

- Cuadernos de tirribo -

Volumen 1, Numero 3

mayo 1998

Editorial

Víctor García

Editor

Bienvenidos al tercer número de los Cuadernos de Tirribo.

Al contrario de lo que ocurría en el número anterior, este mes no me puedo quejar por falta de colaboraciones. En este ejemplar vais a poder encontrar los trabajos de Israel Gutiérrez y Markus the Mad del Club de Modelismo y Wargames Noega, y la primera parte de un extenso relato ambientado en el universo de Warhammer 40.000 obra de Alberto Pérez.

Para aprovechar el resurgir de Blood Bowl aparecen las reglas para los equipos de Hombres Lagarto, y como siempre podéis enteraros de los últimos rumores, etc. en la sección de noticias. ♦

Chilt-pelz, Defensa Kroxigor.

MO: 6, FU: 6, AG: 2, AR: 10. Habilidades: placar, golpe mortífero, cabeza dura, lanzar compañero de equipo. Coste: 170.000 m.o.

Itchizi, Receptor Eslizón.

MO: 9, FU: 3, AG: 4, AR: 7. Habilidades: atrapar, esquivar, saltar. Coste: 90.000 m.o.

Nuevos Equipos para Blood Bowl: Hombres Lagarto.

Víctor García

Los hombres lagarto son una raza aislada del resto del mundo que nunca había tenido equipos de Blood Bowl, hasta que un día en la ciudad de Itza varios escribas eslizones encontraron una antigua placa de los Ancestrales con unas extrañas instrucciones.....

Estadísticas de equipo de Hombres Lagarto:

Los equipos de Hombres Lagarto pueden adquirir médicos, hechiceros (Magos Sacerdotes Slann), entrenadores, etc. de la forma habitual. Las segundas oportunidades se pueden comprar por 55.000 m.o. cada una. No pueden tener entre sus filas a jugadores de otras razas.

Jugadores:

0-12 Eslizones: el equivalente a un línea normal humano.

MO: 9, FU: 2, AG: 3, AR: 7, habilidades: esquivar, pasar, esmirriado. Tabla de habilidades: general, agilidad. Coste: 50.000 m.o.

0-6 Saurios:

MO: 6, FU: 3, AG: 2, AR: 8, habilidades: ninguna. Tabla de habilidades: general. Coste: 60.000

0-2 Guardias del Templo:

MO: 7, FU: 4, AG: 2, AR: 8, habilidades: placar, golpe poderoso. Tabla de habilidades: general y fuerza, coste: 80.000

0-2 Kroxigors:

MO: 6, FU: 5, AG: 1, AR: 9, habilidades: tipo grande, duro de mollera, romper placaje, cola prensil. Tabla habilidades: general y fuerza, coste: 120.000 m.o.

Jugadores Estrella:

Continúa en la columna de la izquierda.

1	Editorial.
1	Equipos para BB: H. Lagarto.
2	Nuevas Criaturas para Warhammer.
3	Nueva Unidad para No muertos.
4	Noticias, rumores y chismorreos.
6	Exploradores en Olcanze 5 (Parte 1).

Nuevas Criaturas para Warhammer

Israel Gutiérrez

leringer@airastur.es

Carnosaurios..... 200 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carnosaurio	15	4	0	7	7	5	3	3	6

Reglas Especiales:

Terror: Los Carnosaurios son criaturas impresionantes que causan terror, tal y como se describe en el Reglamento de Warhammer. Hay que tener en cuenta que las criaturas que causan terror también causan automáticamente miedo.

Piel Escamosa: El Carnosaurio tiene una piel escamosa excepcionalmente resistente. Ésta actúa como una armadura que proporciona al Carnosaurio una tirada de salvación de 5 ó 6 en 1d6. Esta tirada de salvación no deberá modificarse por la Fuerza del ataque, y por lo tanto los Carnosaurios siempre dispondrán de la misma tirada de salvación. Esta tirada de salvación tan solo deberá ignorarse si el ataque especifica que es imposible efectuar tiradas de salvación.

Aliento Pútrido: Los Carnosaurios tienen un aliento tan apestoso que luchar contra ellos se convierte en un auténtico tormento. Para representar esto, los ataques que reciba en cuerpo a cuerpo tendrán una penalización de -1 a la Habilidad de Armas.

Monstruo Dominado Mágicamente: El Carnosaurio es una criatura extremadamente feroz que debe ser dominada mágicamente o adiestrada durante muchos años antes de poder ser empleado en batalla. El Carnosaurio está sujeto a la regla de Monstruo Dominado Mágicamente, tal como se describe en la sección de Monstruos del Reglamento de Warhammer.

Bisontes de Guerra..... 100 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bisonte	18	4	0	5	5	4	4	2	6

Reglas Especiales:

Embestida: Los Bisontes de Guerra tienen unas poderosas cornamentas con las que embisten a sus enemigos con una potencia prodigiosa. Cuando los Bisontes cargan tienen un ataque especial que les proporciona un modificador especial de +1 a la Fuerza y que hace que cada herida que hagan no salvada cause 1d3 heridas. Este ataque es independiente de sus otros ataques.

Capa de Pelo: Los Bisontes de guerra tienen una gruesa capa de pelo que les ayuda a soportar el frío. Esta capa de pelo les proporciona una tirada de salvación de 5 ó 6 en 1d6 modificable normalmente por la Fuerza. ♦

NUEVAS UNIDADES PARA NO MUERTOS

Banshee.125 pts

Por Markus the Mad

Cuentan las viejas leyendas del Imperio que en tiempos remotos un espíritu terrible como pocos caminaba sobre la faz de la tierra. Su aspecto translúcido dejaba adivinar las formas de una mujer vieja y de mirada triste, mientras avanzaba lentamente por los campos y caminos al caer la noche. Cuentan también las historias que esta mujer había tenido una muerte trágica, injusta, y que todas las noches volvía para aterrorizar al pueblo que la dejó morir y reclamar las vidas de sus habitantes.

Los aldeanos que no huyeron alejándose de la maldición intentaron hacer frente al espectro, pero cada noche uno de ellos no volvía a abrir los ojos. Finalmente reunieron una cantidad de monedas y plata suficiente para contratar los servicios de un par de aventureros, dos fornidos guerreros que aceptaron su misión. Nadie volvió a verlos, pero tampoco regresó la Banshee a la pequeña aldea imperial. La vida poco a poco regresó a la normalidad, aunque nadie podrá ya olvidar la leyenda de la Banshee. ¿Era esta la única de su especie que existía? ¿Fue destruida o se marchó a otras tierras? ¿Es posible que alguna vez otra como ella vuelva a mancillar los campos con su impía presencia? Los campesinos no le dan importancia, pero en sus rostros se refleja el miedo cada vez que alguien pronuncia su nombre, y todos temen que la pesadilla no haya terminado.

Aquel que vea el rostro de la Banshee está avisado de que su fin se aproxima, y el lamento de este ser será lo último que oiga en esta vida.

Las Banshees son parecidas a los espectros, y vuelven al mundo de los vivos para hacer pagar por su injusta muerte. No buscan exactamente la venganza, sino que desean transmitir su desesperación y tristeza a todos aquellos que se crucen en su camino. La visión de una Banshee nunca trae nada bueno.

Las Banshees son personajes independientes, por lo que no es necesario que esté al mando o formen parte de una unidad. Pueden utilizar cualquier objeto mágico normalmente permitido a los No Muertos, y no pueden estar al mando de ningún ejército. Deben de contarse en el porcentaje de personajes del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Banshee	15	3	0	3	4	3	4	2	8

EQUIPO: Las Banshees están equipadas con un arma de mano.

ARMAS Y ARMADURAS: No puede llevar más armas y ningún tipo de armadura ni de montura.

OBJETOS MÁGICOS: Puede llevar hasta dos objetos mágicos seleccionados de entre los apropiados de los No Muertos.

REGLAS ESPECIALES

LAMENTO DE LA BANSHEE

La característica más conocida de las Banshees es su lamento quejumbroso, que lleva a la muerte por el terror y la desesperación. Una vez en cada fase de magia del jugador No Muerto las Banshees pueden lanzar su aullante maldición a todos las miniaturas vivas (¡incluidos demonios!) que se encuentren en un radio de 25 cm. Las miniaturas o unidades que no superen un chequeo de Liderazgo sufrirán 1d4 impactos de Fuerza 4. Las unidades que sufran alguna baja por este ataque deberán hacer un chequeo de pánico.

