

Los Antiguos Slann

Autor AGRAMAR
jueves, 11 de octubre de 2007

Un Artículo sobre las razas perdidas de 40k.

Guerrero Slann

Historia

De todas las razas de la Galaxia los Slann dicen ser, y de hecho es muy posible que lo sean, la más antigua de todas. Los días de su brillante imperio se desvanecen, pero aún así continúan siendo unas de las más enigmáticas criaturas conocidas. Los Slann evolucionaron, maduraron y se extendieron por la Galaxia hace muchos cientos de miles de años. Durante el esplendor de su imperio descubrieron y apadrinaron a muchas criaturas primitivas, forzando el proceso evolutivo en incontables mundos, eliminando o trasladando a las especies peligrosas y plantando en varios planetas las semillas de la vida. Durante milenios experimentaron y jugaron con la Galaxia, posiblemente creando con ello a muchas de las razas actuales. Pero su imperio se tambaleó, el paso firme de su civilización se volvió más lento, y sus experimentos genéticos se abandonaron en su mayor parte.

Los Slann se retiraron de su papel activo en los asuntos de la Galaxia, cayendo en un largo sueño de inconsciencia e introspección. No parece que hayan sufrido ningún tipo de conflicto físico, no hay registros de guerras destructivas o cataclísmicos desastres. En lugar de ello sus motivaciones raciales parecen haber sufrido un repentino y drástico cambio, por el cual han perdido su interés en las conquistas materiales. Quizás los Slann descubrieron algo aún desconocido para el resto de las razas, algún tipo de secreto universal, una verdad espiritual o una suprema revelación mística. En los campos de la Filosofía Física y de la Tecnología Mística los Slann no tienen rival, llenándose con el estudio de las fuerzas vitales espirituales y los poderes secretos de otras realidades.

Los Slann evolucionaron originalmente de las razas anfibias, y aún hoy se ven restos de esta herencia en su apariencia. Sus manos y pies son largos y con membranas, sus pieles frías y siempre húmedas, sus cabezas grandes con protuberantes ojos. Se encuentran bastante a gusto en el agua, y son capaces de respirar el oxígeno que contiene el líquido elemento (o cualquier tipo de atmósfera pobremente oxigenada) directamente a través de su piel. Los Slann varían en color - verdes y azulados son comunes, el amarillo tiene una buena representación en su raza, y hay muchas otras combinaciones de colores más raras, así como albinos. Los Slann más brillantemente pigmentados son normalmente extrovertidos, con grandes talentos en algún campo del arte o la ciencia. Las pieles a menudo están moteadas, rayadas o marcadas de alguna otra forma. En algunos mundos Slann especialmente entre los primitivos, estas marcas representan divisiones tribales. La altura es bastante constante; los Slann adultos alcanzan los 2 metros, siendo las hembras algo más altas y voluminosas.

Los Slann habitan un área al norte del Polo Galáctico, viviendo apiñados en un número de prósperos planetas cercanos entre sí. Su sociedad permanece cerrada a las demás razas, pero parece ser bastante homogénea, con una base técnica, de lenguaje y cultura muy similar en todos los planetas. Excepcionalmente, algunos grupos de Slann viven como salvajes primitivos en un puñado de mundos aislados más allá de las fronteras de los restos del Imperio Slann, incluyendo planetas del Imperio de la Humanidad. Estos Slann arcaicos están distribuidos por toda la Galaxia, y probablemente son los restos de lo que otrora fue una gran estructura de asentamientos de la Antigua Raza. Estos primitivos tienen poco o nulo contacto con el resto de sus avanzados parientes.

Son un pueblo curioso, que pocas veces llega a comerciar con otras razas y que son impredecibles cuando se trata de disputas territoriales o alguna rivalidad trivial. Hay poco que un Slann pueda necesitar o querer, y los mercaderes a menudo tienen la sensación de que están siendo estudiados, y que el intercambio de mercancías es lo que menos importa al Slann que tienen frente a ellos.

Organización

Los guerreros Slann son llamados Bravos, y un grupo de Bravos más un líder constituye una Banda Guerrera. La cantidad de guerreros en una partida de guerra varía, pero normalmente está entre 6 y 8, aunque puede variar desde 2

hasta 12. Un oficial llamado Líder de Batalla lidera a varias bandas. Cuando un ejército es realmente grande tendrá muchos Líderes de Batalla que se reunirán antes de la batalla para hacer planes e intercambiar impresiones con los hechiceros y otros jefes.

Los personajes más respetados y reverenciados de la sociedad Slann son los Grandes Magos. Su ayuda siempre es bien recibida en batalla, ya que su conocimiento de la magia, la filosofía y las ciencias arcanas es formidable. Los Grandes Magos permanecen aislados de la sociedad, aunque los líderes de su pueblo siempre buscan su consejo. La sociedad Slann es tribal, y el líder de cada tribu es conocido como Jefe Mago. Excepto entre los primitivos Slann, las tribus nunca luchan entre ellas y sus relaciones son pacíficas.

El concepto de Banda Guerrera es importante para la actitud hacia la vida de los Slann. Se espera que cada Slann viva de acuerdo con un extraño, místico e ineludible ritual, según el cual el individuo pasa por varias fases. La llamada de una de dichas fases puede ser muy real e imperiosa para un Slann, y puede suceder en cualquier momento, por lo que un asentado técnico puede volverse de la noche a la mañana un vagabundo, un guerrero o un ermitaño erudito. Una vez que un Slann siente la llamada de convertirse en guerrero se une a cualquier Banda Guerrera de su tribu o forma una por su cuenta. Dado este impredecible método de reclutamiento, la estructura de las Bandas Guerreras cambia constantemente.

Gracias a Leon Villanova de inforol. Imágenes del Lexicanum(ger). Adaptado por Me