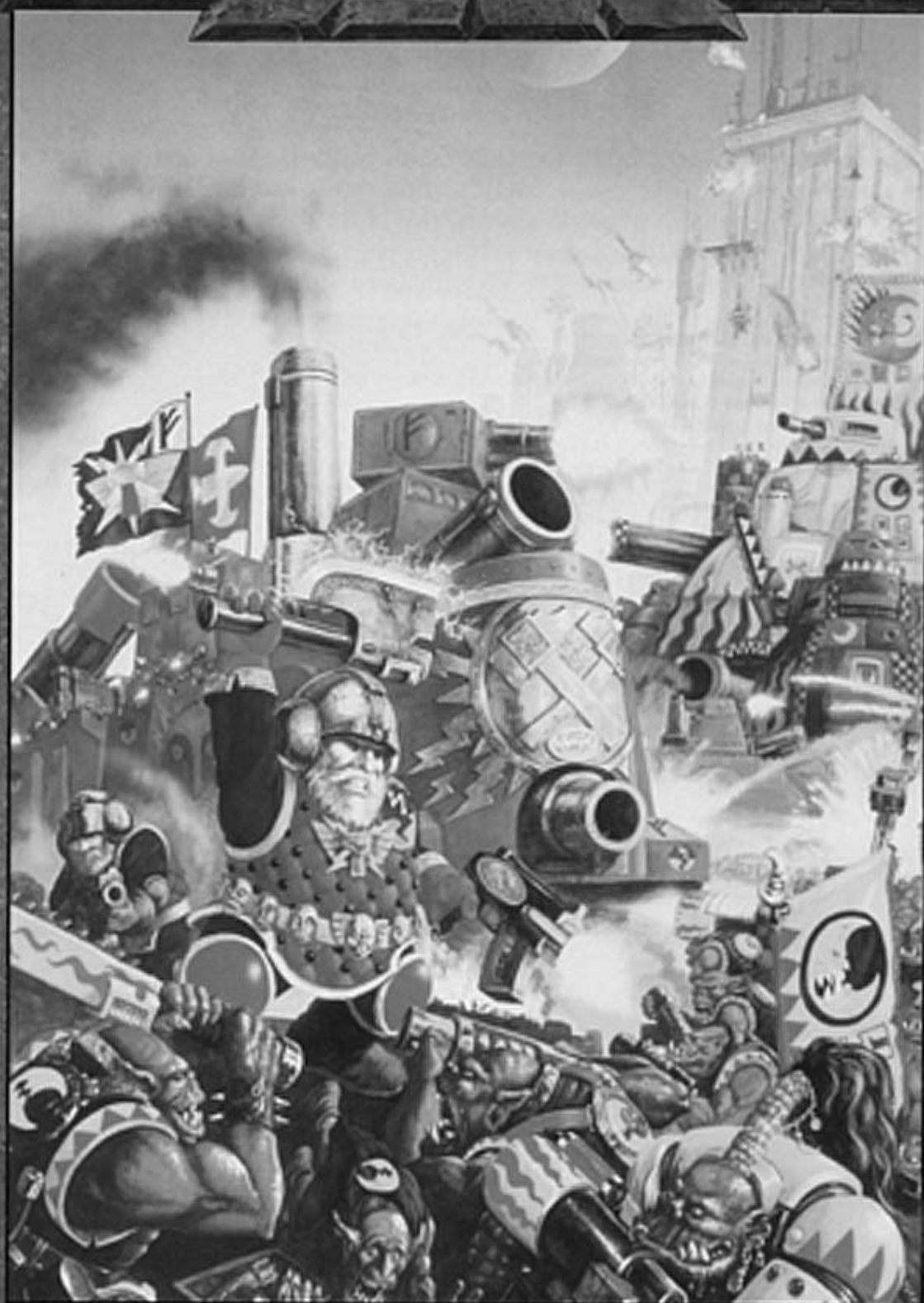


CODEX™

# *SQUAT*



## Introducción y notas del autor:

Desde que los Squat fueron descatalogados, he intentado sin éxito jugar con un ejército suyo a base de crear un códex para ellos desde cero. El problema que esto tiene es el de siempre, no es posible jugar de forma "legal" o en un torneo con un codex bajado de Internet, o creado por ti mismo, y la ampliación de Ordo malleus dixit del juego, me ha dado la oportunidad de cambiar esto y hacer un codex Squat completamente "legal". Al final del mismo he incluido una serie de reglas opcionales

Este codex es un plagio, palabra por palabra del Codex Lobos espaciales, al cual se le han efectuado las siguientes modificaciones:

Regla especial "Odio" (deuda de sangre en el codex lobos) El "odio" hacia el capítulo Dark Angel ha sido sustituido por "Odio" a los Orkos, por Razones Históricas.

El sacerdote de hierro ya no existe, ha sido recortado, en cambio, el ingeniero (Sacerdote rúnico en el codex lobos espaciales), puede utilizar su opción de equipo de servobrazo. No he alterado el coste en puntos, pues la habilidad viene incluida en la opción de equipo.

Los Squat no pueden optar por los Razorbacks como transporte en su lugar disponen de "Transportes ligeros" que son vehículos creados con las reglas del "ordo malleus dixit", este tanque utiliza la figura antigua del rhino, carece de armas y tiene las compuertas situadas en el mismo lugar que un rhino, posee entre un punto menos de blindaje en cada localización que el rhino para representar su ahorro en peso, (que se refleja en el volumen final del vehículo) al no representar tal vez las placas laterales del rhino un blindaje de 10, he incluido la modificación de blindaje adicional de forma obligatoria para compensar esto), y posee las siguientes características:

Blindaje frontal 10, lateral, 10, posterior, 9.  
Motor sobrealimentado, vehículo Veloz, cerrado.  
Transporte (10).  
Blindaje adicional.

Coste 75 puntos.

He incluido también otro par de vehículos, el mole mortar, archiconocido en anteriores ediciones, como se especifica en el Ordo Malleus, el vehículo ha de ser una buena representación de su descripción, al día de hoy, no me es posible incluir la fotografía del modelo pues o está terminado, pero lo estará en breve. De momento imagina una base con ningún blindaje aparte de una barandilla, y tres tubos gordos que entran en el suelo en su parte frontal, estos tubos son los cañones del arma (recuerda que la munición del mortero viaja bajo tierra), la orientación de la batería no es demasiado importante pues los proyectiles se orientan bajo tierra al modo de un torpedo en el agua.

Según estas reglas se pueden construir pequeños tanques que pueden ser elegidos como una opción de ataque rápido, los tanque que yo he construido son casi unas plataformas de armas autopropulsadas, de esta forma el ejército pese aparentar un mayor número de tropas de apoyo pesado del permitido (aparencia que encaja con un ejército Squat) en realidad esta utilizando opciones de ataque rápido.

He quitado el personaje especial de Ulrik.

La habilidad de Grunbag Ironbeard (artista antes conocido como Logan Grimmnar) de +1 ataque, ahora sólo afecta a Squats, es mas apropiado, tampoco tiene el talismán de cola de lobo (sí, le he empeorado por que sí... ¿pasa algo?).

Existen ciertos vehículos Marines que he retirado como opción para los Squat, como los Dreadnought, el Lemann Russ y los Land Speeders, esta es una mutilación voluntaria para mejorar la ambientación del códex, (recuerda que a cambio he introducido nuevos vehículos creados con las reglas del Ordo Malleus).

