

La Piratería en el Universo de 40k

Autor AGRAMAR
lunes, 11 de enero de 2010

La galaxia es increíblemente extensa y hasta el segmentum menos poblado alberga a billones de almas. Para la gran mayoría de miembros integrantes de la Flota Imperial, las armadas tales como las de la Flota Gótica, Bakka o Bastión son de una grandiosidad inimaginable. A pesar de que en tiempos de guerra la flota de batalla de un sector se reúne para formar enormes flotas capaces de hacer frente a una invasión en toda regla, la mayoría de las naves se pasan el tiempo dispersas por multitud de grupos patrulla, flotillas y patrullas fronterizas de mucha menor envergadura. Estos contingentes pueden estar formados por menos de una docena de naves y pasarse años sin atracar en un puerto o ver siquiera a ninguna nave amiga.

Del mismo modo, los adoradores del Caos no suelen formar grandes grupos invasores de la escala de la Guerra Gótica o de la Decimotercera Cruzada Negra de Abaddon. Durante la mayor parte del tiempo, estas flotas de traidores forman pequeños contingentes repartidos por toda la galaxia que actúan como incursores y se dedican a atacar constantemente las rutas comerciales, vías mercantiles y regiones de comercio. Por otro lado, es mucho más fácil encontrar a Orkos, Eldar y demás razas alienígenas como corsarios y piratas que en guerras abiertas. Además, el Imperio Tau efectúa sus tratos comerciales de diversas formas, muchas de las cuales se reducen básicamente a un tipo de piratería no del todo ilegal.

La Piratería

Los piratas siempre deben actuar cerca de las zonas donde suelen encontrarse sus presas. Un corsario que decida vagar sin rumbo a través del árido vacío espacial con la esperanza de encontrarse con una posible víctima desprevenida no tiene demasiado futuro. Tales piratas casi siempre se quedan sin encontrar ninguna presa en absoluto y vagabundean hambrientos y famélicos como depredadores solitarios en el desierto.

Sin embargo, vagar con total descaro por las zonas de caza más ricas (los puertos de las regiones con un comercio más boyante) supondría únicamente la destrucción a manos de la Flota Imperial. Por esta razón, los corsarios deben ser astutos y caer sobre sus presas cuando estas son más vulnerables.

Entre los piratas también existen los verdaderos incursores, es decir, los Orkos salvajes, los inhumanos Eldar y los brutales destructores del Caos, que suelen navegar tan solo por las regiones espaciales más peligrosas entre campos de asteroides casi impenetrables y por las zonas con las nubes gaseosas y restos espaciales más peligrosos e impredecibles. Tales incursores son implacables y atacan a todo el que se acerca demasiado a sus guaridas haciendo gala de un salvajismo incomparable al de los ejércitos normales de la mayoría de razas. Por suerte, la mayoría de mercaderes no acostumbra a aventurarse en regiones tan inhóspitas y peligrosas, de modo que estos incursores tan poco sutiles suelen ver limitado su gama de víctimas. Este tipo de salvajes solo suele triunfar cuando otros conflictos les permiten salir de sus guaridas, como durante la Guerra Gótica, en la que multitud de patrullas de la Flota Imperial se vieron obligadas a abandonar sus deberes rutinarios y formar flotas de combate para hacer frente a la armada invasora del Caos de Abaddon. En tales circunstancias, los piratas orkos, los corsarios eldars y los destructores del Caos pueden rondar con mayor impunidad por el espacio y atacar las rutas comerciales que, bajo circunstancias normales, estarían mucho mejor defendidas. Del mismo modo, en tiempos de guerra, las rutas comerciales de vital importancia pueden hacerse insostenibles y que las caravanas se vean obligadas a desviarse por zonas del espacio menos frecuentadas, lo que las hace más vulnerables a los ataques.

No obstante, para el resto de piratas, la mejor manera de acercarse a la presa es adoptando un aspecto inofensivo. Los corsarios más astutos pueden llevar a cabo actividades legales y autorizadas según les convenga y aprovechar la libertad de movimientos que ello les proporciona para así extender sus ataques piratas. Los Tau son grandes maestros en este tipo de duplicidad, ya que sus "flotas de protección del comercio" son como una plaga para la Franja Este al "proteger" su propio comercio a base de atacar, inutilizar y confiscar el botín de toda nave que encuentran. La mayoría de los agentes imperiales no se comportan mucho mejor y no es raro de encontrar actividades corsarias directas realizadas por parte de las familias mercantes (a menudo contra ellas mismas).

