

Los Kroot

Autor AGRAMAR

jueves, 11 de octubre de 2007

Modificado el domingo, 31 de enero de 2010

Artículo sobre los Kroot de los Tau

Algunos Kroot, al ser una raza de bravos guerreros, surcan el espacio ofreciendo su habilidad en combate al mejor postor, aunque la mayoría lucha únicamente para el imperio tau. Los Kroot viajan en sus esferas de guerra, con una capacidad de salto hiperespacial que, aunque es mínima, les ha permitido llegar a la lucha al lado de muchas razas alienígenas de toda la galaxia. Debido a la tendencia de estos seres a comerse la carne de los vencidos en combate, solo los adversarios más valientes osan enfrentarse a ellos.

Características Físicas

Los Kroot son originarios del planeta Pech y, aunque su fisiología sea humanoide, existen indicios suficientes para creer que evolucionaron a partir de las aves. Aún conservan vestigios de tales orígenes, como el rostro picudo, una estructura ósea frágil, casi hueca, y cuatro dedos en manos y pies. La textura de la piel es áspera y está provista de pequeñas púas parecidas a cañones alargados de plumas que les sobresalen por la cabeza en varios puntos. La pigmentación de la piel varía de pardos terrosos y verdes moteados a naranjas chillones, pasando por todos los tonos intermedios. Dependiendo de las indicaciones alimenticias de cada Gran Kroot (personaje que se describe más adelante), la coloración de cada grupo familiar, más conocido como "estirpe", puede variar mucho. También es normal que los Kroot de cada estirpe lleven símbolos tribales especiales pintados en la piel. Los Kroot maduran rápidamente, sobre todo durante los primeros diez años de su vida. A la edad de doce años ya se los considera adultos y se conocen casos de Kroot que han llegado a vivir un siglo, con su piel volviéndose cada vez más arrugada y correosa en los últimos años de vida.

Los Kroot son de elevada estatura y sus cuerpos nervudos les confieren una falsa impresión de fragilidad. En realidad, la musculatura de los Kroot es extremadamente fuerte y está compuesta por una densa materia fibrosa provista de una equivalencia potencia/masa mayor que la de los humanos. Sus rápidas contracciones musculares producen un efecto latigazo que permite a los Kroot propinar golpes muy potentes a gran velocidad. En tierra, suelen moverse a grandes saltos, mientras que en los bosques densos pueden ir saltando de árbol en árbol con gran rapidez. Los Kroot prefieren vestirse con atavíos sencillos: arneses hechos con pieles de animales adornadas con huesos, amuletos y collares hechos a mano.

Los pocos especímenes que se han podido estudiar demostraron poseer cerebros compuestos por un hemisferio frontal o anterior y otro posterior. Según parece, el hemisferio anterior es el más grande y controla la lógica, el razonamiento y la memoria, mientras que el posterior, menos desarrollado, gobierna la imaginación y la creatividad. Si esto fuera realmente así, esto explicaría la actitud pragmática de los Kroot y su incapacidad para progresar tecnológicamente. Su cabeza está coronada por una gran masa de cañones de plumas resistentes y flexibles que parecen formar parte de su aparato sensorial. Estos cañones de plumas contienen una especie de ganglios que se originan en los lóbulos frontales del cerebro que puede que les resulten muy adecuados para recibir e interpretar información acerca del entorno. Las cavidad olfativa del cráneo kroot también es más grande y posee múltiples órganos sensoriales que se extienden hasta la boca. Los ojos están desprovistos de pupilas y normalmente tienen un tono blanco lechoso. Es probable que sean capaces de percibir frecuencias más altas del extremo infrarrojo y que puedan sentir el calor corporal que genera la presa. Como consecuencia, los Kroot son rastreadores excelentes y puede ser muy difícil conseguir esconderse de ellos.

