

Los Hrud

Autor AGRAMAR

viernes, 19 de octubre de 2007

Imágenes de los Hrud

Vamos a hablaros un poco de una raza xenos de la que se sabe muy poco pero que cada vez está más presente en relatos y en el transfondo: los Hrud. Esta raza es por muchos vista como un equivalente de los Skaven de Fantasy en el mundo de 40K y aunque sea más que posible que puedan estar influenciados por esta raza, hay otras cosas que los hacen algo más que una adaptación de una raza de un sistema de juego a otro.

Su tecnología es basada en el plasma, sobre todo cambiando esta tecnología con la de la disformidad. En el juego de Inquisitor hay un arma que es una pistola de plasma disforme y es una arma muy potente. De hecho sus guerreros usan el denominado Fusil Hrud, que es un arma larga que combina el plasma y la disformidad.

Lo que hace únicos a los Hrud en muchos aspectos es que son capaces de realizar viajes de un punto a otro pasando de un punto del plano físico (el nuestro) a otro a través de la disformidad. Por esto sea teorizado de por eso son capaces de introducirse progresivamente en los planetas y las naves para infestar una amplia variedad de áreas. Otras teorías sobre sus capacidades de viajes interplanetarios sin el empleo de naves disformes incluyen la utilización de la Telaraña como los Eldar o algo similar, lo cual hecharía por tierra otra teoría que los Eldar son los únicos que usan ese tipo de "camino" y que no serían los únicos maestros en ese arte. Ellos realmente tienen naves, pero ellos son pequeñas comparados con los navíos de otras razas. La primera referencia cronológica sobre los Hrud está fechada cerca del final de la Gran Cruzada, cuando la Legión de los Guerreros de Hierro realiza "la limpieza de criaderos Hrud sobre Guggann", justo antes de la Herejía de Horus. Después de estolos encuentros han sido esporádicos entre las fuerzas del Imperio y los Hrud pero los hay de cierta importancia. Citaremos 2, los más conocidos:

-La actuación sobresaliente del Hermano de Batalla Artemis de los Vigilantes de la Muerte (el brazo armado del Ordo Xenos), que junto con su grupo-ejecutor, frustraron a los guerreros nocturnos de Hrud en sus planes para capturar una base de Adeptus Mechanicus.

-La Cruzada de Faseene (592-602.M41), donde los regimientos de jinetes de lagartos de los Rough Riders de Kashann consiguieron decantar la batalla contra los Hrud del lado de la Guardia Imperial.

Sin embargo, pese a lo que vamos sabiendo sobre ellos, los Hrud son una especie enigmática todavía. Aparecen en pocas fuentes, principalmente en el libro Xenology en el que una hembra Hrud es disecada tras hacerle una autopsia y varios retazos de información muy escasos sobre la sociedad y la religión Hrud (tienen un panteón de Dioses y Diosas que llaman el Slah-Haii).

Unos han afirmado que el Hrud es basado en los Jawas y Asaltantes de las arenas Tusken de Star Wars. Como ellos, se supone, su mundo originario sería un desierto, y como los equivalentes de las trilogías de George Lucas son criaturas pequeñas que se cubren con trapos y capas. También viajan usando vehículos grandes de transporte similares a los Sandcrawler. También se ha sugerido que los Hrud son para Warhammer 40K el equivalente Skaven, pues comparten ciertos rasgos como su furtividad, su facilidad para la infiltración, entre otras. De hecho, cuando se hace referencias a miniaturas de Hrud (como transformarlas para que sean Hrud, por ejemplo), siempre se les da un aspecto ratonil (de hecho en el juego de Inquisitor, se recomienda para hacer un Hrud usar una rata-ogro Skaven). Pero tienen una característica que los hace radicalmente diferentes a los Skaven: mientras los Skaven forman un imperio centralizado y unido que busca acabar con todas las demás razas y que tiene fuertes lazos con el Caos, los Hrud por el contrario son una raza desunida y muy dispersa por la galaxia, vistos por algunos pocos con benevolencia, por otros con interés y por otros como una peste que se han de eliminar a toda costa.

A medida que se van descubriendo más cosas sobre ellos salen retazos de información cada vez más asombrosa:

Una de las primeras menciones sobre ellos que implicó al Imperio como lo conocemos hoy habla sobre una expedición imperial que se acercó a unos planetas que los Eldar había prohibido que nadie visitara. Las Naves Imperiales fueron atacadas por armas ocultas del planeta. Las tropas Imperiales fueron a investigar y descubrieron a los Hrud. Parece que los Hrud pueden ser los aliados de los Eldar (o unos protegidos de estos) y quizás otra creación de los Ancestrales. Hay un hecho que da credibilidad a esta idea: es la semejanza de la mitología Eldar y la mitología Hrud, detallada en el libro Xenology. Su mitología es casi la misma: su dios de la forja, como el Dios Eldar Vaul, fue encadenado/encerrado/expulsado, y todos los otros dioses han muerto o compartido este destino a excepción de uno.

Otra información sobre los Hrud cuenta la destrucción de uno de sus mundos natales. Este planeta estaba trágicamente cerca de una tormenta disforme muy poderosa, que bien podría haberles dado su aspecto actual. Su planeta era rico en cristales disformes que son utilizados en su tecnología. Una tormenta disforme devoró su mundo, y obligó a los Hrud a escapar del mundo condenado. Los que se marcharon tarde sufrieron transformaciones y aquellas mutaciones han continuado durante generaciones.

Los Hrud no tiene ningún gobierno unificado, como hemos dicho más arriba. Viven como piratas, mercenarios y comerciantes en la galaxia o en colonias subterráneas planetarias encabezadas por sus pocos maestros psíquicos. A menudo las colonias de otras razas son creadas por encima de ellos sin saber que los Hrud están allí antes. Además de la cautela y la infiltración, el Hrud parece ser los maestros en otras dos cosas: La capacidad de aprovechar la tecnología ajena y usarla en su propio beneficio, y la capacidad de moverse sin error por laberintos extremadamente difíciles.

Las debilidades principales que sufren incluyen una fotosensibilidad extrema y pueden quedar cegados con rapidez por luces brillantes.

Basado en la información más recientemente publicada, los Hrud ha sido alejados del aspecto arquetipo Skaven, aún todavía tienen muchos rasgos parecidos a una rata (nocturnos, polizones en naves, sucios). Los Hrud también tiene una estructura esquelética que tiene una flexibilidad máxima ("bendies"?) apodado por las tripulaciones de las naves). Además ellos parecen ser capaz de armonizar con su ambiente, aunque no tanto como un camaleón, siendo capaces de pasar indetectables en las sombras si no se mueven. En Xenology, ellos son retratados como criaturas insectoides de aspecto fangoso que es vagamente similar a la xenofoma de del letal alienígena en la que se basaron los Genestealers, Alien, aunque sin ser tan agresivos ni voraces. Sin embargo, esto debería ser anotado como algo claramente 'especulativo', ya que las imágenes de la disección del Hrud no incluyen ninguna imagen de la piel de la criatura, que rápidamente se descompuso después de la muerte del sujeto.