Hay reglas especiales puestas únicamente para explicar porque los Squats tienen un perfil tan parecido al Marine (caramba que coincidencia... ;) como El escudo de combate ,los apuntadores...

Comisarios: las escuadras de línea del códex lobos y de los marines pueden sustituir una miniatura por un portaestandarte, yo he cambiado esto por el comisario, que a efectos de juego hace exactamente lo mismo pero queda más bonito.

### Miniaturas:

Para el robot (Dreadnought venerable en el codex lobos), yo utilizo una miniatura de Dreadnought de la primera edición del Warhammer (sí, una auténtica reliquia) Los vehículos los estoy construyendo yo solito :) Los bárbaros, (lobos de fenris en el codex lobos) son enanos del fantasy.

***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 Contienda, 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 causas 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 Contienda 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.

## **SOCIEDAD SQUAT**

La 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.

## **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.

### LA HERMANDAD

El grueso de las tropas de la Hermandad está formado por aquellos llamados simplemente Hermanos de Guerraz.IE ts



## EL SEÑOR DE LA GUERRA Y LA HEARTHGUARD

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.

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 emblemático 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.



## Reglas especiales:

**Armaduras diversas:** En un ejército Squat, los integrantes de las unidades de combate, a menudo aportan su propio equipo, así se puede dar el caso de que existan diferentes tipos de armadura dentro de una misma unidad. El jugador atacante realiza normalmente las tiradas para impactar y herir, pero, cuando el jugador Squat efectúa las tiradas de salvación por armadura, tiene en cuenta la armadura utilizada por el mayor número de miniaturas en la unidad. En el caso de un empate, el jugador Squat decide que tirada de salvación se utiliza. Cualquier baja causada debe retirarse de entre las que se ha utilizado su tirada de salvación (incluso si resultan impactadas por armas que no permiten tiras salvación como las armas de energía etc.)

**Cápsulas de Desembarco:** Al inicio de una misión en la que puedan utilizarse tropas de despliegue rápido, puede declararse que los Squat despliegan utilizando las cápsulas de desembarco o vehículos subterráneos. Desplegarán utilizando las reglas de despliegue rápido en el reglamento de Warhammer 40.000. Las siguientes unidades desplegarán utilizando las cápsulas: Squats con escudo de combate o de cualquier otro tipo o exo-armadura, Mercenarios, Robot.

**Contracarga:** Para los Squat, el ataque es la mejor defensa, si el enemigo carga contra ellos la unidad Squat debe mover 15 cm para ponerse en contacto peana con peana con el. Esta contracarga se considera un movimiento de asalto, por lo que el terreno lo afecta de forma habitual. Las miniaturas que contracargan no recibirán el modificador de +1 ataque por cargar, pero podrán luchar con todos sus ataques. Las escuadras de armas pesadas no pueden hacer esta contracarga por razones obvias.

**Odio:** Los Squat nunca olvidan una afrenta en su contra, y odian a los Orkos, un Squat impactará en combate cuerpo a cuerpo contra cualquier miniatura de estas formaciones con un resultado de 3+, sin importar las habilidades de armas respectivas, el enemigo también impactará con un resultado de 3+.

**Disparar con una mano:** Los Squat han diseñado sus láser de forma que puedan ser usados en el combate cuerpo a cuerpo, de esta forma se beneficiarán de ellos como si se tratase de una pistola láser, aún así esto impide recibir el +1 ataque al cargar, pues no dejan de ser armas no diseñadas para esta función.

**Bárbaros:** Algunos personajes de la lista de ejército pueden luchar acompañados de bárbaros, éstos son Squats sacados de mundos atrasados tecnológicamente y utilizados para el combate. Desconocen toda tecnología y luchan con sus armas ancestrales como hachas y martillos, son tratados casi como animales por los Squat "evolucionados" y a pesar de esto, son absolutamente leales a los mismos, pues les consideran dioses. Deben permanecer a 5 cm o menos del personaje en todo momento y se mueven a la misma velocidad que él (forman una pequeña unidad, y deben efectuar chequeos por bajas). El personaje y los bárbaros pueden unirse a una unidad, estos han de seguir permaneciendo a 5 cm o menos del personaje pero al resto de efectos se consideran parte de la unidad, para retirar bajas inclusive. Los bárbaros pueden ser transportados en un vehículo al igual que un Squat, un personaje acompañado por bárbaros no puede ser equipados con power boards, pero puede ir en moto, es un ritmo que los bárbaros asombrosamente si pueden seguir sin cansarse. Los bárbaros se benefician de las reglas, no importa cuantos son y contracarga. Si su protegido muere, llevaran su cuerpo a un lugar seguro, así en una misión de recuperar el cadáver o sus pertenencias, los bárbaros han de estar todos muertos para que esto pueda ser realizado.

**No importa cuantos sean:** Los Squat son orgullosos y no se retiran por el hecho de ser superados en número en un combate. Ignoran por tanto, el modificador negativo por ser superados en numero en un chequeo de desmoralización al ser derrotados en un combate cuerpo a cuerpo.

**No se teleportan:** Las Exo-armaduras tienen una diferencia con las armaduras de exterminador, no tienen capacidad de teleportación, así no se pueden utilizar las reglas de despliegue rápido con estas a menos que todo el ejército utilice las reglas de despliegue rápido.

**Sentidos Mejorados:** Los Squat, han complementado con tecnología los aguzados sentidos que tenían sus antepasados en los túneles y minas, así, puedes repetir la tirada para determinar la distancia de visibilidad en un combate nocturno. Debes aceptar el segundo resultado, incluso si es inferior al primero.

**Pelotas de plomo:** Los Squat se reagrupan automáticamente después de retirarse, incluso si la escuadra es menos del 50% del inicial. Si el enemigo los alcanza no serán destruidos sino que se iniciará un asalto (el enemigo dispone de +1 Ataque). Si no son perseguidos, podrán moverse, disparar y asaltar normalmente.

**"El Señor de la fortaleza Squat se sienta siempre flanqueado por su Warlord, que es su brazo y presencia en la batalla, y el Lord Ancestro, que es su pensamiento."**



## Cuartel general:

El sistema de gobierno Squat es un tanto peculiar, así en combate las unidades de cuartel general no vienen determinadas por la misión, sino que se ha de escoger una unidad de cuartel general por cada 750 puntos de ejército así un ejército de 1.500 puntos **debe** escoger 2 unidades de cuartel general, y una de 1501 puntos **debe** escoger 3 unidades de cuartel general.

0-1 Warlord	Puntos miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Warlord	75	5	5	4	4	3	5	4	10	3+
Bárbaro	+12	4	0	4	4	1	4	2	8	6+

**Opciones:** puede disponer de cualquier pieza de equipo de la armería Squat.

**Bárbaros:** Un señor de la guerra puede estar acompañado por 4 bárbaros.

### Reglas especiales:

**Personaje Independiente:** Excepto si está acompañado por su escolta de Hearthguard, un Warlord es un personaje independiente y sigue las reglas descritas sobre personajes independientes en el reglamento de Warhammer 40.000.

**Hearthguard:** El Warlord puede ir acompañado por una escolta de Hearthguard. Consulta la descripción de la Hearthguard para ver mas detalles.

**Disparar con una mano:** Descrita al principio de este codex

0-1 Ancestro vivo	Puntos miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ancestro vivo	95	5	5	4	4	2	5	4	10	3+
Bárbaro	+12	4	0	4	4	1	4	2	8	6+

**Armamento:** Pistola láser, arma de energía y escudo deflector (ver más adelante).

**Opciones:** puede disponer de cualquier pieza de equipo de la armería Squat.

**Bárbaros:** Un ancestro puede estar acompañado por 4 bárbaros.

### Reglas especiales:

**Personaje Independiente:** Excepto si está acompañado por su escolta de Hearthguard, un Ancestro es un personaje independiente y sigue las reglas descritas sobre personajes independientes en el reglamento de Warhammer 40.000.

