

# Cuadernos de Tirribo

Volumen 1, Número 4

julio 1998

## Editorial

Víctor García  
Editor

Bienvenidos al cuarto número de los Cuadernos de Tirribo. Antes de nada debo advertir que un eslizón no es el equivalente a un linea humano como, por error, aparecía escrito en el artículo sobre BB del número anterior. Por lo demás, en este número siguen apareciendo las magníficas colaboraciones que me han enviado, lo que me recuerda una sugerencia que recibí hace unos días, ¿qué os parece realizar una serie de artículos similares a la Leyenda de los Cuatro Jugadores que aparece en la WD? Si alguien está interesado sólo tiene que elegir un ejército y mandarme los resultados.....

¡Nos vemos en el número 5!

## **ESTANDARTES IMPERIALES:**

Originales encontrados en algún lugar de la red (*no recuerdo donde*), modificados por Víctor García.



---

## EN ESTE NÚMERO

- 1 Editorial. Estandartes Imperiales.
  - 2 Hombres Lagarto: la Gran Anaconda.
  - 4 No Muertos: campesinos de Sylvania.
  - 5 No Muertos: nuevo personaje.
  - 7 Exploradores en Olcanze V (2ª parte)
  - 20 Noticias, novedades y chismorreos.
- Colaboraciones y Copyrights.

# La Gran Anaconda

ALBERTO PEREZ PEREZ -DUQUE  
C/ ALQUERIA GINER 15 - 5  
46009 VALENCIA  
[Alpepe@alumni.uv.es](mailto:Alpepe@alumni.uv.es)

Las selvas de Lustria están llenas de grandes ríos caudalosos y pequeños torrentes. Ciénagas, pantanos y cascadas rápidas y violentas que atronan entre la vegetación eternamente. Entre los meandros de estos ríos, allí donde el agua es lenta y los árboles crecen con las ramas hundidas entre el fango del fondo, se alzan templos semisumergidos, con totems depiedra cubiertos de enredaderas e insectos. En ellos se encuentran grandes fosos semisumergidos, diseñados para que el caudal de las aguas se detenga allí y continúe su camino tras remansar en su interior. Las paredes están llenas de glifos y bajorrelieves en los que se ven homenajes a Sotek, cuyo nombre es repetido muchas veces en cada secuencia de símbolos, y cuyas representaciones abundan en cada muro y sala de ellos.

Estos templos no muestran aberturas en sus paredes ni techo, de forma que ninguna persona ni animal puede acceder a ellos, como no sea por las múltiples aberturas interiores entre los cimientos, que dan a parar a a fosos frescos de aguas claras llenos de algas de río y pequeños crustáceos. En estos fosos son realizados periódicamente rituales a Sotek por parte de un shamán eslizón, un elegido que nació marcado por los ancestrales para ello, y que goza de la bendición de su propio señor Slann para realizarlos. Este eslizón nace con la capacidad de entender los pensamientos de las serpientes, que adiestra y usa para múltiples propósitos. Entre sus ropajes siempre se enroscan pequeñas serpientes que le cuentan nuevas de zonas lejanas, le advierten de algún presagio con sus anillos o simplemente jueguetean con los adornos de cobre y jade que luce el eslizón. Este shamán es el encargado de rendir culto a la Gran Anaconda de cada río, la mayor de las serpientes, la favorita de Sotek, que esconde sus anillos en las profundidades del río. Periódicamente, la Gran Anaconda acude a los sacrificios y las ofrendas del shamán, y éste pasa largas horas croando y sibilando palabras a la serpiente. Es te shamán eslizón alimenta a la Gran anaconda con ofrendas bendecidas y frutos mágicos, que convierten a la Anaconda en aún más grande y aterradora, y que la señala como la elegida de Sotek.

Entre ambos hay un vínculo especial, una unión que puede fortalecerse o debilitarse con el tiempo dependiendo de lo devoto que sea el shamán y su habilidad en el lenguaje de la Gran Anaconda, que le comunica sus deseos y pensamientos mediante los movimientos de sus anillos y los trazos que forma en el aire con su cuerpo de docenas de metros de largo. Si el shamán interpreta bien los símbolos y hace las ofrendas adecuadas, la Gran Anaconda acudirá más asiduamente a los rituales, y se hará más grande y poderosa.

Cuando los eslizones acuden a la batalla, los shamanes y maestros de las bestias más hábiles acuden con sus bestias convocadas mediante rituales o amaestradas para combatir: cocodrilos, serpientes, reptiles de todo tipo y, por supuesto, la Gran Anaconda, montada en su cuello por el shamán que la guía y rodeada por docenas de serpientes y lagartos. La Gran Anaconda es todo un totem viviente para los eslizones, que se agrupan entusiasmados alrededor de la favorita de Sotek, seguros de la victoria. En la batalla, el monstruo atrapa a sus enemigos con sus anillos, estrangulándolos, aplastándolos con su masa o devorándolos vivos.

## **GRAN ANACONDA** Coste en puntos: 275+Jinete

M	HP	HA	F	R	H	I	A	L
15	0	5	7	6	5	5	3	8
15	2	3	3	3	1	5	1	8

## **REGLAS ESPECIALES**

### **Piel Escamosa y Cuerpo de Serpiente**

Las Grandes Anacondas son barriles de carne cubiertos de escamas de docenas de metros de largo. Por ello, al igual que los Saurios, tienen una tirada de salvación por armadura básica de 5+ que no podrá ser reducida a menos de 6+ por ningún motivo. Las serpientes, además, no tienen sus órganos vulnerables al descubierto (Además de que es difícil saber *dónde* puede estar ese órgano), sino que los enroscan alrededor de largos anillos y vueltas de su propio cuerpo. Por ello es que son necesarias 5 heridas para derribar a la serpiente, ya que se supondrá que hasta entonces las heridas causadas solamente habrán afectado a alguna parte no vital de su largo cuerpo.

## Sangre Fría

Las Grandes Anacondas son reptiles de sangre fría. Por ello, al efectuar cualquier chequeo de liderazgo se usarán tres dados, descartando el resultado mayor.

## Miedo

La Gran Anaconda es un monstruo enorme de fauces capaces de engullir a dos caballos con sus jinetes, y causa *Miedo* según el reglamento Warhammer.

## Jinete

La Gran Anaconda ha de estar montada, obligatoriamente, por un Shamán Eslizón de cualquier grado. El Shamán NO PODRÁ usar magia de ninguna clase, pues estará demasiado ocupado dominando a la Anaconda y uniendo su voluntad a la de Sotek. Pese a esta restricción, el shamán PUEDE llevar hasta 2 objetos mágicos según corresponde a su habilidad según el reglamento Warhammer. El Shamán verá aumentado su Liderazgo al estar montado sobre la representación viviente de su Dios hasta 8.

## Resolución de los ataques contra la Anaconda y su jinete

La Anaconda es un monstruo grande que destaca desde lejos, y es visible por encima de las cabezas de los combatientes. Por ello, las unidades con armas de proyectiles podrán disparar contra ella aunque hayan otras unidades interpuestas u obstáculos de poca altura.

Los impactos de proyectiles y armas se resolverán de la siguiente manera entre monstruo y jinete tirando 1D6:

1 a 4: Anaconda.

5 y 6: Jinete eslizón.

Los impactos se resolverán normalmente en función de los perfiles de atributos de cada uno. Si el jinete muere, la Anaconda perderá su vínculo con el Shamán, dejando de estar controlada por los Hombres Lagarto. No reaccionará según la tabla de reacción de Monstruos del reglamento, ya que en ningún caso atacaría a los eslizones o a otros hombres-lagarto, que reconoce como aliados. Al contrario que otros monstruos, la Anaconda mantiene un vínculo con ellos en cierta medida, así que actuará de esta forma:

SI ESTÁ TRABADA EN COMBATE: Seguirá combatiendo normalmente, y habrá que esperar a que se resuelva el combate para ver la reacción.

SI NO ESTÁ TRABADA EN COMBATE: Tirar 1D6.

1-3: La Anaconda decide abandonar el terreno de batalla, dirigiéndose a velocidad de huida (8D6) hacia el borde más cercano del tablero, o el río más cercano, en su defecto. Si alcanza el río constará como unidad retirada, ya que se sumergirá al instante y huirá hacia su templo a curar sus heridas.

4-6: La Anaconda carga hacia el enemigo más cercano para devorarlo, azuzada y seguida por la cohorte de eslizones, que correrán tras ella. Si no hay enemigos a distancia de carga, avanzará normalmente hacia la unidad o personaje más cercano.

## Anaconda como centro de unidades de eslizones

La Anaconda puede no podrán *Hostigar*, ya que permanece, formada por, al menos,

Los eslizones se podrán símbolo sagrado de su es vencida, la unidad de emprenderá la huida de

E	E	E	A	A	E	E	E
E	E	E	A	A	E	E	E
E	E	E	E	E	E	E	E
E	E	E	E	E	E	E	E
E	E	E	E	E	E	E	E
E	E	E	E	E	E	E	E

constar como parte de una unidad de Eslizones (Que en ese caso que se apiñarán alrededor de la serpiente). Para ello es necesario *siempre*, en la primera fila de la unidad que tendrá que estar 20 eslizones.

aprovechar del Liderazgo de la Anaconda, que es para ellos un Dios, impulsándoles a luchar con fervor suicida. Si la Anaconda Eslizones quedará desmoralizada automáticamente, y forma normal.

Las unidades de Eslizones que tengan a una Anaconda en su centro NO pueden llevar kroxigores, paladines o grupos de mando, ya que el Shamán se encargará de ejercer de oficial.

## Caída

Si la Anaconda es derrotada, su gigantesco cuerpo quedará fuera de control y caerá en una dirección aleatoria. Para representar su enorme masa de docenas de metros de larga, se usará el dado de dispersión de artillería. Colocar la plantilla en forma de lágrima en la dirección indicada para ver si alguna de las miniaturas es aplastada por el cuerpo de la Anaconda. Las miniaturas afectadas tirarán 1D6: si el resultado es igual o mayor que el atributo de Iniciativa, la miniatura sufrirá 2 impactos de F6. El Shamán jinete morirá instantáneamente.

## Restricciones y Estandartes.

Solamente podrá haber UNA Anaconda por cada 3000 puntos, ya que raramente son llevadas a batallar. La Anaconda, en caso de que no se halle presente ningún Mago Sacerdote Slann, podrá llevar como jinete al General del Ejército. Una Anaconda puede ir equipada con un estandarte de batalla, estandartes mágicos, etc. ♦

# Campesinos de Sylvania

Campesino de Sylvania ..... 3 puntos por modelo  
Paladín Campesino ..... 20 puntos por modelo

*Por Piotr Moskal*

*Traducido por Markus the Mad*

Cuando Vlad von Karstein marchaba a la guerra, era acompañado por una gran fuerza de humanos. Las levas de campesinos marchaban junto a su señor, luchando por él tal y como haría por cualquier otro gobernante. Tras la muerte de Vlad y la consiguiente limpieza de vampiros en Sylvania, muchos campesinos aprovecharon para trasladarse a tierras del Imperio o Bretonia más tranquilas y productivas. Sin embargo, mientras Konrad, Manfred y otros miembros de familias menores pululen por Sylvania, siempre habrá pueblos y villas dispuestos a luchar por sus “particulares” señores. No son exactamente lo que llamaríamos tropas de choque, pero su número y su determinación pueden hacer dudar a los más aguerridos enemigos.

