

LOS SQUATS

CONTENIDO:

- Breve historia Squat. 2
- Cronología 6
- Fortalezas 7
- Gremio de ingenieros 8
- Señor y Guardia de la Forja 9
- Ancestros vivientes 10
- La Hermandad 11



BREVE HISTORIA SQUAT

Los primeros colonos humanos se establecieron en los planetas próximos alrededor del núcleo de la galaxia en el pasado distante. En ellos encontraron enormes yacimientos minerales, incluyendo aleaciones fundidas en los hornos de soles moribundos. Descubrieron sustancias extrañas que se formaron en el transcurso del nacimiento de la galaxia, antes de la estabilización de las leyes de la física. El descubrimiento de estos recursos casi inagotables llegaron justo en el momento preciso, ya que los propios yacimientos de la Tierra estaban por entonces agotados desde hacía mucho. La exploración y explotación del núcleo galáctico se convirtió en algo imperativo para la supervivencia humana. Fue una apuesta afortunada. Miles de astronaves especialmente adaptadas fueron lanzadas para recolectar la cosecha y con ellas fueron cientos de miles de mineros, ingenieros y exploradores. Rápidamente el núcleo de la galaxia se convirtió en el área más densamente poblada de la galaxia.

Las estrellas del centro galáctico son viejas y tenues en comparación con el sol y otras estrellas de los brazos espirales. Los mundos que giran alrededor de estas estrellas centrales son gigantescos y rocosos, ricos en minerales pero en los demás aspectos son estériles y sin vida. Los niveles de luz diurna son bajos, por lo que la superficie de los planetas está continuamente sumergida en las sombras: un paisaje en penumbra hostil para la vida vegetal y por lo tanto imposible de terraformar. La gravedad de esos mundos es elevada, habitualmente dos o tres veces la de la Tierra y en ocasiones incluso mayor. Grises, tristes e inhóspitos, es difícil de imaginar algún otro lugar menos apropiado para alimentar la existencia humana.

Los primeros colonos eran mineros y exploradores, rudos habitantes de la frontera que soñaban con encontrar riquezas fabulosas y regresar a la Tierra. Cavaban sus propias viviendas en el rocoso paisaje, creando comunidades autónomas en los túneles y galerías de carga de las minas agotadas. Aunque grandes naves de carga suministraban alimentos a los colonos. La única forma de alimentar a la creciente población era cultivar algas nutritivas en depósitos hidropónicos iluminados artificialmente en las profundidades del subsuelo. Desecadas y procesadas, proporcionaban un compuesto nutritivo básico que podía ser molido en harina, retexturado en ásperas comidas sintéticas, o incluso destilado en una cruda pero potente cerveza.

La elevada gravedad, el entorno hostil y la monótona dieta ejercieron gradualmente su efecto sobre los colonos. Se hicieron más duros, más robustos, físicamente más pequeños y más compactos. Este proceso transcurrió durante muchos miles de años, y durante ese tiempo la nueva raza comenzó a desarrollar una identidad cultural distintiva. También recibieron un nuevo nombre, *Squats*, que describía apropiadamente su nuevo físico de rápida evolución.

EL TIEMPO DEL AISLAMIENTO

En algún punto del pasado distante, el núcleo galáctico quedó aislado del resto del espacio humano por devastadoras tormentas en el Espacio Disforme. Muchos mundos fueron engullidos por el Espacio Disforme y desaparecieron para siempre: otros fueron atrapados en éxtasis y olvidados. Muchos sobrevivieron, aunque quedaron separados de la Tierra y perdieron todo contacto con el resto de la galaxia. Durante este tiempo de aislamiento y peligro, los mundos Squat que mantuvieron contacto con otros comenzaron a organizarse para su mutua defensa. Fue en ese momento cuando los Squats empezaron a referirse a sus mundos como los Mundos Natales.

Los Mundos Natales permanecieron aislados durante miles de años y sus habitantes aprendieron a sobrevivir en un universo que cada vez iba resultando más hostil. Puesto que sus planetas eran inaccesibles para las flotas humanas, los Squats construyeron sus propias astronaves y desarrollaron sus propias armas para rechazar las invasiones de las fuerzas del Caos y de los Señores de la Guerra Orkos. Algunos de los Mundos Natales fueron perdidos por invasiones, otros fueron destruidos por catástrofes naturales, y unos pocos fueron devastados en guerras civiles. Los que sobrevivieron crecieron y prosperaron. Los asentamientos fueron ampliados y fortificados hasta convertirse en fortalezas inexpugnables.