**Hearthguard:** El Ancestro puede ir acompañado por una escolta de Hearthguard. Consulta la descripción de la Hearthguard para ver mas detalles.

**Escudo Deflector:** El Ancestro, va equipado con un escudo deflector que funciona de la misma forma que un aura de hierro (4+ invulnerable) (ver codex marines espaciales)

**Disparar con una mano:** Descrita al principio de este codex

## 0-1 Ingeniero Squat

	Puntos miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ingeniero Squat	80	5	5	4	4	2	5	4	9	3+

**Opciones:** puede disponer de cualquier pieza de equipo de la armería Squat.

### Reglas especiales:

**Personaje Independiente:** Excepto si está acompañado por su escolta de Hearthguard, un Ingeniero es un personaje independiente y sigue las reglas descritas sobre personajes independientes en el reglamento de Warhammer 40.000.

**Hearthguard:** El Ingeniero puede ir acompañado por una escolta de Hearthguard. Consulta la descripción de la Hearthguard para ver mas detalles.

**Dispositivo de Ocultación:** En la fase de disparo de cualquier turno Squat, el ingeniero puede utilizar su dispositivo de ocultación (al modo de un poder psíquico). Si logra utilizarlo, puede hacerlo sobre si mismo o una unidad propia con una miniatura a menos de 30 cm de él.

La unidad se considera a cubierto, por lo que recibe una tirada de salvación por cobertura de 5+ y atacará en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo hasta el final de siguiente turno de combate enemigo. La unidad que se haya protegida de este modo puede asaltar, si lo hace y el enemigo también se halla a cubierto, el combate se resuelve por orden de iniciativa.

**Disparar con una mano:** Descrita al principio de este codex



## Capitán de la Hearth Guard

	Puntos miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Capitán de la Hearth Guard	60	5	5	4	4	2	5	4	9	3+
Bárbaro	+12	4	0	4	4	1	4	2	8	6+

**Opciones:** puede disponer de cualquier pieza de equipo de la armería Squat y/o de la de la descripción de la Hearthguard en la lista de ejército.

**Bárbaros:** Un Capitán HearthGuard puede estar acompañado por 4 bárbaros.

### Reglas especiales:

**Personaje Independiente:** Excepto si está acompañado por su escolta de Hearthguard, un Capitán de la HearthGuard es un personaje independiente y sigue las reglas descritas sobre personajes independientes en el reglamento de Warhammer 40.000.

**Hearthguard:** El Capitán de la HearthGuard puede ir acompañado por una escolta de Hearthguard. Consulta la descripción de la Hearthguard para ver mas detalles.

**Disparar con una mano:** Descrita al principio de este codex.



## Cuartel general / Tropa de Élite:

<b>Robot Squat</b>	<b>Blindaje:</b>								
	Puntos miniatura	HA	HP	F	Frontal	Lat.	Post.	I	A
Robot Squat	125	5	5	6(10)	12	12	10	4	3

**Tipo:** Bípode

**Dotación:** Un Squat.

**Armamento:** El brazo izquierdo está equipado con un arma de combate cuerpo a cuerpo de dreadnought con un bolter de asalto incorporado. El brazo derecho está equipado con un arma de la siguiente lista: Cañón de Asalto por +30 puntos. Dos cañones láser acoplados por +50 puntos, dos bólter pesados acoplados por +30 puntos, cañón de fusión por +40 puntos, cañón de plasma por +40 puntos, Cañón automático por +35 puntos.

**Opciones:** El Robot puede equiparse con cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos por el coste indicado en la Armería de los Marines espaciales: Blindaje adicional, reflector, descargadores de humo. No puede adquirirse una modificación mas de una vez.

El bolter de asalto puede transformarse en un lanzallamas pesado por +10 puntos.

El arma de combate cuerpo a cuerpo puede ser reemplazada por un lanzamisiles por +10 puntos.

### Reglas especiales:

#### Computadora de batalla:

El Robot lleva incorporada una avanzadísima computadora de batalla que sirve de apoyo a la planificación táctica de cada batalla. Si un ejército Squat lleva un Robot, puede repetir la tirada para determinar quien juega primero si la misión así lo permite.

#### Difícil de destruir:

Estas obras maestras de ingeniería son muy difíciles de destruir, así, puedes obligar a tu oponente a que repita la tirada de daños. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada.

#### Nexo con el centro de mando:

Gracias a su avanzada computadora y sistema de comunicaciones, el robot puede dirigir una operación de batalla y así puede ser elegido tanto como CG como Élite.



## Tropa de élite:

**Hearthguard:** Estos son las tropas de élite de los Squat, son los guerreros que han llegado al mas alto prestigio entre los suyos, existen pocos de estos héroes en cada Stronghold, para representar esto, nunca puede haber mas de 20 Hearthguard en un ejército Squat. Estos pueden ser utilizados de dos maneras, como escolta de un personaje o como jefes de las escuadras de Squat. Cualquier número de unidades de Hearthguard que haya en tu ejército serán considerados una única unidad de tropas de élite.

Jefe Hearthguard		HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Jefe Hearthguard	Puntos miniatura 30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

**Opciones:** puede disponer de cualquier pieza de equipo de la armería Squat.

### Reglas especiales:

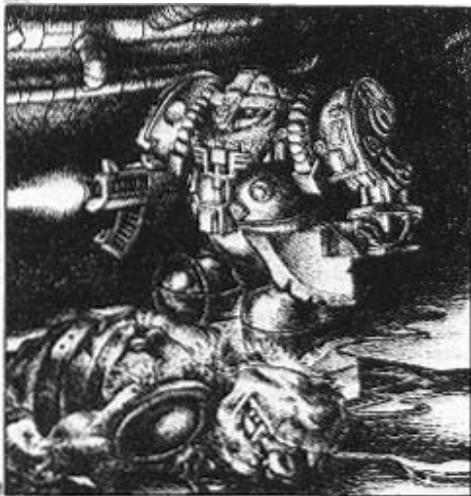
**Jefe de unidad:** Puede ser asignado como jefe de una escuadra de Squat al inicio de la batalla, se considerará parte de la escuadra y no podrá abandonarla.

**Disparar con una mano:** Descrita al principio de este codex

Escolta Hearthguard		HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Escolta Hearthguard	Puntos miniatura 25	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

**Escuadra:** Una escuadra de Hearthguard puede estar formada por entre 4 y 9 miniaturas. Debe ser asignada a un personaje que pueda disponer de una escolta. El personaje y la escolta forman una única unidad.

**Opciones:** puede disponer de cualquier pieza de equipo de la armería Squat.



**Armas pesadas de la Hearthguard:** Una de cada tres miniaturas (redondeando hacia arriba puede equiparse con una de las siguientes armas pesadas. Las miniaturas equipadas con armas pesadas no pueden utilizar otras armas y no pueden montar en motos. Todas las armas pesadas se consideran armas a dos manos respecto a otras opciones permitidas en la armería.