Tipo de tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Campesino	10	2	2	3	3	1	3	1	6
Campeón Campesino	10	3	3	4	3	1	4	2	7

**ARMAS Y ARMADURA:** Los campesinos están armados con un arma de mano.

**TIRADA DE SALVACIÓN:** No.

**OPCIONES :** Cualquier regimiento puede estar equipado con armadura ligera al coste de +1 punto por miniatura. Cualquier regimiento puede estar equipado con escudos a un coste de +0.5 puntos por miniatura y/o con lanzas a un coste de +0.5 puntos por miniatura. No pueden llevar estandarte mágico.

**OBJETOS MÁGICOS:** Un campeón campesino puede llevar un objeto mágico.

## REGLAS ESPECIALES

Puedes incluir en tu ejército tantos regimientos de campesinos como quieras, pero al hacer esto debes incluir al menos también un vampiro (Conde, Señor o un personaje especial).

### REAGRUPACIÓN

Si un regimiento de campesinos es desmoralizado tras un combate cuerpo a cuerpo, huirá normalmente. Sin embargo, el turno siguiente se reagrupará automáticamente sin necesidad de efectuar un chequeo de Ld. Esto representa el miedo que tienen a su señor, que se sobrepone al que tienen al enemigo. Además, saben que sus señores pueden volver a llamarlos de más allá de la muerte para seguir sirviéndoles.

### MIEDO

Debido a la constante presencia de No Muertos en sus tierras, los campesinos de Sylvania pueden ignorar los efectos del Miedo causado por tropas No Muertas, y tratan el Terror como Miedo. Nota que esto sólo es efectivo contra Miedo o Terror causado por **No Muertos**. ♦

## **Nicholae Zamfirescu, “El Charcutero”**

**Gran Señor de las tierras de Valdaquia. ....200 puntos**

+100 puntos Zelnai, Bisonte de Guerra

Por Markus the Mad

Fotografía enviada por Israel Gutierrez [leringer@airastur.es](mailto:leringer@airastur.es)

Zamfirescu es el descendiente –último descendiente, al menos conocido- de una poderosa familia Silvania que en tiempos gobernó un amplio territorio de la maldita provincia. Cuando la infección vampira comenzó en Silvania en el año 1797, la familia Zamfirescu fue de las primeras en caer. Toda su sangre, desde el entonces cabeza de familia Constantine Zamfirescu, ha estado llena del poder sobrenatural de los vampiros. Nicholae no es una excepción, y aún gobierna en la zona más sureña de Silvania con total impunidad, extendiendo poco a poco sus dominios a costa del caído Konrad von Karstein.

Desde su castillo de las estribaciones de las montañas domina todos los bosques que cubren sus territorios. Allí vive sin ser molestado, controlando las vidas (y por supuesto las muertes) de los campesinos que viven bajo su influencia. Nicholae no se queda corto a la hora de aplicar la ley, es decir, su ley, en el territorio de Valdaquia. Su crueldad conoce pocos límites, siendo habitual que él mismo ejecute las penas capitales. Despreciando el uso de armas más refinadas o usuales como la espada, la lanza o la maza, Nicholae se ha hecho forjar especialmente para él un tremendo machete de carnicero, que debe usar a dos manos y con el que le encanta despedazar a sus víctimas para colgar sus orgánicos trofeos por todas partes, incluida su armadura. Aprovechando estas “inclinaciones” por el sajar y rebanar, Nicholae se ha convertido en un experto anatomista, y se puede afirmar que el interior del cuerpo humano no tiene secretos para él. Es igualmente experto en unir músculos y tendones en su laboratorio como en hacer filetes a sus enemigos de la forma más lenta y dolorosa.

Cuando llega la hora de entrar en combate Nicholae gusta de utilizar una “pieza exótica” de sus caballerizas, un Bisonte de Guerra regalo del jefe goblin de la tribu de los Caras Rojas, capturado en las llanuras cercanas a las cuevas donde esta tribu reside. Este bisonte es el niño mimado de Nicholae, que lo ha entrenado personalmente para el combate y no deja que nadie más lo cuide. No es raro, tampoco, que Nicholae vaya acompañado de levass de campesinos reclutadas normalmente a la fuerza, o que incluso cuente con aliados goblins de la tribu de los Caras Rojas.

*Nota que Nicholae NO puede estar al mando de ningún ejército, pues no es un Señor de Vampiros. Aunque en su territorio gobierna como tal, en realidad es bastante joven, y carece de la experiencia necesaria para guiar a un ejército completo a la batalla.*

*Nicholae tiene el aspecto de un hombre que se acerca a la treintena de años, de semblante siempre duro y acciones enérgicas y cortantes. Aprovechando la casi aniquilación de la familia von Karstein, y sobre todo la actual debilidad de Manfred, Nicholae sueña con recuperar el esplendor que un día tuvo su familia, e incluso aumentarlo. Para ello no duda en unirse a ejércitos No Muertos en busca de botín y gloria para aumentar sus posesiones.*

*Cuando ello ocurre Nicholae siempre cuenta con su preciado bisonte de guerra, Zelnai, compañero suyo en ya varias batallas. Además luce con orgullo la armadura de sus antepasados, una bella pieza de arte gótico ricamente adornada y decorada por expertos artesanos de tiempos remotos, conservada diligentemente en perfecto estado por sus criados. En sus manos, siempre porta la terrible y macabra macheta carnicera...*

<b>Tipo de tropa</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Ld</b>
Nicholae Zamfirescu	15	7	5	7	6	3	8	3	9
Zelnai , Bisonte de Guerra	15	4	0	5	5	4	3	2	6

**ARMAS Y ARMADURA :** Nicholae Zamfirescu está armado con su macheta carnicera a dos manos, y luce la armadura completa de campaña (pesada, a efectos del juego) símbolo de su familia. Puede ir a pie, pero si lleva montura debe ser su Bisonte de Guerra, Zelnai (+100 puntos). Opcionalmente, se le puede equipar con otro(s) arma(s), que dejará en reserva por si acaso pierde su macheta.

**OBJETOS MÁGICOS :** Nicholae puede llevar hasta tres objetos mágicos en total.

## REGLAS ESPECIALES

*Nicholae es, a todos los efectos, un Vampiro, y se le deben aplicar todas las reglas referentes a estos seres. Es un personaje independiente, por lo que no es necesario que esté al mando o forme parte de una unidad. Puede utilizar cualquier objeto permitido para No Muertos, Necromantes o Vampiros. Además, deben aplicarse las siguientes reglas especiales.*



### MACHETA CARNICERA

*Nicholae ha alcanzado una refinada habilidad para utilizar su arma de charcutero, por lo que ignorará la regla de atacar el último por arma a dos manos. En vez de ello, atacará primero si ha cargado, o si está trabado en C/C y su Iniciativa es mayor que la del oponente, etc. Nota que esta regla sólo se aplica cuando combate con este arma, no con cualquier otro aunque sea a dos manos.*

### ZELNAI, BISONTE DE GUERRA

*Los bisontes son unos seres grandes y peludos que provienen de algunas llanuras de pastos de las zonas Norte y Este del Imperio, aunque se conocen “primos” suyos más al Este, o incluso en las gélidas tierras de Norsca. Normalmente pacíficos (e inevitablemente herbívoros), no representan una amenaza para la población humana. Sin embargo, Nicholae ha sabido encontrar y explotar las posibilidades de estos seres en el campo de batalla.*

*Los bisontes tienen un Ataque especial de Embestida cuando cargan, en el cual reciben un +1 a su Fuerza y cualquier herida causada no salvada causa 1d3 heridas.*

*Además, poseen una gruesa capa de pelo y grasa que los protege de las inclemencias del tiempo, y que les proporciona una tirada de salvación de 5 ó 6 en 1d6 modificable normalmente por Fuerza.*

### ODIO

*Nicholae entrenó personalmente a su bisonte, y le ha guiado ya en varias batallas. El cariño que ha llegado a profesarle al animal va más allá de la comprensión humana. Si Zelnai muere en el campo de batalla, Nicholae automáticamente odiará a la miniatura(s) y/o regimiento(s) implicados en la muerte, es decir, que hayan causado al menos una herida no salvada al bisonte.*

**Nota:** Para hacer mi propia miniatura de Nicholae he utilizado la figura del bisonte de Grendel, y como jinete al Caballero del Dragón Zombie de Citadel. También podría quedar bastante apropiado el Duque Rojo, el vampiro a caballo que puso a la venta recientemente Citadel. El único cambio que habría que hacer sería el del arma. Grenadier vendía hace tiempo blisters con armas sueltas de tamaño brutal, y ahí conseguí yo el machete en cuestión. No sé si en la actualidad es posible conseguir armas sueltas de alguna marca (sin contar las de Citadel), pero todo es ponerse a ello. ¡Larga muerte a Nagash! ♦

## Exploradores en Olcanze V (2ª parte)

ALBERTO PEREZ PEREZ -DUQUE  
C/ ALQUERIA GINER 15 - 5  
46009 VALENCIA  
[Alpepe@alumni.uv.es](mailto:Alpepe@alumni.uv.es)

.../...

### LOS MELLIZOS LIEN

*-¿Crees que la cosa está tan mal?*

*-No lo sé. durante el tiempo que hemos pasado en el cuartel he aprendido a confiar en el buen juicio de los veteranos, pero no creo que sea tan sencillo como lo pinta Mika. Manejar a nuestras propias escuadras blindadas como enemigos es algo para lo que nunca he sido entrenada. En caso de batalla, siempre prefiero ver la cara de mi enemigo, que sea mi cuerpo quien decida el combate, y no el artefacto sobre el que vas montado. Usar la tecnología como elemento decisivo de una batalla es casi contrario a las reglas de la guerra.*

*-¿Qué reglas? El clan nos ha enseñado que la guerra no tiene reglas. Una batalla no es un duelo, o un juego, cualquier cosa vale para sobrevivir a tu enemigo.*

*-No digas esas cosas. Ésa es la causa de que hayan disuelto el clan y ejecutado a casi un tercio de los miembros.*

*-¿Y quien va a oírnos?*

La frase de Rolo está envuelta en sarcasmo. O lo estaría, si fuese una frase hablada, pero ni siquiera es eso. Es sólo un pensamiento en la mente de Kira. Ella y Rolo, como gran parte de los pertenecientes al clan Lien, son psíquicos, aunque de demasiado bajo nivel para llamar la atención de nadie. Como mellizos, comparten un fuerte lazo: Aunque apenas pueden transmitirse palabras, los conceptos y las emociones pasan de uno a otro a la velocidad del pensamiento. Una mirada, un gesto de la mano de uno de ellos... Un ademán insignificante para todo el mundo esconde docenas de sentidos para el otro. Es ésta habilidad la que los ha convertido en la pareja mejor compenetrada de todo el cuartel. En combate no necesitan hablar, no necesitan mirar al otro para saber qué está haciendo, o cómo coordinar sus acciones.