TERROR

Las Banshees son la fuente de muchas leyendas y el coraje de muchos se derrumbará si ven materializarse en

el campo de batalla a estos horrores incorpóreos. Por ello, causan *Terror* tal y como se describe en el Reglamento de Warhammer.

CUERPO ETÉREO

Las Banshees son seres incorpóreos que pueden moverse a través de objetos sólidos como edificios o torres, y no sufren penalización al movimiento por los obstáculos del terreno. Sin embargo, no pueden moverse a través de seres vivos.

INMUNIDAD A LA PSICOLOGÍA

No se ven afectadas por la psicología. Son inmunes al miedo, al terror, al pánico y a todos los demás efectos psicológicos.

COMBATE

Las Banshees son insustanciales, por lo que no pueden ser heridas en combate excepto por armas mágicas o demonios. Pueden ser heridas por conjuros y hechizos mágicos. Sin embargo, es posible derrotarlas en combate cuerpo a cuerpo ya que el resultado del mismo no depende solamente de las heridas causadas.

RESULTADOS DEL COMBATE

Si una Banshee es derrotada en combate, no supera su chequeo de Desmoralización y se ve obligada a huir resultará inmediatamente destruida. Esto representa su debilitación material a causa de la resistencia y tenacidad de sus enemigos. Además cualquier unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo con una Banshee deberá efectuar un chequeo de Desmoralización al final de cada fase de cuerpo a cuerpo debiendo a huir si no se supera. Esto representa que es posible que una unidad que haya ganado el combate se vea obligada a huir si las Banshees aún no han sido destruidas. ♦

Noticias, Rumores Y Chismorreos

MERCENARIOS

El lanzamiento del nuevo libro de ejército dedicado a los mercenarios parece que se retrasa definitivamente hasta el verano.

WARHAMMER SIEGE

El lanzamiento que parece inminente es el de Warhammer Siege (Asedio). Es posible que salga a la venta en Junio.

NO MUERTOS

Aunque en GW siguen realizando la revisión del ejército No Muerto (nuevo libro, nuevas cajas de regimientos, etc.), parece que habrá que esperar hasta comienzos de 1999 para ver los resultados. *(En la página siguiente podéis ver la nueva plantilla de esqueletos de plástico que formará parte de la nueva caja de regimiento de esqueletos).*

GUARDIA IMPERIAL

Antes del verano esta previsto que salgan a la venta las miniaturas del *Sentinel* y un modelo de cartón de base de guardias imperiales.

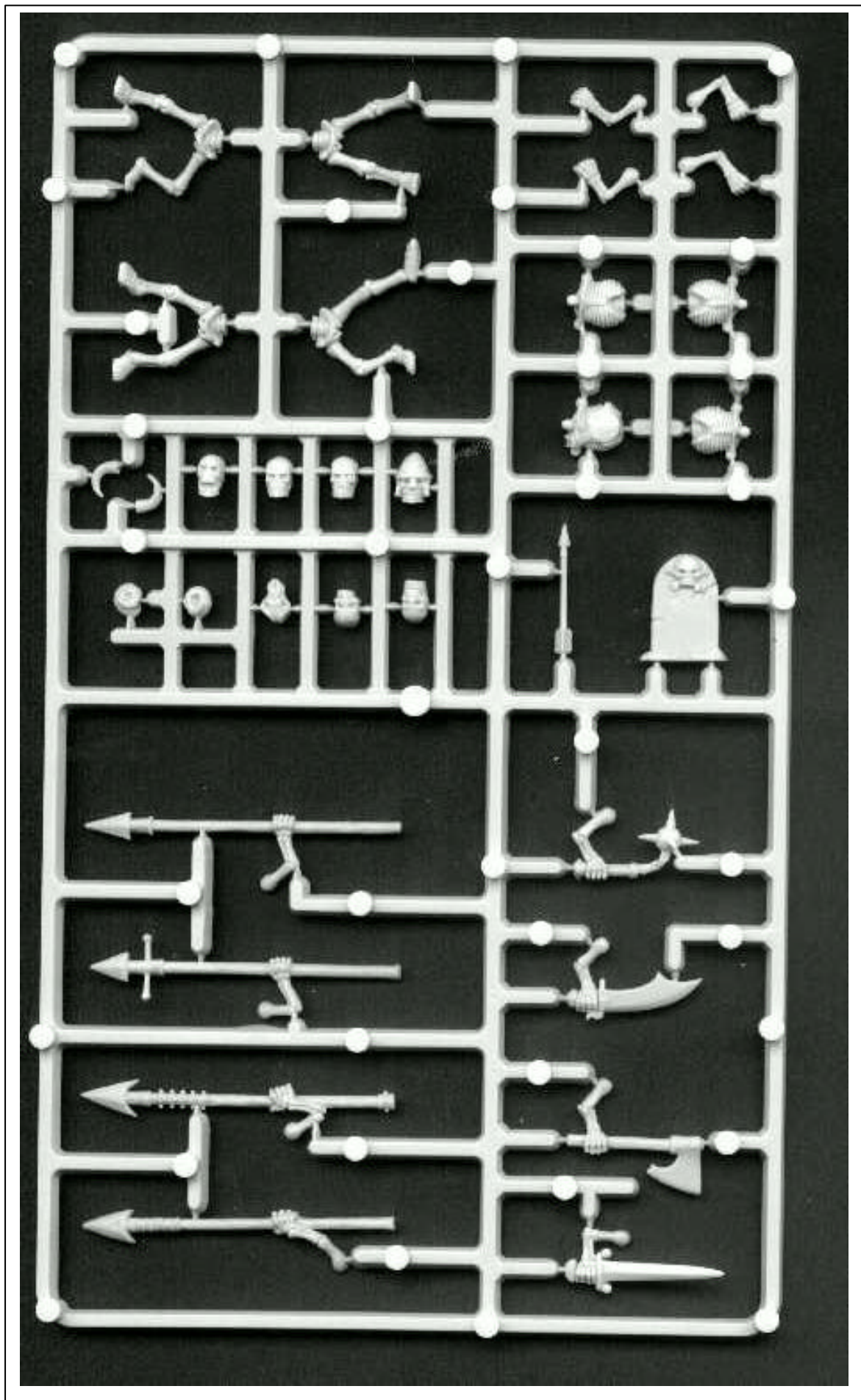


Izquierda:

Una muestra de lo que se puede esperar de uno de los próximos lanzamientos de Games Workshop: Warhammer Siege.

Página Siguiente:

Nueva plantilla de esqueletos de plástico.



Exploradores en Olcanze

ALBERTO PEREZ
C/ ALQUERIA GINER 15 – 5 46009 VALENCIA
Alpepe@alumni.uv.es

EL CONTEXTO

EL ESCENARIO: OLCANZE 5

Olcanze es un sistema fronterizo, alejado de todos los puntos estratégicos de conquista. Su quinto planeta, Olcanze 5, es un primitivo mundo de bosques y glaciares, que está entrando en una era glacial desde hace algunos miles de años. Olcanze tiene varios continentes habitables, y 2 casquetes polares casi despoblados. Grandes mamíferos, algunos reptiles gigantes en las zonas pantanosas del ecuador, y multitud de dinosaurios de diversos tamaños forman la fauna más destacable de este agujero primitivo. La raza humana, sin embargo, lleva milenios asentada en el mundo, pero su población jamás ha rebasado los 10 millones de personas. La distribución de la economía es aún semifeudal, y las leyes locales son especialmente duras. Casi un tercio de la población está alistada voluntaria o involuntariamente en la Falange de Olcanze, sin distinción de sexos o de clases.

Algunas familias han destacado por su tradición militar, como los nobles de Lica-Manmaen, que poseen un par de docenas de autofactorías mineras y algunos talleres de construcción de equipo militar exclusivo para el clan. Multitud de clanes sobreviven como granjeros, o como siervos de los nobles, trabajando en las autofactorías y en las minas. La mayor ciudad del planeta es Imperator Civis (Ciudad Emperador), una ciudadela amurallada de acceso restringido a las familias nobles y sus siervos más cercanos. Tiene unos 200.000 habitantes (10.000 nobles y 190.000 comerciantes y siervos) y concentra el 50% de los recursos totales del planeta: El espaciopuerto, el palacio del gobernador, los hospitales, los centros de tecnología,... El resto de la población está esparcida por los 11 continentes, en pequeños núcleos agrícolas de poco más de 5.000 habitantes, en cuarteles repartidos por todo el planeta, o en pequeñas ciudades de unos 50.000 habitantes (Una en cada continente), destinadas a ser el centro burocrático y social, y el cuartel general de esa zona. La población ha de pagar diezmo al sacerdotado, diezmo doble a la guardia Imperial, y diezmo doble al señor de sus tierras (La mitad del total de sus ganancias, vaya).

