

Cuadernos de Tirribo

Volumen 1, Número 5

septiembre 1998

Editorial

Puntualización sobre las colaboraciones.

Víctor García
Editor

¡Bienvenidos al quinto número de los Cuadernos de Tirribo! En este ejemplar llega a su fin la historia de los famosos exploradores de Olcanze 5, si alguno de vosotros está interesado en los trabajos de Alberto podéis acudir a su página personal (*Los Pergaminos de Chaoco* - *hay un enlace en la Cueva*).

Ahora unas palabras sobre las colaboraciones y lo que podríamos llamar "política editorial"... Hay mucha gente que parece pensar que no tengo nada mejor que hacer que incluir nuevo material en la Cueva todos los días y me escriben exigiendo (~~exigiendo~~, *no pidiendo*) que incluya tal o cual cosa, otros parecen pensar que estoy aquí para publicar sus personajes, unidades, etc. y me los mandan exigiendo que aparezcan en la Cueva. En fin, para no dar lugar a equivocaciones voy a intentar dejar claro que tipo de cosas **NO** voy a meter nunca en la Cueva: unidades y/o personajes que van en contra del espíritu de un ejército (caballería o magos enanos, por ejemplo), personajes superpoderosos con varias tiradas especiales contra todo, armas asesinas, que tiran hechizos, estallan y matan a todo el mundo ellos solos por el módico coste de 300 puntos, etc., etc., etc.

No tengo nada en contra de las personas a las que les guste jugar así, pero en mi opinión Warhammer es un juego de regimientos en el que no todos los ejércitos tienen que tener de todo, y como yo soy el que mantiene la página creo que tengo derecho a que se ajuste a mis gustos.

Que quede claro que sigo aceptando colaboraciones, sugerencias, peticiones, críticas, etc., y que estoy muy agradecido a todos los que han colaborado, han escrito o han confiado en mí como para mandarme sus trabajos. Sólo intento dejar claro cual es el estilo de colaboraciones que acepto (*la Cueva y los Cuadernos están llenos de ese tipo de colaboraciones*), para evitar confusiones y, en lo posible, campañas como las que se montaron en el Foro de Debate de la Cueva y de otras páginas (aunque por supuesto todo el mundo es libre de opinar como quiera).

Saludos y hasta el próximo número. ❖

EN ESTE NUMERO:

- 1/ Editorial.**
- 2/ Asedio Ampliado.**
- 7/ Nuevos Elfos Oscuros.**
- 8/ Exploradores de Olcanze 5 (III).**
- 54/ Noticias, novedades y chismorreos.**



Asedio Ampliado

Por Víctor García

Una de las novedades del mes de julio fue Warhammer Asedio, el suplemento que como su propio nombre indica sirve para representar asedios en el universo de Warhammer.

Hasta aquí todo muy bonito, el problema es que en mi opinión Games Workshop vuelve a recurrir a la tan manida excusa de: *"teníamos un montón de buenas ideas pero es que no nos entraban en el libro"*, todos los que halláis leído las notas del diseñador y el artículo sobre Asedio en la WD 40 (edición española) sabréis a que me refiero. Pues que queréis que os diga, que en 88 páginas deberían entrar muchas ideas, reglas y demás, bien es cierto que si se malgastan parte de esas páginas en repetir ilustraciones que han aparecido en los libros de ejército, reglamento, revistas, etcétera, pues entran menos reglas. Esto podría ser una excusa, que algunas reglas sean enrevesadas y no se puedan incluir también podría serlo, pero... ¡menos cuentos y tonterías, y a ver si hacemos los deberes Sr. Pirinen!.

Antes de seguir quiero dejar claras unas cuantas cosas:

1º/ Todo esto no es más que mi opinión personal sobre el suplemento de asedio. A otras personas puede que las reglas les hayan gustado y me alegro por ellas.

2º/ La idea de crear un suplemento con reglas para representar asedios me parece magnífica, y no es que el suplemento en general me parezca mal, lo que pasa es que a mi entender no está terminado, y lo que han publicado no debería haber pasado de ser un boceto de la versión definitiva. Games Workshop vuelve a caer en el error de crear suplementos "chapucillas" como en el caso del Codex Hermanas de Batalla (*luego dirán que es el ejército que menos se vende, ¿y que esperan con ese Codex?*).

3º/ No hace falta decir que las reglas que aparecen a continuación son totalmente NO OFICIALES, y que no pretendo que el resto del universo juegue con ellas. No son más que mi visión personal de lo debería, y podría, haber sido Warhammer Asedio.

NUEVAS REGLAS:

Para poder entender y usar todo lo que aparece a continuación es necesario estar familiarizado con el contenido de Warhammer Asedio.

ACEITE HIRVIENDO

Generalmente todas las razas del mundo de Warhammer tienen un trasfondo bastante rico y detallado, y sin embargo según Warhammer Asedio (salvo unas pocas excepciones) todas usan aceite hirviendo para defender sus fortalezas...

Aquí presento nuevas sustancias equivalentes al aceite hirviendo, con las que creo que se saca provecho al trasfondo de cada raza. Si no se especifica lo contrario son aplicables todas las reglas del aceite hirviendo que aparecen en Warhammer Asedio. En el caso de los Elfos Silvanos y los Hombres Lagarto, no se podrá usar el aceite hirviendo que aparece en el suplemento si se opta por usar las reglas que aparecen a continuación. El resto de ejércitos podrán combinar ambos tipos como deseen.

Agua Bendita de la Dama del Lago: (Bretonia). Los bretonianos pueden usar el agua bendita que se encuentra en las capillas del Grial. El agua sólo afecta a los No Muertos y a los Demonios, no afecta de ninguna manera a otras criaturas. Todas las miniaturas cubiertas por la plantilla reciben un impacto de F4 que causa 1d3 heridas. Las criaturas etéreas, etc. también son afectadas por el Agua Bendita. Anula el Aura Demoníaca.

Agua Bendita de la Dama del Lago: 40 puntos por caldero. Sólo Bretonia.

Elixir de Plaga: (Nurgle). Los adoradores y sirvientes de Nurgle, el dios del Caos de la podredumbre y la enfermedad, conocen multitud de recetas con las que crear enfermizas sustancias altamente contagiosas con las que defender sus fortalezas. Las miniaturas cubiertas por la plantilla sufrirán un impacto de F4 que causa una herida que no puede evitarse mediante ningún tipo de tirada de salvación. Deberá efectuarse una tirada de 1d6 por cada una de las miniaturas de la unidad que no haya sido cubierta por la plantilla, con un resultado de 4+ la miniatura habrá sido contagiada y sufrirá los efectos descritos más arriba. Si el elixir causa heridas en la unidad, esta deberá efectuar un chequeo de pánico.

Elixir de Plaga: 40 puntos por caldero. Sólo ejércitos de Nurgle.

Vástagos de Sotek: (H. Lagarto). A los Hombres Lagarto les resulta extremadamente molesto el calor producido a la hora de forjar hierro, etc. Por este motivo no utilizan artefactos fabricados con este metal y por el mismo motivo tampoco ponen a hervir aceite para defender sus fortalezas (*se supone que en este caso el calor les molestará lo mismo, ¿no?*). Los Hombres Lagarto llenan sus calderos con cientos de pequeñas y extremadamente venenosas serpientes, que finalmente arrojan sobre sus enemigos. Este ataque no utiliza plantilla, las unidades atacadas con las serpientes sufren 1d6+6 impactos de F4 que causan una herida que no puede evitarse mediante ningún tipo de tirada de salvación por armadura.

Vástagos de Sotek: 25 puntos por caldero. Sólo Hombres Lagarto.

Resina: (Elfos Silvanos). Los Elfos Silvanos no trabajan metales como el hierro porque necesitarían quemar madera de sus queridos árboles o usar carbón u otra sustancia similar que causa mucho humo y ensucia la naturaleza (*cosas de elfos...*), el caso es que si no usan fuego, ¿cómo hacen hervir el aceite? ¿A soplidos? Supongo que no. Los Elfos Silvanos no usan aceite hirviendo, recogen resina de los árboles y tras diluirla ligeramente y mezclarla con ciertos extractos de raíces la arrojan sobre sus enemigos. En este caso no hace falta usar plantilla, ya que cualquier unidad sobre la que se arroje la resina quedará inmovilizada durante un turno mientras consiguen librarse de la pegajosa resina. Ejemplo: si una unidad del ejército asediante carga contra una sección de muralla y se declara que se aguanta y dispara con el caldero de resina, la unidad asediante terminará su movimiento

en la base de la muralla pero no podrá hacer uso en ese turno de escaleras, garfios, etc. En el siguiente turno del asediante esa unidad podrá usar escaleras,... de forma normal.

Resina: 25 puntos por caldero. Un solo uso. Sólo Elfos Silvanos.

Cráneos Ahuyantes: (No Muertos). Cuando una fortaleza No Muerta es asediada, el General No Muerto puede decidir arrojar sobre sus enemigos parte de los cráneos ahuyantes que se usan como munición de los lanzacráneos. Todas las miniaturas cubiertas por la plantilla sufren un impacto de F5 que causa una herida que no puede evitarse mediante ningún tipo de tirada de salvación por armadura. Cualquier unidad que sufra bajas a causa de los cráneos deberá efectuar inmediatamente un chequeo de pánico.

Nota: según el Libro de Ejército, los No Muertos no pueden aguantar y disparar cuando son objeto de una carga, aunque la gente de GW no se ha molestado en aclarar este aspecto es mejor suponer que en el caso de los asedios los No Muertos si pueden aguantar y disparar.

Cráneos Ahuyantes: 30 puntos por caldero. Sólo No Muertos.

Snotlings: (Orcos & Goblins). Intentemos meternos en la ¿mente? de un Señor de la Guerra Orco que está siendo asediado, ¿qué tenemos a mano y en cantidad para arrojar al enemigo desde las murallas? Aceite, rocas, escombros, y ¡Snotlings! Cualquier asentamiento orco está lleno de snotlings, así que porque no usarlos contra el enemigo. Las miniaturas cubiertas por la plantilla reciben un impacto de F4 que causa una herida que puede ser salvada de forma normal. Por cada herida no salvada la unidad sufrirá un impacto adicional.

Snotlings: 20 puntos por caldero. Sólo Orcos & Goblins.

Aceite de Piedra de Disformidad: (Skaven). Siempre que pueden los Skaven mezclan el aceite con pequeños fragmentos de piedra de disformidad para crear una sustancia increíblemente mortífera. Las miniaturas cubiertas por la plantilla sufren un impacto de F5 que causa 1d3 heridas que no pueden evitarse mediante ningún tipo de tirada de salvación. Este aceite debe considerarse como arma mágica cuando sea necesario.

Aceite de Piedra de Disformidad. 40 puntos por caldero. Sólo Skaven.

Todos estos son los nuevos tipos de aceite o sustancias similares que creo que se pueden usar atendiendo al trasfondo y a las diferencias culturales de cada raza.

ATACAR EL CASTILLO EN COMBATE CUERPO A CUERPO

En la página 13 de Warhammer Asedio aparecen las reglas que se deben aplicar cuando una miniatura ataca en combate cuerpo a cuerpo una sección de torre, muralla o puerta. Las reglas están bien, pero cometen el fallo de no especificar cuales son las criaturas que pueden efectuar exclusivamente estos ataques, en mi opinión deberían ser: Grandes Demonios, Gigantes, Dragones, Hombres Arbol y cualquier otra criatura similar en fuerza y tamaño.

Lo que quiero evitar con esto es que si se "aplica el reglamento", un general Skaven con los brazaletes del poder, una poción de fuerza y la espada hidra pueda derribar él sólo una torre, muralla, etc. Entrecomillo lo del aplicar el reglamento porque creo que la intención de GW no es permitir situaciones tan absurdas como la del skaven, el problema es que no terminan de dejarlo claro y hay jugadores un poco tramposillos (*también llamados culoduros, ver WD 39*) que no dudarán en aprovecharse de esta especie de vacío legal. Las murallas, torres y puertas deben ser tomadas por regimientos equipados con escaleras, arietes, torres de asedio, etc. esto no impide que las criaturas excepcionalmente poderosas, como un Gran Dragón o un Devorador de Almas, puedan causar grandes destrozos en un castillo, pero si que personajes con una combinación de objetos mágicos sospechosa puedan destruir ellos solos el castillo.

TORRES Y PERSONAJES

Según Warhammer Asedio (*ver la sección dedicada a las torres*) en cada piso de una torre entran tantas miniaturas como en su parte superior. Esto debe aplicarse sin aprovecharse de la regla para que la cúspide de la torre no parezca un Battlewagon orko.

En la misma sección se dice que las miniaturas situadas en el interior de la torre son inmunes a los ataques de proyectiles. Para evitar situaciones abusivas (generales elfos con Arco de Loren, hechiceros de nivel 4, etc. que actuarían impunemente) es mejor hacer lo siguiente:

Prohibir que se sitúe cualquier tipo de personaje, a excepción de Paladines y Hechiceros de nivel 1, dentro de las torres. Se supone que el General y otros personajes de alto rango se sitúan en las murallas o en el patio para arengar a sus tropas en estos momentos difíciles (no olvidemos que el enemigo les dobla en número). Esto no debe aplicarse si los asediantes logran tomar alguna parte del castillo, en este caso los personajes podrán ir al lugar del castillo donde estimen que son más necesarios.

EQUIPO DE ASEDIO PARA EL ASEDIANTE

Aquí presento una serie de opciones para las torres de Asedio.

TORRES DE ASEDIO Y ARIETES:

Una torre de asedio puede incluir un ariete en su base. Cuando la torre de asedio alcance las murallas se podrá usar el ariete de la manera habitual. Una torre de asedio con ariete tiene un coste de 110 puntos y son necesarias un mínimo de 14 miniaturas para poder empujar la torre, la capacidad de movimiento se reducirá en 2 cm por cada miniatura de menos.

Si la torre de asedio es destruida deberá tirarse 1d6, con 4+ el ariete también resultará destruido. Si no es así cualquier unidad que pase todo un turno rebuscando entre los restos de la torre encontrará el ariete y podrá usarlo de forma normal.

TORRES DE ASEDIO REFORZADAS:

Unos de los mayores problemas de las torres de asedio es su relativa fragilidad frente a los ataques de proyectiles. Para hacer la torre más resistente se puede optar por reforzarla con planchas de acero o algo similar. Esto se representa de la siguiente manera: se pueden comprar heridas adicionales para la torre (hasta un máximo de 4) a un coste de 25 puntos cada una, por cada herida adicional serán necesarias tres miniaturas más para empujar la torre. Ejemplo: una torre de asedio con 8 heridas (el máximo) tiene un coste de 200 puntos y necesita que la empujen un mínimo de 22 miniaturas. La capacidad de movimiento sigue reduciéndose en 2 cm por cada miniatura de menos. Una torre reforzada no puede incluir un ariete (ver arriba).

FOSOS

En el número 40 de la WD aparecen las reglas para los fosos, estas reglas aparecen en la revista y no en Warhammer Asedio porque no les quedaba espacio en el libro (*aunque resulta que el artículo en cuestión sólo ocupa una página, además llena de fotografías*). Para rematar la faena las reglas que aparecen ni tan siquiera son oficiales, vamos que tienen el mismo valor que las que voy exponer a continuación.

Fosos: los fosos sólo se pueden utilizar en el escenario *Asalto Final*. Si la fortaleza incluye un foso el ejército asediante dispondrá de un 15% más de tropas respecto al valor habitual. Si el jugador asediado no quiere que las criaturas anfibias puedan atravesar el foso deberá gastar 25 puntos que se descuentan del porcentaje destinado a equipo de defensa (esto representa que al agua del foso se le ha echado veneno, animales salvajes, etc.).

Fajinas: las fajinas son haces de troncos, ramas, matorrales, etc., que sirven para rellenar fosos y zanjás. Tienen un coste de 20 puntos cada una que se descuentan del porcentaje destinado a equipo de asedio. Cualquier regimiento de infantería del ejército asediante puede estar equipado con ellas. Un regimiento equipado con fajinas podrá atravesar el foso. Hay dos opciones:

1ª / Tratar a los fosos como terreno difícil que hacen perder la mitad de la capacidad de movimiento (recordar que sólo los regimientos con fajinas pueden atravesar el foso).

2ª / Que al entrar en contacto con el foso el regimiento pierda un turno en arrojar las fajinas antes de poder continuar. Ejemplo: en el turno 2 un regimiento entra en contacto con el foso, pierde todo el turno 3 en arrojar las fajinas en él, en el turno 4 puede declarar cargas contra las murallas. ♦

Nuevos Elfos Oscuros

Por Víctor García

Al principio los ejércitos de Elfos Oscuros y Altos Elfos eran prácticamente iguales, y en una batalla entre las dos razas solía salir triunfante el mejor general. Esta era la situación hasta que GW decidió reeditar el libro de los Altos Elfos...

Ha pasado más de un año desde que Games Workshop reeditó el libro de ejército. En esta reedición los Altos Elfos se han visto enormemente fortalecidos, hasta tal punto que ahora es bastante difícil para los Elfos Oscuros ganar con asiduidad a los Elfos Mimosín (*se da por hecho que el jugador Alto Elfo tiene una mínima entidad*), ya que todas las unidades de los Altos Elfos son bastante mejores que las equivalentes de los Elfos Oscuros.

Para solucionar esto aquí os presento unas reglas opcionales y NO OFICIALES en las que actualizo a una de las unidades de los Elfos Oscuros que, en teoría, debería ser temible: la Guardia Negra de Naggarond.

0-1 Regimiento de la Guardia Negra de Naggarond..... 18 puntos por miniatura.

La Guardia Negra vigila Naggarond, la Torre del Frío, donde vive el propio Rey Brujo. Estos guerreros están marcados por Khaine para servir a su señor, y están dispuestos a dar sus vidas en el altar de la batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
G. Negra	12	5	4	3	3	1	7	1	8

EQUIPO: la Guardia Negra está armada con alabardas y equipada con armaduras pesadas.

TIRADA DE SALVACION: 4+ (ver abajo).

OPCIONES: puede equiparse con un estandarte mágico.

REGLAS ESPECIALES

MIEDO: la Guardia Negra está acostumbrada a servir bajo las órdenes de Malekith, y a presenciar actos de una extrema maldad. Todo esto hace que los miembros de la Guardia Negra sean inmunes al miedo.

ALABARDAS: los miembros de la Guardia Negra están constantemente entrenándose en el uso de sus alabardas. Este entrenamiento les permite bloquear los ataques del enemigo (mejora la tirada de salvación en 1, en el caso de los proyectiles sólo puede aplicarse para los proyectiles que les impacten frontalmente). Esta regla también permite que si el jugador elfo oscuro quiere, la Guardia Negra pueda luchar con dos filas aplicando un modificador de -1 a las tiradas para impactar. ♦

EXPLORADORES DE OLCANZE 5

Por Alberto Pérez

.../...

Leo tiene frío en la cara... Se encuentra aturdido, y algo no deja de sacudirlo y chillarle para que salga de la mareante oscuridad en que se encuentra. Trata de moverse, y un resplandor verdoso le hiere los ojos.

-¡Leo! ¡Maldito seas! ¡Muévete! Nos han alcanzado, y tenemos que huir cuanto antes. Pueden destacar exploradores para rematarnos.

-Nnhhh... ¿Qué..? ¡Marion, eres tú! ¿Qué nos ha pasado? ¿Estamos vivos?

-Al menos tú y yo sí... Pero tengo el peor dolor de cabeza de mi vida... Venga, busquemos a los otros.

-Espera un momento.. --koff-- Mierda, he tragado la nieve de medio bosque, y me duele todo.

Los dos exploradores están en el claro artificial que ha dejado la explosión del blindado y las descargas de bolter del orko, con tocones de árboles y cráteres embarrados de nieve medio fundida en un radio de treinta metros. El tanque sigue ardiendo por detrás, y está ennegrecido totalmente; las llamas alumbran el claro, haciendo visible la figura de Kira al otro lado de donde se encuentran y las huellas dejadas en el barro allí donde Marion ha pisado para despertar a Leo. La veterana está de pie ante él sosteniendo una bengala química fosforescente con su brazo artificial, con todo el poncho y la mitad de sus cabellos quemados y la armadura interior abollada y sucia, pero viva y aparentemente casi ilesa. El artillero se pone en pie con dificultad, aún aturdido por el impacto y por la caída tras salir despedido de su puesto en la cubierta del vehículo. Instintivamente mira su cinturón de enganche, comprobando que la correa que lo sujetaba a los asideros al lado de las orugas está rota de cuajo. Lo mismo ha debido pasarles a todos cuando el tanque ha rodado salvajemente, dando vueltas de campana al ser alcanzado.

-Marion, tú mira si Kira está bien. Yo voy al interior de la Pulga a por Mika y a por el botiquín.

-¿Crees que estará bien?

-Más le vale, porque pienso decirle lo que opino del modo en que conduce. Voy a matarlo yo mismo...

Es una broma forzada, más destinada a tranquilizarse él mismo que a calmar los recelos de Marion. En una carrera se acerca a la escotilla superior del blindado, que está muy caliente por efecto de las llamas. Toda la parte posterior está fundida o vaporizada en un amasijo de metal retorcido, incluido el lugar donde estaba Aria... Pero no, ahora debe pensar en Mika... Se introduce por la escotilla rápidamente, hacia el interior, lleno de humo y componentes derretidos por las paredes. Tosiendo, consigue llegar hasta el asiento del piloto, y comprueba que su superior sigue ahí, firmemente sujeto por el arnés de seguridad que llevaba ceñido en el momento del impacto, y que milagrosamente sólo está inconsciente, fruto del golpe de su cabeza contra quién sabe qué sitio. La consola del piloto y todos los visores están derretidos o humeando, soltando chispas y desprendiendo un fuerte olor acre de cortocircuito, de goma y componentes sintéticos destripados. Tras pelearse unos momentos con los cierres de emergencia, consigue soltarlos y echarse al inconsciente Mika al hombro, no sin orar al Emperador para que no tenga una conmoción o una hemorragia interna y moverlo tan bruscamente no acabe con su vida. Cuando gana el exterior y vuelve a respirar aire puro, tose y pierde pie, cayendo de bruces al barro con Mika aún a hombros. Sin saber si alguien lo está escuchando, chilla medio ahogado.

-¡Marion, Mika está bien! ¡Sólo... sólo está inconsciente! ¿Me oyes? ¡Estamos bien...!

Deja de hablar cuando de repente le llega la voz de Kira a los oídos. Chilla de dolor llamando a su hermano, tan fuerte que Marion y Leo han de taparse los oídos, mirándose aterrados. Es entonces cuando se dan cuenta de que el bosque está en total silencio y que sólo se oye el crepitar de las llamas y los chisporroteos de los cables cortocircuitados del sistema eléctrico del tanque. Lo que están escuchando es un grito *psíquico* de Kira, que sigue inconsciente en brazos de Marion con una fea herida en su vientre que cubre de sangre su destrozado poncho de exploradora; a simple vista se adivina un trozo de metralla alojado en su barriga, que su armadura no pudo detener. Permanece sin sentido, pero los gritos son cada vez más fuertes dentro de su cabeza, dejándolos confusos y aturdidos, sin saber qué hacer. Pasan así casi un minuto, hasta que a unos quince metros de distancia un irregular montón de nieve y fango se agita y se levanta, tosiendo y llevándose una mano a la frente. Leo y Marion reconocen a primera vista la silueta a la luz de las llamas y la bengala.

-¡Rolo! ¡Maldito seas! ¡Calma a tu hermana! ¡Va a hacer que nos estalle la cabeza con sus gritos!

La voz de Marion no parece sacarlo tanto de su aturdimiento como la visión de su hermana sangrando en brazos de la veterana. Se lanza corriendo hasta ellas, arrodillándose ante su melliza y mirándola fijamente mientras examina la herida. Mika permanece en el suelo, sin sentido, respirando con dificultad boca arriba. Los otros dos exploradores se miran mutuamente y miran a su vez a Rolo, a medida que los gritos mentales de Kira se calman. Ambos intuyen ahora que el mellizo también es un *psíquico*, y que debe estar calmando a su hermana, haciéndola sobreponerse al dolor y al miedo. Cuando la voz de Kira pierde fuerza en su mente, los tres parecen darse cuenta de que han de parar la hemorragia, y que aún tienen que encontrar a Aria. Rolo sigue arrodillado junto a su melliza, con la mano de ella cogida fuertemente, así que Leo parte de nuevo hacia el tanque a por el olvidado equipo médico de emergencia y Marion se pone en pie, buscando con la mirada a Aria, tambaleándose un poco algo aturdida aún.

-¡Kira...! ¡Hermana! Deja de gritar, estoy aquí. Despierta.

-Rolo... Me duele mucho... No quiero despertar... No quiero seguir consciente más tiempo...

-Kira, tienes que sobreponerte al dolor. Recuerda quién eres, y tu obligación. Tienes que ser fuerte. Centra tus pensamientos en mí... Sé fuerte.

-No quiero ser fuerte. ¡Me estoy muriendo, maldita sea!

-No vas a morir. No tienes permiso para hacerlo aún, y te necesito a mi lado. Eres una Lien, Kira... Deja ya de hablar como si pudieses escoger el momento de tu muerte. Despierta, centra tus pensamientos y pon tu mente de nuevo en la misión. El clan nos quiere vivos a los dos.

-Maldito sea el clan... Maldito mil veces...

-No hables así. Has sido indisciplinada, y has invadido la mente de Marion y de Leo con tus gritos. Ahora saben lo que somos, y comenzarán a hacerse más preguntas. Venga, te necesito despierta para curarte la herida. No puedo terminar la misión sin ti.

Haciendo un esfuerzo de disciplina espiritual, Kira obliga a su propia mente a ponerse en marcha dentro de su castigado cuerpo. Salir de la inconsciencia para tomar el control de un cuerpo malherido no es una experiencia agradable, y nada más volver en sí su chillido de agonía resuena en el bosque, esta vez físico y no mental. La envolvente y cálida oscuridad que la rodeaba es ahora un tanque en llamas sobre el que se perfila la cabeza de su hermano; Tiene mucho frío, y se da cuenta de que ha perdido sangre por la herida de su vientre, que le duele como si en lugar de un trozo de chatarra congelada fuese un hierro al rojo.

-No te mires la herida o te dolerá más. Es fea, pero las he visto mucho peores.

-Lo sé... Yo también. Pero no es un consuelo demasiado grande, hermano.

Marion da gracias al Emperador por su infinita misericordia, y le chilla al artillero para que se apresure. Pocos segundos después, el torso de Leo aparece por la escotilla humeante, tosiendo y con los ojos irritados, pero con un maletín de plástico ultraduro de color verde en la mano. Se lo lanza, y luego gatea hasta salir por completo de la escotilla, tomando grandes bocanadas de aire y farfullando en voz baja. La veterana coge el maletín al vuelo, se apresura a abrirlo y a buscar en su interior los instrumentos y las sustancias que necesita. Escoje algunas piezas articuladas de metal brillante para extraer la pieza de metralla del vientre de la muchacha, un viejo mediscan de mano (Espera que funcione) con la pantalla rallada y la cubierta exterior agrietada, y algunos tarros autodispensadores de desinfectantes y cauterizadores.

Pone en marcha el medikit, que parece funcionar correctamente, y lo pasa por el vientre de Kira, que contiene un quejido en sus labios con una mueca de dolor: No parece haber grandes lesiones ni daños masivos en los órganos internos, pero necesita atención médica especializada... Todo lo que hagan ahora no dejará de ser una solución temporal.

-Esto te va a doler, niña. Trataré de abrirte la coraza antes de extraer la pieza, ¿De acuerdo?

Como única respuesta, Kira coge la mano de su hermano más fuertemente y cierra los ojos. Cuando aparta el poncho, la mujer tiene por fin ocasión de comprobar con detalle lo avanzado de la tecnología de que hacen gala los mellizos y lo intrincado de su armadura personal, que pese a estar dañada y medio suelta deja ver parte de su antiguo esplendor en la hábil manufactura de las juntas y en la colocación de los sensores personales. Si no hubiese llevado esa coraza, habría muerto atravesada por la pieza incandescente que tan sólo se ha alojado en parte en su vientre...

-¿Crees que puedes lograr la precisión que necesitas con tu brazo mecánico, Marión?

-Sí... Esta tarea no requiere una gran exactitud de movimientos, sólo la justa para no abrir más la herida de lo que está ni dañar ningún órgano. De todos modos, tu hermanita ha tenido mucha suerte.

-¿Has oído eso, Kira?

-Vete al infierno.

La veterana, por supuesto, no escucha las dos últimas frases burlonas de los mellizos, transmitidas mentalmente. Con un tirón seco y conciso, extrae la ensangrentada esquirla de metal del vientre de Kira sin mirarla siquiera cuando la arroja al fango. En su lugar, destapa los antisépticos mientras examina cuidadosamente si ha quedado algún resto de metal alojado en la carne de la muchacha. Tras comprobar que no es así, le rocía un pequeño spray azulado y le aplica una pomada translúcida del mismo color, ignorando la expresión de sufrimiento de la chica y el gesto de aturdimiento de su hermano en ese momento (¿Habrá vuelto a chillar en la mente de Rolo?). Se oye un pequeño siseo, y un leve vapor entre azulado y violáceo sale de la herida cuando se pone en contacto con el desinfectante. En cuanto esta reacción química termina, aplica una segunda crema, ésta de color rojo brillante, con un marcado aroma penetrante y agrio, y que arranca la misma expresión de dolor del rostro de Kira junto a alguna lágrima de sufrimiento mal contenida. El cauterizador funciona al instante, y pronto la herida se vuelve más apagada en color hasta tornarse negruzca. Ahora sólo resta poner el vendaje calmante y cuidar de no forzar los músculos dañados con movimientos bruscos. Está a punto de hacerlo, cuando escucha la voz angustiada de Leo. Se trata de Aria, la ha visto por fin y por su tono también necesita de atención urgente.

Deja a Rolo con el vendaje y corre hacia la voz de Leo, al otro lado de la columna de humo que tiene su base en el tanque en llamas. Cuando lo ve, el artillero está arrodillado junto a algo, en un charco de nieve fundida. A primera vista le parece algún animal del bosque, que debieron arrollar en la huida. Luego se acerca más, y ve lo que es el bulto de carne ensangrentado y mutilado que yace a los pies del indisciplinado muchacho. Han encontrado a Aria. Está muerta.