Ambos supieron de su poder cuando tenían cinco años. Entonces fue cuando el clan comenzó su instrucción militar, destinada a convertir a los dos mellizos en guerreros de élite de este planeta, en verdaderos miembros del clan Lien de pleno derecho. Con diez años eran capaces de vencer a casi cualquier Falangista Imperial en combate cuerpo a cuerpo sin armas. Con trece, su esgrima era impecable. Cuando tuvieron catorce se les instruyó en las artes del asesinato, en el veneno, en el espionaje y en el ocultamiento. Ambos sabían ya cuál era su papel, sus deberes para con el clan, y el origen de su lazo mental. Hace muy poco, el Prétor decidió acabar con la constante amenaza de poder que significaba la presencia del clan en Imperator Civis y en el resto del planeta. En una maniobra bastante dudosa, decretó el ajusticiamiento de todos los miembros de la familia, basándose en una presunta traición llevada a cabo por un par de psíquicos de alto nivel de la familia. Aunque no pudo llevarlo a cabo, sí que sufrieron una purga que acabó con la vida de muchos Lien; buenos soldados de Olcanze asesinados por un incompetente traído de un mundo industrial lejano. Tras replegarse y disolverse oficialmente, la familia Lien ha preparado su regreso al poder y el derrocamiento del Prétor. Hasta hace poco, estaban esperando una oportunidad: Si juegan bien sus cartas, esta *razzia* orka significa el fin de Zhierra.

*-¡Rolo! ¡Atención!*

*-Lo veo. Son gretchins.*

*-No es una patrulla. No parecen llevar comunicadores, ni equipos de detección.*

*-¿Cinco desertores?*

*-Nah... Dado el carácter de los orkos, deben ser unos simples esclavos buscando algo que saquear, o que han salido a buscar comida. Eso no importa ahora. ¿Estás listo?*

*-Necesitamos a uno de ellos vivo. Ya conoces las órdenes del Clan.*

*-Lo sé.*

Los cinco gretchins han tenido un mal día. Deberían haber sospechado que pasaría algo así cuando los orkos los distribuyeron en aquellas naves que parecían piedras espaciales, y los enviaron a conquistar un planeta guardándose para ellos todas las cosas chulas que habían robado a los humanos en aquella nave de carga. Los cañones, los tanques, y hasta esos titanes tan enormes con 'Armaz mu' grandotaz' que habían cogido. A ellos sólo les dejaron atiborrarse con las provisiones, exterminar unas cuantas docenas de heridos, y quedarse con



algún equipo ligero. Todo el trabajo para los pobres gretchins, y todas las cosas chulas para los orkos. Cuando cayeron en esta bola de nieve llamada Olcanze, docenas de gretchins murieron con el impacto, lo cual no sería ningún problema grave si no fuese porque los orkos comenzaron a golpearlos para que empezasen a descargar el material de las naves que no se habían destrozado al estrellarse, y no les dejaron saquear los cuerpos de sus compañeros muertos. Ellos, junto con un puñado más de afortunados, pudieron escabullirse de las miradas de sus amos durante unas horas y salir a cazar algo grande y divertido que ruja antes de caer al suelo, pero no han encontrado nada más grande que un ciervo, y vuelven de mal humor, helados y hambrientos.

Es de éso de lo que están discutiendo y parloteando los cinco, cuando de pronto un fogonazo silencioso atraviesa la cabeza de tres de ellos. Antes de que caigan al suelo, una forma opaca surge de la espesura empuñando una espada y abre de arriba a abajo al cuarto, salpicando de sangre verde su atuendo y su cara. Todo ha sucedido demasiado rápido para la mente torpe y estúpida del gretchin que queda vivo: Paralizado por el terror, deja caer su arma al suelo con el filo de la espada del humano aún chorreando a un centímetro de su cuello. De la espesura surge un segundo humano, con un extraño rifle láser en la mano y una capucha cubriendo su rostro.

-Muy bien, cara de sapo, quiero saber cuántos sois, qué equipo lleváis, y cuáles son vuestros planes de ataque.

-Si colaboras, te dejaremos vivir el resto de tu miserable vida. Si se te ocurre gritar, le harás compañía a tus amigos en la tumba.

Se le ocurre. Antes de poder evitarlo, sale corriendo y dando gritos por el bosque, pidiendo ayuda y llamando a los orkos, aunque están a muchos cientos de metros del lugar del aterrizaje. Kira maldice y saca de algún lado un puñado de dardos narcotizados, mientras echa a correr detrás de él. Rolo la mira, divertido.

*-Quizá deberías haberlo matado directamente. Después de todo, eran las órdenes de Mika.*

*-Nosotros tenemos nuestras propias órdenes. Y ahora asegúrate de que no hay más por aquí cerca. Volveré en un minuto.*

*-Tú mandas, hermanita.*

El gretchin parece totalmente fuera de sitio corriendo por los bosques. Probablemente nunca ha salido de los malolientes corredores subterráneos de su asqueroso planeta hasta ahora. Kira se mantiene detrás de él, acortando distancias cada vez más rápido. Cuando se ve atrapado, el gretchin se gira de espaldas a un gran tronco podrido y saca un cuchillo, intentando parecer lo más amenazador posible. La humana se limita a mirarlo despectivamente, y le lanza los dardos narcóticos sin más preámbulos. Un par de minutos después, llega al claro donde la espera sentado su hermano, cargada con el gretchin al hombro. Rolo está sentado en un tronco, bebiendo de su cantimplora y examinando las autoarmas de los gretchins muertos. Con un bufido y un gesto de asco por el olor, contempla al prisionero que su hermana le tira a los pies, contenta de sacudírselo de encima.

-¿Qué hacemos con los cadáveres?

-Nada. Estamos alejados de las sendas, y no parece que se hayan molestado en destacar exploradores o grupos de vigilancia, y no entiendo el porqué. Ni siquiera los orkos pueden ser tan idiotas para desplegar un contingente de invasión semejante sin asegurar un perímetro.

-No es asunto nuestro. Si lo que dices es cierto, basta con que los dejemos en el bosque para que esta noche se los coman las alimañas. Pero antes quiero interrogar a nuestro amiguito, en cuanto despierte... ¿Qué haces con sus armas?

-Son curiosas: Tan primitivas, tan toscas... parecen tener cientos de años cada una.

-Como la mitad del equipo de nuestro destacamento. Si tuviesen buen armamento propio no tendrían que asaltar cargueros para conquistar esta bola de barro.

-Tal vez necesitaríamos ser como ellos para vencerlos.

-¿Te refieres a robar las armas de los enemigos muertos y usarlas contra ellos? Éso es impropio de ti. Ésa es una idea típica de un descastado como Leo, que limpiaría estos trastos y los vendería a los granjeros como fusiles de marine, y no de un miembro de nuestro clan. Pero ya discutiremos éso más tarde, nuestro recién llegado despierta y no tenemos tiempo de sutilezas. Prepara el suero.

Rolo saca un pequeño frasco opaco con las marcas de su clan, no más grande que un tubito de cuatro dedos de largo, y deja caer cinco gotas de líquido azul en la boca del gretchin, aún atontado. A los pocos segundos, el patético invasor comienza a retorcerse y a toser.

-No te preocupes, ese efecto sólo dura unos segundos. ¿Lo ves? Ya está. Ahora nos vas a decir toda la verdad acerca de esta invasión. Tienes sólo cinco minutos, así que date prisa y habla claro. Queremos saber cuántos sois, qué equipo lleváis y cuáles son vuestros planes para con este planeta.

El efecto de los sueros y filtros de la verdad del clan Lien tiene un enorme prestigio en Olcanze. O lo tenía antes de que el clan tuviese que comenzar a actuar en la sombra. El preparado químico que le acaban de administrar al batracio es un derivado del tradicional suero de la verdad, solo que mucho más potente y fiable. Aún así tiene un



inconveniente, y es que aquel a quien se le suministra muere a los cinco ó seis minutos. Pero en este caso, es lo de menos. El gretchin comienza a dar los detalles que sabe, mientras Kira saca un pequeño transmisor oculto que le asegura una discreta comunicación con ciertas personas de su clan que deben estar al corriente de esta información. El mensaje llegará a quien tiene que llegar en Imperator Civis y en tres o cuatro ciudades más gracias a un par de olvidados satélites que el clan puso en órbita hace unos trescientos años, y de los cuales nadie salvo los propios miembros de la familia Lien sabe nada. Cuando el gretchin comienza a toser y echar espuma verde por la boca, los dos mellizos recogen su equipo y se dirigen de vuelta al tanque sin ni siquiera quedarse a ver su muerte. Su misión ya está cumplida. Sus dos misiones: Tienen la información, y han hecho la inspección que les había ordenado Mika. Ahora sólo tienen que volver al tanque a toda prisa; si lo que ha dicho el maloliente gretchin es cierto, sus amos orkos pueden llegar a dar muchos más problemas de los previstos.

Con un poco de suerte, hasta es posible que salgan vivos de ésta.

### LEO BIZEN Y ARIA WILHEM

Nunca se han llevado bien. Aria es una orgullosa novicia guerrera de la orden de las vestales de Olcanze, llena de altos conceptos y con una fe inquebrantable en sus creencias religiosas. Procede de una familia campesina, sin ninguna tradición familiar, así que ella tendrá el privilegio de llevar gloria al apellido Wilhem y hacer que sus padres, sus hermanos y sus parientes más próximos adquieran prestigio gracias a su nueva carrera militar y su inminente ordenación religiosa. Leo, en cambio, es un descastado, un huérfano abandonado en las callejuelas de la ciudad de Tarria cuando era un recién nacido, sin ascendencia, ni apellido, ni clan. Se crió entre la basura y las ratas de los callejones, sobreviviendo escondido, a base de pequeños robos en las casas mayores y en los mercados de la ciudad. Su apellido lo recogió de la que fue lo más parecido a una madre, Sanara Bizen, una prostituta que le daba de comer y le dejaba dormir en las cocinas del burdel de vez en cuando, en las noches más duras del invierno. Cuando tenía poco más de catorce años, fue arrestado y condenado a servir en la Falange Imperial de por vida.

Así pues, Leo siente un gran desprecio por el profundo sentimiento religioso, de honor y de clan de una campesina con aspiraciones de grandeza como Aria, a quien considera poco menos que una niña aunque tiene casi la misma edad que él. Del mismo modo, la desconfianza natural que siente Aria hacia todo lo tecnológico se convierte en fascinación para él, aunque entiende poco o nada de mecánica y electrónica. Leo es abiertamente cobarde, como ha reconocido en docenas de ocasiones, y para él el juego sucio y el cuchillo por la espalda son mil veces mejores que el combate honorable y las estrictas reglas militares que promueven sus mandos. Esta carencia de principios escandaliza a Aria igual que la repele, y de ahí las continuas discusiones que sostiene con ella acerca de la valentía, el honor y el código militar. Lo cierto es que Mika tampoco está demasiado orgulloso del comportamiento y las ideas que defiende, pero su asombrosa valía como artillero ha hecho que se convierta en una pieza imprescindible en el extraño grupo que componen: Todos los tripulantes de la Pulga de Nieve 5, sección mecanizada de los cuerpos de exploración de Olcanze pertenecientes a la autofactoría 89, son capaces de vencerle en combate con o sin armas, en tiro con arma ligera, o en capacidad rastreadora, pero nadie ha visto nunca a un artillero con la puntería y la intuición del indisciplinado Leo.