La historia sucede en principio en Tarria, el menor de los continentes del hemisferio sur. El clima es de bosque semipolar, con zonas de tundra y algún glaciar en las montañas más altas. Es un continente casi improductivo agricolamente, pero posee mucha caza y tiene muchas granjas de ganado esparcidas por sus bosques y en las pocas llanuras no arboladas. La red industrial de Tarria apenas es de un par de autofactorías procesadoras de mineral y unos pocos aserraderos automatizados. El resto de producción manufacturada se concentra en los artesanos de la ciudad de Tarria, en el extremo norte del continente. El día en Olcanze 5 dura unas 26 horas y media, pero éso no es relevante para la historia.

Cerca de Olcanze están los mundos de Pollux V y Aquaria 9: Pollux es un sistema fuertemente industrializado, pero que mantiene una cierta rivalidad y enemistad manifiesta con Olcanze por viejas rencillas de las que nadie recuerda la razón; Aquaria 9 es un planeta cubierto en un 92% de su superficie por la masa oceánica, con una riqueza considerable y en un estado de casi permanente guerra civil.

LA ESTRUCTURA MILITAR:

Olcanze destina gran parte de sus escasos recursos a la producción y mantenimiento de material de guerra y las soldadas de la Guardia Imperial. Existe un servicio militar obligatorio de 7 años, para ambos sexos, desde los 20 a los 27 años, sin excepciones. Cada soldado debe pagar su arma y su uniforme, y si

la pierde o es negligente en su mantenimiento, ha de permanecer diez años más en el servicio activo. Más tarde tiene la posibilidad de reengancharse a cambio de cama, comida, y una pequeña paga. Parte del servicio militar incluye el trabajo agrícola e industrial en las instalaciones del ejército, pero de esa labor se suelen encargar los soldados menos cualificados o como castigo.

En Imperator Civis está el palacio del Prétor Zhierra, que incluye el destacamento militar más grande del planeta y gran parte de los talleres, caballerizas y garajes militares. Zhierra es un viejo Prétor, bastante incompetente, destinado a este sistema en castigo a una humillante derrota contra una pequeña banda de piratas, que venció a toda una división llevada por él. Zhierra mantiene una continua lucha por el poder del planeta contra las casas mayores, apoyado por algunas casas menores. Es muy impopular, siempre al borde de la revuelta, y de ahí que concentre el grueso de sus fuerzas en la ciudadela, dejando los otros continentes casi indefensos; piensa que la presencia militar entre las familias nobles es suficiente para atemorizarlos lo suficiente y evitar posibles alianzas y conspiraciones.

Cada continente tiene un Centurión, absolutamente fiel a Zhierra y a sus métodos, que se encarga de la vigilancia y el control de las tropas de cada zona. Cada uno de los continentes tiene al mando del Centurión varios destacamentos de tropas, la mayoría de ellas en la sección de exploración, ingeniería y zapadores. Realmente ha habido muy poca actividad bélica, salvo reprimir alguna revuelta contra el noble local, o defenderse contra alguna pequeña banda de piratas. Muy ocasionalmente, se ha sufrido una invasión de gretchins llegados en naves cochambrosas y mal equipados. Sólo hace unos 100 años llegó un contingente hostil realmente peligroso, que necesitó de la ayuda de una escuadra de Marines espaciales, cuando un enorme carguero modificado trajo consigo una banda pirata de miles de piratas, y el Prétor se mostró incapaz de contenerla. En esa batalla, Olcanze perdió más de la mitad de su capacidad industrial y la práctica totalidad de sus vehículos militares. Para reemplazarlo, se creó el cuerpo de Caballería de Olcanze, usando caballos y grandes reptiles, sobre todo.

Tarria está a cargo del Centurión Kar Irien, y tiene su contingente militar (Unos 50.000 soldados) dedicado prácticamente a labores de vigilancia y mantenimiento de las autofactorías, herrerías y aserraderos pertenecientes a la Guardia Imperial. Irien tiene su cuartel en la misma instalación minera que sirve de base a los protagonistas, y ha tenido muchos roces con ellos por el modo en que abusa de su posición. Irien es poco más que un cacique, no le tiene ningún tipo de respeto a sus subordinados, y utiliza su cargo para coaccionar a todo aquel que le lleva la contraria. Muy básicamente, la Guardia Imperial y la Falange de defensa que tiene su base en Tarria está compuesta casi exclusivamente por el cuerpo de Zapadores e Ingenieros, una sección fuertemente religiosa, con conocimientos limitados de mecánica y electrónica, y dedicados a labores de construcción de caminos y nuevas bases, puesta a punto de equipos, etc. La sección de exploradores está compuesta por un puñado de especialistas en rastreo e investigación, casi todos ellos nativos del continente. Los exploradores de Olcanze son muy hábiles para moverse entre los bosques y por las sendas de animales. Todos ellos son grandes cazadores, y la mayoría de ellos son excelentes jinetes de caballos, de dinosaurio o de tamir (Una especie de avestruz más grande y fuerte). Los exploradores de Olcanze tienen a su disposición algunos equipos mecanizados, sobre todo vetustos Rhinos, Pulgas de Nieve, motocicletas, algún gran tanque APC y un par de landspeeders. La tripulación de los tanques está compuesta por dos veteranos expertos en el mantenimiento del equipo mecanizado y electrónico, que eligen a su artillero, su rastreador y sus dos tiradores de entre los componentes de la sección de exploración de su destacamento.

El atuendo de los exploradores dista mucho de un uniforme de combate, porque no se trata de tropas de choque ni de élite: Unas protecciones metálicas muy ligeras, un mono acolchado y muy cerrado, y un poncho de camuflaje ignífugo y aislante, muy áspero al tacto y con las marcas militares correspondientes. El casco y otros complementos, como máscaras antigás o scanners personales, son de uso voluntario, y el soldado las ha de pagar.

LOS PROTAGONISTAS:

Mika Kinnen, piloto y veterano.
Marion Kaen, co-piloto y veterana.
Aria Wilhen, rastreadora.
Leo Bizen, artillero.

Kira Lien, tiradora.
Rolo Lien, tirador.

MIKA KINNEN: Uno de los dos veteranos. Mika tiene casi 50 años. Procede de una familia de cazadores de gran tradición militar, es hijo de exploradores y nieto de exploradores, y lleva desde niño en el cuerpo. tiene mucha experiencia, y ha estudiado estrategia en la escuela militar de Tarria. Mika es un gran aficionado a la caza, y usa casi todo su tiempo de ocio para ir de expedición con su hermana (Su hermana Atrelia está destinada al cuerpo de caballería). Mika no entiende demasiado de mecánica, pero es el mejor piloto del cuerpo de exploradores, y conduce su Pulga de Nieve desde hace más de quince años. Conoce el continente muy bien, y es un gran tirador.

Mika mantiene con Marion una gran relación de amistad, además del sentimiento de camaradería propio de los compañeros de armas, pero nada más. No está casado, ni tiene hijos, y nunca ha tenido ninguna compañera sentimental. Una de sus grandes aspiraciones es conseguir honores militares y méritos suficientes para llegar a Prétor, o al menos para ser enviado a otro planeta con algún cargo especial. Es muy responsable respecto a su labor, y se toma muy en serio la protección de sus compañeros, así como sus obligaciones militares.

A lo largo de dos generaciones ha ido pasando de padres a hijos un Mini-Bolter de carga trasera, bendecido por un Bibliotecario Ultramarine, y entregado a su abuela como prueba de valor en combate tras la invasión de piratas de hace un siglo. El mini-bolter ha sido objeto de culto por parte de la familia Kinnen desde entonces, y es revisado periódicamente con gran respeto por Marion, la verdadera entendida en tecnología del grupo. En el cañón lleva el escudo heráldico de la familia Kinnen.

MARION KAEN:

Marion es la hija bastarda de Thono Zekaen, el patriarca de una de las grandes familias nobles de Olcanze. Repudiada por su propio padre, fue expulsada del palacio familiar y entregada por los Zekaen a la Guardia Imperial cuando tenía 12 años, con un rifle láser como dote. Marion debe conseguir honores militares para redimir su sangre ilegítima y ser admitida de nuevo en su familia, pero no es eso lo que ella busca, ya que el rencor que le guarda al clan es demasiado fuerte: No desea ni su perdón ni su aceptación, y odia a toda su familia.