Las siguientes dos horas las dedican a aplicar un calmante a Kira, reanimar a Mika, que aparte de algunas contusiones está perfectamente, a apagar el fuego del tanque, y a dejar en su interior los restos de la joven Wilhem. Aria recibió un impacto directo del bolter en el tórax, y murió casi instantáneamente: Su cuerpo estaba completamente despedazado cuando Leo la encontró, y Marion ha tenido que amortajar con su capa de exploradora lo único que pudieron hallar de ella, la parte superior de su pecho arrancada de cuajo por el disparo que la alcanzó a la altura de su esternón. El brazo izquierdo también se había separado de su cuerpo, y ninguno de ellos tenía ánimos para buscarlo entre el fango y la nieve medio derretida, que se volvía a congelar rápidamente en placas de hielo pardo y negruzco, presentando brillos verdosos a la luz de las bengalas químicas que cada uno de ellos llevaba enganchada a su ropa. Los cinco rezan por el alma de la muchacha para que el Emperador la acoja en Su seno cuando Marion deja el bulto con sus restos en el interior del vaporizado y medio congelado blindado, junto a su rifle láser y sus distintivos de Vestal de Olcanze. Luego, rocían el tanque entero de carburante y le prenden fuego, para que el vehículo sea la pira funeraria de la exploradora. Aria se merecía un sepelio más digno, pero no pueden permitírselo con los orkos a punto de invadir el planeta y no están en condiciones de llevarse el cuerpo con ellos hasta la autofactoría, así que solamente pueden rezar por ella mientras el tanque se consume violentamente de nuevo. Comienza a nevar copiosamente, pero el bosque detiene casi toda la de por sí escasa violencia del viento. Hace más frío.

Pero ya no pueden perder más tiempo con esto, y cuando terminan sus oraciones, se apresuran a recoger y cargar con todo lo que aún pueda serles útil para marchar tan rápido como sea posible hacia el norte, hacia la autofactoría. Las comunicaciones son inviables con todo el equipo destrozado y quemado, y tendrán que caminar a campo través por lo menos dos días hasta llegar a la base. Marion ha podido salvar un orógrafo de emergencia, una baliza de posición con toda la topografía del planeta en su interior, que mandará una señal a la base y que les dirá a ellos su posición exacta en cada momento. Leo, que había perdido su arma cuando el tanque fue alcanzado, la ha encontrado unos metros más allá, en un cráter de un metro de profundidad y bajo una capa de hielo fangoso que tuvo que romper para recuperarla. Tras disparar indolentemente a un árbol para asegurarse de que aún es operativo, coge algunas provisiones de emergencia y unas granadas, por si acaso. Mika encabeza la marcha, algo magullado, pero ileso. El Emperador debe de tener otros planes para él, en vista de su suerte.

-Vámonos, tropa. Aquí corremos peligro de ser detectados. ¿Puedes andar, Kira?

Kira contesta en voz muy baja tratando de que su tono sea firme, pero no puede reprimir un quejido que Mika ignora para no dañar el orgullo militar de la muchacha.

-No estoy tullida, señor. Puedo valerme por mí misma sin la ayuda de nadie.

-Está bien, entonces. La nieve cubrirá nuestras huellas si nos siguen, pero si se dan prisa aún pueden encontrarnos mediante rastreadores de olor. De todos modos, ahora les temo más a los animales salvajes de esta zona que a los orkos.

Y comienzan a caminar: Mika encabeza la marcha, acompañado por Marion y consultando de vez en cuando el orógrafo para tomar una ruta o corregirla. Tras ellos va Leo, que se ha quedado mudo después de encontrar a Aria, y camina pensativo con el rifle láser en la mano. Cerrando la marcha camina Rolo, con Kira a su lado. No dicen nada, pero Marion y Leo no dejan de preguntarse qué se estarán diciendo telepáticamente cada vez que cruzan una mirada. De vez en cuando, el mellizo pide una parada para que su hermana tome aliento y para cerciorarse de que la herida no se ha abierto de nuevo cuando ella hace algún gesto de sufrimiento. Entonces Kira se deja caer, apoyando la espalda en el tronco de un árbol, jadeando y poniéndose la mano en el vientre para intentar calmar el dolor. La gasa con que se ha vendado la herida contiene impregnado un narcótico que hace de anestesia local, mitigando un poco el dolor, pero la caminata forzada le arranca punzadas y quejidos continuos, que solamente puede reprimir gracias a la entereza que su hermano le transmite telepáticamente y a su severo entrenamiento militar en las Casas de Guerra de la familia Lien.

La marcha se interrumpe una única vez, a los pocos minutos de comenzarla, cuando una explosión tras de ellos les indica que el sistema de sobrecarga del blindado acaba de reventar, pero nada más. Es la última vez que miran atrás en toda la ruta. Los cinco caminan en silencio hasta que se hace de día. Están ya a pocas horas del puesto de centinela más cercano, situado tras una serie de colinas medio deforestadas. Tarria apenas tiene presencia militar, por lo que para mantener un cierto control sobre el continente hay un cuatro secciones de caballería de doce hombres por cada provincia del continente. Si llegan al bunker de la Guardia Imperial podrán usar el sistema de comunicaciones y Kira recibirá ayuda médica competente (En cada uno de los cuarteles forestales hay un médico y un adepto, al servicio de los soldados y los civiles que lo necesiten). Además, la emergencia les permite reclamar un par de monturas para acudir a la autofactoría 89 a reportarse. Marion opta por un descanso antes de continuar el último tramo, para cambiar el vendaje de Kira y comer algo, así que Mika ordena una parada. Están en la cima de un montículo bastante prominente, y la nieve aún cae a su alrededor, reduciendo considerablemente la visibilidad. Mika se pregunta si los orkos los habrán seguido o habrán mandado rastreadores, pero lo duda mucho. Con un gesto le pide a Marion que se acerque para discutir el tema cuando termine de revisar el vendaje de Kira, y se deja caer pesadamente sobre una piedra tras apartar la nieve de encima con la mano. Está cansado, pero contento de seguir vivo. Y está muy preocupado por la invasión inminente, asaltado continuamente por la sensación de que está asistiendo al fin de su mundo y que no puede hacer nada excepto huir... Su tanque está destruido, y Aria ha muerto. Le prometió a su familia que la mantendría a salvo en todo momento, y ahora está a kilómetros de distancia, bajo los restos del tanque que le servirá de túmulo funerario. No es el primero de sus hombres que muere delante de él, pero nunca es agradable verlo.

Marion lo saca de sus cavilaciones cuando se sienta a su lado y le ofrece un par de raciones de viaje: Son dos obleas del tamaño de una galleta, concentrando todo el alimento necesario durante horas de marcha a través del bosque, de un color parduzco y un olor la mitad de desagradable que su sabor. Mika coge un oblea y la mastica, sintiendo de inmediato el gusto a amoníaco que desprende cada ración y la sed que llega invariablemente tras el primer bocado. Toma un puñado de nieve y se lo pasa por la lengua para sacarse de encima la sequedad y el mal sabor, escupiéndolo después. Marion lo mira fijamente: Sabe, como él, que está asistiendo al fin de todo lo que conocen. Sabe que si nadie hace nada para remediarlo, morirán cientos de miles, quizá millones de personas. El endeble cuerpo de Guardias Imperiales de Olcanze ya estaba al borde del colapso antes de esta invasión, y la llegada de una fuerza expedicionaria de ese calibre acabará con ellos en un solo choque. No deja de nevar. El silencio sólo se rompe de vez en cuando con los quejidos de Kira, que jadea apretando los dientes y bebe un poco de agua tibia de la termocantimplora de Rolo de vez en cuando.

-Estamos acabados, ¿Verdad, Mika?

-Lo estamos. Tal vez pueda engañar a los muchachos, pero tú ya has visto lo que podemos contra ellos: Nada. Probablemente, mientras hablamos los orkos están vaporizando lo que quede del Cuerpo Espacial de Defensa... Sin ayuda exterior ni siquiera podremos organizar una evacuación.

-Me preocupan de verdad los mandos. El Centurión no pueda manejar esta situación, y probablemente en Imperator Civis el Gobernador y las familias nobles ya están evacuando en sus transportes. Zhierra debe estar tratando de conseguir apoyo del Imperio, y si no le llega montará a todos los Guardias Imperiales en tamires y ordenará una carga de caballería contra el Reaver. Ese incompetente hará cualquier cosa para salvar su honor, luego tomará una nave y se marchará con los clanes nobles a algún sistema cercano.

-Lo sé... Tenemos que llegar al cuartel pronto. Deben estar a punto de atacar la autofactoría, y no quiero quedar atrapado tras las líneas orkas.

Tras poco menos de una hora de descanso, los cinco continúan la marcha hacia el puesto de guardia al que se dirigen. Leo carga con el rifle láser de Kira para facilitarle la marcha, y puede apreciar la intrincada decoración del cañón y del cuerpo principal: La manufactura es claramente ajena a Olcanze, de eso no hay duda. Los acabados son perfectos, hasta el punto que el arma parece hecha de una sola pieza; no es demasiado ligera, pero resulta liviana en comparación con el patrón habitual de las armas de la Guardia Imperial del planeta. Y está perfectamente equilibrada. A su lado, el tosco rifle láser de repetición que llevan los exploradores parece un simple bastón metálico lleno de irregularidades y con alguna lucecita verde junto al cañón. El diseño del arma es idéntico al de la armadura que llevan los mellizos, que ahora ve con claridad al estar el poncho de Kira totalmente destrozado. No deja de preguntarse si todo el clan Lien dispondrá de estos recursos.

A las dos horas de marcha el puesto vigía ya es visible con los prismáticos de Leo. Al parecer no detectan la señal que lleva la baliza orográfica de Marion ni reciben señal de los comunicadores de proximidad que llevan en el traje, así que Mika dispara al aire un par de ráfagas, asegurándose de que la torre vigía los observa y los reconoce. A los pocos segundos, un vehículo terrestre sale a toda velocidad en su dirección para recogerlos. El conductor es un explorador, como ellos, y nada más ver a Kira se apresura a prevenir al médico del puesto vigía para que lo tenga todo listo.

-Vamos, subid. Perdimos la señal de vuestro blindado hace unas diez horas, y os dábamos por desaparecidos. ¿Qué os ha pasado? ¿Quién os atacó?

-Luego, por favor.-- Leo es quien expresa lo que todos piensan. Están cansados, y se dejan caer pesadamente en el todo-terreno con suspiros de alivio. Rolo sube a Kira en brazos, en vista de que su melliza está debilitada por la herida y la caminata.-- Ahora, llévanos a cubierto y danos algo caliente de beber.

-Y una línea de comunicaciones con la autofactoría 89.-- Apunta Marion.

-¡Y equipo médico para mi hermana! ¡Vamos!

Veinte minutos después, Marion ya está en comunicación directa con el Centurión Irien en la Autofactoría 89. Le da parte de la pérdida del tanquer, de la muerte de Aria y de la próxima invasión de forma desapasionada, narrando con la mayor precisión posible su informe y poniendo especial énfasis en la necesidad de la evacuación inmediata y el bombardeo desde el espacio. Kar Irien parece algo sobrepasado, pero mantiene el control sobre sí mismo. Tampoco esperaba ver vivos a cinco de los seis hombres que envió a la muerte, y probablemente esté meditando cómo sacárselos de encima.

-Escúcheme, exploradora: Las órdenes ya han sido dadas por el Prétor Zhierra en Imperator Civis: Tenemos que aguantar el embate hasta que recibamos refuerzos y apoyo táctico desde Pollux V y quizá de los Marines. Nuestro astrópata ya ha lanzado el mensaje de socorro a través del Espacio Disforme, y sólo es cuestión de tiempo que el Imperio venga en nuestra ayuda. Ahora es necesario cortar el avance de los orkos de inmediato.

-¿Durante cuánto tiempo?

-Exploradora, sabe tan bien como yo que eso es imposible de saber. Si todo ha ido bien, la ayuda llegará dentro de unos diez o doce días a Imperator Civis.

-¿Y si todo no ha ido bien?

-Entonces aguantaremos hasta el último hombre con honor y gloria. No podemos permitir a los orkos que barran impunemente el planeta.

-¿Qué hay de las grandes casas? ¿Han movilizado a sus tropas?

-Este interrogatorio no tiene sentido, exploradora. En el cuartel se les dará información precisa acerca de la situación actual. Ahora, apresúrense a volver. Cierro.

El mensaje 'fin de transmisión' aparece en la pantalla del comunicador. Marion no muda la expresión de su rostro, pero sabe que están muy jodidos. Los mensajes vía espacio disforme son tan impredecibles como los mismos viajes, y tal vez la demanda de auxilio sea escuchada cuando el planeta ya no sea más que una bola de nieve, piedra y madera dominada por los orkos. Ojalá el Emperador los esté mirando y vele por ellos... Dos horas después, los cinco están montados en tamires y se dirigen por un camino forestal hacia el gran llano de la autofactoría con lo que queda de su equipo de campaña y sus armas a la espalda. Mika y Marion siguen cavilando al respecto, tratando de pensar en lo que van a hacer ahora y de adivinar qué les tendrá preparado el Centurión. Ha fallado en sus intentos por sacrificarlos; ahora, seguro que tendrá alguna otra carta en la manga para acabar con ellos. Son cinco manchas pardas en la carretera flanqueada por grupos de árboles de menor tamaño que los del sur, avanzando rápidamente entre el sonido de las hebillas, las bolsas de los equipos golpeando contra la silla de montar y los hocicos humeantes de los tamires que protestan ante el inesperado ejercicio.

Muy al sur, en el Paso del Hombre, cientos de cápsulas se abren y escupen miríadas de orkos y gretchins, ansiosos de guerra y bastante sacudidos por el que unánimemente es el peor aterrizaje de su vida. Atrás ha quedado la vacía amenaza de las defensas orbitales humanas, que se demostraron inservibles salvo para vaporizar algunas naves de menor tamaño y pronto cayeron bajo el fuego de los cazas. Los mandos auguran una victoria total en menos de un mes: Botín y pillaje, ciudades que saquear, miles de esclavos que vender más tarde y diversión asegurada. Y encima ni siquiera tienen que temer una derrota a manos de la miserable guarnición de este planetucho, que ni tan sólo cuenta con una escuadrilla de titanes de poco tonelaje. El mejor golpe de toda su vida.

LA EVACUACIÓN.

Han pasado ya más de tres semanas desde el comienzo de la invasión. Sólo tres semanas... Han bastado veinticinco días para doblegar a toda la Falange de Olcanze y ponerla de rodillas. En la primera semana de combates tuvieron que ser evacuados de Tarria y llevados al primer teatro de defensa estratégica, los intrincados valles y desfiladeros de la Cordillera del Lobo en el continente de Roaria. Allí se prepararon las baterías de defensa, las minas láser, los muros tóxicos que debían frenar el avance de las tropas de tierra, en un intento de desestabilizar la cuña de avance orka que estaba quebrando todas líneas de resistencia de la Guardia Imperial. Un esfuerzo inútil... Desde kilómetros de distancia las baterías del Reaver y los rápidos avances de los titanes Warhound diezmaron el número de soldados que se agazapaban en las trincheras, pisoteando los escudos de fuerza y aplastando literalmente las escasas fuerzas mecanizadas que intentaban hacerles frente. Pese a sufrir un número de bajas similar, la Guardia Imperial fue quien cedió el terreno ante la llegada del grueso de las fuerzas terrestres orkas: Mareas de gretchins invadiendo los valles nevados como un río verde, que avanzaban pisando las minas y haciendo saltar las trampas que debían haber activado las escuadras mecanizadas y los pesados Dreadnoughts de los orkos. A medida que la Guardia Imperial iba cediendo terreno, todas las instalaciones y las granjas eran demolidas, para no dejar botín ninguno al invasor. Los soldados se retiraban continuamente, de un parapeto al siguiente, sin poder contener el avance de los orkos ni una sola ocasión: la caballería ha sido exterminada casi por completo, y apenas quedan unos cuantos transportes de tropas que los adeptos han tratado de convertir en vehículos de asalto y defensa. Los batallones de castigo y los pelotones suicidas ya han sido barridos.

Ahora todo lo que queda del cuerpo militar de Olcanze 5 está concentrado en Imperator Civis, y por fin han conseguido detener el avance enemigo en una serie de puntos estratégicos que estrechan su ataque lo suficiente para ser contenidos. Imperator Civis sigue manteniendo el grueso de las fuerzas imperiales en el planeta, y eso, combinado con la llegada de refuerzos hace cuatro días, ha hecho posible ganar algo de tiempo para evacuar el planeta, o al menos tanta gente como sea posible. Lo que no es mucho: tan sólo unos pocos cientos de miles de personas han podido acceder a los espaciopuertos o ponerse a salvo en los cuarteles. Los últimos informes hablan de más de un millón de Guardias Imperiales muertos o desaparecidos, y aproximadamente cinco millones de civiles han sido hechos esclavos o han muerto a manos de los orkos. El Imperio ha dado prioridad a los militares para la evacuación, y sólo un pequeño destacamento se ha quedado a proteger los últimos transportes que saldrán del planeta. Se sabe que aproximadamente cien mil soldados han quedado tras las líneas enemigas, incomunicados y manteniendo la posición a sangre y fuego. Gran parte de ellos se han hecho partisanos, y ahora se esconden en las montañas más abruptas, protegidos de los bombardeos y en puntos fácilmente defendibles de asaltos terrestres de tropas de a pie. Algunas familias de granjeros y dos o tres de los clanes guerreros de cada continente se han hecho fuertes en lugares desconocidos, y han hecho llegar su posición mediante comunicaciones encriptadas en el complicado dialecto montañés. Están dispuestos a permanecer allí para siempre, si es necesario.

Pero la mayoría de los soldados que quedan vivos y en zona humana están ya en los hangares, embarcando apretujados y extenuados en los pesados cargueros espaciales mal habilitados para llevarlos hacia Pollux V, donde se organizará el siguiente centro de defensa estratégica, y punto previsible del avance de los orkos espaciales. Cubriendo la retirada está un capítulo entero de Marines espaciales, el cuerpo del Hades liderado por el comandante Orfeo: Con sus

brillantes armaduras azabache han irrumpido en mitad de las líneas orkas, rompiendo su avance sin una sola baja y destrozando una docena de vehículos blindados y un titán clase Knight. Sus orgullosos pendones de batalla han hecho retirarse a los orkos, aunque sólo sea hasta que los vehículos más pesados y los titanes lleguen y les den apoyo. La guardia Imperial de Pollux, que se llama a sí misma la Cadena de Bronce ha contribuido decisivamente con su flota de bombardeo, machacando por fin al Reaver tras las líneas de batalla y sembrando el campo de batalla de nubes tóxicas. Todo esto ha dado tiempo a la Guardia de Olcanze a evacuar, y ahora los últimos soldados que permanecen junto a los Marines defendiendo las murallas de acero y titanio de la ciudad contemplan la llegada de los Gargantes, el rugido de sus motores que resuena por las montañas y se escucha como un trueno apagado en los bosques. Las órdenes son causar los mayores daños posibles al enemigo y retirarse rápidamente en los transportes de los Marines, volando tras de sí toda la ciudad con las cargas atómicas de fusión que ya están colocadas en el subsuelo.

El Prétor y el Gobernador ya han evacuado en sus naves particulares, y a estas horas ya están de camino a Pollux V, como la mayoría de las familias nobles del planeta. Sólo unos diez mil hombres restan en la ciudad y sus inmediaciones, ultimando los preparativos para convertir la capital del planeta en un agujero radiactivo y tóxico a toda prisa mientras los Marines y las Cadenas de Bronce mantienen la posición y van cediendo el terreno que ya ha sido convenientemente saboteado. La última comunicación del Prétor a los partisanos y a los soldados que restan desperdigados por el planeta ha sido clara: Resistir hasta el final, ocultarse, estar preparados para el rescate o para la eventual reconquista, y poner su fe en el Emperador. Algunos Astrópatas han sobrevivido y se han ocultado junto con las tropas, para servir de enlace con los posibles grupos de rescate o de reconquista.

Pero Marion y Leo no están allí para verlo. Están de camino a Pollux V en un gran transporte militar, junto a los restos de la destrozada Falange de Olcanze y los escasos equipos mecanizados que han podido salvar. Ellos son exploradores, y no están equipados ni entrenados para quedarse a mantener posiciones contra enemigos mecánicos pesados. De todos modos, los que se han quedado en el planeta cuentan con el apoyo de la Compañía del Hades, que por sí sola es suficiente para detener el avance de los vehículos ligeros de los orkos y entorpecer a los pesados tanto como para poder cumplir la misión con un número de bajas irrisorio. El transporte hiperespacial en que se encuentran es muy viejo y la decoración sucesiva le da un aspecto bastante lúgubre, con docenas de estandartes mohosos y orfebrería labrada en las paredes de cada pasillo y cada bodega de carga. Por la historia que cuentan los pendones de guerra y las recompensas de los adeptos, este carguero fue antes un navío militar de enorme poderío, que realizó mil desembarcos en mundos hostiles y ayudó en la conquista de sistemas enteros cuando la Edad del Imperio era aún joven y la humanidad próspera. Pero ahora es un miserable cascarón metálico lleno de limo y óxido, al que le chirrían la mitad de las juntas y válvulas debido a la falta adecuada de mantenimiento por parte de los adeptos, que han debido rescatar esta nave del fondo de algún hangar olvidado a toda prisa para no exponer material militar de primera clase en una simple evacuación de un planeta estancado. La mitad de las cubiertas están cerradas por fallos de descompresión y carencias energéticas, y sólo se está aprovechando la mitad de la capacidad de carga real de la nave ante la imposibilidad de poner a punto los bloques dañados o las perforaciones en el casco.

Aún así, la fascinación que siente Marion por esta pieza tecnológica es enorme. Dedicar el tiempo a vagar por los corredores y a visitar los hangares de carga vacíos, examinando la chatarra bajo la luz parpadeante o fundida del techo, tratando de imaginar la función que podrían tener los componentes esparcidos sobre las placas metálicas del suelo, y fantaseando sobre las maravillas que una vez albergó la nave en su época dorada. Mika está con los mellizos, al otro lado del carguero. Leo la acompaña perezoso, hablando con ella y haciéndose compañía mutuamente.

-¿Cuánto tiempo le calculas a la nave, Marion?

-No lo sé... Por los estandartes y las remodelaciones en la decoración interior, debe tener varios miles de años. Es un venerable cascarón espacial con mucha historia a sus espaldas... Si estas paredes hablasen, Leo, nos contarían cosas increíbles.

-Ya... Es una lástima que no lo hagan. Me perdonarás si no estoy demasiado interesado, pero la experiencia del viaje espacial no me está siendo demasiado grata. ¿Tú no has sentido nada?

Sí que lo ha sentido. Una extraña sensación al entrar en el hiperespacio, como si por un instante estuviese en varios lugares a la vez (Mejor dicho, en varios *momentos* a la vez). Ha sido un simple parpadeo, un fallo en sus sentidos, pero ha sido terriblemente desasosegador. Para Leo estos últimos días han sido muy duros, y su pasado de delincuente común casi le vale un puesto en el pelotón suicida, en primera línea de la conflagración. Mika se negó alegando sus méritos en combate, y pudo ser evacuado con el resto de sus compañeros. En el puerto, la imponente mole de los cargueros espaciales no le han ofrecido mayor seguridad que si le hubiesen asegurado que iban a evacuarlos lanzándolos en catapultas al espacio, y no ha dejado de tener la impresión de que estaban metidos en un gigantesco ataúd metálico con motores de curvatura hiperespacial. Leo no es claustrofóbico, pero necesita saber que sobre el techo hay un cielo abierto y no un vacío interminable y disforme. Lleva todo el viaje taciturno y muy irritable.

-No comiences de nuevo... Hemos sido muy afortunados escapando a tiempo del planeta, mucho más de lo que te piensas. Mucha gente se ha quedado allí ante una muerte casi segura. Muchos inocentes y millones de civiles.

-¡No me vengas con eso otra vez! ¿Crees que a mí no me importa? ¡Roma quedó atrapada allí abajo!

-¿Roma?

Leo se apoya en un pared oxidada y chorreante de agua, bajando la mirada y cruzando los brazos en el pecho. Suspira largamente, y luego vuelve a mirarla a la cara. La luz del techo parpadea y suelta alguna chispa de vez en cuando al suelo .

-La muchacha de la granja con la que me veía. Era propiedad del noble local, ella era parte de las instalaciones junto con toda su familia. Sé que se ha quedado tras las líneas, pero no sé si pudo escapar a las montañas, o la hicieron prisionera, o ha muerto.

Marion lo rodea con el brazo, apenada. Si la muchacha ha escapado con los partisanos, tiene una oportunidad; si la han hecho prisionera, más le valdría estar muerta... ser esclava de una horda de orkos es uno de los peores destinos que puede imaginar.

-Venga, Leo, no pienses en eso ahora. Piensa en cosas más urgentes y más apremiantes ahora mismo.

-¿Como qué?

-Como qué vamos a hacer con los mellizos. Son brujos, Leo. Psíquicos. Nuestro deber es alertar a la Inquisición Imperial, pero me niego a hacerlo. También están a mi cargo, y nos han salvado alguna vez.

El tema parece lo suficientemente absorbente para alejar a Leo de su estado y despertar su interés. Con una mirada desconfiada al corredor cierra la puerta del compartimento en que están, que se desliza sobre sus rieles con un quejido hidráulico y un chirrido aislándolos convenientemente de oídos indiscretos.

-Lo sé. He estado pensando, Marion. ¿Te acuerdas del día en que empezó todo? ¿Cuando hicimos la última inspección?

-Sí, tú llegaste tarde.

-Exacto. te dije entonces que quería hablar contigo sobre ellos, ¿Recuerdas? Era importante. Pues bien, se trataba de ese extraño aparato que llevan mal escondido a veces, ese que parece un transmisor. Bien, el caso es que cuando llegaba de las cuadras, de desmontar mi tamir, los ví usándolo en sus barracones. Sólo escuché fragmentos de conversación muy limitados, pero ahora, encajando las piezas, estoy seguro de que hablaban de la invasión de orkos.

-¿? ¿Cómo?

Marion lo mira incrédula. ¿A dónde quiere ir a parar?

-Escucha y créeme: *Sabían* que estaban a punto de invadirnos. O al menos sabían que se acercaba una amenaza importante... ¡Estaban pidiendo instrucciones a alguien a través del aparato, estoy seguro!

-Pero ¿A quién, y por qué? ¿Eran topos de algún mando? ¿Por qué tenían que hacerlo en secreto?

-Entonces sólo me pareció curioso, por eso te lo dije, pero creo tener la respuesta: a alguien de su clan. El clan Lien estaba preparando un golpe de Estado, o algo parecido.

-¡Oh, venga, Leo!

Le dedica un gesto de incredulidad, pero su mente también está empezando a ordenar lo que ha visto de extraño en los mellizos, comportamientos anómalos, piezas de un puzzle del que aún no sabe la forma.

-¡Piensa un poco, Marion! ¡Son psíquicos! ¡Conocían la invasión! Estaban con nosotros porque su misión era informar al clan Lien de lo que estaba pasando desde primera línea, y para tener controlado al Centurión. ¿Qué crees que hacen dos tiradores como ellos en un cuerpo de exploración? Tú has visto sus armaduras y sus equipos... Podrían ser tropas de choque perfectamente, y sin embargo están en una factoría minera de tres al cuarto en el continente más insignificante. No, Marion, estaban con nosotros para controlar al mando continental y dar cuenta del Centurión. Tal vez incluso asesinarlo, si el golpe de estado contra el gobernador se llevaba a cabo.

-¿Y él no lo sabía?

-¡Claro que lo sabía! ¿Por qué te crees que nos mandó a inspeccionar 'un meteorito' cuando hasta los clanes rivales del Comisariado de Imperator Civis sabían que se trataba de un cuerpo expedicionario orkoide? El muy bastardo de Irien quería sacrificarnos a los seis para acabar con la amenaza de los mellizos sin ensuciarse las manos. Un cañonazo de los orkos y adiós a los topos para siempre.

-Aún así, debía ignorar el asunto de los poderes mentales, o habría bastado con avisar a la Inquisición para salir fortalecido del conflicto y denunciar la existencia de incontrolados dentro del clan Lien.

-Supongo que sí. La cuestión es que la familia Lien tiene suficientes recursos, y cuenta con una flotilla propia para la nobleza. A estas horas deben estar todos de camino a Pollux, preparando su siguiente movimiento y revisando las fuentes de información. Todos somos peones en el juego, querida. Hasta nuestros Misteriosos Mellizos no son más que simples piezas menores para la familia Lien y para el Comisariado.

Marion se calla por unos instantes. Luego toma del suelo una pieza metálica, mirándola abstraídamente mientras su cabeza trabaja a toda velocidad.

-¿Sabes lo que significa eso, Leo? El aviso de los astrópatas reclamando ayuda se dio horas después de que la primera nave invasora tocara tierra, pero se sabía desde mucho antes que se trataba de una operación militar de los orkos, probablemente desde que se asaltó el carguero de clase '*Gloria*' tan cerca de nuestro sistema. Eso nos da casi un mes de antelación respecto de los primeros combates.

-Exacto. Un mes entero perdido en el que se podría haber evitado el desastre. El Comisariado no reforzó las zonas estratégicas para no desgarnecer a Imperator Civis y dejarla vulnerable a un eventual golpe de mano de la familia Lien o una revuelta popular; la familia Lien no reveló la invasión inminente para no mostrar su juego y no desvelar sus fuentes de

información ni sus espías. En lugar de eso, todos movieron sus infiltrados y prepararon sus tropas leales para defender sus intereses cuando los orkos comenzasen a invadir el planeta, se aseguraron la vía de escape mandando a la carne de cañón y a los clanes neutrales a combatir a los titanes mientras los dos bandos evacuaban sus soldados, sus mandos y su dinero hacia Pollux V. La población civil era irrelevante, un elemento sin importancia en la partida.

Se miran fijamente. Si los razonamientos de ambos son correctos, es la cosa más grave que ha sucedido nunca en el planeta... ¡Es una traición! ¡Han sacrificado un planeta imperial entero a los intereses del Comisariado y de clanes militares enfrentados!

-Pero no tenemos pruebas de nada. Toda nuestra argumentación se basa en que los mellizos conociesen la invasión antes de que se produjese, y una conversación escuchada por detrás de una puerta no es una prueba válida ni concluyente. No podemos demostrar nada a nadie.