Aria realmente preferiría la compañía de otra persona para llevar a cabo esta misión. Con paso ligero, segura de sí misma, avanza rápidamente por entre los bosques, acostumbrada a moverse en zonas boscosas y arboladas con soltura. Leo se limita a seguirla a la carrera, mucho menos cuidadoso a la hora de dejar huellas o no hacer demasiado ruido. Después de todo nunca ha sido cazador, ni ha dependido de su habilidad para rastrear presas en las montañas, como ella. Los dos se dirigen rápidamente al sur, en dirección a la columna de humo que se vislumbra fugazmente por entre las copas de los árboles, aunque ella no parece necesitar esa referencia para saber exactamente adonde va, y su paso es cada vez más seguro a medida que se acercan a su objetivo. Siete minutos después, ambos llegan al borde de la colina por la que se estaban moviendo, un abrupto terraplén totalmente nevado, de caída casi vertical, y que les permite una privilegiada vista de las montañas del sur, que forman el límite con las crecientes zonas polares del planeta. Bajo su mirada, a un par de kilómetros escasos, un impresionante espectáculo tiene lugar: El enorme titán que habían visto desde el tanque es mucho más imponente a esta distancia, y los detalles son más visibles. Docenas de estandartes del clan orko cuelgan de sus cañones y de casi todas las partes de la máquina que permiten colocar un pendón. También han pintado en su costado multitud de marcas de clan, de secciones, y algunas frases mal pintadas del gusto de los orkos como 'Tonto kien lo lea', que resultan casi chistosas dado que casi ningún orko sabe leer. A sus pies, una frenética actividad ocupa a docenas de orkos y cientos de gretchins, que corren de aquí para allá entrando y saliendo de las naves en las que han llegado al planeta.

Esas 'naves' son en realidad viejos cascarones volantes, recubiertos de metal, chatarra espacial y rocas para ocultar su contenido a los sensores. Al entrar en la atmósfera en un ángulo forzado, su cubierta exterior se ha vaporizado, dejando a la vista la superestructura de las cápsulas y permitiendo un análisis más detallado, que Leo comienza a hacer con la ayuda de sus prismáticos digitales y las mínimas nociones de tecnología que posee:

-Veo el cráter principal, producido por la cápsula que estoy enfocando. Parece un modelo muy viejo, y se ha quemado toda la cubierta exterior. Por la cantidad de chatarra fundida que hay alrededor, debe ser la nave con la que atacaron al clase 'Gloria', pero está totalmente inservible. Han perdido todas las baterías de cañones, y los motores están destrozados. Alrededor de esta nave hay un grupo de orkos, con extrañas armas.. ¡No, un momento! Son herramientas. Creo que son los Mekboyz que han puesto en marcha los equipos robados. No distingo bien lo que hacen, pero creo que están reparando un tanque APC de transporte de tropas... No puedo ver demasiado bien con todo este humo, pero creo que han metido todos los equipos mecanizados en la nave que estaba en mejor estado para asegurarse su llegada. Alrededor hay otros cráteres menores con naves que parecen haber transportado tropas... De las más grandes salen orkos, y de las más pequeñas muchos gretchins. ¿Qué hacen...? Es imposible, no lo veo bien.

Han conseguido reunir muchos equipos operativos, pero parecen muchos menos de los previstos. De hecho, sólo parecen haber unos doscientos orkos, y quizá mil gretchins. De todos modos, tienen vehículos suficientes para transportar a todos ellos. El Reaver parece haber sido modificado en casi todas sus secciones con algo que parecen andamios, o plataformas, y hay algunos orkos subidos... Seguramente quieren llevar montadas un buen número de tropas para cubrir la carencia de vehículos ligeros. Hay muchos gretchins y mekánikos trabajando en el costado derecho del titán... Parece que el brazo está destrozado más allá de cualquier reparación, pero están instalando plataformas y pequeñas torretas de armas ligeras para cubrir ese flanco. Por lo que veo, quieren planear su ataque como un contingente veloz que llegue, golpee y se retire cuanto antes. Es curioso... Por lo que sé, prefieren actuar como un rodillo, sobrecargando al enemigo en número y aplastándolo. Debe ser que han perdido muchos soldados en el aterrizaje. Uno de los cráteres menores está ardiendo aún, creo que la cápsula que lo ha provocado falló en el aterrizaje y ha estallado. No parece importarles demasiado...

Tras unos cuantos minutos más, ambos deciden que ya tienen suficiente material grabado para irse de allí tan rápido como puedan. Algunos orkos parecen estar bastante ansiosos, y ya están subidos a sus motos de guerra y a unos cochambrosos monociclos motorizados haciendo rugir sus motores, y disparando sus armas al aire. Tal vez estén a punto de hacer un reconocimiento... En todo caso, se les acaba el tiempo, y han de irse de allí mientras aún no han sido descubiertos. Si los pillan, habrá que salir de allí muy rápido. Mejor no aventurarse demasiado y volver a informar. Mientras corren de vuelta al blindado, escuchan tras ellos el cañonazo de energía del Reaver disparando sus armas a las cumbres de los montes cercanos. Aria está muy inquieta.

-¿Has visto algo más? ¿Algún otro titán?

-No. Sólo un par de Knights, pero ningún titan clase Warhound, y no veo cañones ni otros vehículos pesados imperiales.

-Tal vez los informes estaban equivocados. Mejor para nosotros.

-¿Eso crees? Escucha, Aria: Ese titán de ahí puede destrozarnos medio continente él solo hasta que logremos derribarlo. Y no está solo. He visto motos, APC's, blindados ligeros, y mucha, mucha gente ahí abajo. No importa lo bien que lo hagamos, se nos escapa de las manos. Si aprovechan su ventaja nos pueden destrozarnos en menos de una semana.

-¿Y qué hay de los civiles? ¡Es necesario protegerlos! ¡Hay que organizar la evacuación, y la defensa de las granjas! Hay que avisar al Centurión, a Imperator Civis... ¡Tienen que enviar tropas para contener el avance de los orkos!

Leo parece enojado. Conoce demasiado bien a los mandos, y sabe que eso no va a ser así. Sabe que esa actividad requiere de un tiempo y unos recursos que el Centurión no va a admitir: La Guardia Imperial ha de defender las autofactorías y las instalaciones militares; la protección de los granjeros y los ciudadanos es totalmente secundaria. ¿Qué importan unos cuantos miles de campesinos cuando el honor del ejército está en juego?

-Más vale que dejes de soñar. El alto mando necesita proteger sus objetivos principales, las minas, las autofactorías, los cuarteles,... Los granjeros tendrán que apañárselas ellos solos esta vez.

-No pienso dejar que esos bastardos maten a mi familia.

-¡Y yo no pienso dejar que me maten a mí! ¿Pero crees que me hace gracia? ¿Crees que a mí no me importa nadie ahí fuera? Somos miembros de la Falange de Olcanze y nuestra misión es protegerlos a ellos, no a nosotros mismos. Pero ve a decirle eso al Centurión, novicia, no a mí.

El rugido de los motores se hace cada vez más fuerte, y a él se une el estampido sordo de los pasos del Reaver aplastando vegetación. Van a atacar pronto... Tanto Leo como Aria han olvidado ya toda precaución, y no se preocupan de no dejar rastro: Ambos corren tan rápido como pueden hacia el tanque, mirando atrás

continuamente en busca de enemigos que les sigan o esperando ver aparecer una warbike por detrás de cualquier árbol, aunque saben que para llegar hasta su posición los orkos han de dar un gran rodeo. Sólo reducen un poco la marcha cuando el sonido de los vehículos enemigos no es más que un eco lejano.

### MIKA KINNEN Y MARION KAEN

Marion lleva años cuidando de este tanque, poniéndolo a punto y reparando sus fallos a medida que los repuestos comienzan a escasear. Cada cinco días lo limpia y realiza los chequeos de rutina con la ayuda de Mika y de un adepto, porque su autofactoría está muy escasa de personal, y sólo poseen la asistencia de cinco religiosos mecánicos para mantener en funcionamiento todas las instalaciones, además de los equipos mecanizados y los sistemas de comunicaciones: El planeta atraviesa una de sus peores etapas desde que fue colonizado y terraformado. Atrás quedan los días de gloria en que la humanidad llegó a este sistema y comenzó a cubrir Olcanze con sus ciudades y a cultivar sus tierras. Desde hace más de mil años, los suministros industriales y manufacturados que deberían haber llegado de otros planetas en cientos de cargueros y pecios espaciales no cruzan el cielo del planeta. Sólo las naves de los recaudadores imperiales y algunos cruceros de guerra se han posado en busca de su tributo en dinero, materias primas y hombres para el ejército, sin dejar a cambio nada excepto un Prétor más ocupado en eliminar a sus opositores personales que en defender el planeta o hacerlo prosperar.

Las glaciaciones han ido cubriendo los cultivos, que se han tenido que replegar más y más hacia el ecuador. La producción industrial apenas da para los repuestos de los equipos existentes... hace más de trescientos años que no se construye nada en Olcanze, salvo los pocos rifles láser y los equipos mecanizados de la Guardia Pretoriana de Zhierra. Aserraderos, herrerías, fundiciones,... La técnica ha retrocedido en Olcanze a pasos agigantados, aunque los conocimientos científicos están ahí, en las antiguas computadoras de la Biblioteca de Imperator Civis. Sin el apoyo de los mundos-colmena y los sistemas industrializados, el sistema se está colapsando, está revirtiendo hacia las etapas más primitivas de desarrollo. Los satélites de cobertura y vigilancia fallan y caen cada vez más a menudo; los cuerpos de choque se han disuelto por falta de medios; las secciones mecanizadas se convierten en caballería por falta de vehículos; los campos de cultivo pierden terreno ante los bosques y los glaciares por falta de maquinaria de granja... Los sistemas industriales cercanos compran su madera y su carne fresca a cambio de desfasados equipos electrónicos y material de deshecho, y todos los intentos de industrialización han fracasado fuera del estrecho cinturón que rodea Imperator Civis.

Al contrario que Aria o que los mellizos, Marion sólo desea abandonar este planeta y vivir en uno de los sistemas tecnificados donde quizá pueda convertirse en una artesana, en una Hacedora de Tecnología como los antiguos mecánicos de Olcanze, que (Según se dice en las leyendas) eran capaces de construir aparatos voladores, reparar transportes espaciales y comunicarse con las máquinas en su propio lenguaje. Leo piensa igual que ella, aunque por otros motivos: Él desea irse porque es cualquier cosa menos un explorador o un granjero; sería feliz siendo Guardia Imperial en una de esas gigantescas ciudades subterráneas de las que ha oído hablar, llenas de tabernas que visitar y mujeres que conocer. Y si la amenaza a la que se enfrentan no es detenida, lo más probable es que acaben evacuando el planeta a la fuerza, si es que aún siguen vivos... ¿Cómo se puede detener a una escuadra de titanes en un planeta que ni siquiera dispone de sección mecanizada o tropas de choque? Es en esto en lo que piensa cuando llega la señal de comunicación desde el cuartel, al parecer tan urgente que ni siquiera viene encriptada o protegida, en una clara imprudencia. El chirriante sonido del altavoz indica que es el propio Centurión quien suministra las órdenes directas:

-Exploradora Kaen, al habla el Centurión Kar Irien ¿Puede describirnos con más detalle el contingente enemigo?