Marion es la otra veterana del equipo de exploración. Es la encargada de manejar (Y eventualmente reparar) los equipos electrónicos, las comunicaciones, las parrillas de sensores y el generador de escudo del tanque ante la carencia de Adeptos y de Tecnómatas. Es muy inteligente, pero tiene un carácter muy amargo debido a su sangre bastarda, que le niega la posibilidad de integrarse en un clan, y que le impide tener hijos (Para evitar la proliferación de su rama ilegítima fue esterilizada al nacer). Marion, además, está acomplexada por su parte cibernética:

Cuando tenía 18 años un disparo de un gretchin le destrozó toda la parte derecha del tórax y perdió el brazo derecho, debido a que su arma se sobrecalentó y quedó inutilizada. En un mundo con la escasa tecnología de Olcanze sólo su relación con la familia Zekaen evitó que muriese, quedase mutilada o licenciada definitivamente: Los tecnosacerdotes le implantaron un brazo derecho biónico, y le enseñaron los secretos del tecnoculto para mantener su biónica operativa. Aún así, las conexiones nerviosas están defectuosas, y apenas tiene precisión como tiradora a larga distancia. Su arma es un viejo autoláser corto, perteneciente a la familia Zekaen; cuando fue repudiada por su padre y su clan, arrancó el escudo heráldico de la familia del cañón, y limpió todas las marcas que le habían hecho siglos de batallas y honores de la familia Zekaen. Está muy compenetrada con Mika, porque lleva casi diez años como copiloto (Ahora tiene unos 39)

Con la ayuda de los adeptos de su autofactoría ha desarrollado un sistema bastante simple, que permite hacer los escudos del tanque más operativos, así como una mayor flexibilidad a la hora de desviar energía de un sistema a otro, algo de lo que se siente muy orgullosa.

ARIA WILHEM:

Una novata de 18 años. Aria pertenece a los exploradores porque su familia no pudo pagar los impuestos a la Guardia Imperial. Es muy impetuosa, y recela sistemáticamente de todo elemento tecnológico. No se siente a gusto dentro del tanque, y prefiere montar a caballo en los grandes espacios abiertos del planeta. Aunque apenas sabe leer ni escribir, es bastante inteligente, y una de las mejores rastreadoras del continente. Fue elegida precisamente por eso por Marion y Mika, ya que ambos son de origen urbano, y Aria era una consumada cazadora que sabe orientarse por los bosques de forma perfecta. Está muy orgullosa porque su ocupación militar evita que todo el clan sea encarcelado o condenado a la esclavitud (Como tantas otras familias campesinas de Olcanze), y a la vez es un motivo de gloria para su familia, tradicionalmente dedicada a la agricultura y la caza. Su arma familiar le fue entregada con gran ceremonia al ingresar en la Guardia Imperial, y es un viejo fusil láser, modificado una y otra vez en sus casi ciento cincuenta años de posesión del clan Wilhem. Aria ha aprendido el sagrado ritual del mantenimiento de su arma, y lo realiza cada día junto con sus oraciones al Emperador.

Aria es una novicia en la orden de las Vestales de Olcanze (Una especie de rama de sacerdotisas guerreras, cuyo origen se remonta a varios miles de años), por lo que ha de seguir unos votos de disciplina y castidad muy severos: Cada día sigue una rígida rutina de artes marciales, ejercicios físicos y espirituales y rezos, unidos a continuas prácticas de tiro y lucha. Espera ingresar en la orden como miembro de pleno derecho y conseguir honores para su familia.

LEO BIZEN:

Leo es un huérfano de origen innoble, dedicado a la pequeña delincuencia en la ciudad, hasta que fue apresado y condenado a servir en la Guardia Imperial de por vida. El ejército no le merece el menor respeto, así como sus reglas estrictas, pero su increíble habilidad como artillero hizo que fuese de inmediato seleccionado para manejar el bolter pesado del tanque. Es bastante cobarde, egoísta e indisciplinado, pero tiene un éxito terrible con las mujeres, así que tiene un par de novias en cada cuartel y autofactoría del continente de Tarria. En multitud de ocasiones ha puesto a prueba la castidad de Aria (Y la paciencia de sus camaradas de armas) tratando de intimar con ella, cosa que nunca ha conseguido. A pesar de eso, tiene en mucha estima a sus compañeros, porque se han convertido en su única familia: Respeta mucho la experiencia de Mika y la inteligencia de Marion (También tiene una gran admiración por su inquebrantable espíritu, aunque nunca lo ha reconocido). Sus facultades como tirador son terriblemente malas, y está muy flojo en artes marciales. Aún así, es un jinete consumado, por lo que gastó la soldada de sus primeros dos años y las ganancias de sus apuestas en comprar un tamir y equipo de monta. Una de sus mejores bazas como soldado y artillero es su capacidad de calcular los puntos débiles del adversario, tanto físicos como mentales (Tiene una gran capacidad intuitiva que él se obstina en llamar "Análisis estratégico"). Ahora tiene unos 23 años, y lleva en el ejército desde los 14.

Su arma es un láser estándar del ejército bastante mediocre que no tuvo que pagar, ya que lo ganó como premio al ser el mejor artillero de su destacamento. No lo utiliza demasiado, pero lo mantiene en condiciones. Marion ha tenido que ayudarle mil veces a limpiar y reparar el bolter del tanque, porque es un cero a la izquierda en cuestiones tecnológicas. No es nada religioso, y ha tenido la desfachatez de decorar su poncho de camuflaje con un llamativo '*Master Blaster*'. A menudo es reprendido por ello, ya que ese tipo de decoración no militar es más propia de los orkos o de los piratas que de un Guardia Imperial. Mantiene una estrecha relación con Marion, con la que se siente identificado debido a su mutuo origen innoble y su carencia de clan.

KIRA LIEN y ROLO LIEN:

La familia Lien ha sido una gran familia de guerreros de Olcanze caída en desgracia. Actualmente, todos los componentes del clan son mal vistos por la población, que desconfía de sus extrañas prácticas tecnológicas y de su modo de vida. A lo largo de la historia de Olcanze, el clan Lien ha protagonizado docenas de episodios tan gloriosos como intrigantes, directamente relacionados a su abundante número de psíquicos, mucho más numerosos entre su casta que entre ninguna otra del resto del planeta. Alguno de los rumores que corren acerca del clan Lien es que fue fundado por una rama mestiza de humanos mezclados con guerreros Eldar desertores de su raza que buscaron protección en Olcanze, cuando el mundo todavía era joven y gran parte de los continentes estaban sin colonizar. Otros dicen que la semilla del Caos está en cada uno de ellos. Los Lien tienen un estilo de arte marcial propio, basado en el engaño y la confusión (El apellido Lien significa 'mentira', o también 'falso'). El clan ha sido inspeccionado una y otra vez por los inquisidores del Imperio, pero nunca se ha podido probar nada sospechoso. Aún así, fue

disuelto por la fuerza hace unos 2 años por el Prétor Zhierra, que veía en ellos un peligro serio para su posición de poder en el planeta. La inteligencia y los espías infiltrados del Prétor no han podido detectar nada extraño desde entonces, pero todo indica que mantienen un gran poderío y una cerrada comunicación entre sus miembros.

Kira y Rolo tienen unos 25 años y son mellizos, algo muy extraño en Olcanze, y aunque no tienen poderes, sí que mantienen un extraño vínculo y tienen una cierta capacidad mental que sólo es explicable atribuyéndoles un cierto psiquismo, aunque muy poco poderoso. Los dos mellizos suelen estar de acuerdo en todo, piensan lo mismo, y sienten las mismas emociones. Todos sospechan que pueden transmitirse mutuamente pensamientos, aunque nunca han tenido ocasión de comprobarlo, porque nunca se separan. Los dos son increíblemente hábiles en el combate cuerpo a cuerpo, quizá los mejores del continente, y sólo superados a veces por los miembros de su propio clan. También son los dos mejores tiradores jamás vistos, y de ahí que fuesen escogidos como los dos últimos miembros de la tripulación, aunque su capacidad de rastreo o de orientación en el bosque es casi nula. Tampoco son grandes jinetes. Mika se sorprendió bastante de que aceptasen formar parte de la tripulación de su tanque, ya que otros pilotos también los querían para su propio equipo. Los mellizos sólo aceptaron su oferta al conocer que uno de los miembros era una bastarda repudiada y otro un delincuente sin clan, lo que hace honor a su apellido.