Abandonados a su propia suerte, los Squats se vieron obligados a desarrollar su propia base tecnológica. No sólo tuvieron que inventar de nuevo sofisticadas máquinas tales como astronaves y armamento avanzado, sino que también tuvieron que mantener en funcionamiento sus sistemas de soporte vital y unidades hidropónicas. Sin aire,

calefacción y comida, las comunidades Squats no hubieran sido capaces de sobrevivir, y tales asuntos se convirtieron en prioritarios para ellos. Afortunadamente, la habilidad natural de estos rudos mineros les permitía explotar los materiales a su alcance, y rápidamente desarrollaron tecnologías alternativas para contrarrestar la ausencia de suministros de la Tierra.

Las tormentas en el Espacio Disforme que aislaron a los Mundos Natales se prolongaron durante muchos miles de años y se disiparon hace escasamente diez mil. Esto permitió a las astronaves humanas y de los Squats viajar de nuevo hasta y entre los Mundos Natales, y los contactos se restablecieron rápidamente entre las antiguas colonias y el recién fundado Imperio.

Durante su aislamiento, los Squats habían cambiado. Habían dejado de ser humanos y su civilización había seguido un camino divergente que les ofrecía muchas ventajas sobre el Imperio. En la actualidad, los Mundos Natales y el Imperio comercian para su mutuo beneficio y en su mayor parte, disfrutan de relaciones pacíficas. Los Squats y los humanos comparten muchos enemigos comunes, incluyendo a los Orkos, de forma que es en el interés de las dos razas el cooperar cuando les es posible. Sin embargo, las relaciones no han sido en modo alguno completamente pacíficas. Los Squats son inmensamente orgullosos, arrogantes y directos; se toman como un gran insulto cualquier ofensa a su honor o intento de engaño (especialmente en asuntos de comercio) y habitualmente, son extremadamente tozudos cuando creen que se les debe venganza o compensación.

LOS MUNDOS NATALES

Existen varios miles de Mundos Natales y es muy probable que existan mundos que todavía estén por redescubrir después del Tiempo del Aislamiento. Cada mundo tiene una o más fortalezas, y cada fortaleza es más o menos una comunidad independiente con sus propias leyes, tradiciones y fuerzas armadas. Si un mundo dispone de varias fortalezas, como es el caso de la mayoría, es normal que una sea preeminente, de manera que tiene un mandato nominal sobre las fortalezas menores. Cada una de estas comunidades está edificada sobre un laberinto de galerías mineras que se sumergen a gran profundidad en el planeta rocoso. Las fortalezas son enormes y contienen todo lo que los Squats necesitan para mantener a su civilización, incluyendo talleres, plantas hidropónicas, generadores de energía y bombas atmosféricas.

El tamaño y los entornos ambientales inhóspitos de los Mundos Natales significan que sus superficies son en su mayoría áridas e inhabitadas. Las mismas fortalezas son refugios entre las llanuras de roca sólida y los mares de desechos y polvo. Sus atmósferas están compuestas principalmente de gases inertes, así que sólo es posible sobrevivir dentro de las fortalezas o en alguno de las bases de avanzada exteriores salpicadas por el planeta.

Las bases de avanzada han sido construidas por diversas razones. Algunas son simples torres de observación cuya misión es observar la atmósfera, otras contienen baterías de gigantescos láseres que defienden al planeta de los ataques. El tipo más común de base avanzada son las minas. Las fortalezas están situadas sobre los emplazamientos originales de las minas. Aunque estas todavía pueden ser explotadas, ello consume mucho tiempo y es muy costoso porque los depósitos que quedan se encuentran en las profundidades del subsuelo, es más práctico para los Squats construir nuevas minas en regiones más ricas.

Para llegar hasta sus minas, los Squats utilizan enormes fortalezas móviles llamadas Trenes Terrestres cuyas enormes cadenas les permiten atravesar las hostiles cortezas continentales y los mares de polvo. Este es un asunto peligroso, ya que la mayoría de Mundos Natales tienen gruesas capas de roca finamente pulverizada que fluye y se desplaza de forma muy parecida a como lo hace el agua de un océano.

Es posible cruzar estos mares de polvo, pero los accidentes son frecuentes, y los Trenes Terrestres pueden hundirse sin dejar rastro si se aventuran en masas profundas de polvo. El mismo polvo tiene a menudo un alto contenido en mineral y este puede ser extraído por Trenes Terrestres fabrica equipados con voluminosas palas excavadoras y que arrastran a gigantescos vagones sobre orugas donde se transporta el mineral, o alojamientos. El Mar de Hierro de Grindel es una de estas regiones, y la mayor fuente individual de mineral férreo de todos los Mundos Natales. Otros mares de polvo están constituidos por compuestos de Cromo, silicatos o pequeños cristales minerales.