Los Kroot generan muy pocos residuos, ya que excretan en forma de un sudor viscoso y agrio que tiene toda una serie de propiedades dependiendo de lo que hayan consumido. Los beneficios más evidentes son una relativa capacidad para protegerse del calor, así como propiedades antibióticas y la posibilidad de desviar un golpe dirigido con poca fuerza haciendo que se escurra por la piel sin causar daño. Se sospecha que los Kroot pueden alterar las propiedades de sus secreciones para dejar rastros de feromonas, marcar territorios, avisar de algún peligro e incluso para comunicarse entre ellos. Y también podrían hacer esto como algún modo de control de las formas de vida menores, como pájaros y pequeños animales, ya que hay pruebas que sugieren la idea de que los Kroot utilizan feromonas empáticas para evitar asustar a dichas criaturas y así no delatar su posición en batalla. Esta habilidad, combinada con su método de comunicación, hace que los Kroot sean capaces de aprender nuevas lenguas con una rapidez impresionante, relacionando el lenguaje corporal y el tono de voz con el sonido de las palabras extrañas para descubrir el significado. Su propio sistema de comunicación se basa en una mezcla de chasquidos y silbidos, reforzados por estas exudaciones de feromonas.

Pero la costumbre más repugnante de los Kroot, con diferencia, es la de comerse la carne de los muertos. En batalla, esta costumbre los lleva a devorar ritualmente los cadáveres de aquellos a los que han matado; y no hay casi nada que no puedan comerse. El sistema digestivo de los Kroot es muy eficaz, ya que puede transformar casi cualquier tipo de

material orgánico en energía, que retienen en unos órganos denominados nimunes, que tienen repartidos por todo el cuerpo. En caso de consumir algo inorgánico e indigerible, los Kroot lo regurgitarán con bastantes molestias. Sin embargo, la peculiaridad más singular de la digestión de los Kroot es que tienen la capacidad de extraer de la comida las cadenas de ADN que puedan serles útiles. Como los genetistas del Adeptus Mecánicus ya saben desde hace tiempo, la mayor parte de la estructura doble helicoidal del ADN no contiene información, sino que se usa para dividir las zonas que sí la contienen. Los Kroot han heredado de alguna forma la capacidad de incorporar los códigos de ADN útiles para su propia cadena genética, almacenándolos en los espacios vacíos. Los Kroot de mayor tamaño, llamados Grandes Kroot, poseen una comprensión instintiva de este proceso, de manera que dirigen a sus estirpes a consumir una presa determinada para que, en sucesivas generaciones, puedan incorporar elementos de sus genes.

Este proceso no funciona de un modo matemático; existen numerosos ejemplos de intentos fallidos en este sentido que han dejado a algunos Kroot atrapados en callejones sin salida genéticos, de entre los cuales los Krootox y los Mastines de Guerra Kroot son los más evidentes. En algún punto de su evolución genética, las dos subespecies de Kroot se alimentaron de criaturas que poseían rasgos que querían asimilar, pero, al hacerlo, se les atrofió la inteligencia. Los Krootox ahora son más grandes y más fuertes, pero se transformaron a su vez en criaturas de movimientos lentos, más parecidas a los grandes herbívoros del bosque que a sus primos más bajos pero más inteligentes. Los Mastines de Guerra Kroot se volvieron más rápidos y ágiles, pero, al igual que los Krootox, su inteligencia se vio reducida y se transformaron en poco más que inmundos depredadores. Existen otras variaciones, como el pequeño halcón kroot y la sinuosa serpiente kroot, así como otras criaturas aún más terroríficas. En las zonas más inaccesibles de los bosques de Pech habitan bestias que antaño fueron Kroot, pero que, desde entonces, han degenerado hasta convertirse en horripilantes variantes evolutivas, en monstruos que se alimentan de los de su propia raza. Estos lugares se consideran malditos y solo los Kroot más valientes o más temerarios se atreven a adentrarse en las profundidades del bosque.