-Las imágenes son bastante claras, Centurión: Un titán clase Reaver bastante dañado pero operativo, acompañado de un número indefinido de tropas de tierra y equipos mecanizados. Varios exploradores están en este momento haciendo una inspección más cercana. Dentro de veinte minutos sabremos exactamente a lo que nos enfrentamos, pero de momento sugiero una evacuación inmediata y un bombardeo de la zona, como ya le he dicho antes en mi comunicación *encriptada*, señor.

-Esa opción no es viable en este momento, exploradora Kaen. Mantengan la posición todo el tiempo posible y no entren en combate bajo ningún motivo, ¿Comprendido? Necesitamos que nos suministren toda la información posible al momento.

-Con permiso, Centurión, no estamos en posición de quedarnos aquí mucho más tiempo. Nuestro vehículo no tiene dispositivos de ocultación de ninguna clase, y las parrillas de sensores de un Reaver son bastante precisas. Si a los orkos se les ocurre hacer un barrido magnético o buscar campos eléctricos seremos tan visibles como vulnerables. Además, según el modo de operar de los orkos, lo más probable es que ya mismo estén preparando la movilización. ¿Ha ordenado ya la evacuación de los civiles en la zona, señor?

Escupe la palabra 'señor' como si fuese un insulto. Está muy irritada por el modo en que el mando está llevando esta operación, y todo parece indicar que ni siquiera tenían prevista una contingencia así en Imperator Civis. Kar Irien le devuelve el mismo tono, recordándole quién manda aquí.

-Eso no es de su incumbencia, *exploradora*. Las órdenes pertinentes han sido dadas, el Gobernador y el Prétor están informados. Ahora cumpla mis órdenes al pie de la letra, ¿Entendido?

-Entendido, señor. Cierro.

Cuando cierra la comunicación lanza un largo suspiro y se pone a pensar en las palabras del Centurión: Ha dicho que el Gobernador y el Prétor están informados; eso significa que no tendrán ayuda ni refuerzos de ninguna clase, o se lo habría dicho abiertamente para reafirmar su control de la situación. ¿Y qué significa éso de 'mantengan la posición'? Él sabe mejor que nadie que dos exploradores a caballo son infinitamente más sigilosos y menos detectables que un tanque. Ya ha sido una imprudencia mandar un equipo blindado a una posición enemiga que muy probablemente estará forrada de sensores... En cuanto vuelvan los chicos saldrán de ahí, digan lo que digan las órdenes. Que los sensores sigan mudos no quiere decir que vayan a estar así eternamente, y ese tanque no es todo lo rápido que desearían, pese a los arreglos y las bendiciones de los adeptos. ¿Y qué quiere decir 'las órdenes pertinentes'? ¿Acaso no van a evacuar el continente, o al menos la provincia afectada? ¿Van a tener a los granjeros en la ignorancia hasta el momento en que sean aplastados por los tanques? Mierda... Seguramente el Prétor teme un levantamiento popular si esto se descubre. Es capaz de sacrificar a miles de civiles para mantener su posición de poder.

Con un gesto de cansancio, vuelve a coger el auricular para ponerse en comunicación con su compañero, ajustando la potencia de emisión para que apenas alcance los pocos cientos de metros a los que se encuentra el piloto.

-Mika, cada vez me gusta menos esta situación.

-Lo sé. He oído vuestra pequeña charla. El Centurión parece nervioso... ¿Crees que nos está sacrificando?

-Es posible. Somos los únicos que conocemos de primera mano el calibre de la situación, y sabe que si volvemos al cuartel lo diremos todo. ¿Sabes lo que pasaría entonces? Más de la mitad de la guarnición tiene a su familia en las granjas de esta zona. Las desertiones serían incontrollables, quizá hasta se subleva la tropa para ir a avisar a sus familiares y poner en sobreaviso a su clan.

-¿No ha pensado en lo que pasará cuando esto acabe? Los lincharán vivos, a Zhierra, al Gobernador y al palurdo que tenemos por Centurión. ¿Creen que una posible victoria acallará a los descontentos?

-No lo sé. Y creo que ahora mismo ése es el menor de nuestros problemas.

-¿Qué quieres decir?

-Quiero decir que tengo diecinueve contactos de diverso tonelaje confirmados y moviéndose en esta dirección. Se han puesto en marcha.

En efecto, la pantalla se ha iluminado con multitud de puntitos rodeados de minúsculas letras y números. Los sensores pasivos indican varias motocicletas como contactos seguros, y muy posiblemente otros contactos de vehículos más pesados moviéndose más lentamente. Tiene unos doce minutos antes de que los más veloces lleguen a su posición, suponiendo que aún no hayan sido detectados. Rápidamente activa la señal de alarma silenciosa para que todos los tripulantes vuelvan más rápidamente al interior del blindado. A los pocos segundos ya está sentada en el asiento del copiloto encendiendo el motor y poniendo en marcha todas las dinamos y los generadores de escudo. Al minuto y medio Mika está en su posición, preparándose para la posible batalla y lanzando el mensaje de alerta al cuartel general. Pese a las órdenes de Irien, ninguno de ellos está dispuesto a quedarse allí esperando a ser vaporizado.

-¿Nos han visto?

-Creo que no. Se mueven en abanico, abarcando el mayor terreno posible para asegurarse de que no queda nadie tras sus líneas. Ahora tengo más de treinta contactos, y todos vienen hacia aquí. ¿Dónde están los chicos?

-¡Aquí mismo!

Por la radio, la voz de Leo suena jadeante y entrecortada. Viene corriendo tras Aria, saliendo de la espesura justo por el camino por el que se acerca el enemigo, e inmediatamente toma posiciones en su torreta de artillero, carga el bolter y conecta la refrigeración.

-¡Bolter listo! ¿Dónde están los Misteriosos Mellizos? ¡Ah! ¡Por aquí llegan! ¡Daos prisa!

El tanque ya está en marcha cuando los dos exploradores aún están a muchos metros. Se suben en marcha, y rápidamente se introducen en la escotilla y ocupan sus puestos en los autoláseres de los costados. El tanque sale rugiendo por la espesura, en busca de la primera pista forestal que los conduzca de camino al norte. No deben dejar que los cojan. Mika enciende todos los alimentadores de combustible, mientras pide apoyo por radio en el

canal de emergencia. A través de la escotilla, Leo les pasa el viejo cartucho óptico donde ha grabado todo lo que ha podido, para que lo vayan transmitiendo al cuartel. Tras atusarse el pelo, conecta de nuevo sus prismáticos electrónicos al sistema del blindado para que Marion disponga de las imágenes que capte desde su posición en la torreta de artillero. La pulga de nieve sale disparada por entre los gigantescos árboles, mientras Leo calienta su bolter y los escudos se cargan lentamente. Sin embargo, pocos minutos después Marion les da las malas noticias:

-¡Nos han visto, muchachos! ¡Cuatro de las motocicletas han abandonado la formación y vienen en nuestra persecución! Estaremos en su radio de tiro dentro de... ¡Siete minutos! Vector 1-8-4 y 1-8-6.

-Está bien no perdáis la calma... ¡Leo! Trata de contenerlos hasta que lleguemos a la carretera principal. Este tanque lleva sistema de sobrecarga, y estamos en condiciones de huir de ellos si logro una recta lo suficientemente larga. ¿Marion?

-La tienes en pantalla. Vector dieciocho, a unos diez minutos. Es una vieja pista forestal en desuso tras las últimas nevadas, pero creo que nos servirá. La ruta que sigue evita casi todos los asentamientos civiles y da un rodeo hasta el valle. De allí podemos girar al oeste para volver a la base, y es un campo idóneo para que los speeders nos den apoyo.

-Está bien, Leo, ya lo has oído: Retenlos unos minutos con fuego graneado en cuanto los veas, hasta que logre conectar la sobrecarga.

Aria se remueve en su sitio al escuchar estas palabras. Kira y Rolo también muestran su extrañeza por los equipos instalados en el tanque.

-Señor, creía que los inyectores de sobrecarga estaban prohibidos expresamente por la autoridad planetaria... ¿Cómo es que llevamos uno?

La sobrecarga se demostró en los últimos siete años como uno de los mejores modos de destrozar equipos y suicidarse al mismo tiempo: Motores que explotaban, vehículos estrellados contra tocones de árboles, tripulantes carbonizados en el interior de blindados por culpa de fugas en la conducción y la refrigeración... La imposibilidad de mantenimiento y las revisiones convirtió el sistema de sobrecarga de los motores en inviable, y los adeptos lo prohibieron para evitar más muertes y destrucciones de valiosos vehículos. Oficialmente, todos y cada uno de los sistemas de sobrecarga están desmantelados, y no poner en conocimiento de la autoridad religiosa la existencia de un sistema así en un equipo militar es una clara violación de las normas. El sistema no es complicado en teoría: Basta con un par de alimentadores extra montados en el motor y en los sistemas de combustión, que proporcionan un impulso que dobla la punta de velocidad y triplica la fuerza del motor, y que consume el carburante cinco veces más rápido de lo que sería normal. Para evitar que el motor explote es necesario un pequeño depósito de nitrógeno líquido insertado en el chasis que refrigere rápidamente todo el tanque, y una lubricación más que eficiente que evite destrozar todas las juntas del blindado al minuto y medio de conectar el sistema.

-Podemos hacerlo sin peligro. Marion y yo lo revisamos cada cinco días, y no hay peligro de falla mecánica al usarlo. Los adeptos lo prohibieron porque era peligroso, pero éste está perfectamente conservado. Y ahora dejad de pensar en eso, y concentraos en derribar las cuatro warbikes que nos siguen. ¿Cuanto tiempo nos queda?

-Se mueven por este terreno mejor que nosotros. Los tendremos encima en unos tres minutos.

Los árboles sisean cada vez más rápido a medida que pasan al lado de Leo, que ya ve la primera moto enemiga en la cima de la colina que acaban de bajar. Siempre ha sido un cobarde, él lo ha admitido cientos de veces: para él, un valiente es alguien a quien no le funciona bien el instinto de conservación. Pero cuando está en su torreta... En SU torreta... Lleva meses disparando contra señuelos mecánicos, contra animales gigantes y dinosaurios, y por fin tiene ocasión de demostrar que no existe un mejor artillero en todo el continente. Está excitado, y no puede evitar una sonrisa al ver las cuatro motos avanzando de forma indisciplinada por entre los árboles. Actúa de forma mecánica, escogiendo un blanco y centrándolo en sus miras pese al traqueteo del tanque, y comprobando en segundos la refrigeración y la alimentación del cañón.

-¡Leo! ¿Quieres disparar de una vez? ¡Están a doscientos metros!