Los sistemas meteorológicos de los Mundos Natales son impredecibles y, como los planetas en sí mismos, de gigantesca envergadura. Las tormentas pueden azotar los mares de polvo con vientos abrasivos que reducirán a un hombre a los huesos en segundos y a nada más que átomos en el viento en unos pocos segundos más. Tales tormentas pueden desatarse de repente y sin ningún aviso, y pueden durar días o incluso semanas antes de apaciguarse.

Ocasionalmente, una tormenta de polvo puede cubrir todo un mundo, sepultándolo en la oscuridad a medida que las nubes amenazadoras eclipsan por completo la tenue luz del sol. En esos momentos es imposible que los vehículos aéreos despeguen o que las astronaves aterricen. Los Squats se han acostumbrado a sus rudos mundos y pueden detectar los cambios sutiles en la brisa que presagian una tormenta. En las profundidades del subsuelo de su fortaleza, los Squats están a salvo de la agitación de la superficie y podrían sobrevivir durante años si fuera necesario.

LAS SETECIENTAS LIGAS

Aunque cada fortaleza Squat es independiente, todas mantienen relaciones con las demás fortalezas. Algunas fortalezas han sido aliadas durante miles de años, y los intercambios de gente y cultura han hecho de ellas prácticamente una sola nación. Otras están federadas más ligeramente con sus vecinos y comparten el trabajo de patrullar el espacio local y de defender los planetas circundantes contra los Orkos y el Caos. Estas alianzas se constituyen habitualmente con fines de mutua defensa o comercio, pero también definen bloques de poder entre los Mundos Natales, en los que los contendientes más poderosos agrupan al resto de fortalezas en Ligas de apoyo mutuo.

Cada Liga es liderada y dominada por una única y poderosa fortaleza, e incluye a otras fortalezas que o bien confían en su líder para el comercio y la defensa, o que se identifican con su Liga en los campos culturales o históricos. Existen en la actualidad aproximadamente 700 Ligas en total, siendo la más poderosa la influyente Liga de Thor que incluye a más de 300 fortalezas. El resto de Ligas son menos poderosas, y la más pequeña es la Liga de Emberg, que se encuentra en las proximidades del Ojo del Terror e incluye sólo a cuatro fortalezas.

Otras Ligas incluyen a la Liga de Kapellan, que es realmente la de mayor tamaño, y la Liga de Norgyr que se encuentra en las proximidades de la Tierra. Aunque estas Ligas, y muchas otras, son instituciones permanentes, otras representan alianzas entre fortalezas menos estrechas o de carácter temporal. Por lo tanto el número total de Ligas varía, pero las más influyentes permanecen casi constantes y forman las mayores instituciones políticas de los Squats.

Aunque los Squats tienen un fuerte sentido de la mutua conservación se sabe que las Ligas rivales se han enfrentado en guerras unas contra otras. Estas situaciones pueden conducir a enemistades duraderas, pues los Squats tienen tendencia a recordar los actos de infamia durante generaciones. La Liga de Thor y la Liga de Grindel se enfrentaron en una guerra inusualmente violenta hace unos 2.000 años, cuando los colonos de ambas fortalezas chocaron en la exploración de la fortaleza perdida de Dargon. La guerra que aconteció tuvo como resultado la destrucción de varias fortalezas y la captura de Thumgrim y Bruggen por la Liga de Thor. La paz llegó sólo con una gran invasión Orka que obligó a las Ligas a cooperar contra su enemigo mutuo. Aunque la guerra finalizó con la expulsión de los Orkos, las dos Ligas han seguido siendo rivales desconfiados y ambos bandos consideran que hay una enorme deuda pendiente de sangre y honor.

LOS GREMIOS

Cuando su civilización quedó aislada del resto del espacio humano, los Squats creyeron necesario preservar sus habilidades de ingeniería y los conocimientos que poseían para las generaciones futuras. Sus vidas dependían del mantenimiento de sus fortalezas, de la generación de aire y alimentos, y de la defensa de sus mundos ante cualquier atacante. Con este fin desarrollaron un sofisticado sistema de Gremios. Los Gremios acumularon toda la información y conocimientos disponibles y dispusieron su grabación para las generaciones futuras. Con el transcurso de los años, los Gremios se convirtieron en los preservadores del conocimiento, y la instrucción gremial produjo todos los ingenieros, mineros y otros especialistas vitales para mantener las fortalezas en funcionamiento. Con el paso de los siglos, los Gremios fueron los investigadores pioneros de tecnologías alternativas e inventaron muchas de las máquinas que son de su exclusividad.

