

Los Squat

Autor AGRAMAR

jueves, 11 de octubre de 2007

Modificado el jueves, 11 de octubre de 2007

De la WD UK 111

De todas las ramas de sub-humanos, los Squats son quizás los más cercanos a los humanos normales en términos fisiológicos. Se les concede una gran libertad dentro del Imperio, aportando guerreros y dotaciones para las máquinas de la Guardia Imperial a cambio de una amplia autonomía en sus Mundos Natales.

LOS MUNDOS NATALES

Los orígenes de los Squats, como los de otras ramas de sub-humanos, se encuentran en la Era de la Contiendá, cuando las tormentas de Disformidad aislaron grandes partes del Imperio. Incluso la propia Tierra quedó aislada mucho tiempo, y el grupo de sistemas solares conocidos como Mundos Natales quedaron incomunicados del resto del Imperio durante varios milenios.

Los Mundos Natales son el área de expansión humana más antigua. Los planetas tienen un sorprendentemente alto número de características comunes - una gravedad elevada y un ambiente desangelado e inhóspito son las principales - que algunos de los estudiosos indican como causa principal de las mutaciones de la sub-raza Squat. Las superficies de los Mundos Natales son invariablemente rocosas y áridas, con muy pocas formas de vida nativas. La atmósfera es muy delgada o incluso inexistente, y cuando ésta está presente la corteza terrestre es barrida por violentas tormentas.

A pesar de (o quizás debido a) su agreste y desangelada naturaleza, los Mundos Natales son unos ricos depósitos de mineral - lo que fue el motivo principal de su colonización original. La riqueza de las capas inferiores, unido a las frecuentes tormentas magnéticas y radioactivas, llevaron a los mineros a desarrollar una vida netamente subterránea. Estos asentamientos bajo tierra dependían de inmensas máquinas para mantenerse activos y trabajar en las galerías mineras, y aunque la fortaleza física y la resistencia aún eran muy importantes, una complexión chaparra y compacta era mucho más útil para trabajar en los bajos túneles y abarrotadas salas de maquinaria. Ello llevó al desarrollo de las dos características principales que distinguen a los Squats de los humanos normales: su aptitud con las máquinas y su cuerpo pequeño pero poderoso.

LA HISTORIA DE LOS SQUATS

Aunque los Mundos Natales estuvieron aislados del Imperio durante miles de años, aún perdura una historia completa de los Squats, gracias a los cuidadosamente mantenidos registros de las Fortalezas Squat de cada mundo. Los estudiosos del Administratum aún están envueltos en la titánica tarea de recopilar y analizar los millones de registros individuales de cada Mundo Natal y comprobando su valía para el Imperio. Sin embargo, el núcleo principal de esta historia, dividida en cinco eras, es conocido ampliamente.

La era más antigua de su historia es la Era de la Fundación, que se corresponde más o menos con la Era Oscura de la Tecnología en el Imperio. Durante este período, los Squats aún no habían emergido como una raza distinta, y de hecho algunos estudiosos cuestionan la inclusión de esta era como parte de la historia Squat. Es la época, hace unos veinte mil años, en la que se establecieron las primeras colonias mineras en los Mundos Natales. El contacto con la Tierra era casi constante, y los Mundos Natales estaban bien abastecidos para llevar a cabo su tarea de arrancar el valioso metal de los hostiles planetas.

La primera era de la historia Squat propiamente dicha es la Era del Aislamiento, que se corresponde con los primeros compases de la Era de la Contiendá Imperial, hace unos dieciocho mil años. Las colonias mineras que más tarde se convertirían en los Mundos Natales Squat quedaron aisladas del resto de la Galaxia por terribles tormentas de Disformidad. Tan cerca ocurrían estas tormentas de los Mundos Natales que varios planetas e incluso algunos de los

sistemas más pequeños fueron tragados por la Disformidad para nunca volver a ser vistos. El cese de contacto con la Tierra llevó a continuas carencias de combustible y comida, por lo que los mineros fueron forzados a volverse auto-suficientes, desarrollando en el proceso una experiencia técnica considerable. Las colonias mineras se convirtieron en Fortalezas independientes, aunque mantuvieron entre ellas fuertes lazos comerciales y de intercambio de bienes y descubrimientos. Fue durante esta Era del Aislamiento que el Gremio de Ingenieros se desarrolló como fuerza social y política dentro de la sociedad Squat, y las Fortalezas comenzaron a agruparse en Ligas formadas por complejos acuerdos políticos y comerciales.