### Armas pesadas de Exo-Armadura (sólo para Hearthguard equipada con Exo-armadura):

Cañón de asalto por +20 puntos, lanzallamas pesado por +10 puntos Lanzamisiles ciclón por +30 puntos

### Armas pesadas incompatibles con la Exo-armadura:

Bolter pesado por +15 puntos, lanzamisiles por +20 puntos, cañón láser por +35 puntos, cañón de fusión por +35 puntos, cañón de plasma por +35 puntos.

**Vehículos de transporte:** Una escolta Hearthguard puede ir montada en un Rhino por +50 puntos, en un Transporte ligero por +75 puntos o un Land Raider por +250 puntos. Los Hearthguard equipados con Exo-Armadura sólo pueden montar en un Land Raider. Un vehículo de transporte sólo puede incluirse si el personaje y su escolta caben en él.

**Motocicletas:** Una escolta asignada a un personaje en motocicleta debe ir montada también en una por un coste de +20 puntos por miniatura. Ten en cuenta que las Exo-armaduras no pueden montar en Moto y las motos no caben en los vehículos.

### Regla especial:

**Disparar con una mano:** Descrita al principio de este codex

**Los mercenarios son Squats que 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.**



### Mercenarios Squat

	Puntos miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comando	14	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

**Escuadra:** Está compuesta por entre 4 y 6 mercenarios. Estos comandos, son contratados de entre las diferentes armadas mercenarias para infiltrarse hasta detrás de las líneas enemigas gracias a sus vehículos subterráneos.

**Armamento:** Pistola Láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo.

**Opciones:** Una de las escuadras de Mercenarios puede escoger las opciones incluidas en el codex marines espaciales, el resto debe escoger de entre las siguientes opciones:

Cualquier Mercenario puede reemplazar sus armas por un láser o una escopeta sin coste alguno.

Dos miniaturas pueden sustituir su pistola láser por un rifle de francotirador por +5 puntos o por una pistola de plasma por +10 ptos.

Dos miniaturas pueden sustituir su arma cuerpo a cuerpo por un arma de energía por +10 puntos.

Una miniatura puede reemplazar sus armas por una de las siguientes: Lanzallamas por +6 ptos; rifle de fusión por +10 ptos, Rifle de plasma por +12 ptos.

La escuadra puede equiparse con granadas de fragmentación por un coste adicional de +1 pto por miniatura y con granadas de fusión por +4 ptos por miniatura.



### Reglas especiales:

**Infiltradores:** Los Mercenarios tienen la habilidad de abrirse paso de forma independiente (ya que no forman realmente parte del ejército y siguen sus propias directrices y con sus propias líneas de abastecimiento) y llegar hasta una posición avanzada en el campo de batalla. Para representarlo, ellos y su jefe (Hearthguard) si tienen uno, pueden desplegarse utilizando la regla de infiltradores, pero si la misión no lo permite, entonces han de desplegarse con el resto del ejército.

**Moverse a través de cobertura:** Los mercenarios son expertos exploradores y de esta forma pueden tirar un dado adicional si mueven a través de terreno difícil.

**Tras las líneas enemigas:** Una de las unidades de Mercenarios (y su jefe Hearthguard si tienen uno) pueden actuar de avanzadilla para operar tras las líneas enemigas. Utilizarán su habilidad innata para deslizarse detrás de las líneas enemigas y atacarlas por la retaguardia. Si decides utilizar esta opción, la unidad de exploradores debe mantenerse en reserva, incluso en los escenarios que no lo permiten. Cuando los exploradores aparecen, deben hacerlo por el borde del tablero por donde entran las reservas del enemigo o hacia donde se retira. Si el oponente no tiene un borde definido, entonces se tira al azar.

## Tropas de línea:

### 1+ Escuadra Hermanos de Guerra

	Puntos miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerrero Squat	17	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

**Escuadra:** Está compuesta por entre 6 y 10 guerreros Squat.

**Armamento:** Pistola Láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo.

**Opciones:** Cualquier miniatura puede reemplazar su pistola láser por un láser por +1 punto. Hasta dos miniaturas pueden reemplazar su arma de combate cuerpo a cuerpo por una de las siguientes armas: Arma de energía por +10 puntos, puño de combate por +15 puntos. Hasta dos miniaturas pueden reemplazar su pistola láser por una pistola de plasma por 10 puntos.

Una de las miniaturas puede reemplazar su pistola láser y su arma de combate por un lanzallamas por +6 puntos, rifle de fusión por +10 puntos, rifle de plasma por +12 puntos.

Toda la escuadra puede equiparse con granadas de fragmentación por un coste adicional de +1 punto por miniatura y con granadas perforantes por un coste adicional de +2 puntos por miniatura.

**Comisario:** La conocida figura del comisario es un vestigio que algunos strongholds conservan, un por esta razón un miembro de la escuadra puede convertirse en un comisario sin un coste de puntos adicional, y además éste puede portar un estandarte (el comisario sustituye la figura del portaestandarte).

**Transporte:** toda la escuadra puede montar un Rhino por un coste adicional de +50 puntos o en un Transporte ligero por +75 puntos (consulta la descripción de transporte del codex marines espaciales para posibles modificaciones para vehículos).



### Regla especial:

**Disparar con una mano:** Descrita al principio de este codex



## Escuadra de asalto Squat

	Puntos miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerrero de Asalto	14	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

**Escuadra:** Está compuesta por entre 8 y 15 guerreros de Asalto.

**Armamento:** Pistola Láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo y granadas de fragmentación.

**Opciones:** Hasta una de cada 5 miniaturas (redondeando hacia arriba) pueden reemplazar su arma de combate cuerpo a cuerpo por una de las siguientes armas: Arma de energía por +8 puntos, puño de combate por +12 puntos, pistola de plasma por +8 puntos.

Toda la escuadra puede equiparse con granadas perforantes por un coste adicional de +2 puntos por miniatura y granadas de fusión por un coste adicional de +4 puntos por miniatura.

Una de las miniaturas puede reemplazar su pistola láser y su arma de combate por un lanzallamas por +6 puntos, rifle de fusión por +8 puntos, rifle de plasma por +10 puntos.

**Transporte:** toda la escuadra puede montar un Rhino por un coste adicional de +50 puntos o un transporte ligero por un coste adicional de +55 puntos mientras esté compuesta por 10 miniaturas o menos. (consulta la descripción de transporte del codex marines espaciales para posibles modificaciones para vehículos).



### Reglas especiales:

**Impulsivos:** Los guerreros de asalto son muy impulsivos cuando entran en el frenesí de la batalla y deben cargar si uno de ellos está a 15 cm o menos del enemigo, a menos que estén dirigidos por un personaje independiente que los retenga. Deben perseguir siempre a una unidad derrotada y no pueden utilizar la regla de retirada voluntaria.

**Carga feroz:** Los Squat son famosos por sus feroces cargas a machete en mano. Reciben un modificador de +2 ataques cuando cargan en vez del +1 ataque habitual. Esta regla solo se aplica a los Guerreros de asalto, no a los jefes Hearthguard ni a los personajes que se hayan unido a la jauría.

**Transporte:** Ciertas unidades de asalto pueden montar un Rhino, o un transporte ligero, sólo la unidad para la que se adquirió el Rhino o el transporte puede montar en él y los personajes que se hayan unido a ella.

## Tropas de ataque rápido:

### Escuadra de asalto en Moto

	Puntos miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerrero de Asalto	30	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+

**Escuadra:** Está compuesta por entre 3 y 8 guerreros de Asalto.

**Armamento:** Cada moto está equipada con dos láser acoplados y cada marine está equipado con Pistola Láser o un arma de combate cuerpo a cuerpo.