Los Gremios se extienden por todas las fortalezas y Ligas, permitiendo que el conocimiento se difunda a todos los Mundos Natales. Inicialmente esto fue necesario porque los conocimientos y la experiencia de los especialistas estaban dispersos por los Mundos Natales y tuvieron que agruparse si se quería que todas las fortalezas sobrevivieran. A medida que los Gremios fueron desarrollándose, buscaron mantener la libre circulación de la información a pesar de las rivalidades entre los distintos Mundos Natales. Hoy los Gremios se han convertido en el factor común de unión entre las fortalezas, permitiendo a todas beneficiarse de los avances en la tecnología y los descubrimientos del antiguo conocimiento. Aunque los Squats miembros de un Gremio son completamente leales a su fortaleza, también le deben lealtad a su Gremio y a la divulgación del conocimiento.

El Gremio ha conseguido desarrollar diversas tecnologías que son exclusivas de los Squats, y no son comprendidas ni siquiera por los Tecno Magus de los Adeptus Mechanicus en Marte. Entre estas esta el reactor de neoplasma propulsado por un núcleo de Espacio Disforme confinado por una pantalla de contención de energía nula. Ninguna otra raza ha desarrollado esta tecnología, y los Adeptus Mechanicus abandonaron la experimentación con los núcleos de Espacio Disforme tras el infame contagio de Ganímedes. Los Squats han dominado otras muchas tecnologías, y han desarrollado otras que consideran demasiado peligrosas para utilizar. Aunque el Gremio hace que sus descubrimientos estén disponibles a sus propios miembros, limita su conocimiento a otras razas. En particular, los Squats consideran a los Tecno Magus de los Adeptus Mechanicus como poco más que hechiceros que se revuelcan en la superstición y en la ignorancia. Esto no es cierto del todo, pero los Squats tienen una actitud práctica y directa con la tecnología que es muy diferente a la actitud neo-ocultista del Imperio.

LAS GUERRAS ORKAS

Los Mundos Natales de los Squats se encuentran próximos a dos de los territorios más peligrosos de la galaxia: los dominios infernales del Caos del Ojo del Terror y los extensos imperios Orkos de la espiral Norte galáctica. Los Squats nunca han cedido ni un metro en su lucha contra el Caos, y no dudan ni un segundo en perseguir y destruir a los incursores del Caos. La principal amenaza del Caos ha estado siempre en el espacio, donde las fuerzas del Caos atacan a las astronaves cuando estas navegan por el Espacio Disforme.

El otro gran enemigo de los Squats son los Orkos, aunque no siempre fue así. Hubo un tiempo en que los Squats se contentaban con dejar en paz a los Orkos e incluso comerciaban hasta cierto punto con ellos. Los Mundos Natales son demasiado inhóspitos para los Orkos en cualquier caso, así que no hubo nunca un conflicto de intereses entre las dos razas. ¡Sin embargo, este estado de cosas no se mantuvo por mucho tiempo!

Los archivos históricos de los Squats sobre sus eras ancestrales son confusos e incompletos, pero esta claro que tras un corto periodo de comercio mutuo, los Squats se vieron repentinamente atacados por numerosas fuerzas Orkas. Cogidas por sorpresa, varias fortalezas cayeron ante los invasores Orkos, y tan sólo una desesperada defensa final rechazó definitivamente a los alienígenas de piel verde. Los Squats quedaron indignados por la masiva pérdida de vidas, pero también por la traición desvergonzada de los Orkos. Los Squats nunca han olvidado esta lección. Algunas de las más perdurables leyendas populares de los Squats narran la desesperada defensa hasta el último Squat de una fortaleza sitiada o de un solitario Tren Terrestre, durante el ataque Orko. Desde el primer ataque Orko, los Squats han librado muchas guerras contra los Orkos; todas han sido confrontaciones crueles en las que se ha luchado hasta el último e implacable guerrero.

Extraído del Codex Imperial (WH40k 2ª Ed)

CRONOLOGÍA

M21

La historia Squat comienza con la Edad de la Fundación. Las colonias mineras de los Mundos Natales mantienen un contacto directo con la Tierra y los Squats no se distinguen de los humanos normales.

M25

Aparición de los subhumanos: Homo Sapiens Giganticus, Rotundus y Minimus. Guerras Civiles. La civilización comienza a desmoronarse mientras la locura y la insurrección se expanden por las colonias. Muchos planetas caen ante demonios que poseen a psíquicos desprotegidos.

M26

Las tormentas de disformidad aíslan muchas partes de la galaxia, incluida la Tierra y los Mundos Natales Squats. Esto marca el comienzo de la Edad del Aislamiento. Las colonias mineras de los Mundos Natales se empiezan a convertir en fortalezas independientes y autosuficientes. Durante este periodo el Gremio de Ingenieros crece como fuerza socio-política y las fortalezas firman complejos acuerdos políticos y comerciales que darán lugar a las Ligas.