Entre estos dos extremos, el de los verdaderos piratas y el de los comerciantes más astutos, se encuentra lógicamente la cara más conocida de la piratería: las manadas de lobos oportunistas que acechan a las naves mercantes cargadas de botín en los puntos más vulnerables de su travesía espacial. Las naves que navegan por la disformidad deben entrar en el espacio real por zonas despejadas, ya que hacerlo dentro de los confines de un sistema es altamente arriesgado

para todo piloto o navegador a excepción de los más expertos de todos. Después de volver al espacio real, las naves deben efectuar un peligroso viaje a velocidad sub-luz desde esos puntos tan lejanos hasta el sistema destino y es ahí donde las manadas de lobos suelen atacar más a menudo. Los caprichos de la disformidad pueden devolver a una caravana mercante y a sus escoltas (en caso de contar con ellos) a otro tiempo y, en caso de aparecer de este modo y sin defensas, las naves mercantes son presa fácil de los piratas vagabundos.

Igualmente, las naves solo pueden entrar en la disformidad de forma segura a cierta distancia de los sistemas planetarios, por lo que las rutas que parten de planetas productores de bienes, colonias mineras y otras fuentes de riqueza en dirección a la puerta al espacio disforme más cercana son blancos tentadores para la mayoría de piratas. Por esta razón, estas rutas suelen estar muy bien protegidas, si bien como todos los recursos, la protección de la Flota Imperial es un lujo muy caro que el Imperio no puede permitirse ofrecer a todo el mundo. Hay muchas fuentes de minerales y de materiales valiosos que yacen en las regiones más solitarias e inhóspitas de la galaxia y, al no contar con colonias cercanas con las que abastecerlas de personal o de las que obtener seguridad, la mayoría de estas minas lejanas tienen que defenderse por sí solas. Los piratas también se aprovechan de esta situación y pueden llegar a transformarse en sus protectores si las familias mercantes que operan en torno a las rutas comerciales o los gremios que controlan los planetas mineros, los manufacturums y las refinerías deciden que les interesa utilizar a los incursores en lugar de enfrentarse a ellos.

Incluso cuando ya están de camino por el espacio disforme, las naves comerciales siguen sin estar a salvo. Localizar a otras naves dentro de la disformidad es muy difícil, por lo que muy pocos piratas tratarían de tender emboscadas en la rocambolesca confusión del immaterium, aunque muy pocas naves son capaces de navegar directamente hasta su destino a través del espacio disforme. Muchas veces no existe ninguna ruta a través de la disformidad y las naves deben pasar al espacio real y viajar cierta distancia por hasta otra región, tal vez a cientos de años luz de su destino para poder evitar algunos de los mayores peligros del viaje por la disformidad. Cuando se descubren estas entradas en el espacio real o puntos de tránsito, las manadas de lobos piratas no tardan en reunirse en torno a ellos como moscas alrededor de un cadáver.

Reacciones Frente a la Piratería

Por su propio modo de actuar, los piratas se arriesgan a ser derrotados y capturados en cada uno de sus ataques. Existen zonas del espacio descomunadamente vastas en las que no hay ni una sola partícula de materia, de modo que los corsarios no pueden limitarse a vagar por el vacío en busca de presas, sino que deben quedarse cerca de los lugares más frecuentados por sus presas y esperar el momento propicio para atacar. Esto implica que los piratas normalmente tienen que quedarse esperando en una región durante meses o incluso años, así que cuando se detectan actividades piratas en una zona, el Administratum puede afirmar con casi total seguridad que estas continuarán durante bastante tiempo. En tales casos, los piratas y los que se dedican a buscarlos y destruirlos se enfrentan constantemente en un juego muy arriesgado en el que los piratas más valientes permanecen en una región beneficiosa todo el tiempo que pueden sabiendo que cuanto más tiempo pasen en ella más posibilidades hay de que las fuerzas militares locales se unan para darles caza y acabar con ellos.

Sin embargo, a los piratas no se les puede eliminar tan pronto como se advierte su presencia. La galaxia es un lugar muy peligroso y la piratería no es, ni mucho menos, la mayor amenaza a la que se enfrentan las sociedades que padecen sus ataques. Los piratas pueden actuar con relativa impunidad durante bastante tiempo en caso de que una amenaza mayor o más urgente mantenga ocupadas las fuerzas militares de la zona. No obstante, las actividades piratas nunca pueden ser ignoradas del todo, ni siquiera en tiempos de guerra, ya que hacerlo puede acarrear la alteración del orden y promover la anarquía, cosas que podrían resultar fatales para una fuerza militar de cualquier tamaño. Se trata, como siempre, de un juego de equilibrios. Los piratas más listos saben perfectamente que limitando la frecuencia de sus ataques pueden evitar llamar la atención de las fuerzas armadas, aunque de esta forma también limitan sus ambiciones. Las fuerzas que se les oponen también deben tratar de mantener un peligroso equilibrio y emplear los elementos más valiosos de la flota y del ejército únicamente cuando son más necesarios sin dejar, a su vez, que amenazas aparentemente de menor envergadura como la piratería aumenten hasta un nivel en el que la piratería en sí se transforme en la mayor amenaza.