**Opciones:** Hasta 2 miniaturas pueden reemplazar su arma de combate cuerpo a cuerpo por una de las siguientes armas: Arma de energía por +8 puntos, puño de combate por +12 puntos, pistola de plasma por +8 puntos.

Una de las miniaturas puede reemplazar su pistola láser y su arma de combate por un lanzallamas por +6 puntos, rifle de fusión por +8 puntos, rifle de plasma por +10 puntos.



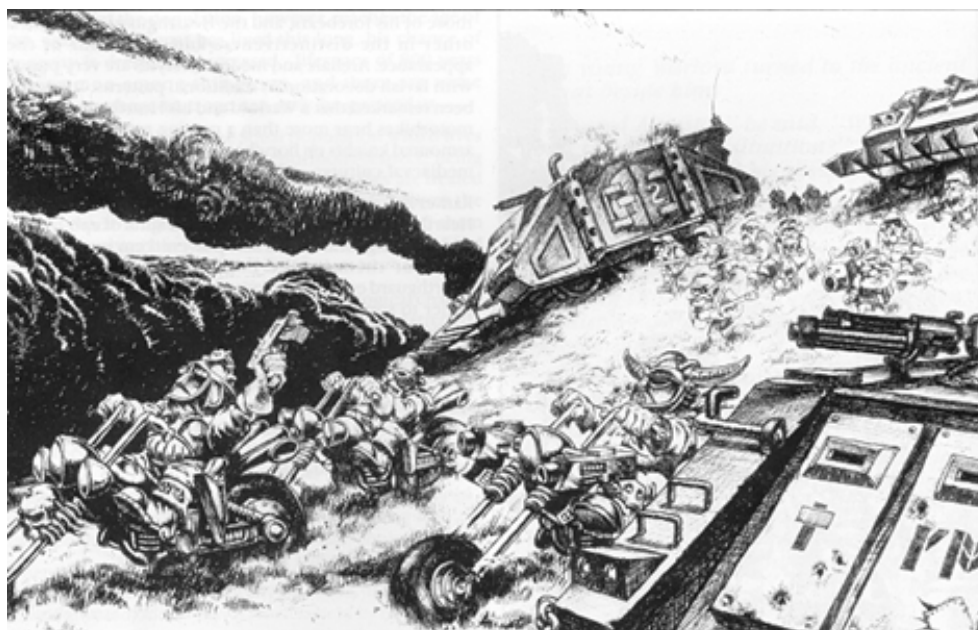
### Reglas especiales:

**Impulsivos:** Los guerreros de asalto son muy impulsivos cuando entran en el frenesí de la batalla y deben cargar si uno de ellos está a 15 cm o menos del enemigo, a menos que estén dirigidos por un personaje independiente que los retenga. Deben perseguir siempre a una unidad derrotada y no pueden utilizar la regla de retirada voluntaria.

**Carga feroz:** Los Squat son famosos por sus feroces cargas hacha en mano. Reciben un modificador de +2 ataques cuando cargan en vez del +1 ataque habitual. Esta regla solo se aplica a los Guerreros de asalto, no a los jefes Hearthguard ni a los personajes que se hayan unido a la jauría.

**Power boards:** Puedes reemplazar las motocicletas por power boards. Si así lo haces estarán equipados con un power board, una pistola láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo, pero su coste en puntos y opciones de armamento seguirá siendo el mismo. Si están equipados con power boards recuerda utilizar el atributo de resistencia de 4 no el incrementado por la moto.

Los guerreros de asalto equipados con power boards pueden desplegar utilizando las reglas de despliegue rápido en aquellos escenarios que así lo permitan.



<b>Thudd Gunn</b>		<b>Blindaje: Frontal Lateral Post. HP</b>			
	Puntos miniatura				
Thudd gun	50	10	9	9	4

**Tipo:** Tanque, pequeño, normal, abierto. Thudd gun (whirlwind)

**Tripulación:** Squats

**Descripción:** Esta obra maestra de la ingeniería Squat fue el pasaporte para Grimm Ironbeard a su puesto de Maestro del Gremio de Ingenieros. Se trata de una mejora de los populares cañones Grimmer, inventados por su padre, el propio cañón, se monta sobre una plataforma que le permite rotar y disparar un poderoso proyectil. Lleva un pequeño generador de escudos frontal que le ayuda a su blindaje a resistir impactos de calibre medio. Este arma se despliega rápidamente en el campo de batalla para dar cobertura con su fuego al avance del grueso del ejército.

**Armamento:**

Dispone de un cañón Thudd.

Whirlwind cannon.

Puede ser equipado con cualquiera de las modificaciones para vehículos disponibles en la armería Squat.



<b>Escuadra de Motocicletas de Ataque</b>		<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>S</b>
Guerrero en moto	Puntos miniatura	4	4	4	4(5)	1	4	2	8	2+

**Escuadra:** Está compuesta por entre 1 y 3 motos.

**Armamento:** Cada moto está equipada con dos láseres acoplados y un Bolter pesado montado en un afuste. Cada squat está armado con una pistola láser.

**Opciones:** Cada motocicleta puede sustituir su bolter pesado por un cañón de fusión por +15 puntos.



*"Los Squat han apoyado y hecho avanzar nuestra causa a través de los siglos. En ningún otro grupo de mundos ha sobrevivido tanta tecnología de la edad oscura, tanto conocimiento preservado..."*

**Morgrim Harad, Adeptus Mechanicus.**

## Tropas de apoyo pesado:

Escuadra de Apoyo pesado		HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Squat de apoyo pesado.	Puntos miniatura: 18	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Ingeniero de escuadra.	Puntos miniatura: 36	4	4	4	4	1	4	1	9	3+

**Escuadra:** Está compuesta por un ingeniero y entre 2 y 4 guerreros de apoyo pesado.

**Armamento:** El Ingeniero está equipado con una pistola láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo. El resto de los guerreros de apoyo deben estar equipados con una de las siguientes armas: Bolter pesado por +15 puntos, lanzamisiles por +20 puntos, cañón láser por +35 puntos, cañón de fusión por +35 puntos, cañón de plasma por +35 puntos.

**Opciones:** El ingeniero puede reemplazar su pistola láser y arma de combate cuerpo a cuerpo por una de las siguientes armas: Láser y arma de combate cuerpo a cuerpo por +1 punto, lanzallamas por +6 puntos rifle de fusión por +10 puntos, rifle de plasma por +12 puntos. Puede reemplazar su arma de combate cuerpo a cuerpo por: Arma de energía por +10 puntos, puño de combate por +15 puntos, pistola de plasma por +10 puntos.

**Transporte:** toda la escuadra puede montar un Rhino por un coste adicional de +50 puntos o un transporte ligero por un coste adicional de +50 puntos o en un Land Raider por un coste adicional de 250 puntos (consulta la descripción de transporte del codex marines espaciales para posibles modificaciones para vehículos).



### Reglas especiales:

**Control de fuego:** El ingeniero dispone de una computadora de puntería que permite dirigir y optimizar el fuego, para representar esto, mientras el ingeniero esté vivo y no dispare en su fase de disparo (está operando la computadora), la escuadra podrá disparar contra dos objetivos en vez de contra uno, el coste en puntos del ingeniero se ha incrementado para representar el coste de la computadora.