M26

Una ligera calma en las tormentas de disformidad permite el encuentro entre los Mundos Natales y varias razas alienígenas, dando lugar a la Edad del Comercio. Los squats usan sus grandes riquezas minerales para comerciar, obteniendo a cambio armas, comida y sistemas de alta tecnología de los eldar y los orkos. Durante los conflictos entre orkos y eldar, los squats se mantienen neutrales y comercian con ambos bandos.

M28

El Kaudillo orko Grunhag el Desollador, ataca los Mundos Natales al mando de una poderosa flota. Muchas fortalezas son arrasadas por los orkos, la balada épica "La Caída de Imbach" conmemora una de estas destrucciones. Aquí empieza la hostilidad Squat hacia los orkos y la desconfianza hacia los eldar, que permanecieron neutrales en el conflicto. Esto marca el final de la Edad del Comercio y el principio de la Edad de las Guerras entre Squats, Eldar y Orkos. Aparición de los *Trenes Terrestres* como máquinas de guerra.

722.M34

El Comerciante Libre Dausen entra en contacto con el Mundo Natal, Terlaken B3 Svyz, y lo notifica al Imperio. Las ordenes de exterminio permanecen en suspenso, en espera al envío de un equipo de investigación de la Inquisición y su respuesta. El siguiente periodo de la historia se conoce por los Squats como Edad del Redescubrimiento.

Comienzos del Milenio 36

La actividad de las tormentas de disformidad aumenta. El Imperio se tambalea mientras los orkos y otras razas campan a sus anchas por una galaxia dividida. Comienza el periodo conocido como Era de la Apostasía, en el que las guerras entre el Administratum, la Ecclesiarquía y los Adeptus Astartes desgarran el Imperio. En algún momento durante este periodo la última de las Fortalezas Squat se separa del Imperio.

985.M39

Guerra Civil Squat. Las Ligas de Thor y de Grindel se enfrentan por la exploración de la fortaleza perdida de Dargon. Se inventa el *Cíclope Squat*.

903.M41

Se pierde la comunicación con los Mundos Squat de la Liga Kapellan.

???.M41

Tras una serie de victorias iniciales, Ghazghkull Thraka se muestra incapaz de conquistar la Fortaleza de Golgotha Prime.

FORTALEZAS SQUATS

Publicado en la WD UK 111 y Warhammer 40.000 Compendium

Traducido por Víctor García

Tradicionalmente, cada Fortaleza se centra alrededor de una mina y el asentamiento subterráneo asociado a ella, aunque cuando la raza se expandió durante la Edades del Aislamiento y del Comercio, se colonizaron distintos tipos de mundos; por lo que algunas Fortalezas no están asociadas con las actividades mineras.

Cada Fortaleza está gobernada por un Señor hereditario, que es apoyado por un poderoso cuerpo de seguidores conocido como la Guardia de la Forja. Es la Guardia la que proporciona las tropas de élite en un ejército Squat, a la vez que actúan como sirvientes y consejeros del propio Señor. Cuando el Señor se presenta en el campo de batalla, la Guardia lucha como una unidad bajo su mando. En la mayoría de las Fortalezas, la Guardia de la Forja se ha convertido en una casta aristocrática formada por un limitado número de familias o clanes.

La fuerza militar principal de una Fortaleza Squat es su Hermandad o Hermanos de Guerra. Cada Squat tiene la obligación de prestar servicio militar a su Fortaleza, y puede ser llamado a un período de servicio de 30 a 70 años en la Hermandad. Sin embargo, ya que los Squats viven mucho y se reproducen lentamente, la tradición dice que un Squat no debe ser llamado a filas por la Hermandad hasta que haya tenido y criado dos hijos hasta su madurez (madurez que en términos Squats se traduce en 70 años Terrícolas). Así, la continuidad de la raza no está amenazada por las actividades militares.

Cuando este período de servicio expira, un Squat regresa a su Fortaleza con honor (y hasta con algunas riquezas). Entonces ocupa una posición de responsabilidad en los negocios familiares, habiendo llegado a la plena madurez en virtud a su experiencia militar.

Aunque las Hermandades son las fuerzas de defensa principales de las Fortalezas, son más conocidas por sus actividades mercenarias. En tiempos de paz las fuerzas militares de una Fortaleza son objeto de comercio del mismo modo que cualquier otro recurso, tanto como para luchar por el Imperio como por otras Fortalezas. Puesto que la guerra es una profesión honorable para los Squats, estos aventureros mercenarios son raras veces menospreciados - de hecho, se les considera algo normal en la vida Squat.