Planeta Natal

Pech se encuentra en el Segmentum Ultima, al noroeste del imperio tau y a unos tres mil años luz al norte de Ultramar. Se trata de un planeta similar a la Tierra, con una atmósfera de niveles comparables de oxígeno y nitrógeno, pero con una fuerza de la gravedad ligeramente superior. En él se pueden encontrar tres masas continentales principales: un continente cálido y templado en el que florece la vida, un continente reseco y desértico que se encuentra deshabitado en su mayor parte y, finalmente, una masa de tierra fría y temperada que es constantemente azotada por tormentas muy violentas. El continente principal se encuentra cubierto por bosques perennes muy resistentes de árboles Jagga que se extienden desde las tierras altas del Norte y del Oeste hasta las Montañas Kamyon en el Este. Las pocas zonas que no están cubiertas de bosque son rocosas e inhóspitas. Los Kroot viven en grupos familiares llamados estirpes y, en su mayoría, habitan en construcciones arbóreas hechas con pieles unidas por madera podrida regurgitada. Otras estirpes viven en los restos de lo que otrora fueran colmenas kroot, ahora en ruinas y abandonadas a merced de la vegetación y los animales.

Miles de años atrás, cuando un asteroide fortaleza orko llamado Piedro fue a estrellarse en Pech, los supervivientes se encontraron en la tan poco envidiable situación de estar rodeados y superados en número por una raza guerrera a la que le gusta la carne. Los Orkos fueron rápidamente destruidos y sus cuerpos devorados. Los Kroot se quedaron a vivir en el Piedro y, varias generaciones después, empezaron a manifestar la capacidad de imitar determinados aspectos de la tecnología aprendida a partir del ADN de los Mekánikoz Orkos. Cuando los conocimientos sobre tecnología se hicieron más comunes, la primera ciudad kroot empezó a tomar forma alrededor de los restos del destruido Piedro de los Orkos.

En el lapso de tiempo de unos cuantos miles de años, el continente principal de Pech ya contaba con cinco colmenas kroot y los campos de cultivo y las minas eran algo habitual. Esto acabó conociéndose como la fase expansionista de los Kroot y llegó hasta el punto de que los Kroot construyeron esferas de guerra con capacidad de salto hiperespacial para ir hacia las estrellas.

Fue entonces cuando los Kroot se encontraron nuevamente con los Orkos, aunque esta vez la balanza de poder había cambiado. Los líderes kroot, al poseer poca experiencia en la guerra y tener que utilizar tácticas que no habían utilizado anteriormente, condujeron a los Kroot a la derrota al tener que enfrentarse contra la brutalidad de los Orkos y fueron expulsados de cada frente a causa de la gran agresividad de los pieles verdes. Sin embargo, en cada planeta que los Orkos ocupaban, quedaban guerrillas de Kroots que seguían luchando contra los invasores. Al final, los Kroot se vieron forzados a trabajar como mercenarios para diversas razas alienígenas para poder sobrevivir. Después de veinte años de guerras, los Kroot (con la ayuda de los Tau) consiguieron reconquistar sus planetas, enfrentándose a una resistencia mínima, puesto que los Orkos se habían limitado a saquear y destruir a gran escala antes de proseguir su viaje hacia otros planetas. Entonces los Kroot decidieron reconstruir los planetas tal como estaban antes de la incursión orka. Pero los que habían sido abandonados para luchar contra los Orkos tenían otros planes: no estaban dispuestos a reconstruir una sociedad que los había llevado a la guerra y que luego no había sabido protegerlos. Dirigidos por un líder visionario llamado Anghkor Prok, defendieron el retorno a las antiguas costumbres, a la época anterior a la llegada del piedro orko. No se iba a reconstruir nada y los Kroot iban a volver a las costumbres tradicionales que les habían servido perfectamente para sobrevivir durante miles de años. Al final, se llegó a un compromiso según el cual todas las estirpes

lucharían como mercenarios para otras razas durante un tiempo, para acabar volviendo a su mundo natal de forma periódica para proporcionar todo el material genético útil que hubieran adquirido durante sus victorias. En Pech se quedaron varias esferas de guerra para proteger el planeta de futuras invasiones y los Kroot mercenarios partieron para surcar las estrellas ofreciendo sus servicios.