Ignorando el grito de Aria, vuelve a colocarse ante la mira, fijándose en la que será su primera víctima. Es un orko enorme, lleno de adornos rojos en la moto y en el casco, que conduce un side-car que lleva montado un cañón láser, y en el que hay un orko mucho más pequeño con unas ridículas gafas de piloto en su cara. Son los que encabezan la persecución, y vienen aullando de alegría ante una presa fácil como ellos que les proporcione algo de acción antes de comenzar las matanzas de granjeros.

-¡Leo! ¡Maldita sea! ¡Dispara! ¡Van a atacar!

Unos segundos más...

-¡Leo!

El pequeño del sidecar por fin se decide a atacar, lanzando una ráfaga corta de tres disparos que se estrellan contra los troncos de los árboles a un metro por encima de la cabeza de Leo. En el mismo instante, el bolter ruge dos cañonazos, que aciertan en una fracción de segundo, y de lleno, en el sidecar y en el cuerpo principal de la warbike, sembrando la nieve de piezas ardiendo, carburante incendiado y restos sangrientos del piloto y el copiloto. Las otras tres motos se abren en algo parecido a una formación de cuña, ofreciendo un blanco disperso en vez de la columna en la que avanzaban hasta ahora entre risotadas de sus pilotos al ver el ridículo final de sus compañeros. Leo escoge el siguiente blanco, pero no espera a hacer otro disparo de precisión. Sabe que ya no hay tiempo, y que sus escudos no aguantarán un castigo masivo, así que comienza a disparar grandes ráfagas contra la moto que está más cerca, que se ve obligada a maniobrar violentamente y reducir su velocidad para evitar ser destrozada. Los disparos abren pequeños cráteres en el suelo nevado, hacen saltar placas de hielo por los aires, destrozando por la mitad los gruesos troncos de corteza negra. Cuando la primera moto es ya la tercera, cambia de blanco y repite la operación, para mantener a raya a las tres warbikes a la vez. Los orkos, cada vez más furiosos por no poder acercarse a su blanco, disparan desordenadamente contra el tanque. Los bolters y los láseres de sus enemigos provocan el mismo efecto en el terreno y en los árboles que los disparos de su propia torreta, si bien con mucha más frecuencia y mucha menos destrucción. De vez en cuando, un fogonazo azul delante de él indica que el disparo enemigo ha hecho blanco, y que los escudos han repelido el impacto. Sin embargo las pequeñas ondulaciones en el escudo, similares a las producidas al tirar una piedra al agua, son cada vez más grandes y duran más tiempo, a medida que el campo de fuerza se descarga y pierde su integridad a un ritmo mayor del que se pueden permitir los generadores de escudo que llevan montados. Marion se da cuenta de ello desde su panel de mandos, y rápidamente hace una seña para que los mellizos suban a la torreta con sus armas.

-Rolo, Kira, ayudad a Leo a mantenerlos a raya. Los escudos se debilitan, y su arma se está sobrecalentando. Todavía necesitamos unos cuatro minutos hasta la carretera.

-¡Subíos granadas! ¡Serán más efectivas!

Los mellizos abren la escotilla en el mismo instante en que un bolter arrasa la copa del árbol bajo el que pasan, sin siquiera inmutarse. Es su primera acción de guerra propiamente dicha, y no dudan de qué tienen que hacer, ni de cómo hacerlo. Leo dispara agresivamente su bolter contra las motocicletas, aprovechando los recodos y las maniobras que hacen sus enemigos para esquivar los árboles, y obligándolos a perder tiempo sorteando sus disparos y desviándose de la persecución. Los mellizos, en pocos segundos, han montado un pequeño trípode bajo sus brillantes armas, y se han colocado en posición de disparo, uno a cada lado de Leo. Sin cruzarse una palabra, escogen al mismo blanco, una moto con dos orkos subidos en el asiento, sucia, llena de adornos metálicos y una enorme rueda trasera, y con dos largas ráfagas de láser la obligan a reducir la velocidad apartándose de sus dos compañeras hacia un flanco. El piloto derrapa y frena la moto, asustado por la fiereza repentina del ataque. Es el momento de error que aprovecha Leo para disparar cinco cargas de bolter sin apuntar demasiado, que convierten el punto donde estaba la motocicleta detenida en un cráter humeante lleno de combustible ardiendo. Los dos orkos restantes, una monobike y un sidecar sin armas pesadas montadas, frenan poco a poco, comenzando a preguntarse si vale la pena enfrentarse a un tanque con una tripulación coordinada y buena puntería, y toman una mayor distancia, sin dejar de disparar ni un momento. Los fogonazos azulados de disparos que impactan contra el escudo se han vuelto blancuzcos, luego amarillentos, luego rosados, y ahora son de un intenso rojo apagado. Les queda muy poco tiempo de escudo, y sus vetustos generadores no pueden soportar el castigo mucho más tiempo. Las ondulaciones en el campo son ya más que considerables, y tardan segundos enteros en desaparecer mientras el sistema de escudo redistribuye la energía restante hasta lograr una cierta uniformidad.

Los orkos no son (tan) tontos, y se dan cuenta de ello, así que optan por mantener las distancias, esperando a que sus disparos rompan por fin los escudos, y el blindado quede a su merced. Los mellizos disparan larguísimas ráfagas, sin preocuparse aparentemente por sobrecalentar sus armas, y Leo bombardea incesantemente a las dos esquivas motocicletas. Los tres coordinan sus disparos, pero el traqueteo del tanque y los obstáculos impiden que puedan apuntar bien al enemigo, que además cuenta con la ventaja de disparar hacia delante, y ve el terreno que va a cruzar. Los tres humanos apuntan hacia atrás, y no se dan cuenta de cuándo el tanque va a subir un repecho o aplastar una raíz especialmente grande que sacude a los tripulantes y les hace perder puntería.

*-Son muy ágiles. Es como dar manotazos al aire para apartar una avispa.*

*-Una avispa bien armada. Intenta centrarte en el sidecar, es menos maniobrable y necesita más tiempo para recuperar velocidad cada vez que frena.*

-¡Ah! ¡Mierda! ¡El cañón!

El bolter de la torreta se ha trabado, sobrecalentado por las ráfagas y lo agresivo del ataque de Leo, que ha dado prioridad a mantener lejos a sus enemigos ante cualquier otra consideración. Tal vez haya fundido algo... El

sistema de refrigeración y lubricación parece funcionar, pero por las juntas del bolter pesado montado en la torreta sale un humo gris y un fuerte olor a goma y componentes quemados.

-¡Leo, ¿Qué pasa?!

-He fundido el bolter, Mika. Que Aria me suba más granadas pronto.

-Ya lo has oído, Aria. Pásale explosivos por la escotilla a Leo.

Aria recoge de un pequeño compartimento bajo su asiento una caja metálica, con varias granadas en su interior: Cinco granadas ácidas de fragmentación, dos incendiarias, y tres víricas. Cuando abre la escotilla para salir, ve cómo Leo lanza la última de las suyas propias, una granada vírica que explota nada más tocar el suelo esparciendo una tóxica y espesa nube verde de unos cinco metros de diámetro. Las motos están lo suficientemente lejos para esquivarlas, y la rodean hábilmente. Aria puede ver cómo las toxinas y los violentos hongos de la granada corroen un árbol rápidamente, aún estando en el límite exterior de la mortal nube. Si uno de sus enemigos la hubiese atravesado, ahora sería una masa verdosa y sanguinolenta entre metal corroído.

En los siguientes dos minutos pasan muchas cosas: En primer lugar, los escudos se quiebran definitivamente con un disparo de bolter que sacude el tanque entero, y que hace que los orkos vuelvan a acelerar a todo gas entre gritos de satisfacción, con un blanco vulnerable y parcialmente desarmado ante ellos. En segundo lugar la sacudida hace que Aria, que se encontraba recogiendo la siguiente bolsa de granadas, pierda pie con un grito y se golpee la cabeza contra una barra, quedando inconsciente y con la bolsa de explosivos aún en la mano. En tercer lugar, y tras un escarpado repecho, aparece el camino forestal que buscaban. Mika gira a la derecha, en dirección al este (Vector 84) y pisa a fondo el acelerador, sintiendo como el motor ruge y hace temblar todo en el interior del tanque. Ahora, en carretera, las motos tienen aún más ventaja, ya que la punta de velocidad del tanque es mucho más inferior. O lo sería, sin los sistemas de sobrecarga.

-Está bien, muchachos, quince segundos para conectar la sobrecarga. lanzad ahora todas las bombas que llevéis y aseguraos en vuestra posición. vamos a saltar un poco por este camino de cabras. Marion, deja a Aria de momento tal y como está. Si te levantas ahora, no podré conectar los sobrealimentadores y nos freirán a tiros. Además, te necesito en la posición de copiloto. Leo y los mellizos se harán cargo de ella en cuanto bajen... --Viendo la expresión reticente de Marion, se apresura a darle explicaciones-- Ya estoy distribuyendo el nitrógeno por los sistemas de apoyo y el motor, y tenemos que conectar la sobrecarga o congelaremos los componentes.

-Está bien... Pero que se den prisa.

Las motocicletas orkas aparecen de entre la espesura con gritos de triunfo de sus pilotos. Saben que este terreno les es más propicio, y disparan sus armas al aire en señal de victoria. Con movimientos hábiles esquivan las últimas granadas que Leo les arroja y los disparos de los mellizos, entrando y saliendo de entre la protección de los árboles, haciendo piruetas y encabritando las motos. Cuando Leo agota sus explosivos, comienzan a disparar al tanque, sabedores de que en pocos minutos destrozarán sus orugas o harán un agujero en su blindaje, y mientras hacen algunos disparos imprecisos para afinar su puntería discuten entre ellos quién se quedará lo que encuentren dentro del tanque.

En el instante en que un disparo acierta justo en mitad del ahora inservible cañón de la torreta y lo vuela en pedazos, Mika conecta los sobrealimentadores. El tirón casi arranca a Leo y a los mellizos de su posición tras el ennegrecido y fundido parapeto, lleno de cables derretidos y componentes reventados. El rugido del motor sube de intensidad y de tono, haciéndose más agudo y fuerte hasta se un taladro en los oídos de los cinco tripulantes que aún están conscientes en el blindado, y la aceleración brusca clava a los dos pilotos en sus asientos. Los orkos quedan pasmados al ver cómo el pesado blindado dobla su velocidad en menos de diez segundos, alejándose rápidamente. Enfundando sus armas de momento, se lanzan a la persecución del vehículo, maldiciendo y lanzando juramentos. Aún así, están disfrutando mucho de esta escaramuza, que de ser una simple demolición de un viejo tanque se ha convertido en una cacería en toda regla, con una presa capaz de revolverse y acabar con sus perseguidores. Desde la moto más grande, equipada con radio, el orko que va de paquete pide ayuda y dice la ruta que lleva la Pulga. Dentro del tanque, los tres jóvenes de la torreta bajan al interior, una vez que el vehículo ha dejado de dar bandazos, de culear y de sacudirse. Mika conduce el ensordecedor blindado con mano segura, apoyado por las indicaciones precisas de su copiloto, que le va marcando la orografía del terreno y le indica dónde la carretera hace algún recodo peligroso. Marion, entre curva y curva, aprovecha para volver a energizar los escudos, desviando la energía de los sistemas del destrozado bolter de la torreta a los generadores, y canalizando hacia el campo de fuerza los excedentes de energía de las dinamos, que trabajan ahora a todo ritmo con el impulso de la sobrecarga. Los indicadores dan lecturas correctas, y si todo sigue así podrán mantener este ritmo media hora más, lo suficiente para que los orkos se decidan a abandonar la persecución si se alejan demasiado de sus compañeros. Leo ya está atendiendo a Aria, y aunque el ensordecedor sonido del motor apaga todo intento de comunicación verbal, le indica con gestos a Marion y a los mellizos que la muchacha se encuentra bien, tiene el pulso firme y su respiración es regular.