**Disparar con una mano:** Descrita al principio de este codex

Batería de Mole Mortar		Blindaje:	Frontal	Lateral	Post.	HP
Batería de Mole Mortar	Puntos miniatura: 90		10	9	9	4

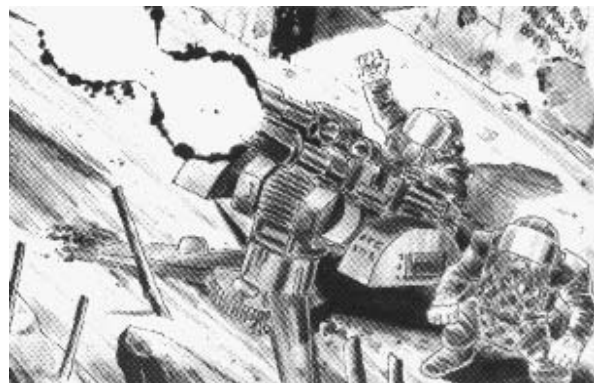
**Tipo:** Vehículo ligero, descubierta, Mov. Normal, Mortero pesado, Batería Artillera **Tripulación:** Squats

### Armamento:

La batería dispone de 3 Mole Mortar Pesados, unos misiles subterráneos, que explotan desde debajo de los pies del objetivo, causando grandes cráteres en el terreno, al tiempo que grandes bajas. A efectos de juego se tratan como morteros pesados.

Est: 30-120 F:6 FP: 4 Art/Pesada Área.  
Puede ser equipado con cualquiera de las modificaciones para vehículos disponibles en la armería Squat.

Este vehículo se puede adquirir con munición explosiva por +55 puntos, lo cual aumenta la fuerza a 7 y baja el Fp a 3. Lo volátil de esta munición no permitirá al vehículo moverse en toda la batalla (esto es equivalente a diseñar el vehículo con la opción de mega-arma, es decir, +60 puntos por el arma, -5 puntos por la reducción de velocidad).



**!!!Esas baterías van a acabar con todos nosotros como no nos las quitamos de encima de una vez!!!**

**Últimas palabras de Etor Adsuar. Comandante Eldar.**

## Armería Squat:

Un personaje puede disponer de hasta dos armas, pero sólo una de ellas puede ser a dos manos. Dentro de estos límites un personaje puede reemplazar cualquier arma de que disponga por armas de la armería o puede añadirles a las que ya tiene. Además, cada personaje puede escoger hasta 100 puntos de equipo. No se puede equipar a la misma miniatura con dos armas iguales y todo el equipo debe estar representado en la miniatura. La armería incluye dos valores en puntos, el primero es para la Hearthguard, el segundo es para el resto de miniaturas que pueden escoger equipo de la armería. Las miniaturas equipadas con Exo-armadura sólo pueden escoger armas y equipo marcado con un \*.

**Importante:** Los Squat **no** pueden utilizar la armería del codex marines espaciales, pese a haber numerosas referencias a este codex .

### Armas a una mano:

Arma.....	Hearthguard/Otros
Pistola láser.....	1 pto/ 1 pto
Puño sierra*(sólo Exo-Armadura).....	20 ptos/ 30 ptos
Arma de combate c a c.....	1pto/ 1 pto
Master crafted axe (sólo ingeniero )*.....	40 ptos
Hacha ancestral*.....	n/a/ 20 ptos
Cuchillo relámpago (sólo 1)*.....	15 ptos/ 25 ptos
Cuchillo relámpago *.....	20 ptos./ 30 ptos
<i>(dos, cuenta como 2 opciones)</i>	
Pistola de plasma*.....	10 ptos/ 15 ptos
Puño de combate*.....	15 ptos/ 25 ptos
Arma de energía*.....	10 ptos/ 15 ptos
Casco de protecc. de ingeniero (sólo él) .....	10 ptos
Escudo Tormenta*.....	5 ptos/ 10 ptos
Martillo de Guerra.....	20 ptos/ 30 ptos

### Equipo

Equipo.....	Hearthguard/ Otros
Auspex.....	2ptos/ 2 ptos
Escudo Deflector...(uno por ejército).....	na/ 25 ptos
Implantes biónicos.....	5 ptos/ 10 ptos
Detector (Sólo Ingeniero)*.....	10 ptos
Granadas de fragmentacion.....	1 pto/ 1 pto
Power board (nota 2).....	10ptos/na
Pociones y ungüentos curativos.....	25 ptos
<i>(Solo Ancestro)</i>	
Granadas Perforantes.....	2 ptos/ 2 ptos
Berseker (Solo Hearthguard).....	10 ptos
Arma de precisión.....	10 ptos/ 15 ptos
Bombas de Fusión.....	3 ptos/ 5 ptos
Campo de fuerza*.....	na/ 20 ptos
Amuleto antiguo*.....	5 ptos/ 10 ptos
Servobrazo (Sólo Ingeniero).....	30 ptos
Motocicleta.....	20 ptos/ 35 ptos
Exo-armadura (nota 3)*.....	5 ptos/ 15 ptos
Escudo de Fireforge*.....	na/ 40 ptos
Estandarte de Stronghold (nota 5)*.....	60 ptos
<i>(solo portaestandarte Hearthguard)</i>	
Tatuajes de combate*.....	3 ptos/ 3ptos

### Armas a dos manos:

Arma.....	Hearthguard/Otros
Láser.....	1pto/ 2 ptos
Combiarmas	
Láser-Lanzallamas*.....	5ptos/ 10ptos
Láser-Rifle de plasma*.....	10ptos/ 15 ptos
Láser-Rifle de fusion*.....	10ptos/ 15 ptos
Láser-Láser.....	3ptos/ 5 ptos
Bolter de asalto(Solo Exo-armaduras).....	3/ 5 pts

### Modificaciones a los vehículos:

A algunos de los vehículos Squat se les puede incorporar el siguiente equipo. Ninguna modificación debe elegirse mas de una vez

Pala Excavadora.....	5 ptos
Blindaje adicional.....	5 ptos
Misil Cazador- Asesino.....	15 ptos
Bolter de asalto en afuste exterior.....	10 ptos
Reflector.....	1 pto
Descargadores de humo.....	3 ptos

### Equipo.....Hearthguard/ Otros

Honores de combate*.....	10 ptos/ 10 ptos
Estandarte.....	20 ptos
<i>(sólo Comisario escuadra de combate)</i>	

### Notas:

**Nota 1:** también conocido como combiláser, una vez por batalla actua como bolter de asalto.

**Nota 2:** Un Hearthguard sólo puede equiparse con power boards si está al mando de una escuadra de asalto.

**Nota 3:** La Exo-Armadura no otorga el +1 ataque que otorga la armadura de exterminador, y esto ya ha sido previsto en el perfil de los personajes.

**Nota 4:** Sólo puede incluirse una reliquia Squat por ejército y sólo en ejércitos de mas de 2000 puntos.

**Nota 5:** Sólo un ejército de 2000 puntos o mas puede incluir el portaestandarte de Stronghold, sólo uno de 3000 o mas puede incluir la reliquia y el estandarte.



## Equipo Squat:

**Las siguientes reglas describen el funcionamiento del equipo especializado de los Squat. Cualquier objeto que no aparezca aquí funciona exactamente tal y como lo describe el reglamento de Warhammer 40.000 o el codex marines espaciales. Cualquier equipo escogido debe ser representado en la miniatura.**

**Amuleto Antiguo:** Los Squat creen en los amuletos y otros objetos similares, y los consideran capaces de protegerlos en combate, un personaje equipado con uno de estos amuletos podrá repetir una tirada de salvación por armadura fallida por batalla.

**Apuntadores:** Todas las armas Squat van equipadas con un apuntador, un artilugio que permite elevar la habilidad original de 3 de todos los Squats a 4 como aparece en su perfil.