Actualmente, Pech es un mundo salvaje e indómito; los bosques todavía cubren la mayor parte del continente principal y las colmenas que un día albergaron a millones de Kroot se encuentran cubiertas de maleza y proporcionan refugio a muchas estirpes kroot. En Pech no hay ciudades, aunque existen muchos lugares que los Kroot consideran sagrados: los grabados sobre los descomunales árboles Jagga de las faldas del Monte Kaikown que señalan el lugar de descanso eterno de Anghkor Prok; la Piedra del Juramento de la Llanura de los Huesos, sobre la que se juró fidelidad al imperio tau; y la Caverna de los Antepasados en las Montañas Kamyon, entre otros. También existen lugares que los Kroot evitan, regiones malditas o encantadas como el Bosque Ygothlac, en el que viven monstruos terroríficos que evolucionaron a partir de la raza kroot hace miles de años. Los Kroot evitan estos lugares cubiertos de árboles negros y retorcidos y cuyo suelo está contaminado, como si la propia tierra comprendiera que lo único que vive en su interior fuera algo maligno y corrupto, en contra de la naturaleza. Algunas estirpes utilizan estos oscuros bosques como territorios donde sus guerreros pueden probar su coraje y su hombría, aunque estas prácticas se llevan a cabo muy de vez en cuando, dado que muy pocos de los que se aventuran en su interior salen de allí con vida.

Primer Contacto

Las fuerzas imperiales se toparon con los Kroot por primera vez durante la Cruzada Damocles en el planeta Sy'l'kell, cuando la 17^o de los Dragones de Brimlock sufrió una emboscada mientras se dirigía hacia el frente desde la zona de aterrizaje. La avanzada de exploradores de los Dragones fue eliminada por las escuadras de Carnívoros Kroot sin que tuviera tiempo de avisar a las tropas que la seguían y los últimos de la columna fueron atacados mientras avanzaban a través de un desfiladero angosto y cubierto de vegetación. Actuando de manera peligrosamente coordinada, tres estirpes de Kroot cayeron inesperadamente sobre los Guardias matando a montones de ellos al inicio de la batalla. Únicamente el firme liderazgo del Coronel Konstantin Griffin y del Comisario Eigerman logró mantener a las tropas imperiales agrupadas el tiempo suficiente para poder abrirse paso luchando. Los Kroot siguieron acosando a los soldados por los bosques hasta que el Coronel Griffin pudo unirse a los Marines Espaciales Guadañas del Emperador. Con estos refuerzos, las fuerzas imperiales dieron media vuelta para destruir a sus atacantes, pero los Kroot ya habían desaparecido entre los árboles.

Más adelante, se ha llegado a establecer un tipo de contacto no tan violento con los Kroot; incluso se sabe de algunas estirpes mercenarias que han luchado al lado de las fuerzas imperiales a cambio de armas y comida. La mayoría del los Kroot luchan para los Tau, pero no es raro encontrar fuerzas mercenarias luchando al lado de Eldars, humanos renegados, Legiones del Caos e, incluso, Orkos. Los Kroot no tienen prejuicios contra ninguna raza alienígena en particular y no les importa contra quién luchen mientras reciban su recompensa.

Uno de los sucesos más importantes que provocaron un cambio radical en la historia kroot tuvo lugar cuando las naves de ataque orkas que se encontraban disparando contra las esferas de guerra kroot que defendían Krath también atacaron una flota de colonización de los Tau que pasaba por allí cerca. Obligados a entrar en combate, los Tau contraatacaron y la superioridad de sus naves sirvió para destruir fácilmente a los Orkos. Sin embargo, las pequeñas naves solo formaban parte de la avanzadilla de una flota de Orkos muchísimo más grande y los ocasionales aliados no tardaron en encontrarse atrapados. De este modo empezó una larga guerra que obligaría a los Kroot y a los Tau a luchar juntos contra los Orkos, manteniéndolos a raya el tiempo suficiente como para que llegaran refuerzos de Guerreros de la Casta del Fuego de Sa'cea para destruir por completo a los pieles verdes.

Los Guerreros de la Casta del Fuego de Sa'cea quedaron tan impresionados por la bravura de los Kroot, que aceptaron ayudarlos a liberar a sus otras colonias del control de los Orkos. Durante los siguientes diez años, los ejércitos tau combatieron para expulsar a los Orkos de los planetas de los Kroot, hasta que al final llegaron al planeta natal de los Kroot a instancias del más grande de los líderes Kroot, Anghkor Prok. Sobre la sagrada Piedra del Juramento, Anghkor Prok juró lealtad al imperio de los Tau y prometió que sus guerreros se unirían al Bien Supremo, empezando así un periodo de cooperación entre las dos razas que ha perdurado hasta la actualidad.