A los doce o quince minutos las motos ya han abandonado la persecución, según las parrillas de sensores de Marion, y Mika decide cortar la sobrealimentación y volver a la velocidad de cruce habitual, cerrando también la refrigeración por nitrógeno. Comienza a anochecer, y han de ponerse en contacto con su autofactoría para informar detalladamente y pedir apoyo, pero la antena del tanque ha sido destrozada por el disparo que acabó con la torreta, y han de detenerse para que Marion coloque la de emergencia y la oriente adecuadamente. Tras pararse en un lugar aparentemente seguro, la mujer monta con mano segura el pequeño plato de la antena, tratando de que el emisor dé una señal correcta. Cuando la consigue pide apoyo, que le es denegado tajantemente. Todas las fuerzas son necesitadas en la preparación de la defensa, dicen. Los seis saben que si quieren llegar al cuartel, deberán hacerlo por sus propios medios. En la autofactoría conocen su posición por los múltiples localizadores que lleva el blindado, y tendrán que tratar de recoger toda la información posible por el camino para enviarla a la base.

La torreta del artillero está totalmente destrozada, más allá de toda reparación aquí o en los talleres de la autofactoría: Todos los componentes que no se han quemado están fundidos o destrozados. El bolter nunca volverá a funcionar, así que Marion reza una plegaria por el alma de la máquina y procede a soltarla del techo de la Pulga de Nieve, ya que es un peso muerto y necesitan de toda la velocidad posible. La operación, que dura unos veinte minutos y para la que utiliza una sierra láser, culmina cuando el amasijo de metal y metaplásticos cae estruendosamente al suelo, empujado por ella misma y por Rolo. La escotilla superior de entrada y salida aún es funcional. Mika conecta la visión nocturna y enciende los motores mientras su copiloto aún está recogiendo la bolsa de herramientas en el exterior. Comprueba la presión de los indicadores, el nivel de carburante y el estado del sistema de sobrecarga tras su utilización. Todo parece estar correcto.

-Está bien, muchachos, acabad vuestra comida y vámonos. Tenemos una guerra que ganar y.. ¿Qué hacéis?  
¿Dónde estáis mirand...?

La frase se le corta en los labios cuando se asoma a la escotilla: Los cuatro jóvenes, que hasta ahora estaban consumiendo sus raciones de campaña y conversando animadamente acerca de la escaramuza que han llevado a cabo, están ahora de pie mirando el cielo en dirección al sur sin mediar palabra. Leo mira a través de sus prismáticos electrónicos. Al girarse él también hacia el sur, se le corta la respiración... Una lluvia de meteoritos está bombardeando las faldas de las montañas del Paso del Hombre, unos meteoritos que frenan su caída y descienden decelerando y modificando suavemente su trayectoria a medida que caen.

## KOKO NUEBEDEDOZ Y KHAGARRABA MANODELLERRO

Las estelas blancas de los bólidos se hacen rojizas y desaparecen al frenar antes de caer contra una montaña nevada tras otra, formando una cortina continua de estelas e impactos hasta donde llega la vista, a un lado y a otro. Esto ya no es una banda de orkos buscando botín con piezas robadas.

-El Emperador nos valga... ¡Es una invasión! Leo...

-Estoy grabando, Mika. Tenemos que comenzar a transmitir y salir de aquí tan rápido como podamos. Hay que evacuar el planeta entero cuanto antes. Esto se nos ha ido de las manos.

La antena vuelve a montarse en menos de dos minutos, y la grabación es transmitida mientras las últimas estrellas fugaces caen en los glaciares del sur. Si no reciben ayuda Imperial pronto, están acabados: La fuerza de ocupación que acaba de aterrizar puede ser perfectamente de medio millón de orkos y un millón de gretchins, seguramente mucho mejor equipados que ellos. La banda que asaltó el carguero tipo *Gloria* no buscaba armas para comenzar una *razzia*, sino para participar en una fuerza expedicionaria, en una invasión a gran escala. Llegaron con los equipos robados, aseguraron una pequeña cabeza de puente y dejaron el terreno preparado para que sus camaradas llegasen en gran número, tras asegurarse de que el planeta no poseía ni siquiera misiles intercontinentales funcionales, y que la flota espacial era ridícula. Cada uno de los seis componentes del equipo entra apresuradamente al tanque, que sale más rápido de lo que sería prudente en una pista forestal medio abandonada como esa. Los seis tienen miedo, unos más que otros, y los seis empiezan a plantearse cuál es su posición y sus posibilidades. Tal vez pudiesen manejar a un clan menor con material de guerra robado, pero es imposible detener una invasión de ese calibre con los recursos de que disponen, sobre todo teniendo en cuenta que Tarria es uno de los continentes más despoblados. Las escuetas órdenes transmitidas hablan de 'Volver a la base para participar en la defensa'... ¿Qué defensa? ¿De qué? ¿De los civiles mientras son evacuados? ¿Del escaso tejido industrial que existe? ¿De los clanes poderosos que poseen alguna nave con que escapar? Todos piensan en ello, desmoralizados, con la sensación de que la guerra se ha perdido antes de empezarla, hasta que Marion vuelve a ponerlos en alerta cuando el zumbido de los escáners indica que ya no están solos.

-¡Oh-oh...! ¡Compañía! Un contacto a varios cientos de metros, vector 1-9-4 y acercándose a toda velocidad.

-¿Cuántos? ¿Qué son?

-Espera... El escáner aún no me da lecturas claras, pero solamente parece haber un contacto confirmado...

Espera... ¡Un speeder! ¡Un Land Speeder!

-¿Amistoso?

La pregunta de Mika es redundante. No tienen ningún speeder tan al sur, y la base les habría informado de ello. Las motocicletas debieron pedir por radio cualquier tipo de refuerzos que pudiesen competir en velocidad con los sobrealimentados motores de la Pulga de Nieve.

-Se acerca, y ya no tenemos la torreta... ¡Venga, ¿A qué esperáis?! ¡Id al exterior con vuestros fusiles! Yo trataré de cargar los escudos desviando energía del acumulador del cañon, y subiré a ayudarlos.

-De acuerdo... Vamos allá.

Aria es la primera en salir por la escotilla superior, justo en el momento en que los potentes focos del Speeder están fijados en ellos. Viendo el vehículo volador cada vez más cerca, se ancla con un enganche fijado a su cinturón a una de las barras del techo del tanque en la parte posterior, y se pone en posición de disparo. Los otros tres jóvenes salen tras ella, haciendo un similar en los costados y la parte delantera, y con sus armas listas para comenzar a disparar al speeder en cuanto se convierta en un blanco lo suficientemente cercano. Muy pronto lo es, ya que viene a toda velocidad, volando imprudentemente a ras de suelo y dejando tras de sí una enorme estela de polvo de nieve, levantado por el colchón de aire y la velocidad del deslizador; los cuatro descargan sus armas en ráfagas largas, que el vehículo volador evita con maniobras violentas y continuos cambios de altura. En una maniobra en que el speeder queda a una altura de unos metros y algo separado del blindado, Rolo comprueba que el artillero orko se está poniendo en posición de disparo.

-¡Devuelven el fuego! ¡Mika, acción evasiva!

El multicañón láser pesado del Land Speeder comienza a esparcir fogonazos e hileras de impactos entre los árboles que franquean el camino y el suelo de ferra y nieve aplastadas de que está compuesta la pista forestal tratando en vano de acertar en el vehículo blindado, que da bandazos y zigzaguea caprichosamente guiado por las sacudidas de Mika, quien trata de no llevar ningún tipo de ritmo ni pauta en sus giros bruscos para no dar un blanco al artillero orko. De todos modos, pronto comprueba que no es del todo necesario.

-Esos tipos no han volado en un speeder en su vida. Probablemente, le tienen tanto miedo al cacharro sobre el que van subidos como nosotros.

-Lo iba a sugerir, señor. El piloto y su artillero no están sincronizados, no son profesionales... Eso nos da alguna ventaja --dice Kira. Parece bastante segura de sí misma, y ni siquiera deja de disparar mientras habla.

-O al menos no le da demasiada ventaja a esos bastardos. Por idiotas que sean, no podemos sacarnos de encima a un Speeder, y lo saben. Además, con un solo disparo pueden acabar con nuestros escudos.

-Tú concéntrate en derribarlo, Leo. Más tarde nos.. ¡Ah! ¡Mierda!

La frase de Aria se interrumpe cuando una detonación al lado del tanque destroza un grueso tronco de árbol, del que vuela una nube de astillas y serrín que golpea en las paredes blindadas. Aria, instintivamente, se cubre el rostro con el brazo mientras maldice notando cómo las esquirlas se clavan en su grueso poncho y lo atraviesan hasta golpear en su armadura; debido al susto pierde pie por un instante quedando colgada en mala posición por su amarre, con el fusil láser aún en la mano, y maldiciendo toda la ascendencia y la descendencia de los orkos. Los fogonazos rojizos siguen iluminando el camino en la creciente oscuridad, saliendo desde el tanque hacia el speeder y desde el speeder hacia el tanque, entre bandazos y explosiones. Mika continua con su violenta conducción, frustrado por no poder escapar del molesto atacante.

-¡Marion, sube tú también a disparar! No puedo sacármelo de encima a esta velocidad, tenemos que derribarlo.

-¿Qué hay de la sobrecarga? ¿Por qué no la conectas?

-Porque hay demasiados cambios de rasante y la mitad de la carretera está levantada por las últimas tormentas... Si vamos más rápido destrozaremos las orugas en el terreno, y entonces sí que estaremos acabados.

Es cierto: El terreno se está volviendo más irregular, y la pista forestal por la que corren está cada vez más llena de baches, torrenteras y rocas que la nieve ha cubierto en parte, y que golpean contra el chasis a cada momento. No pueden ir más rápido, o la transmisión no soportará más castigo. Además, la carretera deja de ser recta en muchos tramos, y aplicar la sobrealimentación sería un suicidio. Y no está seguro de que pudiese sacarse de encima al speeder... Los orkos cada vez se sienten más seguros sobre su vehículo, a medida que se acostumbran a su manejo y el piloto controla con mayor habilidad los resabios y caprichos de su montura mecánica. La han pintado totalmente de rojo brillante, con unas estupendas llamas amarillas en los bajos y las marcas de su clan, además de alguna frase que no saben leer muy bien que dice algo así como '*Muerte dazde arriva*'. El piloto se llama Koko Nuebededoz, y su apodo le viene por el meñique que perdió apostando su fusil láser al juego del cuchillo entre los dedos. A pesar de convertirse en el hazmerreir de la compañía durante un mes entero (Y perder su fusil), nadie ha sido capaz de ganarle aún pilotando cualquier cacharro rápido ni bebiendo cerveza. Cuando vio en aquel carguero el speeder supo que iba a ser para él, y se apresuró a reclamarlo como

suyo. Lo mandó pintar de rojo y adornarlo con sus últimos ahorros y algunos que robó a sus compañeros menos atentos. En cuanto llegó a este miserable planeta helado y su dolor de cabeza desapareció (El peor aterrizaje de su vida) se apresuró a probarlo y a aprender cómo funcionaba.