Lo que más intriga a Mika es su extraño estilo de lucha, que ya conocían antes de ingresar en el cuerpo de exploradores (Con 16 años) y que se basa en fintas falsas, movimientos dobles y torsiones engañosas. A Marion, sin embargo, le llaman la atención las armas y algunos equipos de combate del clan que les ha visto utilizar a veces: Ambos mellizos llevan una armadura propia de extraño y recargado diseño bajo el poncho de exploradores, sin marcas de manufactura de ningún tipo. Sus armas y equipos de clan revelan un poderío tecnológico nada habitual en Olcanze: Ambos llevan sendos fusiles láser increíblemente rápidos y silenciosos (¿Equipo de asesino?). Sus armaduras poseen múltiples armas mecánicas ocultas (Como lanzadores de dardos o cuchillas retráctiles en los antebrazos) y una pequeña parrilla de sensores, y en combate los ha visto usar algunas armas de mano y escudos energéticos personales de artesanía claramente ajena al planeta. Marion también cree haber visto algo que sólo puede calificar como un amplificador de algún tipo de señal, o energía, pero no sabe catalogarlo más específicamente (¿Un amplificador psíquico? ¿Un señalizador? ¿Una baliza mental? ¿Un comunicador secreto?) Los mellizos son muy religiosos, y muy devotos al Emperador, pero sus rezos y sus plegarias de batalla son muy diferentes a lo que ha escuchado cualquiera del equipo. No disimulan su desprecio por la orden guerrera a la que pertenece Aria y sus (para ellos) ridículas reglas de castidad y honor en combate. También manifiestan una profunda irreverencia a cualquier autoridad inferior al Prétor Zhierra, e incluso a éste mismo sólo le consideran poco más que una marioneta. Ambos dicen desconocer los secretos de la tecnología, pero mantienen sus armas y equipos en estado impecable, y Leo los ha visto construir y reparar algún equipo sólo con deshechos y sin la supervisión o bendición de ningún adepto.

Aria mantiene la teoría de que son dos traidores sin honor ni respeto por el Imperio, que sólo buscan la oportunidad de venderlos. Leo, bastante más observador, ha hablado muchas veces con Marion al respecto, e interiormente mantiene la tesis de que vigilan por algún motivo al Centurión Kar Irien, que tiene su cuartel general en la misma autofactoría que ellos. Éste último les tiene una gran desconfianza que no disimula, y les suele insultar en público. 'Les tiene miedo', cree Leo.

LA HISTORIA:

FECHA GALÁCTICA -----

5.231.104. M41

BAJANDO POR LA CALLE DE LAS MARAVILLAS

El sistema planetario de Olcanze tiene 1 estrella, 14 planetas mayores, y unos 70 satélites menores, 6 de ellos pertenecientes a Olcanze 5. El exterior del sistema está rodeado por un grueso cinturón de asteroides, la mayoría de ellos de gran tamaño. El cinturón de asteroides se ha demostrado un verdadero problema para los encargados de la vigilancia del sistema Olcanze, ya que dificultan enormemente la detección de naves que entran en el espacio imperial, y confunden continuamente a los puestos de observación, que detectan enormes masas acercándose sin saber si se trata de una nave o de un simple bólido. La situación es peor desde hace un mes, ya que se ha dado parte de que una banda de orkos espaciales de un clan

menor ha asaltado un carguero imperial con material de guerra averiado, y se ha dado a la fuga con él en esa dirección, por lo que la vigilancia se ha redoblado. Sin embargo, nada se ha descubierto hasta ahora, salvo unos pocos meteoritos de gran tamaño que se han vaporizado al entrar en la atmósfera de Olcanze 5, pero nada anormal.

El puesto vigía de Imperator Civis está en el subsuelo de la ciudad, en el palacio del Préter Zhierra. En él, varias docenas de adeptos y un centenar de iniciados llevan la vigilancia continua de perímetro de seguridad por medio de su conexión con la red de satélites y estaciones automatizadas de vigilancia repartidas en las seis lunas de Olcanze 5. Desde hace treinta días viven una actividad frenética, con turnos de diez horas y continuos informes al alto mando de defensa planetaria.

-¡Tengo otra señal! Contactos positivos de siete... ocho... ¡No, Once! Once masas de unas docenas de toneladas cada una, y tres más de unas dos mil toneladas. También tengo otra masa de unas diez mil toneladas moviéndose más lentamente, en dirección al planeta, todas ellas.

Uno de los adeptos de mayor experiencia corre por el suelo de piedra hacia el puesto que acaba de informar. Efectivamente, el monitor indica la aproximación de múltiples objetos de diverso tonelaje. El equipo está perfectamente limpio y operativo, no hay error posible. La supervisora encargada de este puesto de vigilancia lo sabe, lleva más de treinta años desempeñando esta labor, y está muy orgullosa de ello: Es Lora Miarden, una de las veteranas del centro de vigilancia.

-Muy bien, Lora, analice la composición y haga un barrido espectrográfico. También quiero imagen y un diagrama de posición en el monitor principal ya mismo. ¿Cuál es su tiempo estimado de entrada en la atmósfera?

-A la velocidad a la que se mueven, unos siete días y... dos horas. Todavía es demasiado pronto para saber el punto de caída, pero será en el hemisferio sur.

-Muy bien, avisen a todos los cuarteles que estén en la zona de caída de los meteoritos, y dé orden de alerta a los subcomisarios de cada continente. Quiero un seguimiento completo de esas quince masas hasta que se vaporicen en la atmósfera o caigan a tierra. No estamos en condiciones de arriesgarnos. ¿Y por qué no las hemos visto hasta ahora?

-Creo que varios satélites necesitan una revisión, adepto. Los números 0-12 al 3-36 están completamente fuera de servicio, y una docena más fallan continuamente. Eso y la actividad de meteoritos de este sistema bastan para cegarnos casi completamente. Las alarmas sólo saltan ante un gran tonelaje, superior a los diez mil kilos, pero tan sólo hoy más de ocho mil pequeñas masas han sido detectadas y analizadas.

-Sabe tan bien como yo que esas revisiones no se podrán llevar a cabo hasta que entreguemos el impuesto anual a los recaudadores imperiales, de momento tendremos que arreglárnoslas con lo que tenemos... ¿Hay peligro potencial?

-Adepto, todavía no sabemos si es una nave o un simple meteorito. Puede llevar sistema de ocultación, o haber apagado sus motores para evitar las detecciones de infrarrojos. De todos modos, el carguero asaltado era una carguero pesado, tipo '*Gloria*', y sobrepasaba con creces las doscientas mil toneladas entre carga y nave. Dudo mucho que ésta señal sean las naves del enemigo, pero creo que debemos tomar medidas. Es la mayor masa en ruta de aproximación desde hace unos siete años, y no estará de más ser precavidos. De todos modos, estaré en condiciones de hacer una valoración mejor cuando lleguen los análisis de los satélites... Hasta entonces, conviene poner en alerta a la Guarda Imperial.

-Sí, es lo que había pensado. Daré la alerta por si... ¿Qué le pasa?

Lora ya no lo mira a él. En el monitor han aparecido unas mil cien masas de gran tonelaje en ruta de aproximación.

Siete días y catorce horas después, Mika Kinnen relee el informe de los adeptos de vigilancia mientras se calienta el motor de su reluciente y curvilínea Pulga de Nieve. Hace unas diez horas, se estrellaron varios meteoritos a unos cien kilómetros al sur. Como exploradores del cuerpo mecanizado, su misión ahora es investigar los puntos de caída. Según el Centurión, es sólo una misión de rutina, sin relación con las preocupantes noticias sobre asaltos a cargueros espaciales o bandas de orkos en dirección a Olcanze. El motor del tanque ronronea mientras lo acelera suavemente, con mimo. No hace mucho que ha sido reparado y revisado, y está listo para salir de inspección. A su lado, Marion revisa los monitores, las parrillas de sensores, y los niveles de energía de las baterías de escudos. Por último, comprueba los comunicadores con la base.

-¿Todo bien, Marion?

-Todo parece correcto. ¿Dónde están los chicos? Tendrían que haberse reportado ya.

"Los chicos" son el resto de la tripulación: Aria Wilhem, Leo Bizen, Y los mellizos Kira y Rolo Lien. Los seis forman el 5º grupo de exploradores mecanizados de la autofactoría 89 del continente de Tarria. Tienen un cierto prestigio en su zona, y están considerados como uno de los mejores equipos de investigación y de rastreo de la Falange de Olcanzer 5. También como uno de los más problemáticos debido a la disparidad de la tripulación y algunos conflictos directos con el Centurión.

-Aria está terminando sus oraciones al Emperador. Rolo y Kira se están poniendo las armaduras y recibiendo la bendición de los adeptos.