Capacidad de Combate

Al haberse aliado con los Tau y haber luchado junto a otras razas alienígenas, los Kroot han ampliado sus conocimientos sobre la guerra.

Los Kroot son originarios del planeta Pech y, aunque su fisiología sea humanoide, existen indicios suficientes para creer que evolucionaron a partir de las aves. Aún conservan vestigios de tales orígenes, como el rostro picudo, una estructura ósea frágil, casi hueca, y cuatro dedos en manos y pies. La textura de la piel es áspera y está provista de pequeñas púas parecidas a cañones alargados de plumas que les sobresalen por la cabeza en varios puntos. La pigmentación de la piel varía de pardos terrosos y verdes moteados a naranjas chillones, pasando por todos los tonos intermedios. Dependiendo de las indicaciones alimenticias de cada Gran Kroot (personaje que se describe más adelante), la coloración de cada grupo familiar, más conocido como "estirpe", puede variar mucho. También es normal que los Kroot

de cada estirpe lleven símbolos tribales especiales pintados en la piel. Los Kroot maduran rápidamente, sobre todo durante los primeros diez años de su vida. A la edad de doce años ya se los considera adultos y se conocen casos de Kroot que han llegado a vivir un siglo, con su piel volviéndose cada vez más arrugada y correosa en los últimos años de vida.

Los Kroot son de elevada estatura y sus cuerpos nervudos les confieren una falsa impresión de fragilidad. En realidad, la musculatura de los Kroot es extremadamente fuerte y está compuesta por una densa materia fibrosa provista de una equivalencia potencia/masa mayor que la de los humanos. Sus rápidas contracciones musculares producen un efecto látigazo que permite a los Kroot propinar golpes muy potentes a gran velocidad. En tierra, suelen moverse a grandes saltos, mientras que en los bosques densos pueden ir saltando de árbol en árbol con gran rapidez. Los Kroot prefieren vestirse con atavíos sencillos: arneses hechos con pieles de animales adornadas con huesos, amuletos y collares hechos a mano.

Los pocos especímenes que se han podido estudiar demostraron poseer cerebros compuestos por un hemisferio frontal o anterior y otro posterior. Según parece, el hemisferio anterior es el más grande y controla la lógica, el razonamiento y la memoria, mientras que el posterior, menos desarrollado, gobierna la imaginación y la creatividad. Si esto fuera realmente así, esto explicaría la actitud pragmática de los Kroot y su incapacidad para progresar tecnológicamente. Su cabeza está coronada por una gran masa de cañones de plumas resistentes y flexibles que parecen formar parte de su aparato sensorial. Estos cañones de plumas contienen una especie de ganglios que se originan en los lóbulos frontales del cerebro que puede que les resulten muy adecuados para recibir e interpretar información acerca del entorno. Las cavidad olfativa del cráneo kroot también es más grande y posee múltiples órganos sensoriales que se extienden hasta la boca. Los ojos están desprovistos de pupilas y normalmente tienen un tono blanco lechoso. Es probable que sean capaces de percibir frecuencias más altas del extremo infrarrojo y que puedan sentir el calor corporal que genera la presa. Como consecuencia, los Kroot son rastreadores excelentes y puede ser muy difícil conseguir esconderse de ellos.