Casi se mata varias veces contra un árbol entre las risas de sus compañeros, pero pese a sus burlas sabe que ninguno de ellos se atrevería a montarse en algo que se levante medio metro del suelo, y finalmente se ha hecho con el control de los mandos y de los propulsores (Atropellando a varios gretchins para comprobar el empuje de los motores). Ahora, con la sangre hirviendo por el combate, está realizando las piruetas más extravagantes que se le ocurren y poniendo histérico a su aterrorizado artillero, Khagarraba Manodellerro (El apodo le viene por la mano artificial que lleva desde que perdió su paga de un mes apostando a que podía detener un hacha con las manos desnudas). Khagarraba sólo ha aceptado montar en ese trasto volador con él para no quedar mal ante el regimiento y apostar una buena suma a que volvía vivo, y ahora se pregunta si no irá a perder la apuesta cada vez que Koko hace cosas como un vuelo semirrasante entre las copas de los árboles o un empuje invertido para esquivar los láseres de esa pandilla de humanos, que trazan resplandores rojos alrededor suyo continuamente. Pero el piloto no parece pensar en eso: Está demasiado ocupado chillando de excitación y maniobrando salvajemente a medida que se atreve a flotar cada vez a mayor altura. Está jugando con sus presas, sin importarle si Khagarraba puede apuntar bien su multicañón o no, alejándose y quedándose atrás para luego hacer rugir los motores y sentir el subidón de la velocidad y los fogonazos de los disparos, elevándose muchos metros de golpe, picando el vuelo hasta casi tocar el suelo, levantando una estela de nieve y hielo a su paso, adelantando al blindado y poniéndose delante suyo entre risotadas de placer. Es el mejor vehículo que nunca ha pilotado...

-¡Koko! ¡Deja d'hazer ezaz kozaz, mekago'n tu puta madre!

-¡Kállate y apunta bien! ¡Payazo! ¡Galimatías, ke erez un galimatías!

-¡Me he meado enzima, y me da kalambre kuando dizparo!

-¡Puez te jodez!

Encima del blindado, las cosas no van bien. Mika pilota con maniobras y cambios de velocidad, pero se da cuenta de que el orko que pilota el speeder es bueno. Muy bueno. Y cada vez le toma más confianza al vehículo... Está comenzando a realizar maniobras tan hábiles como peligrosas para ellos, de forma indisciplinada y salvaje, sin visión estratégica, pero con una habilidad indiscutible. Los otros cinco tripulantes descargan sus armas en vano, tratando de acertarle, pero el piloto está intratable, sabe cómo esquivarlos, y cuenta con la robustez del speeder para encajar un daño masivo de sus mediocres rifles... Si tuviesen la torreta o algún bolter, tal vez podrían hacer algo, pero el blindaje del speeder puede resistir a la perfección las descargas de un simple láser de infantería. En su mente, la idea de escapar pierde peso cada vez más rápido a medida que la carretera es más abrupta: Sabe que dentro de pocos minutos serán alcanzados, en cuanto el artillero gane confianza y se sincronice con su piloto. Decide actuar antes de que los cacen... El speeder se ha vuelto a alejar lo suficiente y ya viene de nuevo con los motores al máximo, recuperando el terreno perdido y acelerando a cada metro. Si lo hace en el momento justo, ganará segundos preciosos.

-¡Anclaos los cinco, volvemos al bosque! ¡Ahora!

Con un derrape y un golpe de mandos detiene el blindado, haciendo girar el morro noventa grados para encararse hacia el norte de cara al bosque que bordea el camino forestal. El speeder pasa como una exhalación luminosa y rugiente a su lado, claramente desbordado por la maniobra, y asustando a los cinco exploradores que aún no estaban preparados para semejante frenazo.

-¡Mika! ¡El emperador nos valga! ¿Qué crees que estás haciendo? --dice Marión.

-¡Quitármelos de encima! Los árboles nos darán protección, al menos más que el camino.

Rolo mira hacia el speeder, que trata en vano de reducir su marcha, y aún hace un par de disparos antes de que el tanque se interne en la espesura de nuevo con los focos apagados y guiándose por la visión nocturna del piloto. La sensación de marchar a oscuras por entre los árboles es bastante desasosegadora... Si no se estrellan, el deslizador los freirá. Su hermana es sólo una mancha oscura al otro lado del tanque, con un punto de luz verde a la altura del pecho que indica que su láser está desenfundado y listo para disparar de nuevo. Instintivamente, enfoca sus pensamientos y sus inquietudes hacia ella, sintiendo que Kira piensa lo mismo que él antes incluso de usar el lenguaje.

*-¿Crees que nos los quitaremos de encima así, Rolo? Tal vez no sepan hacer funcionar las parrillas de sensores imperiales, y la oscuridad nos cubra.*

*-O tal vez sí. Allí llegan de nuevo, por encima de las copas de los árboles.*

*-Mierda... Vienen directos hacia nosotros.*

En efecto, la maniobra no los ha despistado: Los orkos vuelan por encima de las copas de los árboles, barriendo el suelo con los focos a través de la espesura, y con los ojos puestos en los visores de infrarrojos. Khagarraba por fin puede apuntar bien, a pesar de su miedo a las alturas y las copas de los árboles, porque Koko ha adoptado una trayectoria casi recta con algo de decepción por la decisión de los humanos de internarse entre los

gigantescos árboles en busca de cobertura. Algunos fogonazos rojos dirigidos hacia ellos desde el suelo delatan su posición a simple vista. Uno de ellos impacta en el chasis del speeder, que pese a todo absorbe el impacto bastante bien, tambaleándose un poco en el aire y dando algunos bandazos. Khagarraba se agarra a su asiento, algo más asustado y deseoso de terminar por fin la persecución y volver a pisar el suelo firme.

-Ya zon míoz... Ya oz tengo... Ahora vaiz máz dezpazio...

-Benga, akaba lla... 'Zto ya no tié' mozién.

-¡Kállate, Nuebededoz!

Khagarraba aprieta el gatillo, y una lluvia de descargas barre el punto por el que avanza la señal de calor, abajo en el suelo nevado, hasta que el multicañón se sobrecalienta y se atasca. Las copas de los árboles estallan hacia abajo, los troncos revientan, y en muchos cientos de metros a la redonda todo se vuelve rojizo. El multiláser pesado ha alcanzado al blindado de lleno, quebrando sus escudos y vaporizando su blindaje con la misma ráfaga... Tras quedarse unos segundos rodeando la columna de humo y observando las llamas, Koko pone proa hacia la base, ansioso por probar alguna nueva pirueta en la pista forestal y por relatar su extraordinaria proeza al resto de la compañía. Khagarraba respira aliviado, feliz por haber ganado la apuesta. Y por seguir vivo, claro. ♦

*Continúa en el próximo número...*

## NOTICIAS, NOVEDADES Y CHISMORREOS

Esta vez, en lugar de contar y describir cuales van a ser las próximas novedades, puedo hacer algo mejor: poner sus fotografías.

Así que más abajo teneis las novedades: nuevos regimientos de plastico, asedio, miniaturas del libro de mercenarios, WH40K, etc.



**Regimiento mercenario:  
Nórdicos.**



Los nuevos Skaven y Goblins Nocturnos de plástico. Se supone que saldrán a la venta entre finales del 98 y principio del 99.

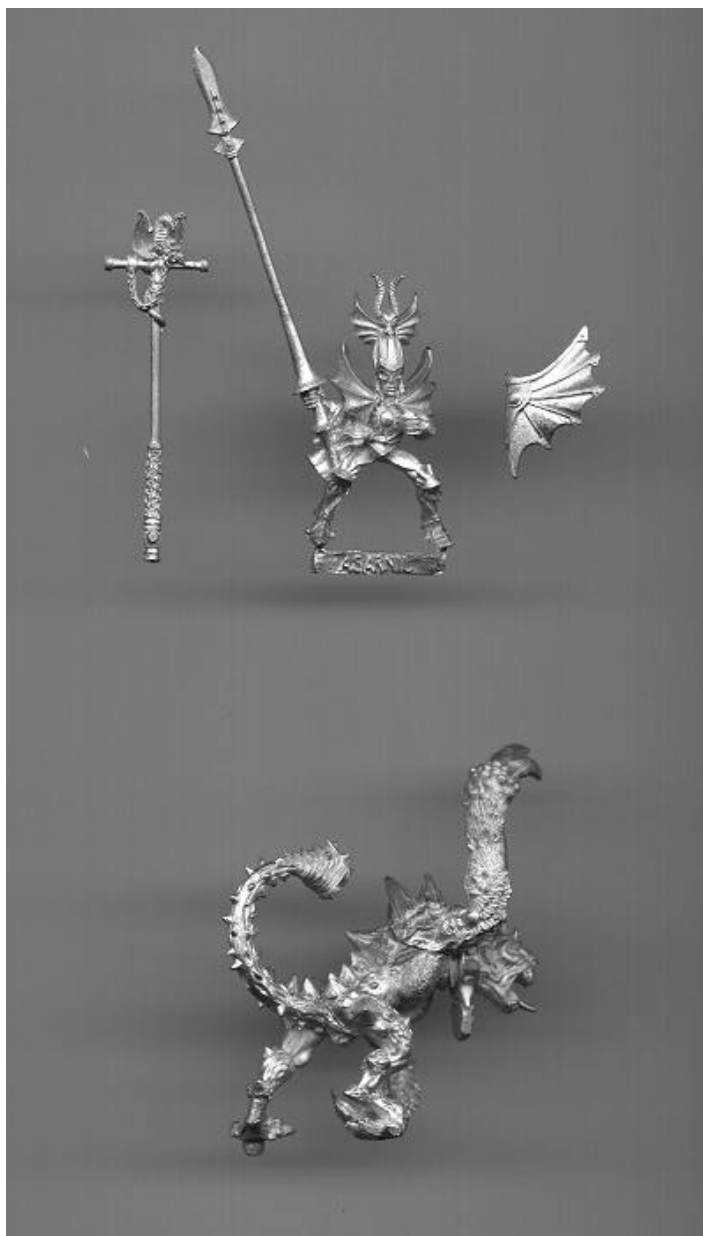
Ogros Mercenarios





*Arriba:* más sobre Warhammer Asedio.

*Derecha:* Mercenarios (dragonero Alto Elfo renegado) y Scylla engendro del Caos.



## **Colaboraciones y Copyrights**

### **COLABORACIONES**

Pueden ser enviadas a la siguiente dirección de correo electrónico: [tiribo@yahoo.com](mailto: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 Tirribo: <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.