**Campo de Fuerza:** La tecnología Squat ha desarrollado un campo de gran poder de protección, éste campo es a efectos de juego equivalente a una armadura artesanal. Salvación 2+.

**Casco de protección de ingeniero:** Los ingenieros Squat son los responsables de la tecnología que esta sorprendente raza desarrolla, y por tanto son frecuentes los ataques por parte de psíquicos enemigos para destruirles o sacarles información, para evitar esto han desarrollado un casco de protección contra dichos ataques. A efectos de juego se considera como un báculo rúnico.

**Tatuajes de batalla:** Existe la creencia de que dichos tatuajes que se portan en la cara y los brazos ayudan en el combate, esto se demuestra en la confianza que los Squat ganan gracias a ellos en las contracargas, donde obtienen un ataque adicional.

**Escudo deflector:** Este es otro ejemplo de la tecnología Squat en materia de Campos de fuerza, actúa como un Aura de Hierro. Ofrece una tirada de salvación invulnerable de 4+.

**Servobrazo:** Impacta con 4+ en cuerpo a cuerpo con el mismo efecto que un puño de combate. Repara vehículos inmovilizados al inicio de un turno con un 6.

**Hacha ancestral:** Estas hachas vienen de muy atrás, su tecnología se ha perdido en el tiempo. Se consideran armas de energía pero suman +1 a fuerza.

**Honores de combate:** Algunos Squat sobresalen en combate singular estos Squat reciben los honores de Honores de combate, estos guerreros siempre impactan con un 3+ en combate cuerpo a cuerpo.

**Detector:** Este artefacto se puede incluir en un casco de ingeniero, detecta a los enemigos en el campo de batalla, con un 4+ en 1D6 (tira por cada unidad) las miniaturas pierden su habilidad de infiltración y han de desplegar con el resto del ejército. Esto le da una ventaja en combate cuerpo a cuerpo al ingeniero, pues así puede también ver los puntos débiles de la armadura de su oponente, a efectos de juego cuenta como arma cuerpo a cuerpo adicional para el bonificador de +1 ataque por 2 armas.

**Estandarte de Stronghold:** Este estandarte cuenta la historia del centro Squat, cuenta como un estandarte de capítulo.

**Berseker:** Esta es una habilidad muy popular entre los Antiguos Héroes Squat, estos entran en una especie de frenesí de combate, en el cual echan espuma por la boca y crecen de tamaño, los guerreros con esta habilidad son temidos y reverenciados por sus camaradas. Un Hearthguard con esta habilidad, cuenta con 1D3 de ataques adicionales en cuerpo a cuerpo y siempre impacta con un 3+ sin importar la habilidad de armas del enemigo, desafortunadamente, deja de tener cualquier cuidado por si mismo y deja de para y esquivar ataques, por lo cual el enemigo le impactará también con un 3+. Por último este personaje adquiere coraje.

Sólo puede haber un berseker por ejército, y éste será un personaje independiente y deberá mantenerse sólo en todo momento. Puede estar cerca de una unidad pero no puede unirse a ella, no puede montar una moto, ni utilizar un power board ni utilizar una Exo-armadura.

**Pociones y ungüentos curativos:** Un Ancestro puede disponer de ungüentos que en batalla reducen rápidamente el dolor de una herida. Si un ancestro dispone de estos ungüentos, puedes ignorar la primera tirada fallida de salvación por armadura fallada en cada turno de la unidad a la que el Ancestro se ha unido. Las pociones no funcionarán en una miniatura que ha sufrido muerte instantánea o que ha sido impactada por un arma que no le permite tirada de salvación por armadura. El ancestro no puede utilizar este equipo sobre si mismo.

**Talismán:** Los supersticiosos Squats a veces llevan consigo un talismán para protegerse de los ataques de "Lo desconocido". Una miniatura equipada con uno de estos talismanes no se verá afectada por un poder psíquico si obtiene un 6 en 1D6. El poder funcionará pero no le afectará a él.

**Estandarte:** Tiene el mismo efecto que un Estandarte Sagrado (ver codex marines espaciales).

**Escudo de Fireforge:** Flint Fireforge es un antiguo héroe Squat, que creó este escudo de energía con sus propias manos, a efectos de juego es una reliquia sagrada (4+ invulnerable).

**Martillo de guerra:** Esta poderosa arma es una de las preferidas por los grandes Squats, funciona como un martillo de trueno.

**Campo de protección de combate:** Todas las miniaturas estándar de un ejército Squat disponen de éste campo de protección que funciona a todos los efectos como una servoarmadura, los mercenarios no disponen de este campo.

**Exo-Armadura:** Esta es una reliquia tecnológica de antes de la era de los campos de energía Squat, su tecnología de construcción se ha perdido en su mayor parte pero aún así son preferidos por muchos Squat. Funciona como una armadura exterminador salvo por dos excepciones: No permite teleportación, y no proporciona un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo. Todas las demás reglas especiales aplicables a una armadura de exterminador, se aplican también a la Exo-Armadura.

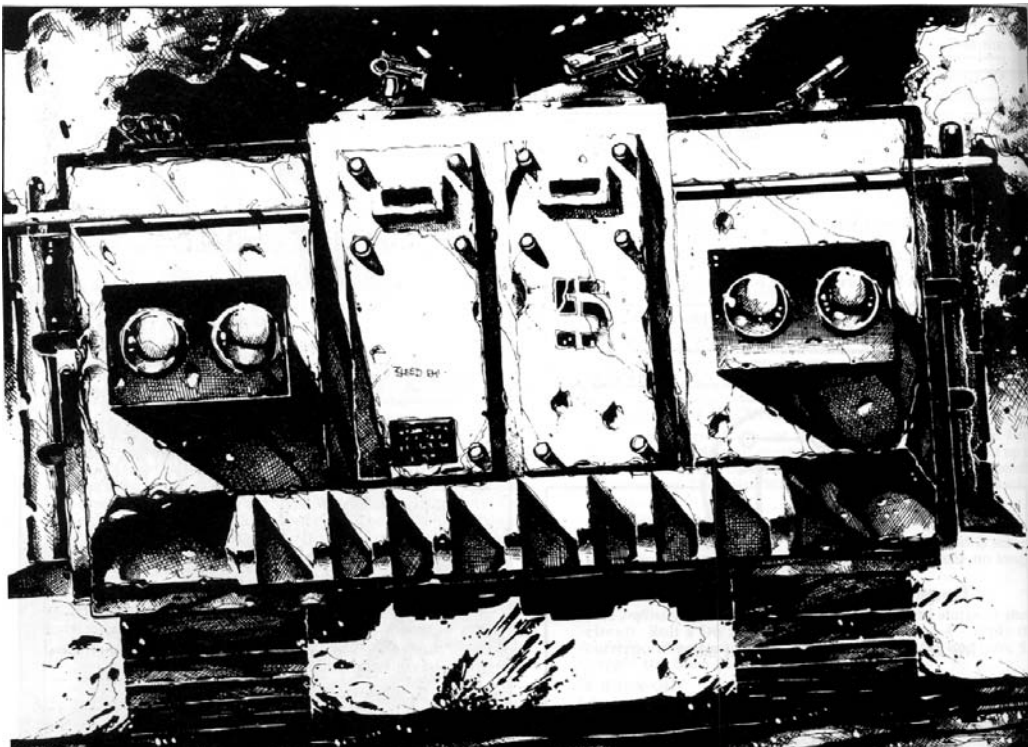
**Power Boards:** Los Squat son aficionados desde la primera edición de Warhammer al surf aéreo, porque alguien lo decidió así... de esta forma esto queda reflejado en el codex, a efectos de juego se trata de un retroreactor.