Un ligero receso en las tormentas de Disformidad llevó al encuentro con algunas razas alienígenas en lo que se llamó la Era del Comercio. Mientras el resto del Imperio aún estaba sumido en las guerras de la Era de la Contienda, los Squats contactaron con los Orkos y los Eldar. Al comienzo de esta era algunas Fortalezas fueron atacadas, pero los alienígenas pronto se dieron cuenta de que los Squats eran tenaces y valientes guerreros, y que el comercio era una salida mucho más deseable. Los Squats sacaron todo el partido posible a su enorme riqueza mineral, que cambiaban por armas, víveres y maquinaria de alta tecnología. Hoy en día las Plantas Hidropónicas Squats, desarrolladas con la ayuda de supervisores Eldar, son las fuentes de producción de comida más eficaces de todo el Imperio. Los Squats se mantuvieron cuidadosamente neutrales en los muchos conflictos entre Orkos y Eldars, continuando sus lazos comerciales con ambas razas. Había inevitables pequeñas guerras de cuando en cuando, pero en general la compleja estructura de pactos y acuerdos de los Squats mantuvieron la paz.

La Era del Comercio duró casi tres mil años, pero finalmente se terminó cuando una enorme flota de guerra Orka al mando de Grunhag el Desollador intentó una invasión a gran escala de los Mundos Natales. Las pérdidas en ambos bandos fueron astronómicas, con bestiales luchas subterráneas por los túneles mineros y sangrientos encuentros en los tétricos asentamientos Squat. Los Squats pidieron ayuda a sus aliados comerciales Eldar contra los invasores Orkos, pero no recibieron ninguna.

La Era de las Guerras, como se ha conocido, es recordada por los Squats como el capítulo más negro de su historia, y la doble traición de Orkos y Eldars dio pie a una enemistad amarga que aún persiste hoy día. Muchas fortalezas fueron barridas por los Orkos, y la balada épica conocida como La Caída de Imbach conmemora una de tales destrucciones. Aún hoy se organizan muchas expediciones desde los Mundos Natales Squat en busca de sus Fortalezas perdidas, expediciones que son a menudo acompañadas por fuerzas de los Adeptus Mechanicus, ansiosos por descubrir la tecnología Squat perdida.

La fase final de la historia Squat es la Era del Redescubrimiento, que continúa hasta la época presente. Cuando el Imperio se recuperó de la Era de la Contienda y comenzó a reunir los dispersos mundos de la humanidad, los Mundos Natales Squat fueron redescubiertos, restableciéndose el contacto con el Imperio.

El Imperio se encontró con que se había desarrollado en los Mundos Natales una cultura completamente distinta, y que los Squats incluso habían avanzado por la Galaxia ampliando sus dominios iniciales. A menudo elegían asentarse en planetas áridos e inhóspitos similares a sus propios mundos originales, pero también habían ocupado mundos más convencionales y aptos para el asentamiento humano.

LOS SQUATS Y EL IMPERIO

Los Mundos Natales Squat son únicos en el Imperio, dado que no están controlados por el Administratum. En lugar de ello se les permite cierto grado de autonomía, siendo gobernados desde sus Fortalezas por las distintas Ligas tal y como ocurría antes de la Era del Redescubrimiento. Las experiencias de los milenios anteriores habían dejado a los Squats un fuerte sentimiento de unidad cultural e independencia, y en lugar de reunirse al Imperio como mundos sometidos los Mundos Natales negociaron unas series de tratados que les permitían mantener su libertad. El carácter racial de los Squats - trabajadores, tenaces, honorables y enemigos de las razas alienígenas - es perfecto desde el punto de vista Imperial, y el Imperio no tuvo muchos reparos en dejarles su amplio grado de auto-gobierno.

A cambio de su incomparable libertad, los Mundos Natales proporcionan tropas para las fuerzas Imperiales, y comercian en exclusiva con el Imperio - comercio que ha convertido a los Squats en una raza realmente rica. También hubieron de conceder a los Adeptus Mechanicus libre acceso a toda su tecnología; es significativo que los Mundos Natales tienen una cantidad de Plantillas de Construcción Estándar en funcionamiento mucho mayor que cualquier otro asentamiento conocido en la Galaxia.