-Afortunadamente, así es. Si tuviésemos una prueba que presentar a la Inquisición o al Mando Imperial, probablemente ya nos habrían eliminado, unos u otros. Desde luego, yo propongo cerrar la boca y no darnos por enterados. Tendremos que decirle a los mellizos que no vas a denunciarlos, eso nos dará algo de tiempo y tal vez nos aclaren algún detalle de este maldito asunto. Pero no les digas nada de lo que sospechamos, o nos harán desaparecer a la primera oportunidad.

-Pero eso nos volverá a dejar al descubierto contra cualquier maniobra del Centurión... ¿Quieres volver a verte en una trampa plantada a los mellizos sólo porque te ha pillado en medio?

-¡No, pero tampoco quiero que me apuñalen mientras duermo! Escucha, Marion, ninguno de los dos bandos tiene ventaja de momento, así que nos conviene estar a buenas con ambas partes. La cúpula del clan Lien y sus aliados (porque seguro que los tiene) nos verá con buenos ojos porque tarde o temprano se enterará de que no hemos denunciado a sus agentes infiltrados. El Comisariado no puede acusarnos de nada, porque oficialmente nosotros no sabemos nada y hemos cumplido con nuestras órdenes. Si llega el momento en que uno de los dos bandos tome ventaja, nosotros siempre estaremos a tiempo de ponernos de uno u otro lado.

Marion hace un gesto desaprobador, evaluando las opciones que les quedan. No son muchas, y parece que lo que dice Leo tiene sentido.

-¿Y qué harás si el Comisariado es quien gana la batalla por el poder? ¿Denunciarás a los mellizos a la Inquisición y darás parte de ellos al Centurión?

-No lo dudes. Ellos han arriesgado tu vida, la mía y la de Mika sin pestañear por orden de su clan. Son responsables indirectos de que Aria haya muerto, y no pienso dudar en salvarme si he de decidir entre ellos o yo. Y tampoco dudaré si he de decidir entre ellos y tú, Marion.

Mientras dice la última frase, pulsa sobre el panel de la puerta para tratar de abrirla y salir al pasillo, seguido por la veterana. Por su lado se cruzan adeptos y tecnómatas, con sus cajas de herramientas sagradas y canturreando para apaciguar el espíritu de la nave, que parece haber perdido energía en una de las cubiertas por cualquier motivo. También se cruzan con más Guardias Imperiales de Olcanze y con algunos de la Cadena de Bronce, insultantemente mejor equipados que los miserables soldados del planeta glacial.

-¿Y qué hay de Mika? Él no sabe nada de los mellizos.

-Mejor para él. Eso lo mantiene a salvo de las intrigas de cualquiera de los bandos. Lo mejor es que nunca se entere de nada. Y ahora, si me perdonas, tengo una partida de dados que ganar contra un par de Guardias de Pollux. Necesito algo de dinero, y a ellos les pagan bastante bien. ¿Me disculpas?

-Nos vemos en el comedor dentro de una hora, ¿De acuerdo?

-Hasta entonces. Ten cuidado, ¿Vale?

-Lo mismo te digo, muchacho.

Los cinco pasan casi una semana en el carguero, hasta que sin previo aviso sienten de nuevo esa distorsión de sus sentidos, y la megafonía anuncia que acaban de salir del Espacio Disforme: se encuentran en el sistema de Pollux V. Dentro de cuatro días estarán en la órbita del único planeta habitado, que le da nombre a todo el sistema, y comenzarán la reorganización de las tropas. Marion aprovecha este momento para hablar con los hermanos Lien y expresarles su intención de no delatarles a la Inquisición. Los hermanos se lo agradecen, y aseguran que se lo sabrán recompensar. La veterana, sin embargo, dista mucho de estar tranquila y no cesa de preguntarse si no estarán manipulando mentalmente su voluntad para crearle una lealtad que ellos no merecen.

POLLUX V

Pollux es un sistema altamente industrializado. Sus ricos yacimientos minerales y de uranio lo convirtieron rápidamente en uno de los mundos-forja en los que los adeptos sentaron la colonización de todo el sector, explotando de forma indiscriminada todos sus recursos. Ahora, Pollux es una gran roca azotada sin cesar por tormentas ácidas y huracanes incontrolables, con ríos sulfurosos y mares de residuos industriales que miles de plantas de reciclaje procesan desde las orillas en un intento por recuperar material aprovechable. Sus ciudades principales son llamadas "Las Siete Forjas", y son siete gigantescos complejos subterráneos destinados exclusivamente a la producción de material de guerra. La capital es la 5ª Forja, un hormiguero

subterráneo de unos doscientos millones de habitantes. La 5ª Forja está especializada en la construcción y reparación de equipos espaciales, y suministra anualmente una pequeña flotilla como parte de su tributo al Imperio. En la órbita de la segunda luna de Pollux se encuentra un Pecio espacial, una monstruosidad de cincuenta kilómetros de ancho y setenta y cinco de largo que fue entregada por los adeptos para su reparación y puesta a punto por un capítulo de Marines, hace ya más de ciento setenta años, y que lleva desde entonces en manos de los adeptos y los tecnómatas de los astilleros espaciales para cumplir con el honor que les ha sido encomendado. Las reparaciones están en su última fase, y probablemente dentro de unos años se pueda hacer entrega de la nave al Imperio, lo que les supondrá una exención de impuestos durante al menos una década.

El resto de Forjas son copias gemelas entre sí, pero de menor tamaño: La 1ª Forja está especializada en la construcción de Titanes y vehículos de apoyo muy pesados; la 7ª, la menor y más modernizada de todas, posee un gran nivel en fabricación de servoarmaduras y equipos similares, y hace muy poco recibieron un gran pedido de Dreadnoughts y robots de combate por parte del Capítulo del Hades, que por ser el más cercano mantiene continuas relaciones comerciales y políticas. El planeta ha recibido algunos intentos de invasión por parte de los Orkos, e incluso en una ocasión la última de las ciudades fundadas, la 8ª Forja, se rebeló contra el Gobierno Imperial. La Forja fue aplastada literalmente desde el espacio, siendo bombardeada incesantemente hasta que se hundió sobre sus niveles inferiores y los 50 millones de traidores que la habitaban murieron aplastados por el derrumbe masivo de la superestructura y de los cientos de factorías que constituían el pilar de la producción tecnológica del planeta y lo hacían próspero. Sin embargo, aquel fue un sacrificio menor: Aún hoy, la 8ª ciudad es recordada con aversión por el resto de pobladores de Pollux, y una vez cada dos años se hace un nuevo bombardeo ritual en el cráter que una vez ocupó la ciudad en memoria de la traición de la 8ª Forja.

Los orkos también han puesto alguna vez sus ambiciosos ojos en este planeta y su capacidad industrial, pero siempre han sido repelidos exitosamente por las defensas planetarias y orbitales, basadas principalmente en las inigualables baterías de ataque y defensa del Pecio Espacial en reparación que se mantiene en órbita junto al planeta, que literalmente vaporizan al enemigo desde casi antes de que llegue al perímetro de defensa orbital de Pollux. Las escasas veces que los orkos han podido desembarcar se han encontrado con una desnuda esfera de roca, hormigón y plásticero en la que es casi imposible respirar sin equipos de oxígeno y donde la lluvia ácida corroe y oxida las armaduras y los vehículos antes incluso de entrar en combate. Los propios elementos del planeta impiden cualquier invasión terrestre con armamento convencional, y una vez las fuerzas enemigas ya están diezmadas y sin equipos, las torretas hidráulicas y los autosistemas de defensa que pueblan los perímetros de las ciudades emergen y destruyen todo rastro de enemigo con sus láseres y sus lanzallamas. Esta sucesión continuada de desembarcos orkos (Y en una ocasión, hace mucho, de una pequeña fuerza expedicionaria tiránida que buscaba nuevos mundos para conquistar) han hecho que los alrededores de las ciudades se hayan convertido en gigantescos cementerios de chatarra corroída, donde algunos renegados y elementos incontrolados malviven entre el metal azufrado y las tormentas ácidas, causando de vez en cuando desperfectos en poblaciones menores y bases de extracción energética.

La Guardia Imperial de Pollux es de las más tecnificadas, y cuentan con una especial experiencia en tácticas de guerra urbana y contra climatología extremadamente hostil. La Cadena de Bronce está formada por numerosos cuerpos especializados (Eslabones) que aprovechan los múltiples equipos que deshechan los Marines y el Imperio por obsoletos o fallidos de entre los excedentes de producción para reequiparse continuamente de forma más o menos conveniente. Los Guardias Imperiales de Pollux han llegado a actuar contra unos rebeldes que acababan de sabotear una central geotérmica, con ríos de lava y cascadas de magma procedentes de tuberías manipuladas explotando alrededor de ellos.

Así, el viejo carguero entra en órbita a los cuatro días, como estaba previsto, y al poco toma tierra en la 3ª Forja, donde de inmediato son descargados los equipos de combate y entran a los talleres para su revisión y su reparación por parte del Adeptus Mechanicus. Los Guardias Imperiales de Olcanze han de esperar un par de días en el complejo del puerto para que se completen los trámites y los registros necesarios. Tras la burocracia obligada, se les concede alojamiento en uno de los bloques más antiguos de las instalaciones de la Cadena de Bronce y se les entrega una tarjeta de identificación que los reconoce como extranjeros en el planeta, pertenecientes a un cuerpo militar. El puerto es una enorme explanada azotada por la lluvia y los ciclones, todo un complejo subterráneo con varias plataformas de aterrizaje controladas por elevadores hidráulicos que acogen a la nave que llega del espacio y la tragan minutos después, cerrando tras de ella la cúpula que protege a los hangares de la fiereza de los elementos. Hay múltiples niveles, innumerables bodegas y almacenes, y unos cuantos pisos habilitados como astilleros de naves menores (Las más pesadas se reparan en el espacio, en las lunas más cercanas a Pollux y en una factoría orbital). En el mismo espaciopuerto, la Inquisición controla estrechamente las llegadas y salidas de gente, en busca de mutantes, psíquicos o elementos descontrolados, y han movilizó a una gran número de efectivos para dar abasto ante la llegada de los refugiados.

Por esta razón, Marion estaba cada vez más nerviosa, preguntándose si los mellizos podrían esquivar a la Inquisición exitosamente o serían descubiertos como psíquicos. Sin embargo, los dos jóvenes estaban absolutamente confiados, y no veían en el cuerpo inquisitorial una amenaza verdaderamente importante. Su confianza parecía estar fundada, ya que nadie pareció advertir los poderes que poseen los muchachos, y no despertaron en ningún momento las sospechas de nadie. Así pues, y en espera de instrucciones del mando, se les concedió un permiso a la mayoría de los Guardias de Olcanze, que todos

aprovecharon para visitar la 3ª Forja y recoger información acerca de cómo habían ido las cosas en su planeta de origen, intercambiando datos con otros Guardias Imperiales en las cantinas del Espaciopuerto. La Forja es, sin llegar a la megalópolis de la capital, un lugar considerablemente grande: Las bóvedas de acero son de diferente tamaño, desde las escasas docenas de metros hasta los grandes salones industriales de cientos de metros de altura. A cada uno de ellos se les ha asignado un pequeño mapa con un localizador electrónico, algo parecido al orógrafo de Marion, pero en menor tamaño y programado con los datos de la estructura urbana y los puntos focales de la vida en la Forja: Los cuarteles, la Catedral, la sede de la Eclesiarquía,...

El hormiguero humano que supone la Forja causa diferentes reacciones entre los exploradores: Para Mika es toda una prueba de entereza vivir constantemente bajo un cielo de hormigón y metal que está al alcance de un disparo. Se siente oprimido y superado por el claustrofóbico entramado de la ciudad y por el modo de vida de la gente, tan alejado de los hábitos rurales y cazadores a los que está acostumbrado. Si Aria estuviese con ellos, estaría histérica y no saldría de la Catedral, piensa. No le gusta este mundo, y pensar que alguna vez Olcanze pueda llegar a convertirse en algo así le asusta. Leo está mucho más acostumbrado a la vida urbana, a desenvolverse por callejones y cloacas, a orientarse entre formaciones urbanas mucho más caóticas que las ordenadas y estrechas vías de comunicación de la Forja. Para él esta experiencia es casi un reencuentro con su vida anterior, y ante eso poco parece importarle si sobre su cabeza está la bóveda celeste o un techo metálico y oxidado lleno de moho. Se mueve con soltura por las concurridas calles, y sabe siempre cómo llegar a algún punto que para Mika es inaccesible aún con la ayuda del localizador. También toma nota discretamente de las tabernas y los burdeles, en previsión de visitarlos posteriormente. Los mellizos se sienten algo incómodos ante las idas y venidas continuas de Leo y de Marion, y prefieren quedarse con su superior en el cuartel y en los centros de entrenamiento, salvo para buscar algún artesano capaz de reparar la armadura de Kira convenientemente. Pollux es un planeta industrial, y efectivamente hay un gran número de especialistas capaces de poner a punto la coraza de la muchacha a un precio razonable, bastante poco impresionados por una pieza que en Olcanze era una rareza tecnológica, pero aquí es tan sólo un buen equipo de guerra. Rolo y Kira, así, se quedan a menudo en las casas de entrenamiento de la Cadena de Bronce, ya que la joven ha de ponerse de nuevo a punto tras su convalecencia: Su herida está curada y la cicatriz es solamente una línea oscura en su vientre, pero su forma física aún no está al máximo. Se pasa horas enteras en los gimnasios y combatiendo a espada con su hermano ante la asombrada mirada de los soldados de Pollux, recuperando su habilidad de batalla mientras esperan con toda calma el mensaje psíquico de su clan que les indique que han de volver a actuar. Marion, por su parte, ha cumplido una de sus aspiraciones: Abandonar Olcanze y viajar a un mundo industrial. En sus recorridos urbanos siempre acaba dirigiéndose hacia las casas de armeros y los Hacedores de Tecnología, admirando la manufactura de los equipos y preguntando detalles acerca del proceso de fabricación. Los adeptos le han mostrado algún brazo biónico realmente bello y bien construido, muy superior al tosco miembro metálico que ella lleva, pero ni entregando el suyo propio tiene el dinero suficiente para adquirirlos, ni siquiera el más barato de ellos. Frustrada por ello decide consolarse recibiendo nuevas enseñanzas de parte de los Adeptos y algunos artesanos, y visitando por poco dinero las cadenas de montaje de un nuevo Titán clase Warlord.

Al poco tiempo, por fin llegan órdenes de movilización. Han pasado dos meses desde la invasión de Olcanze y tres semanas desde que llegaron a Pollux V, y ya han llegado órdenes del Alto Mando Imperial: Olcanze no supone un mundo lo suficientemente importante ni estratégico para una reconquista ni una invasión a gran escala. Los orkos probablemente ya se han dispersado a lo largo y ancho del planeta, y los bombardeos orbitales son inviables. El clima glacial del planeta tampoco asegura un bombardeo vírico exitoso, pues los orkos pueden refugiarse en las zonas más frías para sobrevivir. Así pues, no se va a reconquistar el planeta. Esta noticia, que el Prétor Planetario Zhierra les da directamente en la gran explanada cubierta del cuartel, desmoraliza enormemente a los Guardias de Olcanze, que no pueden asimilar que una conquista orka quede impune. Zhierra anuncia el desbandamiento de la Falange de Olcanze, con reenganche inmediato en la Cadena de Bronce a todos aquellos que lo deseen, excepto para ciertos cuerpos que recibirán órdenes especiales. No se va a reconquistar Olcanze de inmediato, pero eso no significa que la agresión vaya a quedar impune: Está prevista una campaña de incursiones y de infiltraciones organizadas y coordinadas con los miles de partisanos que aún quedan en el planeta, y destinadas al sabotaje masivo y la evacuación de los soldados y civiles atrapados tras las líneas. El plan es no permitir que los orkos aseguren la posición, volar todos sus transportes, destruir las factorías, liberar a los esclavos y envenenar los suministros de sus asentamientos.

-Para ello --Dice Zhierra enérgicamente-- se ha preparado un cuidadoso plan que llevará a cabo la élite de la Falange de Olcanze, en colaboración estrecha con la Cadena de Bronce de Pollux V y de Agentes Imperiales especialistas en infiltración y sabotaje. Se tratará de pequeños grupos altamente flexibles y especialistas en supervivencia en condiciones adversas, capaces de ocultarse y atacar instantáneamente, sin dar al enemigo opción de contraataque.

Formados con el resto de su diezmada escuadra y con uniforme de cuartel, los cinco exploradores intercambian miradas y gestos, nerviosos: ¿No se va a reconquistar Olcanze? ¿Grupos de sabotaje? ¿Evacuación de partisanos? Todo esto parecen maniobras dilatorias, simples incursiones suicidas en venganza por la derrota, simple terrorismo, pero no un verdadero plan de combate. El Mando Imperial ha sacrificado Olcanze a cambio de la seguridad de no recibir verdaderas tentativas de invasión en Pollux, y ahora simplemente recogerá los pedazos aprovechables y los unirá al muro de defensa Polluxiano. Ninguno de los cinco escucha al Prétor, pensando y mirándose entre sí. Un murmullo bajo recorre las formaciones marciales, y son pocos los

que no hacen algún comentario despreciativo acerca del incompetente mando militar. Zhierra aumenta el tono de su voz enfurecido, logrando hacer el silencio entre las filas de los indignados soldados.

-¡Para ello...! --Clama-- Para ello, la Guardia Imperial deplazará un contingente disperso de su cuerpo de Exploradores, las tropas de choque de Olcanze y varios Eslabones tácticos repartidos por toda la superficie planetaria, equipados con los mejores suministros militares Polluxianos y acompañados de un destacamento de infiltradores y espías altamente tecnificados y bendecidos por la propia Ecclesiarquía planetaria. La operación se coordinará para golpear en todos los puntos a la vez, desorientando a las falanges orkoides tras sus propias líneas y escapando hacia la seguridad del espacio en las naves más rápidas de que dispone la guardia Imperial de ambos mundos.

Nadie parece creérselo pero, al escucharlo, los exploradores y algunos miembros de los equipos de asalto de Olcanze vuelven a farfullar entre dientes. Vuelven al frente, a una misión suicida... "Golpear en todos los puntos a la vez" ¿Están locos? ¿Los van a enviar con una mochila de supervivencia a hacer frente a titanes y hordas armadas de orkos? No pudieron detener su avance cuando eran cientos de miles, ¿Qué van a hacer unos cientos, quizá mil de ellos esparcidos por todo el planeta? Algunos de los soldados parecen contentos de volver a la acción, sin importarles demasiado la coherencia del plan o su viabilidad. Zhierra sigue arengando a sus tropas, ignorando deliberadamente las expresiones de asombro o incredulidad de la soldadesca.

-¡Tras esta operación... El Alto Mando Imperial preparará la contraofensiva aprovechando la carencia absoluta de poderío espacial orkoide, y pronto Olcanze volverá a ser territorio Imperial! ¡Gloria al Emperador!

Los soldados claman a la gloria del Emperador una y otra vez a la voz de Zhierra, unos más convencidos que otros, y aquellos que se quedan en Pollux más aliviados que las escuadras de exploradores y zapadores que muy probablemente están condenados a volver al planeta a realizar una misión más que arriesgada, imposible. Zhierra se marcha tras su discurso, dejando la tribuna de orador a uno de los Subcomisarios Imperiales, que van dando instrucciones y datos más concretos: La expedición partirá dentro de una semana, y los mensajes a los astrópatas de Olcanze ya han sido mandados. A continuación comienza a recitar los grupos y las escuadras que participarán en la operación: Tal y como se temían, los cinco exploradores tomarán parte activa en la operación. Tendrán que reportarse dentro de 24 horas para recibir órdenes y comenzar los preparativos.

Esa misma noche, en sus celdas, los mellizos permanecen despiertos conversando telepáticamente, seguros de que tarde o temprano aparecerá la voz que llevan escuchando desde que eran unos críos. La presencia que cada cierto tiempo les da instrucciones concretas y les participa la voluntad del clan para que la lleven a cabo en los momentos importantes. A las pocas horas de que las luces de los barracones se apaguen, los fogonazos luminosos que perciben en su mente los hermanos les advierte de que el clan va a ponerse en contacto con ellos. Automáticamente, dejan su conversación y centran su mente en la presencia que trata de comunicarse con ellos, siguiendo los ejercicios mentales que están acostumbrados a realizar desde hace ya años. Poco a poco, la psique que los invade se perfila mejor, mostrando las inconfundibles características que revelan la identidad de su tutor e instructor. Esa presencia los ha acompañado desde que eran unos críos, físicamente al principio, y como una simple presencia psíquica cuando abandonaron las Casas de la Guerra de la familia. Desde el principio él ha sido el eslabón que los une con el clan, quien les ha comunicado la voluntad de la familia y sus órdenes. Fue él quien los colocó en la Autofactoría 89 de Tarria en el cuerpo de exploradores, tirando de algunos hilos y recurriendo a algún chantaje. Fue él también quien se aseguró de que contasen con buenos y discretos equipos militares y, lo más importante, el amplificador mental con el que pueden comunicarse con las Grandes Casas y con él mismo: Los mellizos tienen una gran habilidad mental, pero muy poca fuerza; son capaces de recibir mensajes mentales muy débiles, de percibir sutilmente cosas que incluso a otros psíquicos poderosos se les escapa, auras que casi nadie más advierte, pero su fuerza mental no les permite enviar mensajes telepáticos a grandes distancias de forma clara o realizar ataques psíquicos devastadores, como muchos otros miembros de la familia Lien pueden hacer con el entrenamiento suficiente. Pero ambos muchachos son unos receptores psíquicos como pocos, y muy pronto están con la mente abierta, recibiendo instrucciones claras y concisas de su próxima misión en su planeta natal, encubierta bajo la misión de infiltración que van a llevar a cabo. La directiva principal es mantenerse vivos: Como Rolo le dijo a su hermana al ser herida, no tienen permiso para morir aún.

Exactamente 24 horas después del encendido discurso del Prétor, los cinco exploradores comparecen ante el Centurión Irien junto a otros doscientos soldados pertenecientes al mismo cuerpo. El proyector holográfico en el centro de la antigua sala de conferencias se centra en Tarria, marcando en rojo varias docenas de puntos con unos pequeños números al lado. Cada uno de esos puntos es el lugar donde desembarcará un grupo de infiltración, donde aterrizará una cápsula de emergencia casi indetectable con veinte hombres y equipo a bordo. Las cápsulas serán lanzadas por una nave excepcionalmente rápida que saltará al Hiperespacio antes de dar tiempo a los orkos a preparar una interceptación adecuada. Tan sólo de ida. Cada batallón tendrá que ponerse en contacto con un grupo partisano local o refugiarse inmediatamente en los búnkers subterráneos de las montañas, donde esperarán nuevas órdenes. Algunos astrópatas serán enviados para asegurar la coordinación de los diferentes grupos de sabotaje, y los detalles serán dados en la propia nave de transporte. A cada grupo se le asignará, además, una misión concreta que más tarde les será comunicada.

El discurso explicativo termina y se ordena romper filas. El Centurión, sin embargo, llama la atención de Mika para que ninguno de los cinco abandone la sala de conferencias, así que se quedan en posición de descanso mientras el resto de la tropa se dirige ya a llevar a cabo sus oraciones preparatorias de combate. Irien los mira uno por uno un buen rato, tratando de parecer superior sin lugar a dudas antes de decirles algo importante:

-Kinnen, su grupo ha sido escogido para llevar a cabo una misión especial, una misión que tiene una importancia vital para el plan del Alto Comisariado Imperial. Ustedes cinco habrán de servir de guías y escoltas a un agente Imperial con un cometido muy concreto --Viendo la expresión de los cinco, apunta rápidamente--: Un cometido que no les incumbe. Tan sólo han de preocuparse de infiltrarlo y sacarlo del punto que él les indicará.

Teclea una combinación de botones en la consola del holoprojector, que hace un zoom hacia el punto aproximado de aterrizaje del equipo. Se trata de las cercanías de la Autofactoría 80, una pequeña mina cercana a la Autofactoría 89, y abandonada hace mucho al agotarse la veta de carbón. Aparentemente, eso es todo lo que sabrán por ahora, porque con un gesto autosuficiente Irien apaga el proyector y les entrega una pequeña carpeta de metal con las instrucciones y los mapas que tendrán que memorizar para dentro de cinco días.

-¿Cinco días, Centurión? ¿Tanto tiempo? Nosotros esperábamos una salida inmediata.

-Lo sé, Bizen, pero serán necesarios cuatro días para ultimar detalles importantes. Y uno de ellos --dice mirando a Marion-- es su brazo biónico. El agente Imperial ha dado órdenes concretas de que quiere contar con un grupo perfectamente preparado, así que la Guardia Imperial de Pollux ha dispuesto correr con los gastos de un nuevo brazo de combate, que le será implantado de inmediato. Su miembro actual pasará a disposición de los técnicos de la Cadena de Bronce, sin derecho a reclamación. Pase de inmediato a las Salas de Tecnología para que los adeptos procedan.

-Sí, señor...

Así, cuatro días y medio después Marion ya está junto a sus cuatro compañeros (El Centurión les ha anunciado que no contarán con un rastreador que sustituya a Aria). Su brazo derecho no es el tosco artilugio de metal engrasado y cables que colgaba de su torso como un martillo hidráulico, sino un ligero y hermoso implante biomecánico, diseñado a imagen y semejanza del brazo humano: Un perfecto compuesto de reactivos químicos, nanotecnología y metaplásticos. Y tiene sensibilidad... Cuando despertó de la operación, se echó a llorar al descubrir que *sentía* frío en los dedos. Los adeptos se encogieron de hombros ante la reacción de la mujer, pero procedieron a explicarle los cuidados especiales y las diferencias respecto del otro modelo: Básicamente, éste es un brazo indislocable, las juntas están perfectamente ensambladas y equilibradas con sus esqueleto para impedir que el ingenio se separe del cuerpo si abusa de él o lo fuerza demasiado. Las conexiones neuronales mejoradas permiten una mayor coordinación motora, y con algo de práctica debería recuperar casi por completo su puntería. En cuanto a fuerza bruta, por último, no debe preocuparse: Si lo desea, el nuevo brazo admite sobrecargas motoras tres veces superiores a las que podía llevar a cabo con el otro (Aunque eso puede provocarle fisuras en la caja torácica y no es nada recomendable). También hay unos cuantos sistemas suplementarios que no parecen tener funciones claras, pero que han conectado a su sistema neural siguiendo las instrucciones de los sagrados escritos tecnológicos.

Aún así, en lo que todos ellos se fijan nada más verla llegar de la enfermería no es en su nuevo brazo, sino en su pecho. Mejor dicho, en *sus* pechos: Tal y como siempre había deseado, los adeptos y los cirujanos le han reconstruido con un bioimplante la piel y los músculos de su torso, reconstruyendo su busto con implantes sintéticos y devolviéndole la forma que perdió hace veinte años cuando le arrancaron medio tórax de un disparo. Marion, por primera vez en mucho tiempo, se exhibe orgullosa ante los suboficiales que circulan por los pasillos en el apretado mono acolchado de exploradora, llevando el poncho atado a la mochila y disfrutando de las miradas de los hombres. Cuando llega junto al bien cuidado transporte que la llevará junto con sus compañeros a Olcanze, el primero que dice algo es (cómo no) Leo, que lanza varios comentarios acerca del notable cambio a mejor llevado a cabo por la veterana y sobre lo bien que le sienta el ajustado uniforme de exploradora. Marion lo mira con una gran sonrisa cínica, como lleva haciendo desde que lo conoce, pero sabiendo que todo lo que le dice el artillero es cierto.

-Un bonito brazo, Marion.

-Gracias, Kira. Yo pienso lo mismo.

-¿Manufactura squat?

-No estoy demasiado segura. Sólo sé que es sorprendentemente avanzado.

-Quizá demasiado...

-No te entiendo.

Rolo se encoge de hombros, pero de inmediato enfoca su mente hacia Kira para divagar sobre el nuevo miembro mecánico de Marion.

-¿Has visto eso? Nuestro misterioso agente debe ser muy importante si la Guardia Imperial se ofrece a correr con los gastos de un implante como ése por un capricho suyo.

-¿Crees que ella sabe lo que lleva puesto? ¡Y deja de mirarle las tetas de una vez, por favor! ¿No te da vergüenza?

-No, no creo que nadie sepa lo que lleva colocado. Ni siquiera creo que los adeptos sepan exactamente lo que acaban de hacer. Probablemente tuviesen ese brazo en alguna vitrina de sus almacenes, rezándole y conservándolo hasta que han recibido la orden de sacar el mejor miembro mecánico que tuviesen guardado.

-Si lo llego a saber, me corto el brazo yo misma para que me lo pusiesen a mí. Ni siquiera el Clan dispone de una tecnología tan avanzada... Fíjate en el diseño de esas runas junto al codo... ¡Creo que es un brazo de potencia, diseñado para un psíquico! ¿Quién sabe qué otras cosas guardará dentro? Sólo espero que aprenda a usarlo bien...

Los mellizos siguen charlando mentalmente sobre el aparato, que a primera vista de ambos parece seguir el mismo mecanismo que un guante de potencia reducido y de menor poder. Con la decisión de hablar con ella más tarde, los dos se encaran a sus mochilas para hacer la penúltima revisión de equipo en el momento en que la megafonía de los hangares anuncia la órdenes de salida inmediata. Los hangares son una caos de adeptos y mecánicos cargados de herramientas y listas de embarques, grúas hidráulicas y maquinaria chirriante embarcando equipos militares en los dos bombarderos situados en medio de las plataformas de despegue.