Los Kroot generan muy pocos residuos, ya que excretan en forma de un sudor viscoso y agrio que tiene toda una serie de propiedades dependiendo de lo que hayan consumido. Los beneficios más evidentes son una relativa capacidad para protegerse del calor, así como propiedades antibióticas y la posibilidad de desviar un golpe dirigido con poca fuerza haciendo que se escurra por la piel sin causar daño. Se sospecha que los Kroot pueden alterar las propiedades de sus secreciones para dejar rastros de feromonas, marcar territorios, avisar de algún peligro e incluso para comunicarse entre ellos. Y también podrían hacer esto como algún modo de control de las formas de vida menores, como pájaros y pequeños animales, ya que hay pruebas que sugieren la idea de que los Kroot utilizan feromonas empáticas para evitar asustar a dichas criaturas y así no delatar su posición en batalla. Esta habilidad, combinada con su método de comunicación, hace que los Kroot sean capaces de aprender nuevas lenguas con una rapidez impresionante, relacionando el lenguaje corporal y el tono de voz con el sonido de las palabras extrañas para descubrir el significado. Su propio sistema de comunicación se basa en una mezcla de chasquidos y silbidos, reforzados por estas exudaciones de feromonas.

Pero la costumbre más repugnante de los Kroot, con diferencia, es la de comerse la carne de los muertos. En batalla, esta costumbre los lleva a devorar ritualmente los cadáveres de aquellos a los que han matado; y no hay casi nada que no puedan comerse. El sistema digestivo de los Kroot es muy eficaz, ya que puede transformar casi cualquier tipo de material orgánico en energía, que retienen en unos órganos denominados nimunes, que tienen repartidos por todo el cuerpo. En caso de consumir algo inorgánico e indigerible, los Kroot lo regurgitarán con bastantes molestias. Sin embargo, la peculiaridad más singular de la digestión de los Kroot es que tienen la capacidad de extraer de la comida las cadenas de ADN que puedan serles útiles. Como los genetistas del Adeptus Mecánicus ya saben desde hace tiempo, la mayor parte de la estructura doble helicoidal del ADN no contiene información, sino que se usa para dividir las zonas que sí la contienen. Los Kroot han heredado de alguna forma la capacidad de incorporar los códigos de ADN útiles para su propia cadena genética, almacenándolos en los espacios vacíos. Los Kroot de mayor tamaño, llamados Grandes Kroot, poseen una comprensión instintiva de este proceso, de manera que dirigen a sus estirpes a consumir una presa determinada para que, en sucesivas generaciones, puedan incorporar elementos de sus genes.

Este proceso no funciona de un modo matemático; existen numerosos ejemplos de intentos fallidos en este sentido que han dejado a algunos Kroot atrapados en callejones sin salida genéticos, de entre los cuales los Krootox y los Mastines de Guerra Kroot son los más evidentes. En algún punto de su evolución genética, las dos subespecies de Kroot se alimentaron de criaturas que poseían rasgos que querían asimilar, pero, al hacerlo, se les atrofió la inteligencia. Los Krootox ahora son más grandes y más fuertes, pero se transformaron a su vez en criaturas de movimientos lentos, más parecidas a los grandes herbívoros del bosque que a sus primos más bajos pero más inteligentes. Los Mastines de Guerra Kroot se volvieron más rápidos y ágiles, pero, al igual que los Krootox, su inteligencia se vió reducida y se transformaron en poco más que inmundos depredadores. Existen otras variaciones, como el pequeño halcón kroot y la sinuosa serpiente kroot, así como otras criaturas aún más terroríficas. En las zonas más inaccesibles de los bosques de Pech habitan bestias que antaño fueron Kroot, pero que, desde entonces, han degenerado hasta convertirse en horripilantes variantes evolutivas, en monstruos que se alimentan de los de su propia raza. Estos lugares se consideran malditos y solo los Kroot más valientes o más temerarios se atreven a adentrarse en las profundidades del bosque.

Actualmente, Pech es un mundo salvaje e indómito; los bosques todavía cubren la mayor parte del continente principal y las colmenas que un día albergaron a millones de Kroot se encuentran cubiertas de maleza y proporcionan refugio a muchas estirpes kroot. En Pech no hay ciudades, aunque existen muchos lugares que los Kroot consideran sagrados: los grabados sobre los descomunales árboles Jagga de las faldas del Monte Kaikown que señalan el lugar de descanso eterno de Anghkor Prok; la Piedra del Juramento de la Llanura de los Huesos, sobre la que se juró fidelidad al imperio tau; y la Caverna de los Antepasados en las Montañas Kamyon, entre otros. También existen lugares que los Kroot evitan, regiones malditas o encantadas como el Bosque Ygothlac, en el que viven monstruos terroríficos que evolucionaron a partir de la raza kroot hace miles de años. Los Kroot evitan estos lugares cubiertos de árboles negros y retorcidos y cuyo suelo está contaminado, como si la propia tierra comprendiera que lo único que vive en su interior fuera algo maligno y corrupto, en contra de la naturaleza. Algunas estirpes utilizan estos oscuros bosques como territorios donde sus guerreros pueden probar su coraje y su hombría, aunque estas prácticas se llevan a cabo muy de vez en cuando, dado que muy pocos de los que se aventuran en su interior salen de allí con vida.