Los Squats se gobiernan a sí mismo en todos los asuntos internos, pero se espera que acepten la política general del Imperio en materias más amplias. Nunca ha habido ningún conflicto respecto a este punto, en gran parte porque los Squats como raza no están muy interesados en lo que ocurra más allá de sus Fortalezas y Mundos Natales - su largo período de aislamiento los ha convertido en una raza bastante introvertida.

Quizás el aspecto más sorprendente de la relación entre los Squats y el Imperio sea el que los Squats no siguen el

Culto Imperial. En lugar de ello practican una forma de adoración de los ancestros, venerando a los muertos de su familia o clan. Cada Squat se une a sus ancestros tras la muerte, añadiendo el honor conseguido en vida a los de sus antepasados; parte de la honra ganada por sus actos permanece con sus descendientes vivos, formando un vínculo constante entre los vivos y los muertos. Los Squats se aseguran de que sus actos incrementen su honor y el de su clan; defienden su reputación con fiereza, y harán cualquier cosa por suicida que sea para lavar una afrenta a su nombre o el de su familia.

Cuando los Squats sirven al lado de la Guardia Imperial, adoptan ciertos aspectos del Culto Imperial, incorporándolos a su propia forma de adoración. La versión Imperial, tal y como es predicada por los Comisarios que tratan con las fuerzas Squats, que los espíritus de los ancestros de los Squats son vigilados y guardados por el Emperador. Los Squats aceptan esta versión sin muchos problemas, participando en los rituales de adoración al Emperador bajo estos términos.

Añadir a:

"Registro Imperial SQW17/251
Inquisición INR 42/309

Referencias cruzadas a: Antiguas Colonias (AE) ,Mutaciones Humanas (RC) ,Tecnología Perdida (AM)

Referencia planetaria: Terlaken B3, Sistema Svyz

Referencia de entrada: Inquisidor Reeler 32/4701

Fecha de entrada:
5709722.M34

Pensamiento del día:
Vigilad al Mutante

Hemos establecido contacto con los descendientes de las colonias mineras perdidas en la Era de la Contienda. La población al completo muestra mutaciones, principalmente un tamaño reducido y una constitución de animal. Las órdenes de exterminio quedan en suspenso hasta recibir vuestra respuesta. Respetuosamente envío estos puntos para vuestra consideración:

1. Las Colonias tienen, y continúan produciendo, considerables cantidades de mineral. Informes más detallados sobre estas producciones se incluyen en el informe Ref. 32/4711.
2. Los registros locales mencionan varios sistemas cercanos igualmente poblados. Los datos Astrográficos y copias de dichos registros se incluyen en el informe Ref. 32/4722.
3. Amplia supervivencia de tecnología de la Era Oscura; indicaciones de que es algo genérico en todos los mundos anteriormente citados. Material STC recuperado detallado en el informe Ref. 32/4737.
4. La mutación es estable y la reproducción posible. Datos precisos sobre el daño genético causado incluidos en el informe Ref. 32/4766.

Se pide una investigación total por parte de la Inquisición para evaluar estos mundos y aconsejar sobre el curso de acción a llevar en relación a sus habitantes."

Comunicación histórica sobre el primer contacto

del Redescubrimiento de los Mundos Natales Squat.

LOS SQUATS Y EL CAOS

Para vergüenza de la raza Squat, hay muchas Fortalezas y Hermandades que se han aliado con el Caos. Durante los años de la Herejía de Horus, las fuerzas Squat lucharon en ambos bandos, e inevitablemente muchos de ellos fueron absorbidos completamente por los Poderes del Caos. Como el resto de seguidores de Horus, estos Squats corruptos han buscado refugio mayoritariamente en el Ojo del Terror, pero se han producido varias actividades de grupos de incursores Squats del Caos en puntos aislados de la Galaxia.

Se rumorea que algunas Fortalezas perdidas en las tormentas de Disformidad de la Era del Aislamiento han sobrevivido, aunque sus habitantes han sufrido horribles mutaciones a manos del Caos, y realizan ataques esporádicos contra el

Imperio.

PSICOLOGÍA SQUAT

Los Squats son los más parecidos a los Humanos de todas las razas sub-humanas, siendo de una altura de dos tercios la de un hombre normal, lo que se compensa con una constitución fuerte y poderosa. Su pelo es fuerte y de crecimiento rápido, y está muy extendido el lucimiento de barbas o elaborados bigotes. A pesar de sus pequeñas y rechonchas manos los Squats tienen un alto grado de destreza manual, siendo capaces de manejar las más intrincadas maquinarias con facilidad.