La nave deja tierra suavemente, acelerando en vertical a dos gravedades de velocidad. Leo vuelve a torcer el morro al notar los primeros bandazos, mirando intranquilo desde su asiento de seguridad a los otros tripulantes del cazabombardero modificado 'Lulobelle 3': Marion está justo frente a él, vestida con su ajustado traje de exploradora. Tiene una vaga sonrisa apenas perceptible por las suaves arrugas de sus mejillas y los ojos entornados, aparentemente soñolienta. A la izquierda de la mujer se encuentra Mika, preocupado por el tono que están adoptando los acontecimientos, las características suicidas de la misión y los más que probables riesgos que van a correr en las próximas horas. Con todo y eso, siente un enorme alivio por volver a los espacios abiertos de Olcanze. La vida en las claustrofóbicas estancias de la Forja han sido toda una prueba de entereza para él, y las ganas de volver a ver el cielo y respirar el aire frío y limpio de su planeta natal son irresistibles. A la derecha de Leo están los mellizos, aparentemente tranquilos y con la misma expresión que si estuviesen en los asientos de la Pulga de Nieve en lugar de en la bodega de carga de una nave interestelar de combate acondicionada para transportar a seis personas y equipos de guerra. Leo se siente muy inquieto por el viaje espacial, lo teme incluso más que la misión contra los orkos: Si algo le aterrera es morir en el espacio, en el vacío o en medio de la Disformidad, en un ataúd metálico o arrojado al exterior por la descompresión. Al igual que Mika, está preocupado por los aspectos más complicados de la misión, y ve demasiados cabos sueltos en el plan de batalla, por mucho que cuenten con la ayuda de 99... ¿Qué se puede esperar de un infiltrador que en lugar de nombre tiene un número? Lo ha comentado con los otros miembros del equipo durante los cuatro días anteriores a la partida, pero ninguno de ellos le ha querido dar importancia: Para Mika, el nombre es irrelevante, y ese 99 puede significar cualquier cosa, desde su número de soldado hasta un honor concedido por cualquier alto mando (Como su número de bajas en una batalla, por ejemplo). Marion se ha limitado a poner cara de cansancio y a advertirle que se está volviendo demasiado suspicaz por tonterías; los mellizos se han limitado a sonreír y a mirarse divertidos.

DISFORMIDAD

El 'Lulobelle' es una especie de avispa metálica de treinta metros de larga, con un par de cañones láser montados y seis cápsulas de emergencia en el 'abdomen' del aparato, adaptadas por los adeptos para posibilitar el desembarco de los exploradores y del agente imperial. Los motores rugen un poco más, y el ascenso vertical se hace más rápido a medida que la atmósfera se va haciendo más tenue. En el puente se encuentran 99 y su piloto de confianza, un hombre fornido y barbudo con la cara llena de tatuajes según la tradición familiar de su planeta, preparando los detalles del salto al Espacio Disforme. La nave es muy, muy rápida, y probablemente llegarán muchas semanas antes que el grueso de las tropas, que partirán dentro de un mes del hangar principal de la Forja en un gran bombardero estelar habilitado como carguero. La razón para darles partida a ellos primero es coordinar la acción del agente 99 con el desembarco de los partisanos e infiltradores, que al llegar en un nave desprotegida necesitarán de una ayuda imprescindible si quieren evitar ser vaporizados por los cazas orbitales y las estaciones de combate orkas. Y ésa es su misión: Deben destruir más allá de cualquier reparación el principal centro de lanzamiento y los astilleros orkos en Olcanze, justo en el momento en que el grueso de las tropas entre en el sistema planetario. De ese modo, la escasa escolta de que dispondrán debería ser capaz de entretener a los pocos y descoordinados orkos que puedan despegar del resto de pequeños puertos espaciales, permitiendo un desembarco seguro de los soldados. Si el sabotaje se hace demasiado pronto los orkos podrán reconstruir las instalaciones; si se hace demasiado tarde no servirá de nada. Tendrán que coordinarse bien con las fuerzas militares humanas, pero eso será dentro de unos dos meses (De tiempo real).

De momento, los vectores para adquirir una órbita de escape ya están fijados en la computadora de ruta, y el cazabombardero atraviesa la ácida estratosfera en pocos minutos hasta salir de su influencia gravitacional. El campo de energía del reactor principal fluctúa al aplicar la curvatura de disformidad... Es algo que tienen que revisar cuanto antes, pero eso será cuando acabe la misión. De momento, avisa por megafonía interior que ya pueden levantarse de los asientos de seguridad: Lo más peligroso ya ha pasado, y hasta que salgan de la Disformidad pueden relajarse. Pasan los siguientes diez días en los estrechos corredores de la nave, repasando la misión, memorizando la orografía del terreno, familiarizándose con los nuevos equipos y armas que les han entregado, meditando para poner su alma en armonía con el Emperador y Su voluntad, y orando a sus nuevas armaduras para rogarles protección en los momentos de peligro que se avecinan. Al undécimo día, la sensación inconfundible en la parte más profunda de su nuca anuncia que ya han salido del Espacio Disforme, y que acaban de

entrar en el sistema planetario de Olcanze. Ahora comienza el verdadero peligro, y hasta que no aterricen sobre el suelo nevado del planeta corren peligro constante de ser vaporizados por las perversas defensas orbitales o por las patrullas espaciales orkas, pero eso no parece atemorizar a 99 ni a su barbudo piloto, que ponen proa al planeta sin pensárselo dos veces maniobrando hábilmente por entre los campos de asteroides para ocultar su señal a los detectores y los radiotelescopios de superficie.

Cinco días más de aproximación hasta el campo gravitacional del planeta, y los últimos preparativos para la eyección: No han sido detectados, pero en cuanto entren en la órbita serán totalmente visibles, y un blanco fácil para una interceptación orka, así que solamente tienen tiempo para dos pasadas sobre Tarria antes de tener que abandonar a toda prisa la órbita y el sistema planetario entero. La primera rotación sirve para darles un punto de caída y fijarlo rápidamente en los sistemas computados de desembarco; siete minutos después, las alarmas de la nave saltan al unísono, avisándoles de que la interceptación está en camino, pero es demasiado tarde. 99 ya está en los controles de desembarco, acaba de liberar los garfios de amarre con la superestructura de la nave liberando el 'abdomen' entero del *Lulobelle* en un viaje sin retorno a la atmósfera olcanziana con el empuje de los motores de desenganche, que proporcionan el impulso suficiente para acelerar la caída en un ángulo forzado que acabará con él rápidamente. Los cazas orkos aceleran inútilmente en busca del *Lulobelle*, pero los motores modificados del cazabombardero y la pérdida de varios cientos de toneladas de masa extra le otorgan un impulso que deja atrás en pocos minutos a las naves orkas, alejándolo hacia la seguridad de los cinturones de asteroides y, más adelante, la Disformidad. Elo Sari, que así se llama el piloto, reflexiona con una sonrisa confiada acerca de la misión que llevará a cabo su hermana en Olcanze, en las ventajas y los inconvenientes de tratar con mandos menores e intervenir en conflictos locales de muy poca importancia para el Imperio. Volverá dentro de un mes para recoger a su hermana en el punto acordado en su verdadera nave, no en esa chatarra espacial que los adeptos han calificado de 'Ejemplar'. Está deseando volver a los mandos de su ligero crucero clase '*áspid*' para marcharse con su hermana a algún buen planeta de recreo como Staed 951, su residencia habitual. Pero eso será dentro de un mes, más o menos, cuando acaben ciertos asuntos de importancia para los nobles locales. No puede dejar de sonreír mientras nota en su mente la entrada a la Disformidad, siempre tan placentera, llena de susurros y de colores que muy pocos, incluso entre los pilotos y los miembros más destacados del Astronomicón, pueden percibir. Si se concentra en esos susurros, le parece distinguir un nombre entre los murmullos, un nombre familiar que le trae fantasías y miedos por igual, que lo aterriza y lo atrae irremediamente. Pero sólo si se concentra. Puede ignorar por completo las voces y las formas que ve en sueños cuando viaja por la Disformidad, hacer resbalar por encima de él su mensaje sin que llegue nunca a afectarle lo más mínimo. O al menos era así hasta no hace mucho, porque las voces cada día susurran un poco más alto en su cabeza, y se hace más difícil ignorarlas. Se acuesta pronto, agotado por la tensión innata de la entrada al Espacio Disforme... Esta vez el zumbido de los motores de curvatura parece cantar lo mismo que las caóticas y desordenadas voces que escucha en sueños.

El módulo de desembarco se está calcinando más deprisa de lo previsto. Aún así, no es problema para la misión, ya que los seis tripulantes del módulo y el equipo de guerra ya se encuentran en las cápsulas blindadas unipersonales dispuestas por este motivo. Dentro de unos segundos, la superestructura del módulo de desembarco se colapsará y se vaporizará definitivamente, esparciendo los módulos unipersonales en un área de un km y medio, más o menos: Doradas esferas de casi tres metros de diámetro, cada una de ellas dispuesta para acoger a uno de ellos o al equipo pesado, y asegurar un desembarco seguro. Todo sucede sin problemas, y las computadoras de las cápsulas esféricas activan su colchón antigravitatorio a pocos cientos de metros del suelo, modificando su ruta suavemente para coordinar la caída y centrarla en el punto deseado. Las siete carbonizadas esferas deceleran hasta estrellarse sin mucha energía en la nieve, en un valle bastante inaccesible al oeste del continente cercano al punto en que, al parecer, hay concentrado un grupo de partisanos con bastantes recursos, que les proveerán de información más detallada al respecto. El valle está completamente vacío de árboles ya que es un glaciar de los de avance más rápido, y el silbido de las cápsulas al entrar en la atmósfera y modificar la trayectoria balística sólo es percibido por una manada de lobos blancos y algunas aves polares de menor tamaño. Los seis infiltradores están sacudidos, pero ilesos y con sus equipos listos.

Aún así los seis se dan cuenta rápidamente de que sus cápsulas incandescentes funden el hielo del glaciar a una velocidad alarmante, y se apresuran a usar los sistemas pirotécnicos para abrir la escotilla de evacuación, que salta con una detonación. Mika se encuentra con que su módulo está demasiado hundido en el hielo, con la escotilla precisamente en la parte inferior impidiendo la salida. La cápsula sigue hundiéndose en el cráter que ha abierto mientras el resto de sus compañeros sale apresuradamente de los módulos y saca el equipo a tirones, hasta que tras desistir de intentar salir usa su comunicador.

-¡99! ¡Marion! ¡Alguien! ¿Estáis escuchándome?

99 es quien más cerca se encuentra de Mika, y pronto sospecha el motivo de la comunicación al ver cómo su propia y ennegrecida cápsula ha creado un agujero en el hielo del que ha de salir trepando con alguna dificultad.

-Aquí 99. ¿Qué sucede, Kinnen?

-¡Mi cápsula! ¡Está boca abajo y no puedo salir! ¡Venid alguien a sacarme de aquí!

-Kinnen, ante todo mantenga la calma. Su módulo pronto se enfriará, y dejará de hundirse; entonces le sacaremos de ahí. Tiene suministro de oxígeno para varias horas más... ¿Hay daños estructurales en la cápsula?

-No, creo que no... El casco parece íntegro, y el sistema interno no da aviso de fallos.

-¿Ve los mandos manuales de antigравidad? Son los de las runas rojas y amarillas a su derecha, bajo la pantalla con el símbolo de la Cadena de Bronce.

Sí, los veo.

-Está bien, compruebe si puede provocar un impulso antigravitatorio negativo. Eso debería darle un empujón hacia arriba que lo saque del agujero, y su casco ya está lo suficientemente frío para no volver a hundirse.

Mika trata de llevar a cabo la operación indicada por 99, pero el descenso parece haber agotado el espíritu de lucha de la cápsula, que anuncia en letras intermitentes y con un ligero pitido eléctrico que la batería está en recarga, y hasta dentro de unas tres horas no podrá volver a usarse el impulso gravitatorio. Si conociese los cánticos adecuados, tal vez podría acelerar la recarga estimulando el alma de la nave y su fidelidad al Emperador, pero como los desconoce se limita a realizar fervorosamente la plegaria estándar común a toda la tecnología Imperial esperando conmovir al generador de antigравidad y convencerlo de que acelere su recuperación.

-Agente 99, según las indicaciones de la cápsula, las baterías gravitatorias tardarán casi tres horas en volver a estar operacionales.

-Bien, entonces límitese a esperar a que nos reunamos y preparemos el equipo necesario para sacarle de ahí. ¿Hay alguien en la misma situación, exploradores?

No lo hay, así que todos corren minutos después con sus mochilas a la espalda hacia el lugar de aterrizaje de Mika. Cuando llegan, comprueban con preocupación que la nieve fundida se está volviendo a congelar sobre la hundida cápsula, formando una cubierta translúcida de hielo cristalizado que atrapa a Mika a un metro bajo sus pies. 99, sin embargo, no parece preocupada en absoluto.

-Está bien, Mika, escuche atentamente: El agua se está solidificando de nuevo sobre el módulo de desembarco. El casco debería soportar la presión del hielo sin problemas, pero quedará encerrado bajo él hasta que lo saquemos de ahí.

La voz de Mika suena contrariada, y un poco inquieta a través del comunicador.

-¿Encerrado? ¿Cómo van a sacarme de aquí?

-Está previsto, veterano: En mi equipo llevo algunas armas pesadas, entre las que hay un fundidor. Vaporizaremos el grueso de la capa de hielo bajo la que está la cápsula, y terminaremos de debilitarla con las armas cortas de sus compañeros. Luego, la descarga gravitacional debería sacarlo de ahí sin complicaciones.

-Está bien... Estamos en manos del Emperador, supongo.

99 asiente y suaviza su expresión, divertida por la contestación de Mika.

-En Sus manos estamos, veterano. Límitese a poner su fe en Él y a rogar al espíritu de los generadores para que completen su recarga sin problemas, ¿De acuerdo?

-De acuerdo... ¡Ah! ¡Maldición! Estoy impaciente por volver a aspirar el aire frío de Olcanze, y me tengo que quedar aquí abajo atrapado bajo metro y medio de hielo.

Las dos horas siguientes las dedican a recoger los equipos militares de las cápsulas y a asegurarse de que no hay naves lanzadas en su busca. Aparentemente, y por las lecturas de los sensores de la cápsula de 99, los orkos han dado por hecho que se han convertido en carbonilla durante la reentrada. Eso facilita las cosas. Poco después, 99 ha preparado su fundidor de mano, y apunta cuidadosamente para no dañar la cubierta de la cápsula con el disparo que ha de eliminar el hielo que la recubre. El disparo resuena inquietantemente en el silencio del glaciar, provocando en los cinco la sensación de que se ha debido escuchar desde el otro extremo del continente, pero da resultado: Más de un metro de hielo ha desaparecido limpiamente del suelo, con el ángulo adecuado para que los láseres y el bolter de 99 puedan acabar el trabajo, que aún les lleva más de cuarenta minutos de disparos y trabajo manual vigilando para no agujerear el módulo de desembarco con las detonaciones. Cuando un buen trozo de metal está al descubierto, 99 parece darse por satisfecha y les ordena salir del cráter para que Mika conecte el impulso gravitatorio.

-¿Me escucha, veterano?

-Alto y claro, agente 99. ¿Todo listo?

-Todo listo. Ya sabe lo que hay que hacer: Descargue las baterías gravitatorias en un único impulso vertical con un pequeño ángulo de 15 grados para salir del cráter y caer sobre la nieve. El empuje con esta gravedad debería elevarlo unos... siete metros en un solo segundo, que es justo lo que durará la batería bajo esa sobrecarga. Es una aceleración brusca y la caída será libre, pero el blindaje y las amortiguaciones deberían restar la mayoría del impacto. ¿Está preparado?

-Lo estoy. Conectaré la carga en medio minuto, ahora asegúrese de que no voy a caer encima de nadie, ¿de acuerdo? Graduaré la elevación con 15 grados hacia el norte, así que más vale que todos se pongan en la cara sur del cráter.

-Entendido, veterano. ¡Ya lo habéis escuchado, moveos a la parte sur!

Treinta y cuatro segundos después, un zumbido agudo delata la actividad de los acumuladores, que se preparan para el castigo. Cuatro segundos más y la cápsula salta en una vertical casi perfecta hacia el cielo, elevándose unos ocho metros y medio y haciendo saltar las placas de hielo y la nieve que aún aprisionaba el módulo. Como había previsto 99 la esfera cae a peso justo tras el salto, estrellándose en la nieve con un ruido sordo y aplastado, y rueda un par de metros hasta que se queda

definitivamente parada al final del pequeño surco. Los cinco corren hacia ella, cuando resuena el sistema pirotécnico y la escotilla, que por fin había quedado en la parte superior, salta por los aires con una nube de humo y chispas dejando ver la cabeza de Mika segundos después, algo aturrido por el golpe gravítico y la posterior caída, pero visiblemente feliz de haber salido bien parado de este primer contratiempo. Anochece cuando por fin se ponen en camino, y 99 reniega por haber perdido las pocas horas de luz de que disponían para ponerse en marcha, aunque ninguno de sus cinco compañeros entiende qué prisa puede tener dado que los refuerzos llegarán vía espacio disforme dentro de aún mucho. La mujer se obstina en ponerse en marcha, y han de explicarle con calma que en ese glaciar la temperatura pronto será mortal, y que hasta los lobos se apresuran ya a buscar refugio para no congelarse durante la noche. Acepta visiblemente airada, y pronto está montado un vivac de supervivencia junto a la cápsula de Mika, que parece haberse averiado definitivamente con el sobreesfuerzo. Mañana al amanecer se pondrán en marcha hacia el punto donde, según los informes astropáticos, se encuentra un importante núcleo de resistencia de partisanos que aún no ha sucumbido a las incursiones orkas. No pueden recurrir a las transmisiones porque los orkos ya han empezado a poner en órbita sus propios satélites espías y sus torres de barrido de frecuencias por todo el planeta. Pronto comenzará la instalación de defensas armadas y sistemas de detección más avanzados, con lo que podrán acabar fácilmente con la resistencia humana por el simple método de bombardear desde el espacio allí donde la señal de los satélites emplaza un asentamiento de partisanos.

Los mellizos se despiertan bastante antes que el resto de exploradores, pero ya se encuentran a 99 en el exterior, vestida con máscara, su mono de infiltrador recubierto de camaleonina y aparentemente lista para ponerse en camino desde hace rato. Entre el equipo suministrado por la Cadena de Bronce a los exploradores se encuentra, precisamente, un vestuario completo tratado con camaleonina, que convierte a los seis soldados en borrosas manchas translúcidas a una distancia relativamente corta. También se les ha dado a cada uno una placa metálica no mayor que un plato, que según las indicaciones de los adeptos debería proporcionarles una interferencia electrónica para todo detector pasivo de media/larga distancia. Media hora después ya están todos en marcha hacia el este, hacia los montes donde más probablemente estarán los partisanos, marchando en fila india uno tras otro. Marion va a la cabeza pese a las protestas de 99, y los mellizos caminan los últimos, silenciosos todo el rato. Mika, tal y como sus compañeros habían previsto, no sabe nada de su capacidad psíquica ni de las elucubraciones de sus subordinados acerca de las intrigas políticas de los clanes mayores, por su propia seguridad. Pronto los cinco exploradores se dan cuenta de hasta qué punto el agente está poco habituada a moverse por terreno virgen: probablemente sea una de sus primera misiones fuera de las forjas de Pollux V o de otros mundos similares, y pese a desenvolverse con mayor o menor soltura no puede dejar de parecer desplazada de su entorno habitual, todo lo contrario de los cinco exploradores que marchan con ella con desparpajo y bastantes pocos problemas con el frío. La marcha es silenciosa, tediosa y aburrida. El espectro de la misión suicida planea por la mente de todos ellos, y hasta los mellizos parecen algo tensos cuando se paran a descansar cada seis horas.

Escogen una roca plana bastante voluminosa que se encuentra incrustada en el hielo del glaciar para la parada. Marion usa unos prismáticos multibandas para hacer un barrido de la zona que los rodea, dedicando una pequeña plegaria al aparato tal y como le recomendaron los tecnómatas en Pollux. El resto de compañeros, incluyendo al agente imperial, se limitan a quedarse sentados en la piedra mascando las raciones de campaña y observándola.

-Tú, que eres mis ojos, muéstrame la lejanía en nombre del Imperio y de la Humanidad.

Los prismáticos electrónicos responden como está previsto, con el agudo e imperceptible zumbido eléctrico que indica que están funcionando a la perfección, pero sólo captan hielo, roca y coníferas en el horizonte, sea cual sea la dirección en que mire.

-Tú, que eres mis ojos, muéstrame el aura del metal en nombre del Imperio y de la Humanidad.

La runa lanza un pequeño pitido al ser pulsada, y la imagen de la pantalla de los prismáticos parpadea mostrando una oscuridad casi total con alguna silueta grisácea en los puntos en que las rocas poseen algo de mineral metálico, pero no ve la mancha brillante que indica la presencia de fuertes campos magnéticos, salvo en las montañas más lejanas. No, tampoco hay metales o campos magnéticos de armas o vehículos, mire donde mire.

-Tú, que eres mis ojos, muéstrame el espíritu de las máquinas en nombre del Imperio y de la Humanidad.

Tampoco hay campos eléctricos. Y tampoco consigue captar fuentes de calor. No hay razón para pensar que los binoculares estén mintiendo, así que da por asumido que no los sigue nadie y que por esta zona no hay patrullas cercanas. Repite el ritual cada vez que paran, pero al parecer los orkos ni siquiera se plantean la posibilidad de una fuerza de infiltración de menos de cien personas, y tomarían el desembarco como la huida desesperada de la tripulación de un carguero que no tenía noticias de la invasión. Realmente su plan es demasiado estúpido para funcionar, por mucho que el misterioso agente 99 les acompañe con sus técnicas de guerra, sus equipos arcanos de alta tecnología y su artefacto de fusión nuclear. En realidad todos piensan lo mismo, pero nadie lo comenta en voz alta por miedo a que 99 les oiga. O al menos es así mientras caminan en línea recta sobre la nieve, a la distancia de dos pasos uno de otro y cuidando de seguir las huellas dejadas por los que van delante. Los mellizos permanecen silenciosos todo el día, pero Marion y Leo saben que muy probablemente estén conversando mentalmente y burlándose de las estiradas y pasadas de moda plegarias de 99, o de su expresión cada vez que una ráfaga de aire helado le enfría un poco más la cara. El mismo Leo pasa el tiempo tratando de acertar las notas musicales adecuadas en una pequeña flauta de metal y madera comprada en Pollux, y que no es mayor que su dedo corazón. De tanto en tanto la

guarda en uno de sus bolsillos y se estira los dedos, que sin los guantes pronto están entumecidos, y sigue silbando entre dientes la misma melodía. No piensa morir en mitad de la nieve por una misión suicida... Lo más probable es que huya a las montañas y se quede con los partisanos, si se da la ocasión y las cosas se ponen demasiado malas.

Al día siguiente llegan a los bosques, que por fin ofrecen una cierta seguridad en lugar del descarnado glaciar por el que han estado machando hasta ahora. La vegetación es imponente, pero no es un obstáculo para el funcionamiento de los binoculares de Marion, quien sigue usándolos cada diez kilómetros de marcha. Esta vez, cuando está revisando la banda infrarroja, los prismáticos dan por primera vez lecturas de una posible fuente de calor a unos cuatro kilómetros de donde están: Se acabó el paseo.

-¡Atención! ¡Fuente de calor confirmada al este de aquí! Distancia 3 kilómetros y medio y aproximándose.

Los mellizos desenfundan automáticamente sus fusiles, Mika indica a Leo que haga lo propio con dos gestos, y 99 no da señales de alarma ninguna.

-¿Puede aislarla, veterana? ¿Es un tanque o una manada de animales?

-Trato de comprobarlo, pero están demasiado lejos y hay demasiada vegetación...

Marion murmura la plegaria destinada a activar la visión de campos magnéticos y eléctricos, confirmando lo que ya esperaba.

-No son vehículos. Capto varias auras magnéticas y señales eléctricas fuertes, pero parece infantería ligera; creo que son soldados montados sobre animales de algún tipo.

-¿Amigos o enemigos? ¿Son orkos?

-No puedo saberlo, agente. A esta distancia ni siquiera puedo saber si lo que capto son láseres, armas más complicadas o equipos de comunicaciones. Si no los veo, no puedo saber quién se acerca con seguridad hasta que estén a menos de un kilómetro. Tendremos que ocultarnos y esperar que ellos no nos hayan detectado.

Así lo hacen. Tras separarse cinco metros entre ellos cavan con rapidez huecos en la nieve formando un semicírculo cóncavo respecto al lugar por donde se aproxima el enemigo. Una vez acabados se embozan en sus ponchos y se meten en ellos, cubiertos por los mantos tratados con camaleonina y listos para disparar. Según el detector de Marion el atacante potencial avanza rápidamente hacia su posición: En pocos minutos los binoculares pueden aislar claramente diez señales en lugar de una simple y confusa fuente de calor, aunque el resto de información acerca de él todavía no está disponible. Los exploradores permanecen agazapados en sus puestos, respirando a través de la máscara de camaleonina tal y como debe hacerse para evitar que el vaho delate su posición, y mirando desesperados cómo el agente imperial es incapaz de evitar que algunos hilillos de aliento se escapen de su respirador. 99 está habituada a moverse en ciudades y complejos industriales como los de Pollux V, no por terrenos abiertos y congelados, y se siente más que molesta por que cinco simples exploradores de un planeta miserable para el Imperio sean más eficientes que ella a la hora de entrar en combate, y le tengan que decir qué hacer y cómo hacerlo. Mira desde su posición a los dos mellizos, prácticamente invisibles en sus huecos... ¿Cómo se habrá metido el muchacho ahí sin que su ridículo peinado esté a la vista?

Los enemigos ya son perfectamente distinguibles con los prismáticos: son diez, en efecto, montados sobre gorgones. Los reptiles gigantes caminan pesadamente sobre la nieve, cargando con figuras embozadas en burdos ponchos de pieles y con grandes alforjas en sus costados. Demasiado grandes, de hecho, para que se trate de exploradores o de un simple destacamento de reconocimiento, debe tratarse de algo diferente. Marion continúa saltando de una banda de visión a otra, en un intento por conseguir la mayor información posible sobre los enemigos, y pronto se da cuenta de que los jinetes no son orkos... Demasiado poco voluminosos... Son humanos. Pero ¿Amigos o enemigos? Deben suponer que son partisanos, pero todo el mundo sabe que en demasiadas ocasiones los vencidos se alían con los vencedores, y la posibilidad de colaboracionistas o traidores existe. Sus dudas duran hasta que distingue un toco estandarte en el lomo de uno de los animales, una bandera amarilla con un círculo pardo atravesado por líneas diagonales: ¡La Falange de Olcanze! ¡Son los partisanos!

-¡Estamos de suerte! Son humanos, y llevan el estandarte imperial en el lomo de sus monturas. No veo antenas ni equipos de transmisiones, y no parecen guiarse por ningún tipo de escanner ni nada similar. No creo que nos hayan detectado.

Todos bajan sus rifles y salen de sus escondrijos excepto 99, que aún parece algo recelosa y no vuelve a poner el seguro de su arma aunque sale del agujero y se retira la capucha de camaleonina.

-Bueno, entonces tendremos que avisar de nuestra presencia sin que comiencen a dispararnos. No quiero tener que matar a mis aliados por una confusión.

-Oh, deje eso de nuestra cuenta, agente.

Mika se endereza completamente, se sacude la nieve del traje y respira hondo. Luego, ante la extrañeza de 99, se para junto a un árbol determinado, lo examina unos segundos y comienza a golpearlo sin ningún tipo de ritmo o pauta clara con la culata metálica de su fusil láser, al tiempo que fuerza su garganta en una serie de sonidos guturales cortos y graves, que resuenan extrañamente en el bosque. Todos se callan y contienen la respiración, hasta que unos segundos después comienza a sonar una serie parecida de golpes, chasquidos y gritos cortos que difícilmente se diferenciarían de los de un animal pequeño. Luego, cinco o seis segundos de pausa y una jerigonza abrupta y burda a los oídos de 99 resuena, venida de ninguna parte.

-¿Qué sucede, Kinnen? ¿Qué es ese chapurreo?

Mika se sonríe. La complicada variante dialectal montañesa es comprensible solamente para un número reducido de gente, incluso en Olcanze. Los exploradores mantienen los sistemas de comunicación que les enseñaron las generaciones anteriores, fruto de muchos siglos de carencias tecnológicas: en los bosques gigantes de Olcanze hay esparcidos unos árboles que solamente se dan allí, una especie autóctona de conífera cuya corteza tiene gruesas cavidades huecas en su interior, cavidades que forman cajas de resonancia en todo el tronco del árbol y que transmiten los golpes de la culata en el árbol a muchos kilómetros de distancia los días en que no hay viento. Nadie sabe el origen de la técnica, pero hay quien lo atribuye a los años inmediatamente posteriores a la Edad Oscura. Lo cierto es que esos códigos de percusión son una forma de comunicación sorprendentemente útil si se saben combinar con algunas de las técnicas vocales montañesas y se conoce lo suficiente del vocabulario de los cazadores. Los mensajes pueden ser muy simples o muy complicados, desde el escueto "Soy amigo, ¿Lo eres tú?" que Mika ha golpeado hasta mensajes complicados acerca de la abundancia de caza y su localización; anuncios de bodas, nacimientos y muertes; códigos de batalla, señales de auxilio...

Esta primitiva comunicación le ha permitido saber a Mika que estaban ante un grupo de caza en busca de provisiones, pues alguien ha avistado mamuts a un día de marcha de allí. Él, por su parte, se ha identificado como humano y como amigo, golpeando y gritando el código tradicional de su clan. Por lo que le han respondido, el pequeño pelotón de partisanos está comandado por alguien del clan Chanden, uno de los clanes cazadores de más prestigio en el continente. Unos segundos después una detonación láser indica a los partisanos dónde están los recién llegados. La primera parte de la misión está cumplida, y los exploradores respiran aliviados al saber que los orkos están aún lejos. No parecen haberse desplegado con demasiado orden por los continentes, y no parecen demasiado interesados en asegurar sus posiciones sino en comenzar a extraer minerales y combustible fósil del subsuelo con la ayuda de los innumerables esclavos capturados en la conquista del planeta. Ni siquiera han comenzado a rastrear a los partisanos, no han enviado escuadras de cazabombarderos a sus posiciones en las montañas, no han hecho nada excepto rechazar algún ataque ocasional, seguros de su superioridad numérica y tecnológica. Por las transmisiones codificadas que han recibido solamente en las cercanías del espaciopuerto, donde reina mucha actividad, existe una verdadera vigilancia orkoide. El resto de Tarria apenas está invadida seriamente, y los guerrilleros se están haciendo realmente fuertes en las montañas, aunque no se atreven a desafiar a los pieles verdes con un ataque en el llano. La partida por Tarria parece estar en unas tablas no declaradas, que ninguno de los dos bandos quiere admitir.