-¿Y Leo?

-Aún no ha llegado, estaba de permiso. ¿Quieres ir a ver si está en su barracón?

-Está bien. Comprueba mientras las nuevas miras automáticas. No me fío de los dos iniciados que las han instalado.

-Como quieras.

Marion sale del tanque, pero antes de dar unos pasos ve a Aria, Kira y Rolo, que ya han entrado al hangar, y se dirigen a paso ligero hacia su puesto en el tanque. Leo va unos metros detrás de ellos, con la armadura a medio poner. El hangar estaba diseñado para albergar una nave de carga de gran tonelaje, y no la escuadrilla mecanizada y el puñado de land speeders de que disponen los exploradores. Del techo cuelgan docenas de viejos estandartes, raídos por el moho, y multitud de grúas, brazos de carga y tuberías de combustible militar oxidados, desfasados y atrofiados hace muchos años. En una esquina se ven los restos de los robots de carga y descarga usados para transportar las mercancías, destripados y con todas las piezas útiles extraídas como repuestos de otras unidades. La carencia tecnológica de Olcanze se hace aún más patente en esta autofactoría perdida, en el continente más miserable de un planeta de granjeros.

-Leo, llegas tarde y no has asistido a la bendición de los adeptos.

-Marion, estaba de permiso... He venido cabalgando en mi Tamir en cuanto he podido.

-No es excusa. Que no vuelva a pasar, o tendré que anular futuros permisos.

-No volverá a pasar.

Con un suspiro, Marion suaviza su gesto, y pone la misma madre que perdona una travesura a un crío. Sabe que volverá a pasar, como ya ha pasado docenas de veces. Leo está frecuentando cada vez más sus visitas a una de las explotaciones agrícolas cercanas.

-Estabas con aquella muchacha de piel negra de la granja del valle, ¿Verdad?

-Sí.

-La piel oscura no está muy bien vista por los mandos. ¿No te preocupa mezclarte con una de su clan? Podría traerte problemas.

-Por lo menos, ella tiene clan. Eso es algo que ni tu ni yo podemos decir, Marion.

-Ya lo sé. Pero intenta no volver a retrasarte, o tendré que prohibirte que vayas a visitarla.

-Como quieras. ¡Ah! E intenta que Piera Liaaren, la de comunicaciones, no se entere. ¿Me harás ese favor?

-Sube al tanque, soldado. Deberías avergonzarte de tu comportamiento con las mujeres.

Leo se acomoda en su torreta de artillero, encima del tanque. Hoy hace frío, pero eso no parece importarle demasiado. Mientras hace los chequeos de rutina y comprueba el funcionamiento de sus equipos, Leo le pide que espere un momento antes de entrar en el vehículo.

-Marion, espera. Quiero hablar contigo un momento.

-¿Qué quieres?

-En privado, Marion. Es sobre los mellizos.

Marion tuerce el gesto al oír hablar de los mellizos Lien. Ella también tiene muchas cosas que decir acerca de los dos tiradores. Demasiados misterios, demasiadas conductas anormales, demasiados enigmas acerca de su pasado. No sospecha de ellos pero está muy intrigada con los recursos tecnológicos de que hacen gala los dos muchachos. Rolo Lien y Kira Lien siempre han sido marginados por el resto de sus desconfiados compañeros. Ni siquiera pertenecen a este continente, y son de la familia Lien, uno de los clanes guerreros de más renombre, caídos en desgracia hace poco.

-Está bien... Más tarde hablaré a solas contigo, pero ahora concéntrate en tu tarea. Estoy harta de tener que reparar tu cañón.

-Como quieras. Y no te quejes: Yo sé disparar mi arma, no hacerla funcionar. ¿Sabes tú cómo funciona tu brazo?

Su brazo... Cuando tenía 18 años, en su primera misión de combate real, un disparo le destrozó el brazo y toda la parte derecha del tórax. Habría muerto si no fuese por la gran influencia de su apellido bastardo: El

nombre de Zekaen todavía mueve muchos hilos en este continente. El resultado final fue que despertó dos meses después, con un brazo derecho mecánico y un pulmón artificial nuevo hecho de metal y de aleaciones de bioplástico. Aún así, el brazo ni siquiera está hecho a medida, y es un poco más largo que el izquierdo. No posee terminaciones nerviosas en él, y las conexiones motoras son tan malas que ha perdido toda su puntería como francotiradora. Junto con su burda extremidad y su nuevo pulmón, sin embargo, no le incluyeron la cirugía de reconstrucción. Ni siquiera una capa de piel artificial con que cubrir la burda parte metálica de su cuerpo. Una vez, incluso se le congelaron los servos de los dedos. Si alguna vez consigue salir de este sistema, lo primero que hará es someterse a un tratamiento de regeneración y cubrir su biónica para volver a parecer una mujer.

-Claro que sí. Los adeptos pasaron meses enseñándome los secretos de la tecnología y el ritual de mantenimiento de mi biónica. Sabía reparar mi brazo y hacer funcionar tu cañón cuando tú aún eras un simple ratero en los burdeles de Tarria que no levantaba metro y medio del suelo. Y ahora ocupa tu posición de una vez y revisa tu cañón antes de que me enfade ¡Y conecta tu radio para recibir las instrucciones! ¡Si vuelves a equivocarte de blanco por haber cerrado el circuito transmisor pienso confiscarte la paga de un año!

Doce minutos después, salen del hangar en dirección sur-suroeste por la llanura que rodea la Autofactoría. Mika comienza a decirles los detalles de la misión. Menos Leo, que está en la torreta exterior del tanque, los otros cinco están en sus posiciones dentro del vehículo blindado. Todos los sistemas están funcionando correctamente, y el tanque viaja por los caminos forestales a buena velocidad.

-Muy buen, atentos todos. ¿Estás ahí, Leo?

-Claro que sí. ¿Qué es tan importante para anular mi primer permiso en toda la estación?

-Orkos.

-¿Orkos? ¿En Olcanze? ¿Y qué mierda hacen aquí? Los orkos buscan planetas habitables, pero que representen una posición estratégica, o ofrezcan botín. Este agujero está en el culo del Imperio, y sólo tiene nieve, madera y cuatro minas de carbón. No hay nada por lo que venir a morir a este planeta.

-Quizá sea así para ti para un ratero sin honor como tú, pero para los que tenemos un clan que defender y una familia a la que honrar este planeta es una parte sagrada del Imperio y de la humanidad. Yo estoy dispuesta a luchar por este planeta, por la Falange Imperial y por mis compañeros, Leo. ¿Puedes decir tú lo mismo?

-Nadie va a luchar por el momento, Aria, así que tranquilízate. Y tú, Leo, intenta guardarte tus opiniones. Tan sólo se trata de una inspección especial al lugar de caída de unos meteoritos.

-¿Meteoritos? Joder, Mika, no tenemos equipo para analizar el primer trozo de piedra que entra en la atmósfera. No somos astrónomos ni geólogos.

-No, Leo, somos soldados y obedecemos órdenes. ¿Recordáis los rumores que circularon sobre orkos en dirección a este sistema? Bien, os daré los detalles: Hace cosa de un mes una escuadra de orkos de un clan menor asaltó una nave clase 'Gloria' de unas doscientas cincuenta mil toneladas llena de material de guerra destinado a reparaciones y heridos, asesinando a la tripulación y a los guardias y huyendo con ella. Gran parte de esos suministros militares estaban demasiado dañados para ser reparados, pero otros sólo tenían averías leves. Algunos estaban casi en perfecto estado operativo.

"La central de inteligencia cree que los orkos han soltado lastre: Han lanzado al espacio todo el material de guerra demasiado estropeado, y sus mekboyz han reparado o puesto a funcionar el resto de los equipos. Por lo que sabemos, hay un contingente de unos cinco mil orkos y diez mil gretchins equipados con nuestros propios vehículos y armas, y han puesto la mira en esta dirección. Los de arriba creen que intentan aterrizar en este planeta, conquistar parte del territorio con su superioridad tecnológica, y entonces venderlo a un clan mayor de orkos, o a alguna banda ambiciosa de piratas. Si eso sucede, hasta que recibamos la ayuda de los Marines puede pasar demasiado tiempo, y éso permitiría un saqueo de la mitad del planeta, o pedirle un tributo a los gobernadores de Imperator Civis a cambio de no masacrar la población. También está la posibilidad de que busquen robar una nave y hacer esclavos que vender en su propio mundo; no podrán mantener funcionando todos esos equipos militares, no saben cómo hacerlo, y es de esperar que golpeen rápido y huyan con una mercancía que les asegure la impunidad. Nadie bombardeará una nave cargada de esclavos humanos".