Los Squats tienen una extraordinariamente larga vida en comparación con los humanos. Una esperanza de vida de trescientos años es lo normal, mientras que algunos Squats conocidos como Ancestros Vivientes son tan ancianos que su edad real sólo puede ser supuesta.

De carácter los Squats son una raza honorable, pero también irascible y a menudo fácilmente irritables. En batalla son admirados por su tenaz resolución como guerreros. Añadido a sus amplias habilidades como mineros y forjadores, su presencia es un apoyo vital para el Imperio.

SOCIEDAD SQUAT

a sociedad Squat se basa en la Fortaleza. Una Fortaleza puede ser una comunidad minera superviviente de la primera colonización o un asentamiento fundado durante la expansión de la raza al final de la Era del Aislamiento y el comienzo de la Era del Comercio.

Las Fortalezas son comunidades aisladas y autónomas, gobernadas por un Señor Squat hereditario y una clase aristocrática conocida como la Guardia del Corazón. Son comparables con las ciudades-estado de las culturas primitivas de la Tierra, y un gran número de Fortalezas pueden coexistir juntas.

Varias Fortalezas pueden unirse en Ligas para una defensa mutua, comercio, u otros tratos con el Imperio. Una Liga puede variar en tamaño considerablemente; la Liga de Emberg, por ejemplo, consiste en cuatro Fortalezas, mientras que la poderosa Liga Kapellana se compone de más de trescientas. Cada Liga está regida por un Alto Consejo formado por los Señores de cada Fortaleza miembro. El Alto Consejo debate todas las materias que afecten a la Liga como grupo, y ratifica los acuerdos comerciales o de otro tipo que beneficien a las Fortalezas; también sirve como corte de apelación en casos que involucren sentencias de muerte.

No hay una organización formal entre las Ligas de los Mundos Natales, aunque mantienen comunicaciones constantes y actúan unidas en tiempos de guerra.

FORTALEZAS

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

Cada Fortaleza está gobernada por un Señor hereditario, que es apoyado por un poderoso núcleo de nobles conocidos como la Guardia del Corazón. Es la Guardia la que proporciona las tropas de élite en un ejército Squat, así como actuar de guardaespaldas, sirvientes y consejeros del propio Señor. Cuando el Señor se presenta en el campo de batalla la Guardia forma una sólida unidad a su alrededor. En la mayoría de las Fortalezas, la Guardia del Corazón 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 con un poco de suerte no poca riqueza). Entonces ocupa una posición de responsabilidad en los negocios familiares, habiéndose ganado el paso a la edad adulta gracias a su experiencia militar.

Aunque las Hermandades son las fuerzas de defensa principales de las Fortalezas, son mucho mejor conocidas por sus actividades mercenarias. En tiempos de paz las fuerzas de combate de una Fortaleza son objeto de comercio como cualquier otro bien, tanto como para luchar por el Imperio como por otras Fortalezas. Ya que la guerra es una profesión honorable para los Squats, estos aventureros mercenarios son raras veces menospreciados - de hecho, se les ve como una parte natural de toda 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 Eras del Aislamiento y del Comercio. Este problema se ha resuelto casi en su totalidad colocando a uno de los parientes más cercanos del Señor como comandante de la Hermandad - conocido como Señor de la Guerra. Con ello se aseguran que no se emprenderán acciones alocadas y 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 Era de las Guerras hasta una acción expansionista contra razas alienígenas, pasando por una campaña pirata en toda regla en algún sector remoto. Algunas Hermandades han convertido sus actividades como bucaneros en toda una profesión, amasando grandes fortunas para un glorioso regreso a casa, siendo el botín repartido entre ellos y el Señor de su Fortaleza. Los Saqueadores Squat, como son conocidos, son extraños para los estándares humanos - su atención única está dirigida hacia las ganancias financieras, y atacarán cualquier objetivo valioso con resolución implacable, pero completamente libres de malicia o prejuicios.

En la Era del Redescubrimiento, los Mundos Natales Squats han aceptado proporcionar al Imperio un diezmo, que se resuelve enviando a las Hermandades a servir con la Guardia Imperial, o como fuerzas Squat puras bajo los estandartes del Emperador. Los Marines Espaciales son conocidos por su poca tolerancia hacia las razas no humanas, a las que ven como corruptas y genéticamente impuras, por lo que el Administratum no destinará tropas de Squats a áreas en las que entren en contacto con los Marines.

EL GREMIO DE INGENIEROS

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.