CAZA

Clamaneo Chanden, el veterano y barbudo líder del grupo, lleva una escolta de diez personas armadas con rifles láser y un cañón láser montado sobre el arnés de piel y madera de una de las monturas. Su grupo de caza formada por sus cuatro hijos, uno de los capellanes guerreros de su clan y cuatro muchachas más que están siendo instruidas en el rastreo y las armas de caza ante la situación de necesidad imperiosa. A los pies de los grandes lagartos, que humean por su nariz y sacan su lengua bífida para olfatear, el grupo que encabeza 99 se ve en la obligación de presentarse a las embozadas figuras.

-Honorable Clamaneo, soy el Agente Imperial conocido como 99. Mis compañeros, como habrá adivinado por su atuendo, son cinco exploradores pertenecientes a la falange de autodefensa de Olcanze: Milka Kinnen, Marion Kaen, Rolo Lien y su hermana Kira y Leo Bizen.

-Conozco el clan Kinnen, pero me temo que no puedo decir lo mismo del resto de sus acompañantes, agente. ¿Es que el Mando Planetario tiene en mente algún intento de reconquista?

El tono de Clamaneo es suspicaz: conoce muchas historias sobre el clan Lien, y la deshonra de Thono Zekaen que provocó el nacimiento de la bastarda Marion todavía se recuerda como una vergüenza más en el gran historial de abusos y vergüenzas que los Zekaen han cometido

-Nuestra misión es secreta, honorable Chanden, y traicionaríamos al Imperio si la pusiésemos en peligro por una indiscreción. Baste decir que nos alegramos de haberles encontrado, ya que nuestro viaje desde Pollux V ha sido bastante movido.

-No comprendo el secretismo, agente, pero respetaré sus órdenes por lealtad al Emperador. Preparemos entonces un descanso, este afortunado encuentro bien merece una parada para recuperar fuerzas y compartir un poco de licor según las costumbres de nuestros ancestros --Viendo que 99 va a replicar, se apresura a aclarar su decisión--. Por su acento extraño deduzco que no es nativa de este planeta; permítame dejar claro que nuestra tradición obliga a aceptar este tipo de invitaciones para no ofender al compañero de caza: así pues, comparta víveres y hoguera con nosotros, o tendré que irritarme y considerar su actitud como una descortesía.

99 contempla desolada cómo sus cinco compañeros ya están descargando las mochilas y los capotes de camaleonina de sus hombros con gestos de alivio antes incluso de que ella acceda a la invitación del veterano cazador reconvertido a partisano ¡Estúpidos paletos! ¿Piensan reconquistar el planeta así? Desde dentro de su elástico traje aislante bañado en camaleonina, 99 rememora con nostalgia el puñado de misiones que ha tenido el honor de llevar a cabo con los Marines, con verdaderos guerreros incansables dispuestos a cualquier sacrificio, y no esta panda de escoria provinciana e inculta que le ha tocado. Como en aquella misión contra un genestealer híbrido camuflado entre la población minera de la octava luna de Formacipa II... O en aquella limpieza de rebeldes en el sistema Epoque. Eran tiempos mejores...

Los exploradores se quitan las capuchas de la cara para saludar a sus compañeros de la Falange de Olcanze: el primero es el capellán, que lleva sus símbolos sagrados bajo el manto y hace el gesto de la bendición antes de chocar su enguantada mano en la de Mika, a quien reconoce inmediatamente como veterano y, por tanto, líder natural del grupo expedicionario. Los otros soldados hacen comentarios jocosos acerca del sofisticado equipo de Marion y de la brillante manufactura de los rifles láser, abrazándose a todos ellos (Excepto a 99, quien disuadió al primero en intentarlo con una mirada especialmente hostil). Uno de ellos, sin embargo, parece paralizado junto a su montura, mirándolos como si no se creyese lo que está viendo. Dándose cuenta de ello poco a poco, los exploradores se callan uno tras otro y se dan codazos, mirando con curiosidad a la figura envuelta en pieles blancas. Clamaneo también parece extrañado por el comportamiento de su subordinado.

—¿Suced algo, muchacha? ¿Por qué no saludas a nuestros nuevos compañeros?

Por toda respuesta, la chica (Pues es una de las chicas) ríe casi chillando y se lanza contra Leo, desequilibrándolo y haciendo que ambos rueden por la nieve ante la mirada incrédula de los quince espectadores. Cuando se levantan del suelo, Leo alza en volandas a su agresora, quien ha perdido la capucha en el forcejeo sin dejar de reír: bajo la gruesa tela y el embozo surge una piel negra y una larga melena azabache apretada en un complicado moño sujeto con muchas cintas de color y pasadores de madera; bajo los ojos lleva electrotatuados los brillantes símbolos rojos rituales correspondientes a los siervos, y el resto de la cara está marcada con docenas de cicatrices finas como hilos que se arremolinan y forman cenefas geométricas en sus pómulos, su barbilla y su frente. De su nariz parten dos cadenitas plateadas al lóbulo perforado de su oreja izquierda (algo habitual entre las mujeres solteras de la población civil). Ninguno de los exploradores conoce a la muchacha negra, pero Marion recuerda un par de conversaciones anteriores con el artillero que la hacen sospechar lo que sucede.

—¿Leo? ¿Puedes explicarnos lo que pasa?

—Claro que sí, veterana --Alzándose bien recto y poniendo voz seria, anuncia a la mujer a sus incrédulos compañeros de armas--. Os presento a Roma, mi futura esposa.

Dos días desde el encuentro con los partisanos significan para 99 dos días de retraso respecto al plan previsto. Durante ese tiempo, los cinco exploradores y el Agente Imperial se han visto obligados a acompañar a regañadientes (Excepto Leo) al equipo de caza, que va en busca de suministros vitales para pasar las próximas dos semanas.

—Comprenderá, agente 99 --Dice Clamaneo-- que no puedo dejarles otra vez en el bosque ni decirle dónde está la base exactamente sin poner en riesgo la seguridad, ¿Verdad?

—¿Los astrópatas no han informado de nada? Las instrucciones sobre nuestra llegada se enviaron por el Espacio Disforme antes incluso de que saliésemos de Pollux.

—Descubrirá, agente, que solamente hay tres astrópatas en todo Olcanze, y que ninguno de ellos está en este continente. Hemos perdido las comunicaciones planetarias, como supongo que habrá adivinado, así que no hay posibilidad de habernos enterado de nada.

—Pero los informes hablaban de unos nueve astrópatas en Tarria...

—Los informes mentían, o estaban equivocados: había un anciano astrópata en una de las Casas menores de mi familia, pero murió nada más comenzar la evacuación. Si hay algún otro en el continente, es imposible de saber.

Así que, quieran o no, formarán parte de la partida de caza. Tampoco supone un gran retraso, en realidad, pero irrita sobremanera a 99 y molesta al resto de sus compañeros, que confiaban en una cama blanda y comida caliente con los partisanos. Leo es, desde luego, quien menos molesto se ha mostrado, y viaja en el lomo del reptil con su prometida sin dejar de parlotear y besarse. Roma ni siquiera debería esta viva, pero ahí está, sólida y tan real como la piel escamosa del gorgón bajo la silla de montar.

Roma tampoco esperaba estar viva a estas alturas: se enteró de que el planeta estaba siendo invadido mientras se encontraba trabajando en la plantación de grano, cuando un montón de miembros de la Falange de Olcanze llegaron a toda prisa en sus gorgones o a pie, alguno de ellos herido, para hacerse fuertes en las instalaciones de la granja. El dueño de las instalaciones, perteneciente a una de las casas menores de Tarria, se apresuró a marcharse con su familia, sus adeptos y sus capellanes en su mototractor, encomendando a los esclavos y los siervos a la tutela de la Falange de Olcanze como 'aportación a la defensa del planeta'. No había sitio para ellos en los remolques del tractor, llenos de los trastos de valor del hacendado. A ella, como a casi toda su familia, se le dio un vetuso rifle automático de proyectiles y órdenes confusas. Básicamente, se les pedía que muriesen allí en defensa de su señor. Pronto comenzaron a llegar los enemigos, unos doscientos o más pieles verdes de poco más de un metro de alto y con ganas de matanza: disparos, cientos de líneas rojas de láseres y balas trazadoras llenando el aire, explosiones, muertos y heridos, eso es lo único que recuerda de aquellas terroríficas dos horas en que un puñado de defensores fueron aplastados por sus indisciplinados adversarios. El silo de proceso de cereales que ocupaban sus padres y su hermana se derrumbó completamente bajo el fuego de los morteros fragmentadores, aplastándolos a todos. La posición que ella defendía --Por usar un eufemismo-- era la panza de una oruga de labranza en uno de los flancos, acompañada por tres miembros de la Falange. Disparó desordenadamente sin cesar hasta que agotó los cargadores que le habían dado, derribando tan sólo a cuatro o cinco gretchins. A pesar de todo, las cosas no iban bien, y antes de darse cuenta solamente quedaban ella, los tres soldados que estaban con ella bajo el tractor y unas treinta personas más esparcidas por las diferentes instalaciones de la granja.

-Muchacha, tenemos que huir inmediatamente ¿Hay algún medio de transporte rápido?

-S-solamente tamires, señor, detrás del edificio principal... En los establos.

-Está bien --Dijo el más maduro de los tres soldados --, nos vamos ya. No pienso quedarme para que estos sapos me maten en un agujero como éste. Mi clan me necesita en Ciudad Tarria.

Fue a ella a quien le correspondió la tarea de arrastrarse bajo el fuego enemigo para llegar a la parte trasera del edificio y abrir los establos, llorando de miedo y orando al emperador cada vez que un proyectil golpeaba el suelo demasiado cerca o un láser pasaba por encima de ella. Entonces, los soldados arrojaron media docena de latas de un humo espeso y rojizo entre ellos y los gretchins, dando el tiempo necesario para que todos los que quedaban vivos subiesen al lomo emplumado de uno de los animales rodeados por los silbidos de las balas y los láseres de los furiosos pieles verdes y se marchasen tan rápido como era posible hacia el siguiente punto de defensa. No llegaron nunca, sino que tuvieron que desviarse a las montañas para esquivar una gruesa columna motorizada orka que les había cortado el paso. Una vez en las montañas se encontraron a un importante grupo de partisanos en la misma situación que ellos, y decidieron asentarse allí. Desde entonces está recibiendo a regañadientes instrucción militar, destacando poco a poco como tiradora y sufriendo innumerables amonestaciones por su total falta de pericia en combate a espada y sin armas.

Pero ahora Leo, a quien creía muerto como el resto de su familia y su mundo, ha vuelto del espacio para rescatarla y pasar el resto de su vida con ella, para protegerla de todos los orkos que aterricen en Olcanze, no importa cuántos sean ni qué gigantescas armas de destrucción lleven con ellos. En cuanto regresen de la misión de caza con carne fresca para los partisanos y sus familias, se casarán como tenían previsto; ella ya no es una propiedad, pues pese a llevar aún las marcas de sierva su señor se ha marchado de las tierras, perdiendo así todo derecho anterior sobre ella: Leo ya no tendrá que pagar a su antiguo amo para casarse con ella, ahora que ella es miembro de pleno derecho de los partisanos y tiene libertad de acción y movimientos. Lo siente por aquel precioso muchacho pelirrojo que había comenzado a cortejarla, pero la aparición de su antiguo amor es una señal del Emperador, que al parecer ha dispuesto para ellos un destino juntos.

Los compañeros de Roma y los de Leo están igual de sorprendidos por la casualidad, pero se muestran especialmente contentos por lo que consideran un excelente augurio: La voluntad del Emperador ha hecho que dos amantes atravesen la Disformidad, hielo, nieve, peligros,... para volver a estar juntos. Indudablemente es una señal de que a partir de ahora las cosas van a ir mejor. El capellán, que cabalga entre Clamaneo y el gorgón que transporta a Mika y Marion, sabe que esta coincidencia levantará la moral de toda la tropa de la base: llegan refuerzos desde Pollux, por pocos que sean, y unos de ellos es el prometido de una de las muchachas más conocidas (Quiera o no, su llamativa piel negra destaca de entre los demás) y menos aceptada por el resto de sus compañeros (Quiera o no, su llamativa piel negra es algo de lo que todos desconfían). El viejo catecismo dice la verdad: *“El Emperador marca el camino, pone paz entre los hombres y guerra entre sus enemigos”*.

La caza de mamuts y grandes reptiles es un deporte de supervivencia, una actividad que todos los nativos libres de Olcanze han practicado alguna vez con mejor o peor fortuna: la comida no escasea demasiado, pero la caza es una actividad fundamental en la subsistencia durante el invierno. Algunos clanes son cazadores por tradición, y pese a no necesitarlo organizan grandes batidas como simple diversión o como ritos de iniciación de las nuevas generaciones. Así, casi todos los miembros de la expedición calientan su sangre cuando por fin avistan la primera (Y por esta vez última) pieza de caza, una pareja de enormes mamuts de muchas toneladas que, bien distribuidos, dará de comer durante mucho tiempo a las familias de humanos de las montañas. Está amaneciendo, y hace algo de viento que los humanos han de evitar para que el olor a sudor no los delate a las delicadas fosas nasales de su futura comida. Moviéndose por un ancho valle de tundra y arbustos semipolares, los desprevenidos paquidermos caen pesadamente y en silencio al suelo cuando una docena de líneas rojizas atraviesan sus cabeza y sus corazones, y un segundo después una ovación de los cazadores surge al unísono. 99 mira asqueada cómo Clamaneo y su capellán bendicen la pieza capturada y ofrendan libaciones de su sangre humeante al Emperador: ¿Para qué necesitará el Emperador la asquerosa sangre de un lagarto en el fondo de un planeta de mierda? Minutos después todo el grupo de exploradores y cazadores está atareado en descuartizar con machetes y cuchillas láser a los apestosos animales tan rápidamente como puedan, antes de que atraigan la atención de los grandes dinosaurios carroñeros o de las manadas de lobos, capaces de oler la sangre a kilómetros de distancia.

-¿No vamos a cazar más? --Pregunta 99. Marion, ocupada cortando por la mitad una de las partas con su sierra láser, ni siquiera se gira para contestar.

-No, agente. Más animales muertos no sirven para nada: la manada seguirá reproduciéndose, y si masacramos más carne de la que podemos acarrear solamente conseguiremos atraer aún más lobos y carroñeros. Si aparece algún gran dinosaurio y nos amenaza, el placer de derribarlo será solamente suyo, como invitada en el planeta, pero de momento no mataremos más animales.

Algo decepcionada, la alta y albina 99 toma asiento en una piedra y comienza a masticar una de sus obleas alimenticias. Éstas que lleva no son las desagradables galletas que comían los exploradores, sino unas refinadas, bien acabadas y ligeramente sabrosas raciones de campaña sintetizadas en Pollux V, y desde luego, no piensa probar esa carne infectada de quién sabe qué, sanguinolenta y socarrada que le servirán como festín. Puede que deba salvar el provinciano culo de todos estos palurdos por orden directa, pero desde luego no va a comer lo mismo que ellos. Pronto el animal está troceado y cargado a lomos de los

lomos de los gorgones y las parihuelas con esquíes que los reptiles arrastran entre gruñidos de protesta. Durante el camino de vuelta también podrán encargarse de una manada de ciervos y una pequeña piara de jabalíes que proveerán alguna pieza extra y diversión. Hasta entonces, la marcha de regreso es más lenta, más tediosa y más maloliente incluso que la de ida, aunque solamente 99 parezca darse cuenta de ello.

LOS VALLES DE LOS COLMILLOS

La montaña que acoge a los humanos en sus entrañas está tras innumerables recovecos, tras docenas de escarpados riscos y abruptas pendientes que parecen acabar en ninguna parte. La impresión de estar perdidos acompaña a casi todos ellos, pese a saber orientarse perfectamente y saber por el sol que están marchando de forma continuada en dirección a la nevada cumbre que aparece en el horizonte cada vez más cerca. Tal y como estaba previsto, una pequeña manada de gamos y algunos jabalíes gigantes han cerrado el cupo de caza de esta expedición y han concedido al grupo una diversión verdadera, rastreando y persiguiendo a la carrera a los enormes puercos. Y como Marion predijo, 99 ha tenido que descargar sus armas una y muchas veces contra algún reptil gigante que les ha salido al paso atraído por el olor de la carne que acarreaban los gorgones en sus lomos, en trineos y parihuelas. La agente ha podido comprobar por vez primera que abatir a un par de saurios de la raza del Gran Dragón de las Nieves con rifles láser no es tan fácil como podía parecer: El hipertrofiado pariente del Tiranosaurio cargó con su pareja contra ellos desde lejos, y ante la dura piel escamosa y congelada que lo rodea, los rifles láser y las amas de proyectiles se revelaron casi inocuos para las bestias, que ignoraban la mayor parte del fuego entre rugidos de hambre y rabia.

No hubieron bajas, pero sí momentos de peligro cuando una pareja de muchachos del grupo de caza quedaron atrapados con la espalda contra una escarpada pared y la única vía de escape cubierta por las dos bestias gigantes. Las armas del resto de ocultos guerreros humanos hacían saltar trozos de escamas del lomo de los animales, que aparentaban ignorar el castigo, así que Marion decidió actuar de forma más directa, ordenando a todos que disparasen solamente contra la hembra mientras ella se cubría con el capote de camaleonina y echaba a correr desde su escondite hacia los reptiles, a unos sesenta metros de ella. Los trazos rojos se concentraron en el lomo del más pequeño de los dinosaurios, que giró enfurecido sus quince metros para hacer frente a los molestos láser, que ya comenzaban a herirla y ennegrecían sistemáticamente su coraza de escamas, arrancando esquirlas humeantes y esparciendo un olor desagradable a cuerno quemado. La hembra daba pasos vacilantes sin saber qué dirección del abanico de rayos rojizos atacar. A los pocos segundos la veterana aprovechaba la distracción y estaba junto a los pies del macho, tan cerca de ellos que podía apreciar a primera vista los arañosos de sus escamas y los excrementos medio congelados adheridos a las poderosas garras traseras. A muy pocos metros de ella, los dos muchachos descargaban desesperadamente sus armas contra la cabeza del Gran Dragón, tratando de retrasar las cargas de sus mandíbulas y rodando por el suelo cuando el dinosaurio trataba de barrerlos con sus zarpas delanteras. A este ritmo, que el reptil los acabase matando era cuestión de segundos, así que la veterana mujer no dudó en aprovechar la mala visión del reptil para tomar aliento, casi invisible con su poncho de camaleonina, y preparar su brazo derecho para su primera prueba de guerra, orando según le habían dicho los adeptos y tratando de encontrar el momento preciso en que el Gran Dragón se estuviese quieto unos segundos. Si conseguía distraer su atención, los muchachos podrían escaparse. Los reptiles de esta clase son demasiado tontos para tener más de un objetivo.

Justo en ese momento, una ráfaga de los dos cazadores acorralados impactó en la boca abierta del dinosaurio, desgarrando su paladar con un chisporroteo y destrozando varios dientes en trozos. El animal, ciego de rabia, se plantó firmemente sobre sus cuartos traseros para rugir furioso antes de devorar a sus dos molestos bocados, y en ese instante, Marion descargó su brazo artificial tan salvajemente como pudo allí donde el animal estaba menos protegido, en los relativamente delgados músculos de sus tobillos donde la piel llena de rugosidades era elástica y no coriácea. El golpe atravesó limpiamente piel, carne y tendones hasta destrozar los huesos del animal, reventando la articulación del gigante y haciéndola explotar por el lado contrario en una masa sanguinolenta. Sorprendido e iracundo, el animal trató de retroceder un par de pasos para encarar el nuevo oponente invisible, sin caer en la cuenta de su herida y derrumbándose con un rugido de dolor al cargar su peso sobre la extremidad reventada.

La hembra caía por fin con una gran abertura en la coraza de su vientre, desparramando las vísceras humeantes por el nevado camino antes de darse cuenta de que ya estaba muerta y caer a pocos metros de su compañero, entre gritos de júbilo de los humanos y murmullos de asombro de 99. Marion, alejándose a la carrera de la cola del poderoso Gran Dragón y sus mortales latigazos, no podía apartar la vista de su brazo, que mantenía ahora una fosforescencia violeta en el puño ensangrentado. El torso le dolía intolerablemente, y creía haberse roto de golpe todas las costillas en vista de las punzadas. ¿Qué había pasado? Su plan era atravesar la piel del animal descargando un golpe poderoso para llamar la atención, y luego huir aprovechando su virtual invisibilidad, no esto. ¿Cómo ha atravesado por completo la garra? ¿Y cómo ha explotado el tobillo del animal? ¿Qué clase de miembro mecánico lleva implantado?

Su confusión debía ser notable, ya que ni siquiera vio acercarse a Kira y a Rolo hacia ella, con sus fusiles al hombro y cara de satisfacción, hasta que el alto muchacho le pasó el brazo por el hombro, limpiándole la mano ensangrentada con un puñado de nieve. El fulgor violáceo cada vez era menos visible, hasta que se disipó por completo

-Enhorabuena, Marion.

-Rolo... ¿Cómo lo he hecho? --Notando que le tiemblan las piernas cae de culo al suelo, quedando sentada en la nieve en posición nada digna-- Mi brazo... Y... Me duele todo...

Kira la toma de la mano izquierda, la orgánica, y la mira a los ojos entre amable y sardónica. Marion escucha su voz clara y aguda en la mente, igual que cuando voló el tanque y era Kira quien estaba tendida en el suelo.

-El dolor desaparecerá, querida. Ahora comienzas a darte cuenta de lo que llevas puesto. Eres poderosa, Marion, pero aún no puedes controlarlo. Ya no llevas ese pistón de acero engrasado, lo que acabas de hacer es activar la defensa de potencia de tu puño. Deja ahora que calme tu dolor...

“¿Defensa de potencia?” piensa Marion. Pero antes de que las palabras salgan de sus labios, comienza a notar la presencia casi física de la muchacha telepata dentro de ella, apaciguando el dolor de sus músculos y su torso, permitiéndole por fin respirar rítmicamente mientras Leo, Mika y los otros miembros de la Falange de Olcanze rematan con sus láseres al animal entre risas de júbilo.

-La defensa de potencia --Dice Rolo ahora-- que acabas de usar es un dispositivo de tu brazo, uno de varios que Kira y yo hemos estado discutiendo durante la marcha. Lo que has hecho es acumular tu voluntad en el puño para unirla a la sobrecarga motora y atravesar así con más facilidad a tu enemigo. Creíamos que era un dispositivo para psíquicos, pero parece ser que sigue el mismo mecanismo que el guante de poder de los Marines, aunque en versión reducida. Más adelante discutiremos sobre esto, ahora trata de explicárselo a nuestra querida agente doble.

-¡¿Agente qué?! ¿Qué queréis...? ¿Quién?

No puede acabar la frase, porque en ese momento 99 se acerca hasta ella con ojos de asombro. Tendiéndole la mano para levantarla, la mira inquisitivamente y señala al ya muerto gigante. Evidentemente espera una explicación, pero no puede dársela de forma satisfactoria, así que se limita a encogerse de hombros y a ver cómo los borrosos mellizos se marchan con una sonrisa en la boca y sus capotes echados sobre la cabeza. Leo viene luego, lamentando en voz alta no haber tenido sus viejos binoculares de grabación para registrar la escena completa. Y encima, ni siquiera se detienen salvo para cortar los dos enormes cuernos de los animales como trofeo. Uno de ellos será troceado y trabajado por los partisanos para que Marion se lo quede como amuleto. Ha derribado a un Gran Dragón ella sola, una hazaña digna de elogio y honores especiales en la cena de bienvenida.

El resto de la marcha transcurre sin inconvenientes, salvo unos aullidos nocturnos bastante inquietantes, más por su proximidad que por su volumen: al parecer, los carroñeros se acercan para disputarse los cadáveres de los dinosaurios, destripados y listos para que las alimañas devoren hasta los huesos el banquete más fácil de conseguir de sus vidas. Si se dan prisa, la abundante carroña de los reptiles les permitirá alejarse hasta distancia segura antes de que los lobos y los grandes depredadores comiencen a seguirles el rastro a ellos. Los gorgones son bestias resistentes, de sangre caliente, como la mayoría de los grandes reptiles de esa zona del planeta, y pueden soportar la marcha nocturna si se les otorga una parada suficiente para descansar y comer; parada que también los exploradores agradecen debido al agotador balanceo y las sacudidas continuas que provoca ir sobre el lomo de los animales. Cuando se pasa más de tres horas sobre las sillas, todos tienen la impresión de llevar los huesos desencajados de su sitio, y al bajar los gruñidos y los resoplidos resultan muy similares a los de sus enojadas monturas.

A los dos días de marcha, ante ellos aparece por fin la primera señal de vida humana, una pareja de centinelas que los saludan desde lo alto de un elevado risco mediante gritos en montañés y algún disparo al aire. Dos horas después ven las compuertas metálicas incrustadas en la roca viva que ocultan la base de los partisanos bajo la montaña más oculta, con una cierta actividad de gente entrando y saliendo de las abiertas compuertas hidráulicas, a pie o montadas en gorgones y tamires. A la puerta convergen varios caminos montañosos, casi simples sendas de animales entre las piedras y el hielo, que harían perderse a cualquiera que no conociese estas montañas o que no contase con el guía adecuado. 99 puede explicarse ahora cómo un aislado núcleo de resistencia armada claramente inferior puede resistir en estas condiciones: Se necesitarían muchas aeronaves de reconocimiento para localizar algún indicio de actividad humana en estas montañas: si consiguen mantener el número de refugiados dentro de los límites razonables y racionan los alimentos, esta base podría pasar años y años aislada del resto del mundo sin que ningún orko sospechase su existencia. Probablemente, los caudillos orkos sepan que en algún punto del continente se agrupan los supervivientes, en cualquiera de las antiguas instalaciones abandonadas sistemáticamente a medida que agotaban los recursos para los que fueron construidas. Deben existir docenas de grandes complejos como éste a lo largo y ancho del continente, muchas más en el resto de áreas pobladas del planeta. Si sobreviven aún es simplemente porque no constituyen una amenaza para nadie: un puñado de humanos mal equipados y sin transportes mecanizados no son un grave problema para millones de orkos pertrechados para una conquista a gran escala, así que se les permite a los humanos seguir escondidos en los montes, molestados únicamente por alguna patrulla perdida de orkos y gretchins que nunca regresa. Esta base es solamente un molesto punto de resistencia, pero nunca formará una avanzadilla de reconquista como fantaseaba Clamaneo al encontrarse a los exploradores. O al menos, no hasta ahora.

La base tiene una entrada principal con dos portones hidráulicos de plástiacero y hierro, que se cierran herméticamente si es necesario y soportarían ataques concentrados de casi cualquier arma pesada y muy pesada que se pudiese subir hasta aquí. El resto del monte está sembrado de pequeñas escotillas de salida que conducen a túneles de mantenimiento de lo que fue, según los adeptos, una estación de prospección de uranio hace bastantes docenas de años. Los túneles son simples pasadizos cavados con taladradoras atómicas, de acabados burdos y con la única adición de los entibos de metal que previenen derrumbes y el sistema de iluminación y ventilación, limitado a algunos tubos de plástico y metal rellenos de aire a presión o cables eléctricos. La mayoría de las galerías no conducen a ninguna parte, pero algunas grandes salas se han habilitado como lugares aptos para vivir con un poco de calefacción y bastantes pocas comodidades. Los túneles conectan en mayor o menor medida toda la cordillera, formando largas galerías mineras cuyos planos son estudiados en busca de algún posible hangar abandonado con materiales útiles o algún filón aprovechable de uranio que permita una fuente de energía más fiable que los cientos de generadores eólicos que siembran la nieve eterna de la cordillera. Hasta ahora no ha habido suerte, y se han tenido que instalar algunos generadores extra que mantienen algo parecido a un equilibrio adecuado: solamente la recarga de las armas láser y las exiguas iluminaciones de ciertos tramos de pasillo ya agota la producción eléctrica, y una pequeña veta de uranio sería providencial para sus bastante escasas necesidades energéticas.

Pero fantasear no sirve de nada, y la tangible y grasienta carne que trae el grupo de caza en sus alforjas y los lomos de sus animales es una bendición mucho mayor para las casi doscientas familias de granjeros, soldados y cazadores reconvertidos a partisanos. Son recibidos casi como héroes, como si lo que acabasen de hacer representase la mayor hazaña posible. Los niños se arremolinan alrededor de sus monturas, chillando de excitación y previendo una buena comida, y sus padres respiran tranquilos, ya que casi todas las expediciones de caza han resultado provechosas. Si las cosas siguen así, el invierno está asegurado.

—¡Escuchadme todos, maldita sea! —Chilla Clamaneo sobre su montura. Como casi nadie parece escucharlo en el alborozo generalizado, opta por disparar contra el techo de roca con su láser, cosa que vuelca la atención del público hacia él inmediatamente, y arranca alguna comparación sobre su inteligencia y los peñascos que rodean la mina—. Si supieseis contar hasta veinte, cosa que dudo ya que sois una panda de estúpidos leñadores con la misma inteligencia que vuestras hachas —Este comentario va hecho con una furibunda miada al lugar de los susurros— veríais claramente que nos fuimos diez cazadores de aquí, pero que ahora somos dieciséis personas las que volvemos con carne y honores —hace aquí una pausa dramática para que la gente cuente a los jinetes—. He de deciros que en nuestro viaje de caza, además de jabalíes, nieve, mamuts y dinosaurios, hemos encontrado esto: cinco miembros de nuestra gloriosa Falange de Olcanze, y un Agente Imperial, destinados aquí desde Pollux V en misión secreta contra los orkos.

El murmullo generalizado de admiración e incredulidad se extiende esta vez por toda la sala de piedra, rebotando en los techos a veinte metros de altura como un zumbido sordo e ininteligible. Las miradas convergen en los tres gorgones en los que viajan los mellizos, los dos veteranos y la agente 99 sin percibir aparentemente a Leo, que continúa sentado indolentemente en brazos de su prometida disfrutando del espectáculo y preguntándose si realmente alguien sabrá contar hasta veinte.

—Estos seis enviados del Emperador —continúa el capellán— han sido de gran ayuda en la caza, y juro por mi honor esta mujer que veis aquí ha derribado a un Gran Dragón de las Nieves ¡Con las manos desnudas! —Señalando a Marion, le indica que descubra su brazo artificial y lo enseñe, cosa que ella hace a desgana arrancando respingos de admiración entre la multitud cada vez más numerosa que se congrega en los salones de entrada a la base—. Esta valerosa cazadora salvó a dos de mis aprendices de la furia de un macho Gran Dragón: ¡Ahí veis su Gran Cuerno! ¡Gloria a la heroína!