En ocasiones, Señores Squat poco escrupulosos o incompetentes han enviado a las Hermandades a situaciones imposibles, especialmente durante las luchas entre Ligas que fueron muy comunes durante las Edades del Aislamiento y del Comercio. Este problema ha sido resuelto colocando a uno de los parientes más cercanos del Señor - conocido como Señor de la Guerra - al mando de la Hermandad, asegurándose de que no se tomarán riesgos innecesarios y de que el honor de la Fortaleza nunca se verá comprometido.

Algunos Señores particularmente aventureros pueden enviar a las Hermandades de sus Fortalezas a largas expediciones, siendo estas poco más que una pequeña extensión de sus actividades comerciales habituales. El término "expedición" no está muy bien definido, y estas aventuras pueden variar desde la búsqueda de una Fortaleza perdida en la Edad de las Guerras hasta una acción expansionista contra razas alienígenas, pasando por una campaña pirata en toda regla. Algunas Hermandades han convertido sus actividades como bucaneros en una profesión, amasando grandes fortunas para un glorioso regreso a casa, repartiéndose el botín entre los mismos piratas y el Señor de su Fortaleza. Los Saqueadores Squat, como son conocidos, son extraños para los estándares humanos - sus miras están dirigidas hacia las ganancias financieras, y atacarán cualquier objetivo valioso con resolución implacable, pero totalmente libres de prejuicios o malicia.

En la Edad del Redescubrimiento, los Mundos Natales Squats han aceptado proporcionar un diezmo al Imperio, de forma que envían a las Hermandades a servir con la Guardia Imperial, o incluso como fuerzas Squat completas bajo estandarte imperial. Los Marines Espaciales son conocidos por su poca tolerancia hacia las razas no humanas, a las que ven como corruptas y genéticamente impuras, por tanto el Administratum normalmente no destinará tropas Squats a áreas en las que entren en contacto con los Marines.

GREMIO DE INGENIEROS

Publicado en la WD UK 111 y Warhammer 40.000 Compendium

Traducido por Víctor García

Al igual que el resto de la cultura Squat, el Gremio de Ingenieros data sus orígenes en la Era del Aislamiento. Los Squats en conjunto desarrollaron una considerable experiencia técnica destinada a sobrevivir sin el apoyo de la Tierra, y hubo un tráfico regular entre las Fortalezas de intercambio de abastecimientos y descubrimientos técnicos. De este tráfico nació una clase distintiva de ingeniero errante, viajando constantemente entre las Fortalezas para compartir sus conocimientos y resolver problemas técnicos. El Gremio se creó para proteger a estos individuos, que a menudo se encontraban atrapados en guerras entre Ligas muy lejos de sus Fortalezas nativas.

El Gremio pronto se desarrolló como un poder a ser tenido en cuenta en la sociedad Squat, y los Ingenieros comenzaron a disfrutar de un prestigio considerable. Los individuos más sobresalientes de cada Fortaleza son adoptados por el Gremio a una tierna edad y entrenados intensivamente en todos los aspectos de la tecnología, la ingeniería y el mantenimiento de las máquinas. Aunque un Squat no es considerado adulto hasta los 70 años, los jóvenes más prometedores pueden unirse al Gremio a los 40 o incluso los 30 años, aunque al hacerlo deben renunciar a prácticamente todos los vínculos familiares y derechos de herencia.

El Gremio no sigue una estructura tan rígida como el resto de la sociedad Squat. La habilidad es lo que cuenta, y la edad, la nobleza de cuna o el pasado no sirven de nada. Los Ingenieros se ven a sí mismos como actuando por encima de pequeñas rencillas y obsoletas tradiciones, mientras que en la mayoría de Fortalezas Squats se los describe como desorganizados y anárquicos.

El Gremio de Ingenieros está sub-dividido en varias Logias, cada una de las cuales con su propio sistema de mando, símbolos, hábitos y rituales. La vestimenta, el equipo y los vehículos tienden a estar decorados con las marcas de cada Logia en lugar de las del Gremio, aunque todos los Ingenieros Squat llevan el martillo símbolo del Gremio como colgante o pendiente. La jerga técnica del Gremio de Ingenieros varía ligeramente de una Logia a otra; un Ingeniero de una Logia puede hacerse comprender por un miembro de otra si lo desea, o puede emplear ese mismo dialecto distintivo para que cualquiera que no pertenezca a su círculo no entienda nada mientras discute asuntos técnicos.