**Master crafted Axe:** Esta es un hacha creada por el maestro del gremio de ingenieros, se le otorga a algunos ingenieros en señal de reconocimiento por su carrera. A efectos de juego es un arma rúnica. Niega la salvación por armadura y si se supera un chequeo de inteligencia (chequeo psíquico) podrá utilizarse su habilidad de matar inmediatamente a la primera herida.

**Cañón Grimmer:** A efectos de juego es un cañón de whirlwind.

**Squat Laser:** La avanzada tecnología squat ha permitido la mejora de la efectividad del Lasgun hasta límites insospechados, para representar esto, trata todos los rifles y pistolas láser de los Squat como si fueran bólters o pistolas bólter respectivamente.

**Apuntadores:** Todas las armas Squat van equipadas con un apuntador, un artilugio que permite elevar la habilidad original de 3 de todos los Squats a 4 como aparece en su perfil.



## Personajes especiales:

### Grunbag Ironbeard:

Grunbag, hijo de Grunbag, hijo de Grunbag... y así se remonta hasta el primer Grunbag, el legendario Squat que frenó el ataque orko y llevó la guerra hasta su terreno. Este jefe de batalla es un héroe para todos los Squats e inspira temor en todos aquellos enemigos de este pueblo. Cada Grunbag que muere en la batalla, es sustituido por él más hábil de sus hijos y hereda sus armas y equipo. Puedes incluir a Grunbag en cualquier ejército de 2.000 puntos o más.

Warlord	Puntos miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Grunbag Ironbeard	250	6	5	4	4	3	5	4	10	2+

**Equipo:** Exo-Armadura, Bolter de asalto, Honores de combate, tatuajes de batalla, escudo deflector, Hacha ancestral y puño de combate.

#### Reglas especiales:

**Personaje Independiente:** Excepto si está acompañado por su escolta de Hearthguard, Grunbag es un personaje independiente y sigue las reglas descritas sobre personajes independientes en el reglamento de Warhammer 40.000.

**Hearthguard:** Grunbag puede ir acompañado por una escolta de Hearthguard. Consulta la descripción de la Hearthguard para ver más detalles.

#### Jefe legendario:

Grunbag es el más famoso y respetado Warlord de todos los HomeWorlds, así una vez por batalla puede cantar el grito de batalla Squat, que inspirará nuevos bríos en todos sus semejantes (sólo Squat y bárbaros). Cuando lo hace, todos los Squat y bárbaros reciben un modificador de +1 ataque durante el resto del turno.

Fíjate que Grunbag puede hacerlo en el turno del oponente si lo desea.



### Hargir Boldgrim:

Este conocido pirata especial asola la esfera interior desde hace ya dos siglos, desde que su mundo fue arrasado por los Orkos no ha descansado ni lo hará hasta que les vea destruidos por completo, no tiene ningún pudor en atacar cuantas naves o planetas sean necesarios para recolectar el dinero y material necesario para mantener su ejército.

Puedes incluir a Boldgrim liderando un ejército mercenario, este ejército ha de ser mayor de 1.500 puntos.

Warlord Pirata	Puntos miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Boldgrim Hargir	175	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

**Equipo:** Pistola láser de precisión, hacha ancestral de precisión, granadas perforantes y de fragmentación, Honores de combate, tatuajes de batalla y escudo deflector.

#### Reglas especiales:

**Personaje Independiente:** Excepto si está acompañado por su escolta de Hearthguard, un Warlord es un personaje independiente y sigue las reglas descritas sobre personajes independientes en el reglamento de Warhammer 40.000.

**Hearthguard:** Boldgrim puede ir acompañado por una escolta de Hearthguard. Consulta la descripción de la Hearthguard para ver más detalles.

**Impulsivo:** Boldgrim es muy impulsivo cuando entra en el frenesí de la batalla y debe cargar si está a 15 cm o menos del enemigo. Debe perseguir siempre a una unidad derrotada y no pueden utilizar la regla de retirada voluntaria. Esta regla se aplica a cualquier unidad en la que se integre.

**Carga feroz:** Boldgrim recibe un modificador de +2 ataques cuando carga en vez del +1 ataque habitual. Esta regla se aplica a cualquier unidad en la que Boldgrim se integre.



## Modificaciones opcionales al codex Lobos espaciales para ambientar un códex Squat:

Estas son algunas de las reglas opcionales que me parecen pueden ambientar mejor éste codex, no han sido probadas y son tan sólo ideas que reflejaría mejor el espíritu de un ejército Squat pero alterarían lo publicado en el codex Lobos espaciales:

**Armaduras:** Las tropas de línea pasarían a tener una tirada de salvación por armadura de 4+ y dejarían de beneficiarse de las inmunidades de las que se benefician los marines, y su coste de vería reducido en 4 puntos cada unidad. Las tropas de élite y cuartel general podrían disponer de Servoarmaduras por el coste normal (existen miniaturas Squat con servoarmadura).

**Motocicletas:** Las motos y motos de ataque Squat ganarían la regla especial de las motocicletas eldar (pueden volver a moverse después del disparo), y se reduciría en 1 su valor de armadura. Su coste en puntos se mantendría inalterado. Esto representa las viejas reglas de derrape de las motos squat.

**Graviton gun:** La figura del ingeniero seguiría viva si este pudiera equiparse con un graviton gun (un rifle de fusión a efectos de juego, de fuerza 10) por +20 puntos.

**Bárbaros:** Desaparecería la figura y la opción de los bárbaros, fueron incluidos por sustituir a los lobos de fenris y para poder incluir miniaturas del fantasy sin conversiones.

**"Cacharrines Squat":** Para representar las "inquietudes tecnológicas" de esta raza, permitiría una opción de ejército (apoyo pesado) que represente los diversos cacharros de ataque que prueba el gremio de ingenieros, para esto utilizaría las mismas reglas que las latas asesinas de los orkos:

"Prototipo"	Blindaje:									
	Puntos miniatura	HA	HP	F	Frontal	Lat.	Post.	I	A	
Robot Squat	45	4	2	5(10)	11	11	10	2	2	

**Tipo:** Bípode

**Dotación:** Un Squat

Armamento: Arma de cuerpo a cuerpo para dreadnoughts y un bolter pesado experimental (Akribillador pezado). (F5, FP5, Asalto 3)

Opciones: Lanzallamas pesado, o lanza misiles perforante (alcance reducido a 60 cm por falta de puntería del cacharro).

Todos poseemos tirados por casa multitud de cacharrines que pueden servir para representar estos artefactos.

### Creditos y demás historias:

Como ya sabéis Todos los logotipos que aparecen aquí, los nombres y las ilustraciones son propiedad de Games Workshop que me los ha prestado para que pierda mi tempo a placer creando este codex. ☺

Además todos los nombres propios y de unidades que no me he inventado yo (que son bastantes) son marcas comerciales de Games Workshop LTD.

Agradezco a Games Workshop que no me persiga por haber utilizado su material y haber despachurrado más de uno de sus manuales contra mi escanner.

Invito a cualquiera que quiera a colgar esto de su página de Internet, tan sólo pido que ponga mi nombre y mi mail en pequeñito en alguna esquina... ☺

Iván Aláiz Rodríguez 2001 -2002  
[alaiz@yahoo.com](mailto:alaiz@yahoo.com)