Mika, sentado tras la medio avergonzada y medio satisfecha Marion, no puede evitar una sonrisa al ver a su compañera vitoreada por un capellán y por una multitud entre incrédula y jubilosa (Más por la comida que por la presunta hazaña, en realidad). Sin embargo, los grandes cuernos están ahí, colgados de la silla de montar del gorgón, y a medida que los partisanos los van examinando, comienzan a creerse en serio la historia: ningún cazador dejaría que un rival se llevase el mérito de derribar a una pieza así si no fuese cierto. Pero ahora eso le importa muy poco a la mujer, que ya ha vuelto a ocultar su miembro biónico bajo el poncho y se dirige junto con Mika, el capellán, Clamaneo y todos sus compañeros hacia los salones de mando a pocos túneles de distancia, feliz de librarse de la multitud y deseosa de llegar por fin a sus barracones y echarse a descansar sobre su jergón. Quiere dormir doce horas seguidas y que algún médico le examine el torso con tranquilidad, ya que aún siente alguna punzada ocasional en las costillas cuando respira hondo. Mirando al resto de cazadores, la verdad es que todos ellos parecen agotados en mayor o menor medida. Hasta Leo y su parlanchina prometida parecen decaídos, y se limitan a caminar uno junto a otro en silencio al lado de los mellizos.

El caudillo de la resistencia es Samó Trahén, un más que maduro terrateniente militar del centro del continente, con grandes posesiones en Ciudad Tarria antes de la invasión. Las presentaciones y las entrevistas posteriores confirman a 99 que ningún astrópata está disponible en todo el continente, así que el mensaje se ha perdido en la Disformidad en vano. Tendrán que apañárselas... Samó está bastante irritado por el hecho de que no se cuente con él para una misión imperial salvo para dar refugio a una extranjera que, además, se permite ir reclamando asilo, hombres y equipos sin decir ni siquiera cuál es su cometido. Para mostrar su desacuerdo, samó dirige su voluminoso cuerpo hacia Mika, a quien reconoce como verdadera

autoridad en la misión, sea cual sea, para pedir detalles con el argumento de que si Olcanze ha de ser reconquistado, o al menos va a iniciarse una lucha por él, deberían estar informados los nativos del planeta. La negativa de Mika y del resto de componentes del grupo a aportar más información que 99 irrita sobremanera a Samó, quien a regañadientes les ofrece un pequeño barracón desocupado y garantiza seis animales de los más rápidos de las cuadras de la base.

Cuando por fin llegan a la caverna donde se encuentran las literas, Marión se derrumba sobre la primera de ellas, bastante más cansada de lo que debiera y con el dolor del tórax cada vez más agudo. El médico llega a los pocos minutos para examinarla y aliviar las molestias. Cuando se desnuda para facilitar las funciones del mediscan (casi inoperativo, por otra parte), el doctor y todo el equipo, que aún está dejando las mochilas y acomodándose para dormir, pueden observar el excelente trabajo de biocirugía y biónica que han llevado a cabo los adeptos de Pollux con el brazo tecnológico: las soldaduras del metal y los metaplásticos con el esqueleto son tan finas que apenas se aprecia separación alguna entre la piel y las bandas biónicas que acaban en su hombro y conectan con su espina dorsal. Solamente un hilillo de sangre recorre uno de los puntos de unión, seguramente fruto del esfuerzo de derribar al Gran Dragón de un puñetazo. El puño ya no brilla, y la sensibilidad en sus dedos vuelve a ser normal.

-¿Es éste el brazo con el que tumbó al dinosaurio?

-Ahá.

-He visto el cuerno, ahí fuera. Respire... eso es. Muy impresionante. La felicito.

-Gracias... ¡Ay!

-Le duele aquí, ¿verdad?

El joven médico de nariz prominente y expresión autosuficiente mantiene el aparato a la espalda de Marión, a la altura de sus pulmones, y lo examina con el cuidado de quien sabe que no puede fiarse de su herramienta. El mediscan lanza algunos 'blips' y señala fisuras en dos costillas, pero nada grave si no hace ninguna tontería y se aplica el vendaje adecuado.

-Bueno, supongo que es el precio que he de pagar... No todo podían ser ventajas.

-Lo mismo pienso yo. Ese miembro biónico suyo es excepcional, pero recuerde que está unido a un cuerpo de carne y sangre, y que si abusa de él lo pasará muy mal. Un adepto le sabría explicar mejor los problemas de microfracturas en los materiales óseos, y bastante más de lo que yo sé, pero límitese a tener cuidado y a manejar su mano derecha con cuidado,

¿De acuerdo?

-Muchas gracias, soldado.

-Olvídese de eso y no derribe más Dragones por una temporadita --Comienza a reírse como si hubiese dicho algo muy gracioso. Su voz aún se llega a escuchar por el pasillo de la galería--. ¡Sí, no más Dragones! ¿Qué te parece?

Marion tiene ocasión de quedarse sola con los mellizos un par de horas después, mientras Mika, Leo y 99 se reúnen con Samó para ultimar los detalles de la operación y consultar los mapas de que disponen en un pequeño servicio holocartográfico, descubierto en una de las cámaras y en desuso por el excesivo poder eléctrico que consume. Podría haber acudido a intercambiar impresiones con Mika y la agente acerca de las mejores rutas para acercarse a la autofactoría 80, pero prefiere hablar con los hermanos Lien acerca de su brazo. Evidentemente los mellizos tienen una considerable formación tecnológica, muy superior a la suya propia, y saben mucho más acerca de su miembro biónico que los propios adeptos de Pollux que se lo han implantado, quienes apenas fueron capaces de darle un catecismo básico sobre su manejo y su mantenimiento. Kira y Rolo no parecieron sorprendidos por el extraño mecanismo de potencia que había usado para acabar con el tobillo del dinosaurio, salvo por el hecho de que fuese capaz de activarlo con tan poco tiempo de lapso desde que le implantaron el miembro. Cuando está segura de estar a solas, decide interrogar a los mellizos, que se entrenan con sus espadas a solas en uno de los deshabitados hangares cercanos a los barracones, iluminado con antorchas y, como el hangar de la autofactoría 89, lleno de grúas atrofiadas, elevadores y piezas de desguace alrededor de oxidados y congelados chasis de vehículos de carga y minería. Hace mucho frío, ya que esta sala desierta no requiere calefacción ninguna y es necesario hasta el último watio de energía.

Las evoluciones de los dos hermanos, como siempre, la sorprenden: Rolo es más alto que Kira, mucho más, y en principio eso debería otorgarle cierta ventaja, pero la muchacha sabe moverse a demasiada velocidad para su hermano, neutralizando su altura con rápidas fintas que desembocan invariablemente en hábiles golpes de piernas y llaves de torsión que arrojan a Rolo a muchos metros de ella; él opta por mantener la distancia, barriendo las piernas de su hermana antes de que pueda acercarse y usando su espada como extensión de sus brazos, obligándola a mantener la distancia. Los dos sudan, y sus monos acolchados de enternamiento ya están desgarrados en muchos sitios. Kira lleva algunos cortes superficiales en los brazos, y alguna de las presas de la muchacha ha pinzado el nervio adecuado, porque Rolo renquea de la pierna izquierda. Cuando Marion Entra, los dos enfundan sus espadas jadeando. No esperaban a la mujer.

-Hola.

-Hola, Marion.

-Sabéis a qué he venido, ¿Verdad? --Su tono intenta ser indiferente, pero resulta algo hostil-- Podéis leerme la mente.

Rolo comienza a desvestirse, quitándose las correas del mono acolchado con una mano mientras con la otra ayuda a su hermana a hacer lo propio. No parece sorprendido por el comentario de Marion, pero tampoco parece agraderle.

-Lo creas o no, no vamos por ahí sondeando el interior de todos nuestros compañeros a cada momento. 'Leer la mente' no es la metáfora adecuada: leer es sencillo, basta con seguir una serie de caracteres según un código de escritura común a

quien lo ha escrito y a quien lo está leyendo --Jadea mientras habla, y de pronto sigue hablando sin mover los labios, en la mente de Marion-- *Lo que tú llamas 'leer los pensamientos' significa introducirte en la mente de otra persona, alguien ajeno a tus procesos de razonamiento a tus códigos mentales. Tus conceptos serían para mí simples borrones desordenados, referencias encadenadas a recuerdos que no poseo y a connotaciones subconscientes que no comprendo. Requeriría un tiempo enorme acceder a tus recuerdos, a tus intenciones ocultas, a todos los pensamientos que no formulas adecuadamente en el lenguaje que nos es común.*

-¿Podéis, entonces, 'escuchar' mis pensamientos si los formulo en mi cabeza?

Kira niega con su afeitada cabeza, humeante a causa del sudor caliente de su piel, mientras se quita los pantalones y se dirige medio desnuda hacia las duchas de vapor de los barracones. Su hermano recoge la ropa de combate y se la echa al hombro, él completamente desvestido. Ambos lucen una importante serie de finas marcas en la piel, fruto sin duda de los precisos tajos recibidos en innumerables entrenamientos. Kira, además, tiene una cicatriz más marcada en el vientre, allí donde un trozo de tanque se alojó a través de la armadura. Parece que hace un siglo de eso.

-No. Si no los enfocas hacia mí del modo adecuado, yo no podré percibir más que un galimatías incomprensible. Trata de pensar sin imágenes y sin recuerdos, únicamente con palabras. ¿Puedes? No. Solamente con el entrenamiento adecuado se sabe aislar la información que deseas del resto de cosas. Si el psíquico es hábil, sabrá comprender lo que dices.

-Pero yo no poseo poderes psíquicos...

-No, pero sabes concentrarte. Un psíquico disciplinado sabe centrar su mente, sabe buscar su objetivo de entre las mentes que lo rodean y enfocarla, 'hablarle al oído', si el símil es adecuado. Una persona sin poderes psíquicos solamente puede hablar al vacío y esperar que alguien lo escuche, cosa poco probable ya que no posee la fuerza necesaria para que la cadena de pensamiento traspase su propio cerebro.

Marion frunce el ceño, tratando de comprender perfectamente lo que los mellizos están explicándole. En su interior, una voccecita la avisa de que lo que está haciendo está expresamente prohibido por todas las órdenes religiosas fieles al Emperador y por la Ecclesiarquía: Discutir acerca de poderes psíquicos, investigarlos fuera de los cauces bendecidos por el Emperador, el mismo trato con personas que los poseen se pena gravemente hasta con la muerte. pero nada de eso le importa: todo lo que constituía su mundo se hizo pedazos con la invasión, y ya no cree en las fuerzas militares, en los adeptos, en la Ecclesiarquía... Todo eso le da igual ahora.

-Lo siento, no acabo de comprenderlo. Supongo que es explicarle los colores a un ciego.

-Trato de usar metáforas claras, pero ninguna se adapta perfectamente a lo que deseo explicarte. ¿Recuerdas cuando fui herida, cuando perdimos el tanque? ¿Recuerdas lo que pasó mientras estaba inconsciente?

-Comenzaste a gritar en mi mente.

-Eso es. Yo estaba sin sentido en ese momento, y no poseía el suficiente dominio de mis capacidades mentales para enfocar el mensaje en mi hermano, así que simplemente lo 'chillé' invadiendo todas las mentes que encontré alrededor. ¿Qué sentiste en aquel momento?

-Dolor, confusión... --Duda unos instantes mientras los mellizos se introducen en los pequeños habitáculos de vapor a presión, que silban durante unos segundos lanzando un chorro de agua evaporada desde ranuras en el suelo de cada compartimento. Marion nota que los dos hermanos se han metido en el mismo compartimento presuntamente unipersonal, pero decide no prestarle atención-- ...También miedo. Y tu voz, y algunas imágenes que no comprendía, fogonazos de color muy débiles.

Kira vuelve a usar su psiquismo para contestar desde el estruendo de la ducha de vapor.

-Exacto. Rolo sintió la herida de mi vientre, sintió mi dolor y escuchó con claridad lo que deseaba decirle, porque él está entrenado para 'escuchar'. Tú captaste vaguedades sensoriales porque no sabes 'leer' mis sentimientos, las imágenes de mi mente, los interiores de mi alma, si prefieres llamarlo así.

Marion está fascinada por la exposición de los mellizos sobre sus poderes psíquicos, aunque no sabe si desconfiar. Sin embargo decide centrar de nuevo la concentración en lo que venía a descubrir, dejando para luego detalles acerca de los poderes mentales de la pareja y su uso.

-Antes venía a hablaros de mi brazo biónico. Cuando lo usé por primera vez parecía que sabáis muy bien lo que estaba pasando, mejor que yo misma. Quiero algunas explicaciones convincentes acerca de eso. ¿Cómo conocéis este tipo de tecnología? está muy restringida, y ni siquiera los adeptos cirujanos que me lo impantaron sabían exactamente lo que estaban haciendo. Según dijeron, había un buen par de docenas de conexiones nerviosas sin función clara.

Rolo sale de la ducha de vapor sudoroso y humeante, acercándose hasta la veterana y tomándola de su mano derecha.

-Está bien. ¿Qué sientes cuando esto? --Acaricia su propia cara con la mano de Marion, sonriendo burlón. Marion se sonroja un poco, y no sabe bien bien qué decir ante el gesto. por dentro se dice a sí misma que se está haciendo mayor si la visión de un muchacho desnudo y una caricia pueden azorarla así.

-Pues... calor, humedad... el hoyuelo de tu barbilla, el vello de tus cejas.

-Exacto. Para este simple acto de percepción son necesarios algunos millones de impulsos sensoriales conectados a la zona adecuada de tu cerebro y tu espina dorsal. Es mucho más que la simple información de 'presión de los dedos' que

transmitía tu anterior brazo biónico, se trata de una recreación completa de un sistema motor y perceptivo terriblemente avanzado, una tecnología que se perdió hace demasiado tiempo, y de la que aún quedan vestigios como el que llevas puesto.

>>Según los archivos del clan, hace algunos miles de años antes de la herejía de Horus, antes incluso de la Gran Cruzada del Emperador, existía la capacidad científica y técnica para recrear cuerpos de batalla basados en el mismo sistema que usa tu brazo. Se trataba del arma casi definitiva: sin necesidad de armaduras, de armas, de nada más que el propio cuerpo y la pericia de quien lo poseía. ¿Imaginas el daño que puede producir un escuadrón de hombres si su anatomía completa fuese como tu brazo? ¿Imaginas el poder de todo un ejército de esos hombres? ¿Mil? ¿Diez mil? ¿Diez millones? Se trataría del soldado definitivo, de un soldado que podría destrozarse tanques, derribar fortificaciones de plásticero con una patada, suponiendo que ni siquiera estuviese armado. Una simple bola de acero de un kilogramo lanzada por él supondría el impacto de un obús de cientos de kilos. Piensa, Marion, piensa...

Pero esta tecnología no puede recrearse con los recursos actuales, ya que nadie dispone de la precisión necesaria ni las herramientas para conseguirla. Tu brazo es un acumulador de campos de fuerza montado sobre un soporte motor de nanotecnología, micromáquinas de tamaño molecular capaces de reorganizar la materia y convertir tu puño, durante un instante, en una sustancia lo suficientemente resistente para soportar un golpe como el que hiciste contra el Gran Dragón. Estas mismas micromáquinas actúan como condensadores y catalizadores de los campos de fuerza y la energía que acumulas en tu mano, una especie de escudos de vacío concentrados, paredes invisibles de un grosor inferior al milímetro que se expanden al golpear tal y como viste, aunque mi hermana y yo sospechamos que el miembro está diseñado para actuar exclusivamente contra vehículos blindados y fortificaciones. Básicamente, llevas un reactor de fusión recubierto con un sistema nervioso y una epidermis sensible a los estímulos externos<<

>>Pero está la cuestión de cómo activarlo. Kira y yo estamos convencidos de que tu voluntad y una gran práctica deberían bastar, pero no se puede estar seguros completamente. Las oraciones que te han sido enseñadas son un buen modo de concentrarse en lo que quieres que tu brazo haga, de enfocar tus intenciones hacia los selectores de función del miembro. Es un método como otro cualquiera para economizar energía y para que controles tus impulsos motores; sirve, resumiendo, para que puedas acariciarme sin arrancarme la cabeza<<

Kira sale entonces de la ducha de vapor, aparta la mano de Marion suavemente y abraza a su hermano por la espalda, sin demostrar el más mínimo interés por ocultar su incesto a la veterana. Tomándolo indiferentemente como el fin de la conversación, la mujer sale de la zona de las duchas de vapor y se dirige hacia la sala de holoproyección, con la esperanza de que Samó haya alargado su discurso fantasioso de gloria y reconquista y que aún llegue a tiempo de enterarse de algo verdaderamente interesante. De vez en cuando, se toca el brazo derecho y piensa en lo que Rolo le ha dicho, tratando de comprenderlo por completo. Tras esta conversación, es seguro que el clan Lien tiene acceso a información y tecnología vedada hasta para la mayoría de los adeptos, y que además ha estado haciendo investigaciones técnicas sobre esos materiales. Probablemente, tenían infiltrados en todos los sistemas informáticos de la organización de los Adeptos Mecánicos. Los soldados que la saludan por las galerías lanzan miradas fugaces a su miembro mecánico, que ahora ha cubierto con las mangas de su mono. Alguno de ellos la detiene para felicitarla y honrarla, honores que declina acelerando el paso y alegando deberes inexcusables.

99 ha calculado que la nave con las tropas llegará dentro de diez o doce días más, en teoría tiempo suficiente para llegar a la Autofactoría 80 y plantar la bomba de fusión en cuanto los transportes salgan del Espacio Disforme y den la señal. Mientras los preparativos para la marcha se ultiman a toda prisa y los tamires son cargados con el equipo de guerra, Leo apura los últimos momentos de intimidad con Roma antes de comenzar la misión. La luz del pequeño habitáculo de la muchacha está apagada para destinar más potencia a la calefacción, ambos están desnudos bajo dos mantas, y el tatuaje de sierva de la mujer reluce en la oscuridad como una runa roja.

-No pienso morirme ahora, Roma. No voy a dejar mi vida en una misión suicida como ésta, mucho menos ahora que sé que estás viva. Regresaré con vida de esta misión de mierda y nos pasaremos el resto de nuestros días aquí escondidos, follando para no congelarnos, hasta que algún grupo de rescate nos encuentre deshidratados.

-¿Vas a desertar? ¿Volverás conmigo?

-No lo sé... Si las cosas se ponen feas, te aseguro que pienso escabullirme tan rápido como pueda y regresar en mi tamir. Y creo que los mellizos me seguirán.

Roma se aprieta aún más contra el pecho de él jadeando un poco, mientras busca la postura adecuada para la penetración sin salir del agradable calor de las mantas, algo considerablemente difícil dado que el camastro donde tratan de hacer el amor desde hace rato apenas está diseñado para que una persona se tumbe con estrecheces. Todo el habitáculo es así, de hecho: diseñado para una sola persona en un afán de economizar energía, ya que el espacio sobra.

-No me gustan esos mellizos. No te fíes de ellos.

-No lo hago, te lo aseguro -Si Roma supiese la mitad de cosas que él, les tendría más miedo.

-Y aléjate de esa bruja afeitada. Si me entero de que has tratado de follar con ella puedes ir despidiéndote de mí para siempre...

-Kira no entra en mis planes de conquista, querida. Además, creo que... --Lo inerrumpe una lluvia de besos cuando Roma por fin encuentra la posición que buscaba y comienza a jactarse sobre él. El leve aroma a abrigo de piel curtida, sudor y aceite de máquinas de la piel tibia de la muchacha le resulta tan excitante como los fuertes perfumes de las prostitutas de Pollux, y decide guardarse el resto de la conversación para después. Quién sabe si ésta será la última vez...

Mika ha acordado con 99 la salida por uno de las galerías subterráneas que desembocan en el extremo de los Valles de los Colmillos. Los valles a los que se dirigen son conocidos (Y desaconsejados) por la gran cantidad de animales salvajes que merodean, tanto reptiles y ejemplares de terribles dinosaurios de sangre caliente de unos dos metros de alto como las enormes jaurías de lobos y osos de los bosques. El Valle desemboca en un lago helado por el que pueden caminar sin problemas vehículos pesados en invierno (ahora), y por el que llegarán a las áreas de influencia de la Autofactoría 80, que usaba una complicada red de desagües y túneles de vertido dispuestos según los modelos estándar de construcción. Tendrán que llegar hasta allí y montar el vivac de supervivencia a la distancia suficiente para ser discretos e indetectables, pero a la vez lo suficientemente cerca para controlar las entradas y salidas de naves y poder plantar el artefacto nuclear en el mismo instante en que la nave de tropas procedentes de Pollux V esté a punto de arribar o salga de la Disformidad. Antes, sin embargo, el capellán de la base oficia una corta ceremonia de bendición de los seis incursores y sus animales en la capilla de la antigua mina, tras lo que se dirigen con sus tamires hacia las galerías más exteriores, especialmente iluminadas para mostrarles el camino y despedirlos en un derroche energético que ha supuesto reducir la calefacción en varias salas.

-¡Partid ahora, hermanos! ¡Que el Emperador os bendiga a todos! --Aquellas fueron las últimas palabras del capellán antes de los vítores de los pocos cientos de partisanos reunidos allí clamasen por el Imperio y por la gloria de Olcanze. Si las cosas salían bien, explicó 99 a Samó, los orkos estarán desorganizados tanto tiempo que no tendrán posibilidad de acabar con los partisanos en algunas decenas de años.

En realidad era algo menos, pero el clan del *Toro Sesino*, el clan orko que dirigía las operaciones, estaba poco dotado: sin las astronaves de suministros ni los cazas, los orkos dependerían de una industria nada boyante en Olcanze para reconstruir sus equipos, algo imposible ya que la mayoría de las instalaciones fueron voladas por los aires en la retirada. La misma Ciudad Tarria era ahora un socavón radiactivo y lleno de escombros en el que los orkos más tontos (O aquellos con trajes de radiación) rebuscaban en busca de tecnología y tesoros que nunca existieron.

Las galerías que conducen al exterior están divididas por compuertas estancas que van conduciendo sucesivamente a túneles más faltos de mantenimiento; los últimos antes de salir a la helada ladera de la montaña ni siquiera están recubiertos de aislante térmico o iluminación, y la roca desnuda está cubierta de escarcha y cajas de componentes descerrajadas. Los últimos mineros se llevaron hasta los raíles de las vagonetas y los cables eléctricos que pudieron llevarse consigo, y los partisanos no se han molestado en reacondicionar de nuevo subterráneos que ni siquiera necesitan. En algunas galerías el olor penetrante a productos químicos es casi inaguantable, haciendo que los exploradores aceleren la marcha y los tamires resoplen fastidiados por tener que abandonar las cuerdas tibias para marchar casi a oscuras por malolientes galerías heladas llenas de carámbanos de humedad congelada. Cuando Leo comienza a preguntarse si no estarán dando vueltas bajo la montaña, la última escotilla con los cierres congelados conduce por fin a una gran sala similar a la entrada a la base en su diseño, pero mucho más pequeña. Es la salida, donde transportes de trabajadores y minerales se sucedían hace tantos años que ni siquiera consta en los archivos. Pero las puertas hidráulicas están sólidamente cerradas hace demasiados años, y Mika constata desconsolado que los paneles de mandos ni siquiera existen. Están atrapados por dos compuertas metálicas de varios centímetros de grosor de unodoce metros de anchas y nueve de altas, quién sabe si cubiertas de nieve o roca al otro lado.

-Debimos haberlo supuesto... Estas puertas son demasiado viejas y están demasiado lejos para ser custodiadas. Probablemente esta bahía de carga se cerró un siglo o dos antes que el resto de la mina, y nadie se preocupó de comprobar si aún estaban operativas. Los adeptos debieron suponer que existían salidas personales similares a las de los túneles.

-¿Hay algún modo de operarlas? --Pregunta 99-- Tal vez se pueda hacer alguna derivación o cortocircuitar los controles de los compresores.

-No, no serviría de nada. Esta zona de la montaña ni siquiera tiene energía, y los adeptos se llevaron todos los motores, y toda la maquinaria. Las puertas están selladas. ¿Damos la vuelta y buscamos otra salida en el plano? --Mika no parece demasiado convencido por la propuesta que él mismo lanza, pero antes de volar las compuertas prefiere preguntar a sus compañeros.

-Yo digo que utilicemos el flamante armamento de 99 para abrir un agujero en una de las mamparas más delgadas, o la que parezca más débil --Propone Leo.

Marion, sin embargo, da un par de pasos hacia las compuertas de acero y bronce, situándose enfrente de la plancha que juzga más vulnerable. Los otros adivinan sus intenciones y guardan silencio, expectantes: ahora es el momento de comprobar la potencia del brazo de la mujer, si su poder es realmente útil y si lo sabe manejar. Aspirando lentamente, Marion adopta la misma posición que tomaría en un combate cuerpo a cuerpo, recordando los consejos de Rolo para evitar golpear en mala postura, lo que podría suponer lesiones graves. Apoyada sobre su pierna trasera y con las rodillas algo flexionadas, comienza a orar la letanía y concentrarse en su puño, sintiendo un extraño cosquilleo en la nuca, observando que su mano desnuda se está volviendo violeta y comienza a brillar.

-¿No resultará peligroso, veterana? --99 parece algo recelosa. Evidentemente no se fía de la mujer, a quien considera una provinciana salvaje e inculta, y piensa que no es el sujeto más adecuado para llevar un miembro tan poderoso.

-Si he de resultar mal parada o no sé manejar los secretos de este miembro prefiero enterarme ahora y no cuando estemos cara a cara con los orkos, agente. Además, me servirá de práctica para probar los límites de fuerza --Le lanza una mirada a los mellizos, que la observan con más interés que nadie--. No descarte una carga explosiva, de todos modos.

Vuelve a concentrarse en su miembro y en lo que desea hacer, sintiendo que pierde sensibilidad en los dedos rápidamente y que su antebrazo brilla ya como un ariete de energía. Toma aliento una última vez, abre los ojos y descarga el mayor golpe de que es capaz sobre el metal de las puertas, deslumbrando a sus compañeros con un golpe de luz violácea y el mayor estruendo que han escuchado jamás, aumentado y repetido mil veces por la cámara de piedra desnuda y hormigón armado.

Las compuertas que destroza Marion estalla chillando cuando se abre un boquete de dos metros de diámetro en su estructura. Las mamparas están diseñadas para abrirse hacia adentro, y el golpe ha forzado una de ellas a salirse de sus monstruosos goznes, arrancados de su prisión de roca brutalmente. La puerta izquierda, la que Marion ha destrozado, se queda doblada y desgarrada, aún vibrando hasta que cae al suelo con un chirrido estrepitoso: ante los seis ensordecidos y sorprendidos soldados aparecen los nevados Valles de los Colmillos, que contemplan con las manos en los oídos, oliendo el aire limpio y frío de la montaña, tan diferente a la enrarecida atmósfera de las galerías subterráneas. Los tamires chillan asustados, pero al no encontrar salida por donde han entrado se quedan chillando apiñados en una esquina de la sala, mirando con pánico a todas partes hasta que se apaciguan. Esta vez, Marion no siente el punzante dolor de su caja torácica, y sabe que ha aplicado el golpe de forma adecuada aunque los músculos de sus riñones y sus abdominales protesten por un castigo súbito y desproporcionado. El fulgor de su puño comienza a apagarse de nuevo y se apresura a enguantarse la mano, a medida que vuelve a notar el frío en las puntas de sus dedos. Al hacerlo se da cuenta de que todos sus compañeros estaban mirando su mano, maravillados y asustados por la demostración desmesurada de poder de que han sido testigos, y baja el gesto entre orgullosa y avergonzada, apresurándose a ponerse de nuevo la mochila a la espalda y a calmar a su montura.

-¿Estás bien, Marion?

-Estoy bien, Leo.

-El Emperador sea loado... --Dice Mika-- Es el artefacto más prodigioso que he visto en mi vida. ¡Imagínate lo que podría hacer en un blindado, o contra un cuerpo humano! ¡Es... Es increíble!

-Sí que lo es. ¿Nos vamos ya, agente, o esperamos a que los orkos que hayan escuchado el estruendo vengan?

-Vámonos ya. Tendremos suerte si llegamos a tiempo previsto al objetivo.

Todos montan en los tamires para lanzarse por el camino trazado ladera abajo al trote, dejando tras ellos la falda de la montaña con la pequeña plataforma de aterrizaje y la puerta destrozada en la nieve. La senda está abandonada hace mucho, pero hay huellas más o menos recientes de dinosaurios (herbívoros, al parecer) y de alguna manada de lobos, éstas últimas más viejas. La montaña entera ha cubierto del viento y los elementos al camino, haciendo posible ver las huellas tras la nevada.

Mika encabeza el grupo marchando en su animal, un macho fuerte de plumaje marrón acostumbrado a las largas marchas y algo menos alimentado de lo que sería deseable. Está acostumbrado a moverse por estas sendas, y sabe dejarlas en el momento en que pueden resultar demasiado transitadas por los animales o excesivamente abruptas, guiándose a través del bosque aún sin ver el sol tras las copas de los escasos árboles y la espesa capa de nubes. Azuzado por el apremio de 99 decide tomar una ruta con evidentes signos de tránsito de animales, grandes mamíferos y reptiles menores que suelen viajar en manada.

-Esto no es lo más inteligente que podemos hacer, agente. Hay demasiados lobos rondando, sin contar con los grandes reptiles y las manadas de picoeros.

-¿Picoeros?

-Una especie de reptil local carnívoro, de unos 20 centímetros de alto.

-No suena demasiado amenazador.

-Oh, uno solo de ellos no. El problema es que viajan, cazan y se alimentan en manadas de varios cientos. Si nos ponemos en su camino habrá que correr.

-Me temo que no tenemos elección --99 parece inamovible tras su máscara, que le oculta toda la cara salvo sus ojos. Las válvulas humean con el vaho congelado de la albina infiltradora, y Mika decide encogerse de hombros e ignorar el comentario soez de Leo acerca de suicidios y colmillos de dinosaurios.