Por los altavoces se oye un resoplido de Leo en su torreta. Aria se queda callada, pensando. Marion es la primera en hablar.

-¿Sabemos qué es lo que contenía exactamente ese carguero? ¿Rifles láser? ¿Turboláser fundidos? ¿A.P.C.'s? ¿Rhinos? ¿Algún Dreadnought reventado? ¿Quizá algún tanque pesado?

-No tenemos informes claros, porque todos los tripulantes fueron asesinados y destruyeron las computadoras y los archivos. Sabemos que la carga contenía todo éso, algún speeder, y...

-¿Y...? Mika, ¿Qué más contenía ese carguero?

-...No me lo han dicho claramente, pero creo que podríamos dar por hecho que existen unos cinco ó diez titanes clase Warhound y un Reaver. Algún informe sin confirmar habla de unos veinte titanes ligeros clase Knight. Supongo que contarán con lanzamisiles de apoyo, y algunos cañones muy pesados.

Todos callan durante unos segundos. Luego hablan a la vez. Mika maldice en voz baja el secretismo del Centurión y los informes sin confirmar. Tiene que reconocer que ni siquiera saben a lo que se enfrentan, y el mando no les ha dotado ni de soporte aéreo. Y en su interior, por mucho que intente negarlo, sabe que Kar Irien, el Centurión del continente de Tarria, los está sacrificando. El muy cerdo quiere quitárselos de encima desde hace mucho. Son el grupo más problemático del destacamento, con diferencia. La discusión de sus subordinados lo devuelve a la realidad.

- Voto a... ¿Una treintena de titanes? ¿Cómo esperan que manejemos treinta titanes?

- Esta misión nos supera... ¿Por qué no tenemos apoyo?

- Ésto ha sido cosa del Centurión. ¡Ese hijo de perra nos va a matar a todos!

-¡Jooooder! ¡Mierda! Treinta titanes y quién sabe cuántos tanques más. Bien. Fantástico. Bravo. ¿Puede alguien llamar a un capítulo de Marines?

-¿Qué coño hacen los satélites de defensa? ¡Se supone que han de vaporizar cualquier cosa que se acerque!

-¡Callaos todos! ¡No vamos a entrar en combate, Me oís? Marion ha forrado este tanque de sensores, y yo me he preocupado de que sea tan rápido como nunca lo ha sido. Vamos a acercarnos a ese cráter, que muy probablemente esté provocado por un simple bloque de hielo y roca fundida, y vamos a transmitir a la base todo lo que graben los instrumentos y los equipos de vídeo. Luego nos iremos a casa, y presentaremos una queja formal por la falta de apoyo, ¿De acuerdo? Ni siquiera hay pruebas de que esa banda de orkos haya entrado en nuestro sistema planetario, así que dejad de temblar como viejas de una vez.

Y si de verdad nos plantamos delante de una invasión, y no estoy diciendo que vaya a ser así, nos quedaremos fuera del alcance de sus armas, recogeremos toda la información posible, y volveremos a la base para organizar la defensa. No tengo orden de entrar en combate de ningún tipo, y no pienso enfrentarme a nada que sea más grande que un gretchin con un casco si no recibo una orden explícita para hacerlo, ¿De acuerdo?

-Espero que sea así, señor, porque no tenemos potencia de fuego ni entrenamiento suficiente para iniciar ni una mala escaramuza. Si de verdad tenemos contacto con el enemigo, sólo quiero que recuerde que somos exploradores, no cuerpos de choque.

-Estoy de acuerdo con mi hermano. Pienso que debemos evitar llamar la atención del enemigo como sea. Si de verdad disponen de speeders y se atreven a usarlos, nos pueden dar caza como a perros.

Los mellizos son los únicos que se obstinan en llamarlo 'señor' de modo tan rimbombante, aunque él ha dicho claramente que no desea que sea así. Su rango es el de piloto, nada más. Si todo sale bien, pronto promocionará a un puesto de mayor responsabilidad, pero de momento prefiere un contacto cerrado con sus tripulantes. Sabe que su vida puede depender de ellos en cualquier momento, y prefiere que los lazos entre camaradas de armas sean estrechos.

-Dejad de preocuparos. Cuando nos toque rechazar una invasión de tiránidos seréis los primeros en saberlo, podéis estar seguros. Pero ahora tenemos que ir a grabar un agujero humeante antes de descansar tres días en nuestros confortables barracones.

Los bosques de Olcanze destacan por su majestuosidad, acentuada cuanto más al sur... Los pinos gigantes o los árboles de hoja perenne de más de treinta metros de altura son abundantes en estazonas de montaña, pero la vegetación se hace más baja más adelante. Los troncos gigantes están recubiertos de una densa y durísima corteza, casi incombustible, que protege al árbol del frío y los ataques de animales de cualquier tipo. Desde el camino forestal que recorren a toda velocidad distinguen a lo lejos los glaciares de Gradia y el Paso del Hombre, que conducen a los mares helados del casquete polar del sur. Al cabo de pocas horas, ven la columna de humo y vapor que ha levantado el meteoro, unos 10 grados a su izquierda. Una hora después, el cráter es distinguible a simple vista, sembrado de impactos menores en un radio de unos 30 kilómetros, y los prismáticos ofrecen detalles suficientes para empezar a transmitir a la base. Tras buscar una posición elevada, detiene el blindado e intentan hacer un análisis visual de la situación: El cráter más cercano es un impacto secundario, y aparece claramente como un simple meteorito fundido y medio vaporizado que ha caído en la atmósfera, barriendo la vegetación a su paso, y provocando algún pequeño incendio casi extinguido por la nieve, que tan al sur se acumula en las copas de los árboles. Todos dan un suspiro de alivio más o menos disimulado cuando comprueban que no se trata de un vehículo espacial, sino

de una actividad meteórica normal. Tras esta parada el buen humor se extiende entre los seis tripulantes, que incluso se permiten el lujo de hacer bromas al respecto.

-Admítelo, Aria, estabas tan asustada que no podías ni tenerte derecha.

-¡No es cierto! ¡Rolo Lien, enorme e insensible bruto, pide perdón o te haré comer ese láser hasta que tengas que escupir para disparar! Y no esperes que tu hermana te defienda de mí otra vez.

A medida que se acercan al cráter principal, Mika reduce la velocidad y serpentea para examinar de camino alguno de los cráteres menores. El impacto más importante está en un valle, entre dos montes completamente nevados, y casi sin vegetación, fuera del campo de visión. Tendrán que rodear la montaña y entrar por la cara sur, ya que el circo norte está demasiado escarpado. En las laderas se distinguen los puntos en los que se estrellaron los meteoritos, allí donde la nieve está fundida, o aún humea. Marion no pierde de vista sus sensores, y hace continuos barridos a las montañas en busca de cualquier cosa que indique la presencia de enemigos, pero sin resultado. De vez en cuando habla con Leo para contrastar sus datos.

-Marion, ¿Qué dicen tus sensores sobre ese valle?

-No me dicen nada.

-¿Está vacío?

-No. Sólo he dicho que si hay algo, no me lo dicen. No me dicen ni que sí ni que no. Estamos casi ciegos, así que sigue dándome alguna imagen de vídeo aceptable para transmitir al cuartel mientras vamos hacia allí. Intenta enfocar los impactos de aquella ladera, ¿Quieres? Eso es... Mika, reduce la velocidad para que Leo pueda enfocarme mejor la imagen.

Tras un par de kilómetros de silencio, Se oye la voz de Leo, entre sorprendida y asustada. Ha visto algo extraño.

-Mika, para el tanque ahora mismo.

-¿Cómo?

-¡Que pares el tanque! Marion, enfoca la parrilla de sensores hacia el punto que estoy enfocando y dime que no he visto lo que he creído ver. A unos seis ó siete kilómetros, vector 171... ¡Date prisa!

-Un momento, un momento... Sí, recibo algo. Una masa metálica y algunos campos eléctricos, pero aún no sé exactamente lo que es... Podría ser cualquier cosa, y... Ay, mierda. ¡Es un reaver! ¡Es un puto reaver!