Cada Fortaleza Squat tiene un enclave permanente del Gremio, aunque los Ingenieros individuales vienen y van cuando les apetece o siguiendo las instrucciones del Gremio. Los Ingenieros renuncian a toda alianza con una Fortaleza en particular cuando se unen al Gremio, y no se mezclan mucho con los Squats normales de cada colonia. En algunas ocasiones un Ingeniero puede abandonar el Gremio y asentarse en alguna Fortaleza a través del matrimonio - incluso así, es muy probable que sus hijos lleguen a unirse al Gremio a su vez. Los Ingenieros Squat tienen una apariencia distintiva, que a ojos humanos contradice la alta estima en la que se les tiene dentro de su sociedad. No llevan casco y su cabello se deja crecer libremente, siendo a veces trenzado en coletas o peinado hacia atrás con algún tipo de grasa. Aprecian los ropajes de cuero curtido y otras rudas ropas de trabajo, con gruesas botas a menudo ajadas por los constantes viajes y peripecias. Muchos Ingenieros completan su atuendo con multitud de correajes para herramientas y gafas de sol o de soldador. Viajan con lo puesto, no interesándoles ninguna cosa que no puedan llevar en sus ruidosas motocicletas o buggies, que son tanto un medio de transporte como un símbolo de su status.

Debido a su estilo de vida errante, los Ingenieros son más aventureros que el resto de los Squats, siendo encontrados muy a menudo sirviendo con las Hermandades en pleno campo de batalla o incluso alquilando sus servicios a alguna banda mercenaria para ir a trabajar a cualquier punto del espacio Imperial o más allá. Los Ingenieros individuales que tengan reputaciones impresionantes pueden ser llamados y reclutados específicamente por el Imperio, llegando algunos a alcanzar posiciones de tremendo prestigio y poder entre las filas del Adeptus Mechanicus.

SEÑOR DE LA GUERRA Y GUARDIA DE LA FORJA

Publicado en la WD UK 111 y Warhammer 40.000 Compendium

Traducido por Víctor García

Para protegerse del mal uso de las tropas de la Hermandad por parte de Señores de Fortaleza poco escrupulosos, esta fuerza siempre está liderada por un pariente cercano del Señor, conocido como Señor de la Guerra. Bajo su mando personal se encuentra una unidad de Guardia de la Forja, seleccionados de entre los seguidores más leales del Señor, que forman una clase aristocrática en su Fortaleza de origen.

La Guardia de la Forja es una élite guerrera, y su posición se refleja en su orgulloso lucimiento de joyas y ornamentos de oro y piedras preciosas. Cinturones, cascos, cadenas, piezas de armadura e incluso armas están decorados con diseños tradicionales en oro y metales preciosos, y el éxito de una unidad de Guardia de la Forja se muestra a través de estos objetos decorativos.

Es tradicional que un Señor honre a su Guardia de la Forja con un regalo en reconocimiento a su valor y lealtad, que está casi siempre específicamente realizado - algunas veces por la propia mano del Señor, el más alto de los honores - y decorado con las escenas del suceso que conmemora. Estos trofeos pasan de padres a hijos, y se puede esperar de un miembro de una antigua familia de Guardias de la Forja que acuda a la batalla luciendo ancestrales joyas de incalculable valor. Al contrario del principio de sucesión squat habitual, donde todo pasa a los herederos a la muerte del Squat, un Guardia de la Forja no puede heredar los trofeos y joyas de su padre hasta que no haya ganado un trofeo por derecho propio; entonces hereda el nombre de su padre, además de su panoplia de equipo y condecoraciones. El nombre adoptivo de un Guardia conmemora la hazaña más grande de su padre, recordándole a él y a sus compañeros la fama de su ancestro.

Debido a su ricamente decorado equipo y otros trofeos, la Guardia de la Forja carece de una apariencia homogénea, no llevando ningún tipo de uniforme. El equipo y joyas de cada Squat cuenta sus propias hazañas y las de sus ancestros, y los Guardias compiten entre ellos en el esplendor y magnificencia de su apariencia. Estilos arcaicos y medievales son muy populares, con lujosa decoración en esquemas tradicionales. A menudo se dice que un Señor de la Guerra con su escolta de Guardias de la Forja montados en motocicletas, se asemejan a caballeros montados que pueden ser encontrados en algunas culturas medievales.

De forma similar a los caballeros de los mundos medievales, los Señores de la Guerra y sus Guardias a menudo llevan magníficas exo-armaduras, trajes sellados y auto-alimentados construidos para ellos por el Gremio de Ingenieros. Como el resto del equipo de la Guardia, la exo-armadura pasa de padres a hijos, y es quizás la mayor muestra de orgullo de la aristocracia militar Squat.

Un detalle que es común a la mayoría de los Guardias de la Forja es la estilizada imagen de un rostro Squat que lucen en sus armaduras, cascos, pendientes y otras joyas. Esta imagen está relacionada con el culto de adoración a los ancestros, representando los espíritus de los antepasados que vigilan a sus descendientes.