Para impedir que esto ocurra, una serie de Mandatos del Sectoris Stabilis supervisan las amenazas existentes, los cuales se encargan de definir a qué nivel una amenaza se hace tan grande que debe ser eliminada. Cuando se usan bien, estos mandatos se convierten en un mecanismo de alerta por el que se elimina a los piratas más prominentes y peligrosos acabando así con el problema y a la vez sentando ejemplo para posibles alborotadores en potencia. Según los Mandatos del Sectoris Stabilis, varios ataques procedentes de fuentes diversas aumentan en un porcentaje mínimo el factor de amenaza del sector, puesto que un sector puede verse acosado por una variedad de enemigos más pequeños, tales como una agrupación de razas alienígenas en torno a sus fronteras, sin que su estabilidad se vea mermada realmente (siempre y cuando estos enemigos no se unan entre ellos, claro). Los ataques frecuentes o coordinados supuestamente realizados por un único grupo o alianza son un valor multiplicativo a la hora de calcular los índices de amenaza, de modo que los piratas responsables de múltiples ataques es más probable que atraigan la

atención de las autoridades que los que se limitan a atacar irregularmente o sin un plan coordinado.

Los índices de amenaza se miden tanto por grado como por urgencia, por lo que determinados factores pueden implicar que una amenaza menor deba eliminarse de inmediato, mientras que ante una amenaza al parecer más acuciante puede retrasarse la actuación del ejército hasta contar con los preparativos adecuados. Cuando una amenaza sobrepasa el máximo nivel de tolerancia definido por el Mandato del Stabilis del sector, deben tomarse medidas. Lógicamente, cada comandante, gobernador planetario u otros tipos de oficiales pueden actuar dentro de su esfera de influencia mucho antes de que se llegue a este punto, aunque tampoco están obligados a ello. Sin embargo, en cuanto se sobrepasa el índice máximo de amenaza, hay determinados servidores del Emperador que pueden ignorar este deber (solo el Adeptus Astartes y la Inquisición están libres de seguir las obligaciones del Mandato).

Incluso cuando se toma la resolución de hacer frente a un problema en particular, el tipo de reacciones puede variar mucho. Hay varias regiones a las que simplemente se les asignan más patrullas y en otros casos más graves pueden reunirse contingentes de batalla con órdenes precisas de dar caza a los piratas y no obedecer a ninguna otra orden hasta que lo consigan.

Las reacciones también varían en función del enemigo que las plantee. A los incursores Eldar se los suele neutralizar aumentando la seguridad de una región concreta, ya que solo un necio trataría de dar caza o perseguir a una raza tan rápida. Los Orkos, por el contrario, requieren de una respuesta más directa, ya que su carácter salvaje hace que sea más fácil enfrentarse a ellos, en realidad, los piratas orkos suelen atacar a las caravanas comerciales con la sola intención de atraer a las fuerzas militares cercanas para así poder disfrutar de una buena batalla. Los enemigos menos comunes, tales como los alienígenas desconocidos o los incursores que empleen tácticas nuevas, suelen plantear grandes dificultades para las fuerzas locales. De hecho, en ciertas ocasiones el Administratum puede llegar al extremo de prohibir a la Flota Imperial que persiga a una amenaza de reciente aparición. En tales casos, se ordenará a las fuerzas locales que aguarden a que se encuentre a un inquisidor, comerciante independiente u otro representante adecuado para ponerse a cargo de la misión para que así el contacto con el enemigo no ponga en peligro a las fuerzas del Imperio, tal y como puede ser el caso al enfrentarse a alienígenas o traidores.

A pesar de tomar todas estas medidas para hacer frente a la piratería, generalmente la mayoría de piratas acaban desapareciendo por cuenta propia. Los comerciantes más engreídos se vuelven temerarios o codiciosos y se lanzan a por presas más allá de sus posibilidades o atacan a las fuerzas del Emperador para demostrar su valía. Otros acaban siendo víctimas de la mala suerte o de la mala coordinación. Por ejemplo, los piratas que se aprovechan de la situación de una zona en guerra de la galaxia (tal vez sumida en un conflicto o presa de una flota colmena) suelen acabar siendo eliminados junto con sus víctimas en cuanto el curso de los acontecimientos se acelera de súbito y atraen la presencia de vastos ejércitos más allá de las posibilidades de hasta el más poderoso de todos los piratas.

Sacado de la antigua web de GW.es(del BFG)