Primer Contacto

Las fuerzas imperiales se toparon con los Kroot por primera vez durante la Cruzada Damocles en el planeta Sy'l'kell, cuando la 17ª de los Dragones de Brimlock sufrió una emboscada mientras se dirigía hacia el frente desde la zona de aterrizaje. La avanzada de exploradores de los Dragones fue eliminada por las escuadras de Carnívoros Kroot sin que tuviera tiempo de avisar a las tropas que la seguían y los últimos de la columna fueron atacados mientras avanzaban a través de un desfiladero angosto y cubierto de vegetación. Actuando de manera peligrosamente coordinada, tres estirpes de Kroot cayeron inesperadamente sobre los Guardias matando a montones de ellos al inicio de la batalla. Únicamente el firme liderazgo del Coronel Konstantin Griffin y del Comisario Eigerman logró mantener a las tropas imperiales agrupadas el tiempo suficiente para poder abrirse paso luchando. Los Kroot siguieron acosando a los soldados por los bosques hasta que el Coronel Griffin pudo unirse a los Marines Espaciales Guadañas del Emperador. Con estos refuerzos, las fuerzas imperiales dieron media vuelta para destruir a sus atacantes, pero los Kroot ya habían desaparecido entre los árboles.

Más adelante, se ha llegado a establecer un tipo de contacto no tan violento con los Kroot; incluso se sabe de algunas estirpes mercenarias que han luchado al lado de las fuerzas imperiales a cambio de armas y comida. La mayoría del los Kroot luchan para los Tau, pero no es raro encontrar fuerzas mercenarias luchando al lado de Eldars, humanos renegados, Legiones del Caos e, incluso, Orkos. Los Kroot no tienen prejuicios contra ninguna raza alienígena en particular y no les importa contra quién luchen mientras reciban su recompensa.

Capacidad de Combate

Al haberse aliado con los Tau y haber luchado junto a otras razas alienígenas, los Kroot han disfrutado de cientos de años para ir puliendo su habilidad de combate. Si bien son muy buenos en copiar y emplear el armamento que se les proporciona, el cerebro de los Kroot no posee la capacidad de innovar demasiado y, por eso, sus métodos de combate han permanecido inmutables a lo largo de los siglos, basándose especialmente en su ferocidad en combate cerrado. Los Kroot están bien dotados para el combate cuerpo a cuerpo, con extremidades fuertes y rifles largos equipados con hojas de combate letalmente afiladas. Son guerreros hábiles, fuertes y más feroces al asalto que un Guardia Imperial, quizá incluso comparables a un miembro del Adeptus Astartes, aunque sin la flexibilidad, el armamento, la armadura y la fe de un Marine Espacial.

Los rifles kroot pueden ser potentes, pero no tienen la potencia necesaria para penetrar una armadura gruesa. Los cañones kroot solo pueden ser transportados sobre las espaldas de los robustos Krootox, pero sus disparos son mucho más potentes. Los inmundos Mastines de Guerra Kroot, que se lanzan al combate por delante de la línea principal, a menudo acompañan a los Kroot en la batalla, apoyados por el fuego procedente de los cañones kroot montados sobre los Krootox. Aunque los Kroot son máquinas de matar casi perfectas, son incapaces de resistir largas campañas de asedio, lo que los hace depender de jefes más expertos técnicamente para que les proporcionen el apoyo logístico y el equipo pesado, como el armamento de asedio y la maquinaria de ingeniería. Sin embargo, son expertos en las tácticas de guerrilla, de modo que su autosuficiencia y su habilidad para el pillaje les permiten sobrevivir en tierras fronterizas durante años.