ANCESTROS VIVIENTES

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, por motivos no explicados, su esperanza de vida se dispara drásticamente, pudiendo llegar incluso a los 800 años, y habiendo individuos cuya verdadera edad sólo puede ser adivinada.

Esta pequeña parte de la población Squat que vive tanto 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, siendo los consejeros más respetados y de mayor confianza de cualquier Señor de Fortaleza.

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

Cuando un a Squat alcanza el status de Ancestro Viviente, cede su nombre y bienes a sus descendientes, como si hubiese muerto realmente. Se celebra un ritual funerario en su clan, y el nuevo Ancestro Viviente es aceptado por otros de su mismo status en una nueva casta.

Además de aconsejar a los Señores de sus Fortalezas, los Ancestros Vivientes acompañan a las Hermandades en batalla para proporcionar apoyo psíquico defensivo o aconsejar al Señor de la Guerra.

EN EL CAMPO DE BATALLA

Los Squats pueden servir con las fuerzas de la Guardia Imperial o las fuerzas de un Rogue Trader, para tomar parte en un conflicto Imperial como parte de su diezmo al servicio del Imperio. Además de emplear Hermandades aisladas para luchas junto con otras tropas humanas, el Imperio también emplea ejércitos completos de Squats para imponer su voluntad.

También pueden luchar por su cuenta, defendiendo sus Fortalezas o tomando parte en disputas entre Ligas u otro conflicto local - dado el volátil temperamento de la mayoría de los Squats, no es raro que las Hermandades de Fortalezas vecinas se encuentren en un estado de guerra o escaramuzas permanentes, luchando por el territorio, la riqueza mineral o algún ligero ataque al honor de otra Fortaleza.

Pueden haber sido alquilados por su Señor como fuerza mercenaria para servir en algún conflicto extranjero; los mercenarios Squat también pueden ser encontrados luchando entre las fuerzas Imperiales o contra otros Squats - los Señores alquilan sus fuerzas de un lado a otro de la Galaxia siempre que la ganancia sea buena y el motivo razonablemente correcto.

También pueden haber sido destinados como Saqueadores por su Señor, o pueden haberse dedicado a la piratería de mutuo acuerdo.

EL SEÑOR DE LA GUERRA Y LA GUARDIA DEL CORAZÓN

Para evitar el 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 el Señor de la Guerra. Bajo su mando personal se encuentra una unidad de Guardia del Corazón, escogidos de entre los seguidores más leales del Señor, que forman una clase aristocrática en su Fortaleza de origen.

La Guardia del Corazón es una élite guerrera, y su status se refleja en su orgulloso lucimiento de joyas y ornamentos de oro y piedras preciosas. Cinturones, cascos, cadenas y piezas de armadura o incluso armas lucen los diseños tradicionales en oro y metales preciosos, y el éxito de una unidad de Guardia del Corazón puede medirse por estos objetos decorativos.

Es tradicional que un Señor honre a su Guardia del Corazón con un presente que reconozca 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 evento que conmemora. Estos trofeos son pasados de padres a hijos, y un líder de una exitosa y antigua Guardia del Corazón entrará en batalla luciendo ancestrales joyas de incalculable valor. A diferencia del principio de sucesión habitual, donde todo pasa a los herederos a la muerte del Squat, un Guardia del Corazón no puede heredar los trofeos y joyas de su padre hasta que no haya ganado una 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 de fama.

Debido a su ricamente decorado equipo y otros trofeos, la Guardia del Corazón está formada por individuos únicos en su apariencia, 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. Los estilos arcaicos y medievales son muy populares, con lujosa decoración en esquemas tradicionales. Más de una vez se ha dicho que un Señor de la Guerra con su escolta de Guardias del Corazón montados en motocicletas tienen algo más que una simple apariencia de caballeros andantes con armadura, que pueden ser encontrados en algunas culturas medievales.

Muy al estilo de los caballeros de los mundos medievales, los Señores de la Guerra y sus Guardias lucen magníficas piezas de exo-armadura, trajes climáticos 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 el símbolo más emblemáticos de la aristocracia militar Squat.

Un detalle que es común a todos los Guardias del Corazón es la estilizada representación 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.

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 del Corazón, 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 del Corazón. 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 un pequeño 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.

CRONOLOGIA SQUAT

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 aislan 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 Ecclesiarchia 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.

NOTAS FINALES:

en algunas publicaciones la guardia del corazon tambien se la conoce como la guardia de la forja.