En efecto, tras la columna de humo y vapor del meteorito, entre los dos montes, se perfila la gigantesca figura de un titán. Mide docenas de metros, y hasta ellos llega ahora el eco de las pisadas de sus patas blindadas. No hay duda de que, aunque el modelo es imperial, está pilotado por orkos: Olcanze nunca ha poseído astilleros ni factorías suficientes para mantener ese tipo de equipo militar; además, está muy dañado, uno de sus brazos está reventado, y cojea al caminar. Todas las marcas y estandartes que lo definen como miembro de la escuadra titánica del imperio ha sido barrido, y todo él ha sido pintado en rojo y llenado con los símbolos y estandartes del clan orko que lo domina. Al parecer, están fuera del alcance de sus sensores pasivos, y la masa metálica del minúsculo Pulga de Nieve no es lo suficientemente voluminosa para llamar la atención de sus detectores. Pero sólo es cuestión de tiempo, o de que se decida a usar sus sensores activos, así que hay que ocultarse. Mika da las órdenes rápidamente; sabe que si les da tiempo para pensar en lo que van a hacer, sus tripulantes se asustarán demasiado para hacer bien su labor.

-Muy bien, exploradores, recoged vuestro equipo de supervivencia, vuestras armas, y vuestros señalizadores. Ahora escuchad: Aria, quiero que vayas con Leo e intentes lograr vídeo de las tropas terrestres desplegadas, y de los equipos que han traído consigo.

-De acuerdo.

-Muy bien, Mika.

-Y recordad: No quiero héroes. Como alguno de vosotros haga alguna tontería que ponga en peligro al resto, por el Emperador que lo dejó aquí tirado y me largo con mi tanque, ¿De acuerdo, Aria? Prometí a tu familia que no dejaría que te matasen, y yo cumplo mis promesas. Leo, quiero que grabes todo, pero no transmitas nada. No podemos arriesgarnos a una intercepción. Recoge todo lo que puedas, y venid tan rápido como podáis. Dentro de una hora os quiero aquí, sin excusas.

-En marcha, nena, tenemos un trabajo.

-Cállate, Leo. Y más vale que me sigas con cuidado.

Mientras Aria y Leo se alejan ladera abajo, en dirección a los montes cercanos y al cráter del meteorito, Mika apaga todos los sistemas del tanque, activa la refrigeración de emergencia, y reza porque el titán tenga las parrillas de sensores averidas. Si es así, las montañas y la vegetación deberían darles una cierta cobertura; si no, el motor caliente del tanque es tan visible como una brillante mancha de sangre en la nieve para

cualquier infrarrojo. Aria se mueve ágilmente entre la vegetación, corriendo por entre los árboles casi sin dejar rastro, tal y como hace cuando va de caza. Ella es el eslabón débil del equipo, debido a su juventud y su inexperiencia, pero nadie iguala su capacidad de rastreo y de exploración, logrados durante años de supervivencia en una de las zonas más duras del continente. No desearía haberla mandado a ella a la zona más peligrosa, pero era la más indicada. Sólo espera que Leo le aporte la suficiente cordura para protegerla: Leo es el más cobarde de los seis, algo que ha reconocido él mismo hasta límites casi de deshonor. Durante toda su vida ha sido un ratero que ha tenido que sobrevivir en las calles y las alcantarillas de Tarria, sobreviviendo entre ladrones y asesinos, y ha aprendido el valor de la huida y del juego sucio demasiado bien. La vida militar le ha impuesto cierta disciplina, pero apenas la necesaria para no dedicarse a cazar dinosaurios con su bolter de artillero.

-Marion, prepara el mensaje encriptado al cuartel.

-Enviándolo ahora mismo. ¿Pido refuerzos, o informo que nos vamos ahora mismo?

-Nos vamos. Rolo, Kira, asegurad el perímetro. tal vez hayan destacado patrullas en la zona, y no quiero tener que salir de aquí con dos mil orkos disparándome. Si veis alguno que se aproxime demasiado, lo elimináis de forma rápida y silenciosa, ¿De acuerdo? ¡Y no os dejéis ver!

-Allá vamos, señor.

-En marcha.

-¡Una hora! ¡No os retraséis!

Los dos se alejan rápidamente, acostumbrados a trabajar en pareja. Los mellizos se compenetran perfectamente, aunque se nota que están más acostumbrados a moverse por suelo urbano más que por los bosques. Cuando salen de su campo de visión, Marion prepara su propio equipo.

-No creo que se encuentren a nadie, de momento. Los orkos han llegado hace demasiado poco, y por las imágenes que nos ha dado Leo desde la torreta, no ha sido una aterrizaje agradable. Es posible que hayan perdido parte de sus fuerzas.

-¿Y si no es así?

-Por lo menos, y dado el carácter de los orkos, cabe esperar una cierta desorganización. Creo que han puesto en marcha el titán para vigilar hasta que estén preparados y hayan asegurado un perímetro. Si no fuese así, estarían avanzando ya.

-Eso pensaba yo ¿Crees que se ocultaron entre los meteoritos para no ser detectados?

-Es posible. pero mira ésta imagen -Marion señala a la pantalla, donde permanece una imagen congelada del cráter tomada por Leo desde la torreta-- ¿Crees que no serían detectados con una nave así de grande? No... Yo pienso que camuflaron su propia nave dejándola como un simple meteorito, con todos ellos dentro. Luego, bastaban modificaciones mínimas para asegurar que no morirían en la caída, y un pequeño impulso para separarse del cinturón de asteroides en dirección al planeta. La entrada en la atmósfera vaporiza toda la roca y el hielo, dejando al descubierto los motores para frenar la caída. Cuando la nave es detectable, ya es demasiado tarde.

-Tiene sentido. Con la actividad de meteoritos que tiene Olcanze, sería casi imposible distinguir una tormenta de estrellas fugaces de una invasión a gran escala.

Mika recoge su armamento con una breve plegaria al Emperador y a sus antepasados. Su expresión es de verdadera preocupación por ésto. Si de verdad están utilizando ese sistema, renovar los sistemas de defensa orbitales resulta imperativo, pero su capacidad militar ya está casi colapsada. Recibir ayuda del Imperio para someter a una pequeña banda de orkos resulta inconcebible, pero las cosas pueden ir mucho peor si no los detienen a tiempo. Mika piensa en su familia, no demasiado lejos de aquí ("Nunca se está demasiado lejos de la guerra", decía su padre), así como en los cientos de aldeas que pueden ser arrasadas si no detienen a tiempo esta amenaza.

-Marion, encárgate de transmitir todo lo que me has contado. Dales también la posición exacta del enemigo; con un poco de suerte, los barrerán del mapa con unas docenas de misiles crucero.

-Sabes que no disponemos de esos misiles desde hace años. Tendrá que ser del modo difícil.

-Sí... Di que den aviso al Prétor, en Imperator Civis. Quizá él pueda lograr que algún sistema cercano envíe a parte de su Guardia para ayudarnos.

Mientras carga su arma y abre la escotilla de salida, oye la voz de su compañera, con un tono preocupante. Marion nunca ha sido tonta, y sabe perfectamente a qué se enfrentan.

-No mandarán ayuda, Mika. Quizá puedas engañar a los chicos, pero los dos llevamos demasiado en este negocio: Leo tiene razón cuando dice que Olcanze es un agujero sin valor en el Imperio. Hay apenas nueve millones de personas para todo el planeta, y salvo la madera y un poco de combustible fósil, aquí

no hay nada que interese al Emperador. Diez millones de granjeros no merecen la intervención de un capítulo de Marines. Y el resto de sistemas cercanos está demasiado preocupado por si a ellos les pasa lo mismo.

Mientras activa sus sensores de calor y se aleja del tanque, Mika reza por que su compañera no esté en lo cierto. Una invasión a gran escala requeriría de algo más que los tres millones de soldados mal equipados de que dispone Olcanze. ♦

Continúa en el próximo número.....

Colaboraciones y Copyrights

COLABORACIONES

Pueden ser enviadas a la siguiente dirección de correo electrónico: tiribo@yahoo.com

Se aceptan en formato HTML, Word, RTF o texto sin formato. Los artículos enviados son propiedad de su autor, aunque me reservo el derecho de editarlos para su publicación en el boletín. El hecho de enviar un artículo no implica el de su publicación. Para cualquier duda se puede acudir a la dirección anterior o a la Cueva de Tiribo: <http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/2859>

COPYRIGHTS

Games Workshop, White Dwarf y Warhammer son marcas registradas propiedad de Games Workshop, S.L., estas marcas, así como cualquier otra marca registrada, son usadas sin permiso previo, sin ánimo de lucro y con intención meramente divulgativa. Este uso no debe interpretarse como un ataque al status de esas marcas registradas. Asimismo, muchas de las imágenes que aquí aparecen son propiedad de Games Workshop, S.L. El resto del material, salvo que se indique lo contrario es propiedad de Víctor García.