Tecnología

Las armas kroot van desde los primitivos rifles de pólvora negra hasta los que los Tau les han adaptado para disparar munición de inducción que aumenta la capacidad de penetración y la energía cinética del impacto. Los cañones kroot representan el máximo nivel de tecnología armamentística kroot sobre el campo de batalla. Aunque los Kroot disponen de naves con una mínima capacidad de salto hiperespacial, el conocimiento de su funcionamiento es algo innato para ellos, ya que proviene de la carne de los Mekánicos Orkos que devoraron, en vez de haberlo desarrollado o aprendido. Aparte de la tecnología armamentística, los Kroot no disponen de mucho equipo avanzado y prefieren utilizar complementos hechos a mano, así como vivir en un mundo con un nivel tecnológico primitivo.

Nivel de Amenaza y Política Imperial

Los Kroot son una raza primitiva con un nivel de amenaza bajo y actualmente no existe ninguna Campaña Imperial para exterminarlos. Sin embargo, el contacto con ellos no está permitido. No obstante, en varias ocasiones los puestos

fronterizos han empleado los servicios de los mercenarios kroot, por lo que recordamos que el contacto con alienígenas sigue siendo un crimen que se castiga con la muerte. Los Kroot no tienen ninguna tendencia xenófoba y no persiguen el exterminar a otras razas. Aunque sus guerreros se encuentran motivados por un firme sentido del honor, en el fondo son mercenarios que luchan por dinero o bienes que ellos no pueden producir.

Estructura Social

El grupo social más importante de la sociedad kroot es la estirpe, un colectivo de familias no muy diferente de una tribu, formado por grandes familias y grupos creados a partir de apareamientos. La primacía dentro de una estirpe se reconoce por instinto, de manera que los Grandes Kroot, que se encargan de controlar la alimentación de los grupos para absorber mejor el ADN útil, ascienden hasta convertirse en los líderes de cada estirpe. Los Kroot se reproducen al poner el macho sus manos sobre la espalda de la hembra y secretar un sudor viscoso que contiene su estructura genética. El ADN del macho se mezcla con el de la hembra y la nueva criatura empieza a crecer en uno de los nimunes de la hembra hasta el momento de nacer. De un modo parecido a como se trata la comida no digerible, las hembras regurgitan a los bebés kroot. Una hembra kroot puede dar a luz siete u ocho crías cada año, aunque solo una cuarta parte aproximadamente conseguirá alcanzar la madurez. Después del nacimiento, la energía contenida en los nimunes de la madre sirve para proporcionar los nutrientes necesarios para que los pequeños Kroot empiecen su crecimiento acelerado. Los Kroot jóvenes maduran con una rapidez impresionante y la mayoría ya están preparados para ocupar su puesto en la estirpe tras su décimo año de vida. Los grupos familiares kroot cuidan y protegen a sus crías durante varios años, hasta que estas son lo bastante fuertes para defenderse por sí mismas y empezar a formar su propia familia.

Los Kroot tienen un gran respeto por los que los han precedido, sus antecesores genéticos, y el culto a los antepasados es muy común en sus mundos natales. Los más ancianos son respetados por la sabiduría y el material genético que han acumulado a lo largo de sus vidas. Cuando un Kroot muere, sus familiares directos se comen el cuerpo y, de esta manera, preservan el valioso material genético de la estirpe. La familia es muy importante para los Kroot, que luchan ferozmente para proteger a la estirpe; a pesar de ello, si se ven obligados a emigrar a toda prisa debido a la guerra, al hambre o a otros desastres, la estirpe matará a los ancianos y a los jóvenes y se los comerá para facilitar un traslado rápido. Aunque, sin duda, los no pertenecientes a esta raza encontrarán esta costumbre de lo más salvaje, los pragmáticos Kroot consideran un noble sacrificio el que los jóvenes y los ancianos permitan que se conserve de esta manera su código y herencia genéticos para el bien de las generaciones futuras