ANCESTROS VIVIENTES

Publicado en la WD UK 111 y Warhammer 40.000 Compendium

Traducido por Víctor García

La esperanza de vida típica de un Squat es de unos 300 años. Una pequeña proporción de la población alcanza los 400. Una vez que un Squat ha alcanzado esta edad, su esperanza de vida se dispara drásticamente -esperanzas de vida de 800 años son normales entre los individuos de este grupo, existiendo algunos cuya verdadera edad sólo puede ser adivinada.

Esta pequeña parte de la población Squat que alcanza tal edad es tratada con enorme respeto, siendo conocidos como Ancestros Vivientes o Señores de los Espíritus; son tratados como miembros vivientes del grupo de antepasados que forman la base de la religión Squat. Sus largas vidas los han llenado de sabiduría, por lo que son los consejeros más respetados y de mayor confianza de su Señor.

Además, alrededor de los 500 años, empiezan a tener lugar ciertos cambios fisiológicos. A medida que la edad comienza a mermar su velocidad y fuerza, desarrollan un grado increíble resistencia mental y física, así como algunos poderes psíquicos. El hecho de que los poderes psíquicos son prácticamente desconocidos entre el resto de los Squats convierte a los Ancestros Vivientes en doblemente venerados. Estos poderes proceden de su proximidad espiritual con los antepasados muertos de su clan, que emplean como fuente de energía psíquica. Su poder como psíquicos está directamente relacionado con el prestigio y honor de los ancestros de la Fortaleza, y cuanto más alto sea el status de sus antecesores más poderosos serán los Ancestros Vivientes.

Cuando un Squat alcanza el status de Ancestro Viviente, cede su nombre y bienes a sus descendientes, igual que si hubiese muerto realmente. Se celebra un ritual funerario en su clan, y el nuevo Ancestro Viviente marcha a vivir con otros de su misma clase.

Además de aconsejar a los Señores de sus Fortalezas, los Ancestros Vivientes a menudo acompañan a las Hermandades en batalla, proporcionando apoyo psíquico defensivo y consejo al Señor de la Guerra.

LA HERMANDAD

El grueso de las tropas de la Hermandad está formado por aquellos llamados simplemente Hermanos de Guerra. Estas tropas carecen de la individualidad de los Guardias de la Forja, llevando los colores e insignias de su Hermandad como uniforme. Los Squats prefieren los colores oscuros que recuerden a las piedras y arena sus Mundos Natales: marrones, grises y verdes son muy populares en sus distintas tonalidades y mezclas, además de negros, blancos o tonos pastel.

Aquellos Hermanos de Guerra que pasan gran parte del tiempo como mercenarios o saqueadores pueden llegar a desarrollar una apariencia más individual; en la mayoría de los casos visten sus propias ropas en lugar del uniforme, por lo que su Fortaleza de origen no puede ser identificada. Así, los Squats que han hecho carrera como exitosos bucaneros son tan pomposos a su manera como la ostentosa Guardia de la Forja. A menudo adoptan uniformes distintivos para ser inmediatamente reconocidos; de esta forma, su reputación hace la mitad del trabajo instilando el miedo en los corazones de los enemigos que reconozcan sus emblemas particulares.

Las tropas de la Hermandad están armadas generalmente con rifles láser, pero los Squats tienen una preferencia especial por la potencia de fuego pesado, y sus armas preferidas son los bolters pesados. La mayoría de las escuadras tendrán al menos un arma pesada, y en ocasiones la escuadra entera será equipada así. Ya que ningún Squat se considerará bien equipado si un arma secundaria, es habitual que la tropa vaya armada hasta los dientes.

La mayoría de los ciudadanos del Imperio llevan una pequeña arma de fuego y un arma blanca como parte de su vestuario habitual, pero los Squats llevan esta práctica a su extremo. Este hábito se ve reforzado por los ambientes hostiles en los que se crían habitualmente, donde la peligrosa flora y fauna, así como la amenaza constante de Orkos y Eldars, hace que incluso los Squats más jóvenes lleven varias armas a mano y algo más pesado en sus motocicletas o buggies.

AVISO - Esta es una página no oficial. Warhammer, Games Workshop, Citatel y White Drawf son Marcas Registradas propiedad de Games Workshop Ltd. Estas Marcas, así como cualquier otra Marca propiedad de Games Workshop Ltd., son usadas sin permiso previo, sin ánimo de lucro y con intención meramente divulgativa. Este uso no debe interpretarse como un desafío al status de esas Marcas Registradas. Asimismo, varios de los gráficos e imágenes que aparecen en esta página son propiedad de Games Workshop Ltd. El resto del material, salvo que se indique lo contrario, es propiedad de Víctor García (www.tirribo.com). © Víctor García 1997-2004.