Así, los seis se apresuran, espolean a sus monturas y se fijan inquietos en el suelo, en busca de marcas y huellas de animales. Pronto anochecerá, y entonces se verán obligados a doblar la vigilancia. Esta zona del continente posee terribles historias acerca de caravanas de caza desaparecidas, colonos devorados por alimañas y patrullas que nunca volvieron. Casi todas ellas son falsas, claro: si en la mitad de las historias hubiese muerto la mitad de gente que se cuenta en las leyendas, resultaría que la principal causa de muerte en el continente son las fieras de los Valles de los Colmillos. Pero las fábulas para niños no impiden que los colmillos que dan nombre al valle sean menos afilados, y la principal razón del bajo índice de mortalidad del valle es, simplemente, que todos los viajeros lo rodean. Y ahora ellos van a atravesarlo, seis humanos y sus monturas con la sola protección de sus armas láser y el escaso armamento pesado de que dispone 99, además de alguna granada y poco más.

El valle está completamente arbolado, con la vegetación escaseando a medida que el terreno llano se convierte en roca helada y faldas de montañas. Los exploradores están atravesando la zona más central pese a las protestas de Mika para llevar un camino más cercano a las laderas de los montes, cosa que los obligaría a seguir una ruta más escabrosa pero alejada de sendas de animales y guaridas de dinosaurios. 99 se niega, alegando que ése es un lujo de que no disponen. Los cinco piensan que la mujer no se está dando cuenta del peligro que corren trotando por mitad del terreno de caza de los depredadores siendo un grupo tan reducido, pero deciden callar (Excepto Leo) dado el apremio que parece mostrar 99 en todas sus frases y la importancia de la misión.

El primer día de marcha, sin embargo, no sucede nada fuera de lo común, pese a que todos marchan con la sensación de estar siendo observados y las bestias están muy inquietas. La cabalgata se alarga hasta entrada la noche, y todos están seguros de que 99 piensa obligarles a seguir hasta reventar a sus cabalgaduras cuando Marion anuncia que sus binoculares han detectado una fuerte concentración de metal refinado a poca distancia, tras un recodo rocoso. No se trata de una roca férrica, o de un peñasco imantado.

-¿Por qué no lo has visto antes?

-Hasta ahora solamente había hecho barridos infrarrojos, estaba segura de que no íbamos a encontrar nada más que fieras por aquí. Además, no hay campos eléctricos, ni calor, ni nada. Solamente metal. Y la vegetación es demasiado espesa, los binoculares no son todo lo fiables que debieran.

-Está bien --Mika comienza a dar órdenes de inmediato para rodear el objeto extraño y comprobar si se trata de enemigos o de un simple trozo de chatarra accidentado y oxidado por el paso del tiempo-- ¡Diez metros! Y no os fiéis. Si alguien ve algo sospechoso, que le dispare primero y lo mire después. ¡Vamos!

Los seis se mueven rápidamente abriendo su formación y descabalgando a una decena de metros de su compañero. Los capotes de camaleonina caen sobre las cabezas, los sistemas anticongelación de los rifles silban unas décimas de segundo cuando los inyectores sueltan una microdescarga en los sistemas de lentes interiores, y solamente 99 hace algún ruido cuando sus botas hacen crujir la nieve y chascan plaquitas de hielo. Lentamente, Kira y Marion, situadas en los extremos, se adelantan a sus compañeros para abrir la formación en un semicírculo que envuelva al blanco en medio minuto. Listos. En la oscuridad no pueden ver las señas de Mika, pero pronto todos ellos se dan cuenta de que no es necesario, cuando comprueban a la luz de la luna qué ha provocado las señales en los binoculares de Marion.

-El Emperador sea loado... ¡Orkos!

-*Muchos orkos* --Dice Leo sin inmutarse-- Y no iban desarmados.

Mika es el primero en acercarse al montón de cadáveres congelados, encendiendo varias bengalas químicas para examinarlos mejor bajo la fosforescencia verde. Se trata, en efecto, de una veintena de pieles verdes abiertos en canal, con sus congeladas vísceras (O lo poco que queda de ellas) congeladas y desparramadas en la nieve. Los veinte están esparcidos alrededor de un par de buggies volcados, algunos de ellos con las armas en la mano. Alrededor hay señales de disparos de bolter, impactos en la nieve, y algún cadáver de dinosaurio considerablemente grande caído a unos metros del lugar del siniestro, también devorado por sus compañeros de caza cuando cayó herido. En el mismo centro del lugar del siniestro, una enorme cabeza de mamut medio masticada, con los colmillos enterrados en varios centímetros de nieve. Esto no ha sido reciente, deben llevar casi una semana aquí.

-¿Qué les ha pasado? --Dice 99.

-Reptiles. Grandes. Por las huellas de los orugas, parece que tuvieron una avería y se detuvieron aquí --Dice Rolo--. Luego vinieron los dinosaurios, una buena manada, a juzgar por las huellas y los mordiscos en el metal de los coches. Tiros, explosiones, alguna granada, a juzgar por el cráter que hay allí... Lo típico.

-¿Vinieron en su busca? ¿Los olieron? ¿También vendrán a por nosotros?

-No, no creo. Los reptiles grandes de esta zona se mueven por estímulos más fuertes. ¿Ve esa cabeza de mamut? Seguramente esos idiotas se fueron a cazar, derribaron uno y colocaron su cabeza, quizá las cabezas de dos de ellos, en el trasero de los orugas. Esparcieron el olor a sangre a lo largo de kilómetros, atrajeron a los dinosaurios, y tuvieron la avería --Señala el lugar de aproximación de los surcos, que pese a estar pisoteado y con algún cadáver aún deja ver el lugar por donde vinieron--. Los saurios llegaron al olor de la sangre por allá, y se encontraron con que en vez de un mamut herido había una panda de orkos armados. Se enfurecieron, lucharon con ellos, y el ruido ahuyentó a los animales más pequeños, mientras que sirvió de reclamo para los carroñeros más grandes. Si fuese de día podríamos ver más detalles pero apostaría a que habían muchos más, tal vez veinte más, que se comieron enteros.

Deciden alejarse un poco más y plantar el campamento nada más distribuir los turnos de guardia. Todos duermen mal, y Leo aprovecha para esbozar un modo de huir en caso de que las cosas salgan mal desde el principio. Su tamir es el más rápido y mejor alimentado, se aseguró de eso, y no es mal jinete: si se ve en un apuro, puede salir a toda velocidad hacia las laderas y tomar el camino de la base de nuevo. Nadie sospecharía si les dijese que fueron atacados por una jauría de lobos, sobre todo ahora que cuenta con una historia como ésta, llena de detalles macabros y salvajes con la que apoyar su coartada. Sin embargo, se disgusta mucho al reconocer que la idea de huir y abandonar a sus compañeros le causa una desagradable sensación en las tripas. No por los mellizos, está claro, ni por esa zorra estirada de 99, pero sí por Mika y, especialmente, por Marion. Tendrá que arrastrarla consigo si ha de escaparse al galope, pero con ese nuevo brazo, duda mucho de que nadie

pueda llevarle la contraria. Probablemente, ahora esté en condiciones de acabar con un tanque ella sola, pero un brazo mecánico de nada sirve a la hora de detener un láser o impedir ser alcanzado por una ráfaga de bolter orko. Y los tanques nunca se están quietos como las puertas hidráulicas de a base partisana: se mueven, giran, aplastan y disparan con lanzallamas a todo lo que encuentran a su paso. Un brazo poderoso no significa nada contra hordas de orkos bien armados.

Poco antes de amanecer se ponen de nuevo en camino, comprobando con agrado que el tiempo empeora y comenzará a nevar pronto: la nieve tal vez les de una cierta ventaja a la hora de acercarse sigilosamente, y si el frente es lo suficientemente fuerte, de nada servirán los reconocimientos aéreos o los infrarrojos orkos. Sus huellas desaparecerán poco rato después de dejarlas, y nadie les podrá seguir el rastro.

Olcanze no fue siempre así: aún quedan leyendas acerca de cuando el planeta era un jardín, una enorme granja llena de sol tibio y temperaturas agradables que suministraba alimento para docenas de mundos. Sin embargo, poco antes de la herejía de Horus algo hizo que el planeta entrase en un ciclo de cambio, su eje comenzó a realinearse por algún motivo desconocido, y comenzó una devastadora era glacial que cubrió de nieve el planeta entero en menos de diez mil años. Las especies más débiles perecieron, y las más fuertes se adaptaron a las nuevas condiciones climáticas, entre ellas el hombre. La colonia, sin embargo, está estancada desde hace demasiado tiempo: hasta la herejía de Horus fue vivida por los ciudadanos de Olcanze como algo lejano, como vagas noticias que traían los comerciantes hiperespaciales de mundos lejanos. Todos estaban demasiado ocupados sobreviviendo y readaptando los recursos del planeta a las nuevas necesidades de la población, y el nulo valor estratégico (Ya ni siquiera como granja) hizo que la rebelión pasase sobre ellos como una nube, como unos rumores sin confirmar que se llevó el viento polar que acababa con plantación tras plantación. Sólo años más tarde se supo qué había pasado, cuando los encargados del Astronomicón por fin pudieron confirmar el estado del Emperador.

Con el final de la Herejía de Horus terminaron las ayudas imperiales para paliar la terrible situación que se estaba sumiendo el planeta. La humanidad entera estaba demasiado ocupada curándose sus heridas para preocuparse de algo tan ínfimo como un planeta fronterizo que se estaba convirtiendo en un bloque de hielo improductivo, y las naves de repuestos mecánicos, las espacioplatas manufactureras, los mismos expertos en el culto a la máquina que habían estado ocupándose de la tecnología del planeta fueron reclamados en otros mundos, con lo que el nivel de prosperidad de las ciudades y las plantaciones descendió en picado. Algunos civiles exploradores más locos que cuerdos todavía buscaban antiguos asentamientos perdidos o enterrados en alguna zona de los continentes deshabitados de Olcanze, pero no han encontrado nada salvo pueblos mineros enterrados bajo glaciares hace mucho y una muerte atroz a manos de las fieras o la congelación.

Al tercer día de marcha sin demasiados incidentes comienzan a escucharse los aullidos cada vez más fuertes de las jaurías de lobos y los prismáticos de Marion comienzan a dar señales próximas de animales grandes, especialmente reptiles. Cada vez marchan entre más depredadores cercanos, y todos ellos, en un momento u otro, han de descargar sus rifles láser contra grandes reptiles aislados que huyen enfurecidos y atemorizados por los fogonazos. Cuando creen que están casi acorralados por alguna manada de lobos o de grandes lagartos han de apresurarse en abatir a varios a tiros para que los eternamente hambrientos animales del valle se entretengan devorando a los congéneres heridos mientras aún están calientes. Luego, a las pocas horas, vuelven a escuchar los gruñidos cercanos de los animales, en busca de otra presa: ellos mismos, o el próximo animal que derriben. Una de las manadas de lobos blancos, en especial, se muestra más osada que el resto de criaturas. Cada vez se acercan más a sus tamires, que se muestran nerviosos por la presencia de las fieras y protestan a las órdenes de sus no menos atemorizados jinetes. Demasiado pronto se dan cuenta de que cada vez se estrecha más el cerco, y que cada vez son menos los lobos que se detienen a comer de los cuerpos de sus huesudos compañeros de manada caídos. La jauría está dispuesta a acabar con ellos y con el goteo de famélicos animales que caen bajo sus láser, que silban y descargan cada vez más rápido del mismo modo que el trote de los tamires es ya un galope aterrorizado. Los animales saben que el límite del bosque se acerca cada vez más, y una vez en el helado lago la caza de las presas montadas será mucho más difícil sin el abrigo de los árboles y los terraplenes del bosque. Los exploradores lo saben también y por eso espolean a sus aves, que ya lanzan chillidos de rabia y temor bajo las sillas de montar.

—Ha sido un error tomar esta ruta, 99 —Vocea Mika cabalgando al lado de ella. La mujer está incluso más pálida de lo que es habitual en su albina cara, y no deja de volverse para disparar su arma a los casi cien peludos animales que los siguen ya. Su expresión está oculta por la máscara y el respirador de su nariz, pero sus ojos están tan asustados como los del resto.

—No es el momento de discutir, veterano. Ya hablaremos de esto cuando escapemos.

—¡Si es que escapamos! ¡Kira! ¡Marion! —Dirigiéndose a los otros cuatro exploradores, da orden de disparar a discreción con todo lo que tengan. Es necesario llegar hasta el lago antes de que los tamires caigan reventados o que los lobos los alcancen.

La nevada es cada vez más fuerte, y tras los lomos de los tamires los lobos son poco más que oscuras siluetas silenciosas, gruñidos ocultos en una cortina blanca de copos, que de vez en cuando saltan y retroceden un par de pasos, amedrentados por un disparo, antes de lanzarse a la caza con aún más energías. De vez en cuando se escucha un chillido de dolor, la protesta de un animal furioso que ha sido alcanzado con mayor o menor gravedad por un disparo afortunado, pero que en el ansia de sangre de la caza ni siquiera detiene su marcha. Cuando todos piensan ya que es inevitable acabar como pasto de los lobos, el

último repecho les muestra el lago justo delante de ellos, las últimas colas congeladas del lago que no se licuará hasta bien entrado el verano.

-¡El lago! ¡El lago! --Chilla Rolo. Los lobos aúllan comprendiendo que sus presas escaparán si se adentran en él, donde la agilidad de las fieras no sirve de nada en el hielo resbaladizo aún no cubierto del todo por la nevada.

-¡Preparad algunas granadas! ¡99, saque algún arma pesada y destroz el hielo tras nosotros!

Si consiguen atravesar la capa de hielo, piensa Mika, los lobos desistirán. 99, sin embargo, no está de acuerdo, y se niega a sacar su fundidor y sus dos o tres granadas de fusión del cinto.

-¿Está loco, maldito provinciano palurdo? ¡Usar explosivos significa avisar a todos los orkos de que estamos aquí!

-¡No hacerlo significa morir, necia! ¿Cree que acabará su misión desde el fondo de un estómago de lobo? ¿O esperará a ser defecada? ¡Dispare!

La mujer comprueba rabiosa que el resto de exploradores ya ha decidido por su cuenta, y están activando los detonadores para dejarlos caer tras los talones de sus monturas. El arañar de las uñas de las aves y los gruñidos de frustración de los lobos eran hasta ahora el único sonido en la nevada; de pronto, una cadena de explosiones atrona las colas y los cuchillos del lago, cuyos bordes son abruptas colinas que retumban con el eco de las detonaciones de las granadas. Algunos lobos caen heridos por las explosiones, la metralla o las esquirlas de hielo; el resto resbala y se detiene como puede al ver de pronto que la lisa superficie de hielo se agrieta y se resquebraja, abriéndose en algunos puntos y arrojando a algunos de ellos a las heladas aguas. La manada se detiene, y aúlla en desafío y de hambre antes de ponerse a rematar y comer a los lobos heridos.

Una hora después, los seis se dejan caer de sus agotadas monturas, repartándose los turnos de guardia por parejas e improvisando un vivac en mitad del hielo del lago. El lugar no es el más indicado para ello, pues no ofrece ninguna clase de refugio, pero tanto da ahora: si los orkos los tenían que descubrir, lo han hecho ya. Si no lo han hecho, la nevada los cubrirá de los infrarrojos tanto o más que los dispositivos ECM que les dieron en Pollux. No sirve de nada morir de congelación o reventar a la montura para ir a la orilla a buscar alguna cueva de oso que tal vez esté habitada. De todos modos no encenderán fuego, ni se usará más luz que las bengalas químicas que no desprenden ningún calor detectable.

El primer turno es el de 99 y Mika; el segundo el de Marion y Kira; el tercero el de Rolo y Leo. En principio los mellizos protestaron por tener que separarse para las guardias, pero todos estaban demasiado cansados para discutir así que acataron las órdenes de Mika sin más resistencia que un par de frases ásperas refunfuñadas entre dientes. Marion, pese a estar agotada, se despertó un par de veces sobresaltada, creyendo haber sentido a los mellizos y preguntándose si los hermanos Lien no estarían sondeándola en sueños. En su turno de guardia, el veterano y 99 discuten agriamente sobre la decisión de usar explosivos contra los lobos, pero como nadie parece haberlos detectado en la nevada el pleito acaba pronto. Los dos saben que usar explosivos fue un grave error, pero los dos saben que no usarlos también lo era; 99, en realidad, está más enojada por el modo en que su autoridad como líder de la expedición está siendo obviada de forma continua.

Pasan varios días en los que el grupo abandona el helado lago poco antes de llegar a los desagües de la autofactoría 80, y de nuevo se internan en unos bosques parcialmente talados, donde la huella de los humanos es visible, pero antigua, y donde los orkos aún no han dejado imprenta alguna. Los perímetros industriales de la factoría estuvieron una vez trazados de carreteras y caminales, pero ahora no son más que sendas nevadas ocultas bajo raíces, maleza y hielo. Es peligroso ir más allá, porque es seguro que los orkos, por estúpidos que sean, habrán dejado centinelas gretchins en los enclaves adecuados. Mika tiene las cosas claras:

-No irán demasiado armados. Podemos manejar a un par de gretchins, pero el primer tiro que den alertará a toda la guarnición. Además, no sabemos hasta cuánto nos protegerán estos dispositivos de ocultación. Lo mejor que podemos hacer es buscar algún buen escondite al resguardo de las fieras.

-¿Hay también lobos en esta zona? --Pregunta 99. El tono es forzado para que suene indiferente, pero todos saben que por dentro, la mujer está asustada de recordar los Valles de los Colmillos.

-No, no hay lobos. Pero algunas manadas de reptiles de bastante tamaño aún corren por aquí. Nada que no solucione un tiro de láser silenciado.

Tras buscar un rato, encuentran lo que buscaban: una madriguera de oso abandonada hace mucho a juzgar por los carámbanos de la entrada, libre de inquilinos y perfecta para acogerlos un buen tiempo hasta que llegue el momento de actuar. 99 dedica algunas horas a poner en marcha un equipo receptor de campaña, un simple plato grabado con circuitos y conectado a un pequeño transmisor metálico en el interior de la cueva. Solamente puede recibir, y ni siquiera será una transmisión de audio, sino que una runa roja se iluminará en cuanto la nave de transporte de tropas salga de la Disformidad. Y nada más. La albina entierra el plato en la nieve por si acaso, y también se ocupa de pisotear los cables para que la nevada los cubra más rápido. Luego, tras juzgar por unos instantes su trabajo, lanza un sonido de satisfacción y se prepara para pasar algunos días aburridos en la compañía de sus cinco compañeros, decidida a meditar durante todo el tiempo que pueda sobre su misión y consagrarse a rezos continuos que la pongan en armonía con el Emperador. Los mellizos la observan de reojo, lanzándose miradas que a Marion se le antojan cuchicheos y conspiraciones: no ha olvidado la conversación con Leo en el viejo carguero, de camino a Pollux, y la conversación con los dos jóvenes en la base de los partisanos no la hizo sentirse mejor. No sabe si debe confiar en

la explicación de Rolo, ni si sus resquemores podrán ser 'leídos' por los mellizos. Teme una traición tanto o más que a los orkos.

Y cuatro aburridos y tensos días después, un chasquido y un pequeño pitido hacen girar todas las miradas al receptor: una runa roja parpadea estridente en medio de la cajita metálica. El transporte ha llegado antes de lo previsto. Hora de acabar el trabajo.

KOKO NUEBEDEDOZ

Los mandos no estaban nada contentos: Todavía faltaban meses para despegar de nuevo de camino a un verdadero planeta industrial lleno de cosas que saquear, y las bajas eran casi mayores que cuando tomaron al asalto este planetucho congelado de mierda. Todos los orkos, de todas las graduaciones, y hasta '*loz putoz gretchinz*' se largaban una y otra vez a cazar a los enormes '*garrapatoz, pero con más piñoz y más grande*' que saturaban los bosques, armados con lo primero que encontraban. La idea era '*ezkakearze*' de los trabajos más asquerosos, matar el aburrimiento y (ya de paso) algún animal grandote del que fardar y con los *piñoz* lo suficientemente grandes para hacerse un collar o un cinturón con ellos. Pero resulta que los bichos de este agujero helado eran muchos, mucho más grandes y mucho más feroces vistos de cerca de lo que parecían al principio, y el resultado era que cada pocos días algún grupo de orkos o gretchins que se habían largado de caza aparecía destripado por lobos o quién sabe qué, si es que aparecía.

Por eso mismo todos los '*chujkeroz*', como eran llamados jocosamente los sargentos veteranos, trataban de imponer orden a sus subordinados para mantenerlos en sus puestos (al menos aquellos que no salían con ellos a cazar). Pero cada vez que un guardia de patrulla divisaba algún gran reptil por entre los árboles, los tiros al aire para avisar y la algarada incontrolable que los seguía eran imposibles de evitar. Tanto era así, que los *chujkeroz* acabaron por anular casi todas las guardias en el perímetro exterior, para concentrar a todos los gretchins a vigilar noche y día los vehículos que los orkos robaban para largarse a pegarle tiros a lo primero que viesan de más de dos metros de alto (*¡Zin contar la cola, ojo!*).

Pero Koko era un *tío lizto*, y había cuidado de esconder su flamante *lan-ezpíder* en una de las cuevas cercanas a la base, bajo un buen montón de rocas y ramas que colocaba de nuevo con todo cuidado tras cada salida. El speeder había sufrido algunas modificaciones, y muchas, muchas mejoras (Pagadas con el dinero de apuestas): como por ejemplo esa cojonuda pintada del costado, la que rezaba "*Ke te apartez!*" (El pintor se la enseñó de memoria, porque ningún orko *lizto* se molesta en aprender a leer), los cráneos metálicos pegados al chasis que *akojonavan de berdad* o las llamas de los alerones. Además, le había atornillado un buen montón de pinchos y cadenas a lo largo del fuselaje, y también una cantidad considerable de sirenas y luces de colores que daban vueltas. La última mejora: trucar el motor y dejarlo *a ejkape livre* para que hiciese más ruido. Ahora, cada vez que hacía una carrera, era la envidia de sus compañeros de pelotón. Hasta Khagarraba comenzaba a acostumbrarse a ir con él, y casi nadie apostaba a que *zeguro que ezta bez zí ke ze matan*.

Caía una *nebada de kojonez* cuando Koko se largó a hurtadillas y atravesó el muro exterior de las instalaciones. Los guardias vigilaban en rondas continuas para evitarlo, pero su posición exacta a cada momento era delatada por las continuas referencias a *loz muertoz del hijoputa chujkero* que los tenía bajo aquella nieve, así que no tuvo problemas para evitar a los canijos y enojados gretchins, ya que la cortina de nieve era bastante gruesa para ocultarlo. Cuando llegó a la cueva donde descansaba el landspeeder, todos sus amigos estaban allí resoplando y pateando para una nueva apuesta acerca de la velocidad que podía alcanzar el vehículo en el llano tras el penúltimo trucaje. Khagarraba estaba pactando ya las apuestas, y *zoltando oztiz* con su mano metálica a aquellos que hacían comentarios burlones sobre las pegatinas del aparato. Un par de gretchins llegaron poco después con la apuesta acordada: dos barrilitos de licor *rezién levantaos de la kozina*. Con los dos últimos apostantes, comenzó el espectáculo.

Los dos orkos se subieron al speeder ataviados con su ropa de correr, basada principalmente en un buen montón de pieles y, en el caso de Koko, *unaz gafaz pake no me yoren los putoz ojoz*. El vehículo flotaba suavemente en el colchón de aire de sus propulsores aún fríos, pero desde luego no era en silencio: los motores trucados y el combustible (Con más nitro de lo que la prudencia aconsejaba) quemado violentamente atronaban el camino que conducía hasta el lago, acompañado por las risotadas de los orkos y los gretchins, que cargaban ya con los barriles en previsión de darles un buen fin mientras observaban si el aparato era tan rápido como chuleaba su piloto (Uno de los orkos llevaba incluso un crono). Era un milagro que no los hubiesen descubierto ya.

El lago está encajonado entre bosques espesos, y la parte de él que baña la autofactoría 80 tiene, además, orillas de tierra fina que ahora están llenas de nieve. En verano, en los días de más calor, hasta es posible ver los musgos que crecen debajo. Pero ahora los orkos aprovechan esta orilla para hacer que el speeder flote sobre el lago congelado, ya que la banda arenosa ocupa unos pocos cientos de metros; el resto de orillas en varios kilómetros son demasiado abruptas y plagadas de foresta que impide conducir con comodidad. Cuando el vehículo está por fin sobre el hielo, Koko se toma un par de pausas teatrales para chulear con acelerones que levantan al vehículo unos centímetros más del nivel del suelo, y cruza la última bravata con sus

compañeros. Los gretchins ponen en el suelo un trípode metálico bastante alto, colocan sobre él un pelele de paja y ramas con un casco que recuerda levemene al *chujkero*, y sobre él prenden una antorcha de gasolina. Luego, todos se apartan a distancia prudencial. *Por zi acazo, nada más...* (Uno de los orkos le debe dinero a Khaga, y no se fía de que el artillero prefiera pegarle un cañonazo aún a costa de perder la apuesta)

-Bale, Koko: zi tu artillero le azierta al pingajo mientras tu pazaz tó lijao con el *ezpíder*, haz ganado la apuezta. Zi no, noz deberaz una pazta ¿Zí o no?

-Ezo ezta tiro. ¿E, que zí, manodellerro?

-Ezo lo hago llo con la punta del pijo --responde Khagarraba con una sonrisa. Tiene un diente partido, fruto de una pelea reciente, y su aspecto bajo tanta ropa es aún más ridículo.

-Puez hazlo con el pijo entonzes, pero zi fallaz, tu dinero ez nueztro.

La apuesta incluye que Koko ha de sobrepasar una velocidad estipulada de antemano, así que el orko del cronómetro coge de su cinturón un medidor de velocidad robado a un mekánico. Además, con la nevada que cae, los dos tripulantes se habrán de guiar por los infrarrosos, y de ahí el tamaño de la antorcha que han colocado sobre el muñeco. Con una risa de excitación, Koko aprieta el acelerador y el *espeeder* sale rugiendo y levantando una estela de nieve cada vez mayor. Le encanta cuando hace eso.

No hay obstáculos en todo el lago, y por eso ni siquiera se preocupa cuando la aguja del velocímetro marca los numeritos en rojo, que además son los más molones. Khaga hace algunos disparos para probar si su arma se ha congelado, y comprueba con satisfacción que no ha sido así. Luego se centra en su mira infrarroja. Nada más bajar de la orilla han enfilaro hacia el este, hacia el final del lago, y ahora la fábrica (Que ocupa la orilla sur) les queda a la derecha. Sus compañeros están detrás de ellos, justo al oeste, y la antorcha está casi en medio del agua helada, así que no hay peligro de colisión. Cuando creen haberse alejado bastante, Koko hace uno de esos trompos en suspensión que tanto le gustan, y enfila la línea recta que los llevará *a toda velocidad* hacia el monigote que han de derribar. Koko, bajo todas las bufandas y pieles, está feliz como siempre que hace esto. Khagarraba se concentra en poner el puntito naranja en la mira infrarroja de su cañón. A lo lejos, sus camaradas son una difusa manchita bermellón a algunos metros de la antorcha.

-Biene rápido --dice uno de ellos.

-¡Bah! Ez como zi ya tuviémoz loz piñoos en nueztro poder. Khaga ez un inútil total.

Sin embargo, Khaga demuestra no ser tan malo como pensaban sus compañeros de regimiento, y cuando el *ezpíder* pasa como una exhalación, un reguero de violentos impactos proveniente del multicañón atraviesa el lugar donde estaba clavado el pelele, que desaparece en una nube de hielo pulverizado. Koko está eufórico mientras pasa de largo, feliz y aliviado en secreto: El mekánico que le *hizo la trampa* al sistema de carburación había asegurado que el combustible seguramente estallaría si lo ponía a tanta velocidad.

-¡Ja! Una nueba viktoria del gran Koko.

-¿Kómo ke 'del gran Koko'? --Protesta Khagarraba.

Ignorando el comentario y gozando por adelantado las caras de sus compañeros cuando vuelvan, Koko hace un zigzag para enojar a su artillero, que pese a todo está ya acostumbrado a las piruetas de Koko y ya ni siquiera se perturba por ellas. Tras eso, reduce un poco la marcha, y se acerca a la orilla (Que ahora está a su izquierda) para dar la vuelta en una curva amplia bien chula. La nevada amaina un poco, y justo cuando se dispone a hacer la maniobra, Khaga le da otra buena noticia.

-Koko, hoy ez nueztro día de zuerte: hay bichoos más adelante, pegadoos a loz árbolees de la orilla del lago. Loz veo en laz pantallaz de calor.

-¿Bichoos? ¿Loboos o lagartooos? --Koko disfruta más con los lagartos, que son más grandes por lo general y hacen más ruido al caer.

-Creo que loboos. ¡Igual zon ozoos, porke zon grandees! Eztán lejoos, pero zi azeleraz loz podemos pillar.

-¡Ozo! ¡Ozo! ¡Ozo!

La caza es una de las actividades favoritas de los orkos, y solamente hay algo mejor que perseguir a las presas con un buen bolter: perseguirlas con un land-speeder. Por eso Koko vuelve a chillar junto a su compañero Khaga, presas de la excitación anticipada de la sangre que les hace olvidar incluso la apuesta ganada. ¡El final perfecto para un día cojonudo! Cantando estridentemente, los dos sacan sus armas bolter y se agarran a donde pueden cuando el speeder pierde momentáneamente el control (Difícil maniobrar con una mano y sin mirar adelante, piensa Koko). Tras estabilizarlo de nuevo, los dos orkos continúan gritando '¡Ozo!' tan fuerte como pueden, a medida que la nevada decrece. La señal es cada vez más fuerte y más clara: son seis manchas cálidas crecientes en el fondo azul oscuro de los visores infrarrosos, avanzando por la orilla del lago, entrando y saliendo de los árboles. Koko acerca aún más el speeder al borde del bosque, para hacer una primera pasada y ver exactamente qué van a matar esta vez. Reduce casi del todo la marcha, se levanta las gafas de corredor y se inclina para observar mejor, ya que Khagarraba se ha levantado sobre el asiento del copiloto y no le deja ver.

-Joder, Koko, zon zolamente ezoo pájaroos grandotees ke no vuelan. ¡Pero ezpera! ¡Llevan zillaz de montar! ¡Zon...

Khagarraba no puede acabar la frase: en ese mismo instante un puñado de fogonazos surge de la espesura. Cuatro de ellos le agujerean el pecho, y otro golpea contra el blindaje del speeder; el orko ha muerto instantáneamente, y cae del asiento de artillero con un gorgoteo de sangre. Más trazos de láser salen de los bosques, y un par de explosiones menores en el casco y el

hielo delatan la presencia inconfundible de un bolter. Los disparos salen unas decenas de metros más allá en la nieve, cerca de esos enormes pollos con sillas de cuero

-¡Deben zer humano! ¡Piojoso humano rozaz de carne blanda y zangre de gretchin en zuz venaz!

Más disparos salen de la espesura, pero él ya ha acalorado y se aleja bramando maldiciones del área de tiro de los francotiradores. Está enfadado y algo atemorizado, pero pronto se da cuenta de que, aún sin el idiota de Khaga para manejar el multicañón, tiene ventaja: tiene un vehículo, un bolter y ganas de cazar mamíferos; los ocultos tienen unos pocos pollos grandes y rifles láser, que no conseguirán más que arañar la pintura de su *ezpíder*. Sintiendo en su estómago (Vacío, por otra parte) una repentina furia y ganas de comer cosas blanditas, Koko fuerza su deslizador y lo obliga a hacer un trompo, describiendo un arco ancho para pasar junto a la orilla del lago de forma que pueda ver el lugar donde se encuentran los humanos y obsequiarles con una buena ráfaga de toma de contacto. Si las cosas se ponen feas, puede avisar a sus compañeros en poco tiempo (No por radio. La cambió por una bomba de gasolina trucada), y volver con refuerzos. Dándole un beso a su bolter y notando el agradable aroma a aceite de engrasar barato, Koko lanza un *¡Waagh!* Que suena casi tan fuerte como su motor.

99, bajo su capote de camaleonina, maldice a los orkos y en especial a aquellos que roban material imperial para sus fines. Los seis están tirados en el suelo bajo el primer parapeto que han encontrado: Mika tras una piedra voluminosa y llena de musgo; Marion y Rolo, tras sendos árboles cercanos uno del otro, mirándose nerviosos pero con evidentes señales de experiencia en combate; Leo es casi invisible, semienterrado en un talud de nieve, y Kira parece dispuesta a hacer un disparo de precisión arrodillada tras una roca. Marion, tras dar aviso de campos eléctricos y una fuerte señal de calor, ha indicado la presencia de un landspeeder, justo a tiempo de desmontar y ocultarse. Han escuchado unos motores retumbar por el lago, e inmediatamente se han preparado para atacar o defenderse; sus monturas, que el Emperador las condene, no se están quietas con el ruido, y se han movido apiñadas unas contra otras hasta legar casi a la orilla del lago, demasiado visibles para el gusto de todos, pero ahora nada se puede hacer. Segundos después, los motores se han acercado hasta que un land speeder color *‘rojo locomotora’* y lleno de aderezos orkos se ha detenido, suspendido a pocos palmos del suelo. Hay dos orkos: un artillero grandote y el piloto, que parece de menor tamaño, aunque se ve un poco peor debido a la nevada (Decreciente) y a que el otro se pone de pie para mirar mejor.

-¿Crees que nos han descubierto? --Marion se lo pregunta a Rolo en voz baja, aunque probablemente el sonido de las turbinas trucadas habría ahogado incluso un grito a menos de quince metros.

-No, aún no. Pero los tamires están al descubierto, malditos sean todos ellos.

-¿Has visto el speeder? --La expresión de la mujer es de duda. Ella, al igual que todos sus compañeros, sospechan ya que se trata del mismo que los cazó aquella lejana noche, el que acabó con la vida de Aria y machacó su blindado.

-Sí. Sé lo que estás pensando --La frase es casual, pero Marion no evita un escalofrío--, y es *ese* speeder. Hasta los pilotos son los mismos.

-¿Cómo lo sabes?

-Oh, confía en mí. Lo sé.

Casi se siente aliviada ve que cuando el orko alerta a su compañero de la presencia de los tamires, que la nevada no oculta a los ojos del piel verde. Ha visto las sillas de montar, y ni siquiera un orko es tan tonto. 99 grita “Ahora”, y los seis descargan sus armas contra el orko más grande, el que está de pie y se apoya en el borde del speeder con una mano metálica. Los láseres aciertan en el orko, y uno de ellos (El de Leo, cree) falla. Un bolter también comienza a escupir proyectiles en manos de 99, que tras un árbol trata sin éxito de que el retroceso del arma no arruine su precisión en el tiro. Los casquillos caen en la nieve siseando vapor, y la munición trazadora que ha cargado la albina describe líneas brillantes hacia el vehículo, que ruge para acelerar haciendo caer al ya cadáver del orko de su lugar.

-¡Va a dar la alarma! ¡Preparaos para montar!

-¡No, aún no! ¡Gira para encararnos, quiere darnos caza! --Chilla Marion con los binoculares multibandas en la cara.

El speeder pasa a distancia prudencial esta vez, y los humanos son invisibles virtualmente gracias a la camaleonina. Furioso, el piloto dispara contra las monturas aún al descubierto. Tres de ellas caen mugiendo y chillando en medio de una explosión de plumas y sangre de tamir, que se esparce por la nieve y luego se hiela. Las otras tres huyen hacia el interior del bosque, y ninguno de los humanos puede ir tras ellas sin quedar tan al descubierto como los propios animales. Las líneas de los láseres se dispersan en la nieve sin acertar más que a la estela de brillante polvo de hielo dejada por el deslizador, que vuelve para hacer una nueva pasada. Koko está llevando el vehículo como un animal salvaje, moviéndose veloz por la superficie del lago helado y volviendo una y otra vez al punto de la orilla donde se esconden los humanos, disparando su bólter y echando mano a alguna granada, que libera mordiendo la anilla de la espoleta antes de lanzarla allí donde cree que están los partisanos. El escándalo es considerable, y esta vez sí que será un milagro que no los capturen.

Efectivamente, el cabreado Koko está montando un buen escándalo que contrasta con los silenciados láseres de los exploradores, que tratan de seguir o prever en vano las hábiles maniobras del orko. Alguna explosión al azar inquieta a los humanos, pero de momento la cosa parece en tablas; unas tablas que los seis infiltrados deben desequilibrar antes de que toda la guarnición orka los coja sin monturas ahora que están tan cerca del final. El speeder vuelve una y otra vez como un insecto

enfurecido, cargando contra los árboles en pasadas y contrapasadas en la línea misma de la orilla del hielo y el bosque. Más de una vez, es la habilidad de Koko lo único que salva al deslizador de estrellarse contra los enormes abetos cuando una embestida es demasiado larga y la colisión parece inevitable. Algún disparo impacta, pero no causan más daño que hacer saltar embellecedores o quemar la pintura. Frustrados y cada vez más acuciados por la urgencia, los exploradores deciden huir por la suave pendiente que conduce hacia el interior del bosque, en busca de la primera tubería de desagüe que los conduzca al interior del cosmódromo llamado 'Autofactoría 80'. Es el momento que esperaba Koko: ¡Por fin se han movido! ¡Tiene un blanco al descubierto! Relamiéndose por instinto bajo las bufandas, se lanza a la carga con el bolter en la mano, tan rápido como permiten los impulsores.

Desde su puesto, 99 ordena retirarse rápidamente. No hay tiempo de seguir combatiendo contra un enemigo esquivo y con refuerzos inminentes a punto de apoyarles. Cuando el deslizador hace una pasada más y una ráfaga de proyectiles destroza las cortezas de varios árboles sobre la cabeza de Kira, Mika, Marion, Leo y 99 echan a correr bosque adentro, con la esperanza de que el land speeder tarde unos segundos en dar la vuelta y la nieve los cubra. Ninguno de los cuatro se da cuenta de que los mellizos no se han movido hasta que están a una buena docena de zancadas, y solamente entonces es Leo quien se da cuenta de que la tiesa pelambra de Rolo no está a la vista. Dándose la vuelta, ve demasiadas cosas a la vez:

Ve en primer lugar que él va el último de los cuatro que huyen, y que el orko tiene un ángulo de disparo perfecto para acertarle antes que a nadie. Ve que los mellizos siguen en sus lugares, con sus rifles en la mano. Ve que el speeder viene derecho hacia él, e incluso al orko apuntándolo con su bolter escarlata en la mano enguantada. Y entonces comprende que va a morir.

Koko ya ha escogido a uno de ellos: aquel que huye el último, el de la media cabeza afeitada y la otra mitad puesta como una cresta. Con el bolter en la mano, entoma los ojos para apuntar mejor, suelta un poco de gas... Y entonces todo se vuelve negro.

Los mellizos están en sus posiciones. No han huido, como había ordenado 99, sino que están esperando, seguros de lo que hacen, a que el orko vuelva para barrer a los cuatro humanos de forma imprudente y rabiosa. Llevan desde que comenzó el tiroteo enojando a Koko mentalmente, susurrándole furia e ira psíquicamente, haciendo que se volviese más y más temerario. En lugar de correr a por sus compañeros, se quedó a encararse con seis tiradores ocultos aún habiendo perdido al artillero, y por fin había cometido el error definitivo, lanzándose hacia sus víctimas en medio de su sed de sangre. Enfocando su mente e intercambiando mil pensamientos a cada segundo, los hermanos deciden instantáneamente la estrategia y, justo en el momento antes de que el orko descargase su arma contra el descubierto Leo, se habían introducido en su mente. La psique de un orko es zafia, desagradable y simple, al menos para lo que los mellizos están acostumbrados, pero no tienen problemas para bloquear por un instante sus centros nerviosos y hacerle creer que no ve nada. Es una ilusión perecedera, un simple engaño instantáneo del que el orko despierta en menos de un segundo.

Pero un segundo es demasiado cuando se trata de conducir un deslizador a toda velocidad contra una fila de árboles de corteza negra y resistente, y Koko se encuentra con que su momentánea ceguera lo ha acercado demasiado a la orilla del hielo. Soltando su arma y chillando (Con un pánico introducido psíquicamente igual que su valentía), el piloto consigue elevar el chasis para forzar a la testaruda máquina para que cambie su rumbo, pero ya es demasiado tarde: El costado del speeder golpea contra uno de los troncos, se escucha un crujido metálico, y el vehículo se estrella rebotando contra el lago helado, su conductor despedido por los aires. Piezas de metal son arrancadas salvajemente a cada vuelta de campana que el deslizador da sobre el hielo antes de estallar en llamas, y la onda expansiva esparce trozos pintados de rojo en un buen radio. Como ironía final, uno de los cráneos embellecedores golpea en la cabeza a Koko, que se desmaya instantáneamente.

El ruido de la deflagración hace volverse a Mika, a Marion y a 99. Cuando miran, ven a Leo paralizado mirando los restos del speeder, y a los mellizos levantarse de su posición con los rifles láser en la mano. Echando a correr hacia sus compañeros, Rolo agarra por el brazo al aturdido Leo y lo arrastra, preguntándose si su hermana y él mismo se habrán excedido a la hora de atrofiar temporalmente la capacidad de reacción de Leo. Era un riesgo necesario hacerlo, necesitaban un cebo claro que el orko viese y que le diese el ánimo suficiente para hacer el imprudente ataque final, pero ahora Leo parece demasiado atontado... Tal vez Kira haya penetrado demasiado profundamente, o tal vez el ya de por sí cobarde Leo se haya asustado ante la visión del speeder cargando contra él. En cualquier caso, son necesarios varios gritos para devolverle la noción de dónde está y qué debe hacer, y aún así, echa a correr tras sus compañeros trastabillando y visiblemente aturdido. El manto de nieve que cae del cielo es grueso, pero eso no impedirá que el sonido de la lucha llegue a los compañeros del caído, así que todos se sienten aliviados cuando Mika por fin encuentra una de las entradas a los desagües, tras quince minutos de búsqueda guiados por la visión magnética de los binoculares de Marion. La tapa de alcantarilla cubierta de nieve conduce por una escalera a un viejo tubo de hormigón de dos metros de radio que desemboca en el lago. Marion arranca la verja de hierro con un tirón biónico y los seis se apresuran a correr por la superficie resbaladiza y escarchada del conducto. Con suerte, la nevada cubrirá su rastro antes de la llegada de los jabalíes y los rastreadores gretchins. Si no se ha dado la alarma ya, pronto se dará.

Las escalerillas de bajada descienden casi cuatro metros antes de llevarlos hasta una tubería de dos metros de radio, trabajada en piedra y ladrillo mohoso. El suelo debe ser curvo en el fondo, pero una gruesa capa de hielo crea un pavimento resbaladizo a la que debe ser la altura del agua del lago, dejando el techo justo encima de las cabezas de Rolo y Mika. Los seis corren siguiendo el que debe ser el conducto principal, atendiendo a las instrucciones de los sistemas de construcción estándar bajo las que están construidas todas las edificaciones del planeta. Hace mucho, estos túneles debieron estar trufados de sensores, a juzgar por la cantidad de cableado y perforaciones en las paredes y techo, pero ahora todo eso queda lejos, y si de verdad olvidaron desmontar algún elemento tecnológico aprovechable, debe hacer decenas de años que no funciona.

La carrera continúa tan rápida como permiten las piernas de los seis infiltrados, quienes dejan una pequeña estela de vaho que desaparece rápidamente, antes incluso de que el resplandor de las linternas y las bengalas químicas se haya perdido por el fondo de algún corredor. Nadie dice nada, pero de un momento a otro esperan escuchar el sonido de una rejilla saltando por los aires, las risotadas de los orkos detrás suyo o los estrepitosos gretchins pisándoles los talones. Pero nadie les sale al paso, y no escuchan nada tras ellos. Los binoculares de Marion son inservibles aquí.

Tras casi una hora de carrera agotadora casi a oscuras, 99 ordena que se detengan, justo bajo una placa metálica que reza:

AUTOFACTORÍA 80
SUMIDERO 995:21
CANAL E
SÓLO PERSONAL AUTORIZADO

Con un suspiro de triunfo, la mujer da dos palmas enguantadas para indicar a sus cinco compañeros que se levanten del suelo donde se habían sentado a descansar. No hay parada por ahora, al menos hasta que estén seguros de que los orkos no los han detectado. Los mil cruces y tuberías secundarias que los rodean y se hunden en la negrura del subsuelo son demasiado numerosos para poder fiarse, y nadie sabe si en lugar de guardias, los gretchins no habrán dejado alimañas feroces, o algo peor.

-Aún falta bastante. Estamos casi a dos kilómetros del cosmódromo, en línea recta. Pero los túneles no van en línea recta, y darán un rodeo mayor. Y a partir de ahora será más difícil. --Mira su cronobanda con preocupación-- Tenemos unas ocho horas de límite para plantar la bomba, marcharnos y volar este sitio.

Cuando se prepara para levantarse, Mika se encuentra con la mano de Kira agarrándolo del capote, negando con la cabeza. Su mano está en el rifle. En ese instante, Un fogonazo y un estruendo iluminan el corredor de blanco, y una ráfaga de chasquidos en la roca arrancan polvo y esquirlas de escarcha del techo. Al fondo del corredor, varias voces estridentes y ruido de botas pesadas.

-¡Humanos! ¡Putoz piojozoz humanos en la cañería! ¡Dad la alarma! ¡Alarma! ¡Alarrrgh...!

El gretchin cae atravesado por tres disparos láser, pero ya es demasiado tarde: la patrulla estaba formada por cuatro, y los otros tres ya corren canal arriba en dirección a la base. Los seis a la vez echan a correr disparando sin cesar, saltando por encima del gretchin muerto y su autoarma para detener a los fugitivos. Éstos, demasiado asustados por su inferioridad numérica y por la rápida muerte de su compañero, huyen aterrorizados dando chillidos de alarma y de pánico, esperando que sus amos orkos los escuchen. Uno de ellos es herido por el trazo carmesí de un láser, y muere antes de tocar el suelo atravesado por otros dos. Ni siquiera ha exhalado el último suspiro cuando los exploradores saltan sobre el cuerpo, decididos a acabar con los pieles verdes. Sin embargo, al doblar un recodo los seis se detienen en seco, cuando ven una tropa de orkos rabiosos que avanza hacia ellos rápidamente, alertada por los gritos gretchins. Hay un segundo de vacilación en ambos bandos, cuando se enfrentan unos a otros y se miran en el instante que precede a la confrontación. En esa fracción de segundo, todos escogen su primer blanco, deciden sobre quién van a disparar y en qué dirección van a correr si el otro dispara primero: los humanos están en desventaja numérica ahora, y los orkos llevan desenfundados sus bolters.

Un sonido metálico llama la atención de todos ellos en ese instante: una esferita pintada de verde y rojo rebota caprichosamente en el hielo del suelo y en una de las paredes, proveniente del lado del canal que ocupan los imperiales. Antes de que de el tercer rebote, ambos bandos corren en dirección opuesta, huyendo de la granada vírica que 99 acaba de dejar caer en el suelo del estrecho corredor. Rolo es el último del grupo, pero cuando el artefacto explota, la mortal nube verde se queda a un metro largo de su espalda tras la expansión del gas. Los orkos no han tenido tanta suerte, a juzgar por el chillido de agonía que se escucha a través de la opaca niebla esmeralda. La albina tiene ya otra en la mano antes de chillar:

-¡Todos hacia atrás! ¡Rodearemos este paso y cubriremos nuestra ruta con granadas víricas! ¡Tenemos menos de ocho horas para hacerlo y salir de aquí!

No sabe si alguien la ha escuchado bajo el estruendo de todas las armas orkas disparando a la vez a través de la mortal niebla vírica, los chillidos de los gretchins y las órdenes confusas de los oficiales. Gira una esquina con muchos proyectiles silbando, detonando y chascando alrededor, y se jura a sí misma que cuando solucione este asunto jamás volverá a aceptar misiones de este tipo.

Algunos millones de kilómetros sobre las cabezas de todos ellos, el capitán de la fragata *Polistirola* se menea el bigote con preocupación cuando recibe el mensaje (innecesario por otra parte) de que acaban de salir del Espacio Disforme. En las bodegas de carga, los mil soldados que se preparan para desembarcar revisan sus armas y comienzan sus oraciones antes de comenzar la secuencia de desembarco. Con algo de nerviosismo, pide a su dotación informes acerca de los escoltas de que dispone el *Polistirola*.

-Acaban de salir de la Disformidad, capitán. Ahora mismo están tomando posiciones.

Los escoltas son dos cazabombardeos bastante mal equipados, que apenas podrán hacer gran cosa si el enemigo consiste en algo más que cinco naves ligeras. Con una plegaria sorprendentemente ferviente, el anciano encomienda su alma y la de su nave al Emperador, rogando por que los seis locos que los mandos enviaron a sabotear las instalaciones terrestres hayan hecho su trabajo. Si no es así, los orkos los cazarán cuando estén cerca del planeta, cuando sea demasiado tarde para saltar de nuevo a la Disformidad o estén inmovilizados soltando las cápsulas de desembarco. Puede que ésta sea una de las ofensivas más breves de la historia del Imperio.

DESEMBARCO

Unos cuantos millones de kilómetros más lejos, seis humanos se apresuran en correr casi a ciegas por estrechos pasajes de desagüe abandonados hace demasiado tiempo. Todo un estruendo llega apagado pero demasiado cercano, una algarada de gritos, alarmas y armas disparando. Realmente a ninguno de los seis les importa en absoluto qué pasa exactamente, y lo único que les preocupa ahora es llegar hasta el punto en que han de dejar la bomba. 99 parece tener clara la ruta, y va dando indicaciones de por dónde han de girar o soltar una granada que bloquee el camino a sus perseguidores deteniéndose únicamente para mirar de pasada las placas metálicas que indican los túneles que van recorriendo. Pero las granadas víricas no son infinitas.

El cerco se estrecha poco a poco alrededor de los humanos: los orkos parecen estar usando algún tipo de rastreador (tal vez esos repulsivos garrapatos amaestrados) para darles caza y seguirlos a través de los corredores. Pero 99 no se preocupa de los pies verdes en ese momento, concentrada en no perderse por el entramado de galerías de desagüe. Es entonces cuando, tras abrir de una patada lo que quedaba de una reja oxidada y frágil, un pasillo largo numerado en los muros como "Sumidero 102.98 Canal J" les muestra al fondo lo que buscaban: una sala amplia llena de tuberías gruesas y cables rotos, lo que pareció ser una bóveda central justo bajo el centro de la instalación (Tal vez el desagüe de uno de los talleres, quién sabe). Con un chillido de triunfo, 99 los hace correr delante de ella mientras arroja la última bomba vírica tras ellos. La sala es grande, de techumbre alta y abovedada de piedra, con una barroca decoración ornamental de motivos imperiales completamente innecesaria e incomprensible en una planta de refinamiento de mineral. En el centro mismo de la bóveda de crucería, una reja gruesa deja entrar la pálida luz del sol (Parece que están justo bajo las pistas de aterrizaje y despegue, a juzgar por el sonido lejano de turbinas que les llega), a la que se llega tras subir una escalerilla metálica de unos tres metros de alta clavada al techo y que se hunde en la capa de agua congelada del suelo. La agente se quita entonces la mochila de los hombros, y se apresura en extraer una serie de piezas de aspecto complicado que se pone a montar con actitud resuelta y manos hábiles, ayudada por unas pequeñas herramientas demasiado especializadas para que ninguno de sus compañeros pueda definirlas. Mika no está tan confiado como ella, y con algunos gestos de la mano indica a sus hombres que ocupen posiciones de vigilancia en la entrada, pese a que la nube vírica del pasillo tardará en disiparse.

Pasan veinte minutos y 99 lanza por fin un chillido de triunfo indicando que ha terminado de montar el artefacto: ahora parece un simple cilindro metálico con un temporizador, pero no parece más peligroso ni más grande que un termo de campaña de cualquier explorador. Los seis lo miran unos instantes, conteniendo la respiración.

-¿Es eso? ¿La bomba? --Dice Leo.

-Lo es. Y ahora...--99 pulsa algunos botones, y el número 10.800 aparece en números rojos en el display del letal y engañoso 'termo'. Luego, los números comienzan a contar hacia atrás a la velocidad de uno por segundo-- ...está activada.

Los cinco exploradores hacen números muy rápidamente: tres horas para largarse a un buen par de kilómetros de allí. Mika es el primero en comenzar la escalada por la escalerilla metálica, y arranca el cerrojo con poco esfuerzo, usando la pequeña sierra láser que le ofrece la agente 99. Fuera hay un enorme ajeteo, pero por fortuna (El Emperador les sonríe) la salida está casi tapada de la vista de todos por una pila de bidones y sacos apilados cubiertos por lonetas cubiertas de un manto blanco. No nieva en absoluto, pero Mika puede oler en el aire que volverá a hacerlo pronto (Le extraña que no lo esté haciendo ya). Tras salir rápido de la reja y agacharse junto a los trastos, agradece al Emperador con una plegaria la protección de su poncho de camaleonina y da señal a sus compañeros para que suban. Alrededor de él, el espaciopuerto hierve de actividad: pelotones de gretchins cargados y de depósitos móviles de combustible que recargan los depósitos de docenas de naves, las más toscas e increíblemente mal construidas que ha visto jamás. El parloteo de los gretchins, llevados a latigazos y con bastones eléctricos de acá para allá, es casi ininteligible, pero por los gestos que hacen, parecen muy intranquilos. A un lado del espaciopuerto, una nave en llamas crepita levantando una columna de humo apestoso y espeso, mientras lo que parecen oficiales de los servicios antiincendios (Aunque en las vistosas gabardinas dice algo así como *Parafuegoz* o *tragayamaz*) tratan de agrupar a sus *chicoz*,

con poco o ningún resultado, hasta el punto de que alguno de los que llevan el casco más grande (Seguramente veteranos o sargentos) le pegan tiros a los gretchins y orcos menos predispuestos a acercarse a las monstruosas llamas.

Marion es la siguiente en salir, seguida de los mellizos. Todos parecen hipnotizados por el increíble caos que es el espaciopuerto, con el incendio como estrella indiscutible.

-¿Todo esto es por nosotros? --Pregunta Leo, que es el último en salir, y no puede reprimir un silbido de asombro.

-No creo. Más bien, soy de la opinión de que simplemente están preparando la intercepción del transporte de tropas. Los orkos son así, después de todo.

Como respondiendo a la última frase, el aparato en llamas deflagra esparciendo una lluvia de fragmentos en llamas, uno de los cuales alcanza a un tanque de combustible que también estalla, arrasando todo su alrededor y achicharrando a los gretchins que lo arrastraban para reabastecer el siguiente caza. Los *bomberos* parecen encontrar este hecho extremadamente divertido, y los oficiales han de disparar al aire (Y a la cabeza de algún subordinado) para atraer de nuevo la atención de los *chicoz* hacia lo que están haciendo, ya que las llamas amenazan con extenderse hacia otra nave más. Los orkos, sin embargo, no quieren terminar la diversión todavía, así que entre risotadas agarran a alguno de los gretchins menos atentos que manejan las bombas de presión y lo arrojan a las llamas menos amenazadoras; la diversión está en que entonces el gretchin sale chillando y envuelto en lenguas de fuego, momento en que los *chicoz* lo derriban con un manguerazo del cañón de espuma antiincendios, lanzándolo a varios metros de distancia con la presión y apagando las llamas del infortunado canijo en el proceso.

-¿Son así *siempre*?

-Menos cuando están peleando, supongo. Pero ahora tenemos que irnos, y pronto. ¿Alguna idea, Agente?

-Más o menos. Con este estruendo arriba y la desorganización de las alcantarillas, probablemente podremos escurrirnos por allí --Señala algunos barriles marcados en pintura roja como 'Gazofa'-- y luego acercarnos a aquel almacén vacío, moviéndonos con cuidado. No hay más que un guardia gretchin, y seguro que está embobado mirando el espectáculo que están dando los bomberos. Me encargaré de él, y luego me seguiréis hasta la alcantarilla de nuevo. bastará con marchar hacia el oeste en línea recta, y saldremos en los montes cercanos a la factoría. El camino será duro y lo pasaremos mal sin los tamires, pero supongo que esta vez podremos soslayar el Valle de los Colmillos, así que llegaremos a la base sin excesivas complicaciones.

El plan de la agente tiene sentido para todos, así que se arrastran con cuidado hasta llegar a la última de las lonas que cubre un montón de bidones apilados. El muro exterior del almacén solamente está a doscientos metros, pero el gretchin parece poco centrado en sus labores de vigilancia, y aunque la alarma ha sido evidentemente dada, el desbarajuste que supone organizar la intercepción del transporte imperial y sofocar los incendios del cosmódromo es un fiel reflejo del modo orko de hacer las cosas. 99 se mueve como una sombra borrosa bajo su capote, pero la explosión del tractor cisterna de los bomberos es tan llamativa que si un capítulo de marines desembarcase allí mismo necesitarían gritar por altavoces para que los orkos reparasen en ellos. La albina se escurre de bidón en loneta, tras unas cajas de metal y al lado de sacos de harpillera. Mika sabe que está a punto de matar al piel verde del modo más sigiloso posible: el gretchin es agarrado por la espalda cuando se gira, con una mano fuerte y enguantada impidiéndole respirar, y en menos de un parpadeo es arrastrado al interior de las paredes del edificio de almacenaje sin hacer un solo ruido.

Los humanos se miran expectantes por unos momentos, esperando la señal de la agente para correr hasta el almacén. Pero en lugar de eso, es un andrajoso orko quien sale segundos después corriendo por la puerta disparando al aire y chillando la posición de los humanos. ¿Los ha visto? ¿Cómo?

-Han cazado a 99... --Dice Mika con la cara desencajada-- ¡Al almacén! ¡Todos al almacén! ¡Rápido! ¡Rápido! ¡Rápido!

Los cinco exploradores ven cómo el orko sigue en dirección al centro de la explanada del cosmódromo disparando al aire, llamando la atención de sus compañeros poco a poco; una gran cantidad de gretchins lo miran ya, distrayéndose de su trabajo con facilidad, y algunos oficiales orkos tratan de comprender qué le pasa exactamente a ese idiota que va disparando (¿Con el arma de un *kanijo*!). El piel verde está lejos ya, y no pueden matarlo sin delatar su posición exacta, así que olvidan toda precaución y se lanzan hacia el almacén a la carrera. ¿Cómo es posible? ¿Ese orko ha acabado con una agente veterana y perfectamente armada? No hay tiempo para pensar, porque los primeros gritos de furia son audibles cuando cruzan el umbral de la edificación. Que la persecución emerja de las cloacas al cosmódromo y a los edificios de alrededor es cuestión de un minuto, como demuestra la marabunta de gretchins que echan a correr tras ellos chillando, desarmados y con herramientas en la mano.

Rolo cierra la huida, corriendo a grandes zancadas y sacando dos granadas de su cinturón con expresión de enfado. Parpadea un par de veces, transmite un par de pensamientos a su hermana tan sutilmente como puede, y confirma lo que ya sabe instintivamente. Sabía que debían haberse encargado ellos de eliminar al centinela, pero ahora no hay remedio, así que deja caer las granadas con mueca de desdén, desenfundando su láser tras cerrar el portón del almacén con un empujón.

-¿Has visto al gretchin, al centinela muerto al lado de la puerta, Kira?

-Lo he visto. Parece que 99 tuvo tiempo para acabar con él. ¿Qué hacemos ahora? ¿Volvemos a las cloacas?

-No, no creo que sea conveniente por ahora... Deben estar infestadas de guardias. Mejor atravesar directamente los muros del perímetro exterior a través de la pared del almacén.

-¿Marion?

-Marion.

No hay más palabras, pero sí un par de hebras mentales que se entrelazan un poco más, como siempre que la excitación de la batalla comienza a apoderarse de los mellizos. Expandiendo un poco su mente notan las de sus tres compañeros, y comienzan a ‘empujarlas’ para eliminar su indecisión y eliminar cualquier signo de cansancio. Ninguno de ellos notará nada; achacarán su repentino arrojó a una situación límite, a su experiencia en batalla o simplemente al miedo.

El almacén, de unos sesenta metros de largo y treinta de ancho, está vacío casi por completo: una gran nave madera y metal oxidado, un techo destrozado que deja caer la luz del sol y por el que ha entrado mucha nieve hasta hace un par de horas. El muro del almacén es una pared maestra, hecha de piedra y hormigón, y aprovecha el muro del perímetro exterior para ahorrar una pared. Así, están atrapados allí dentro, y por mucho que se ocultan entre las cajas y las redes de carga están acorralados como ratas. Cuando llegan al final del almacén y se encuentran con la desnuda pared pintada y numerada con marcas amarillas se detienen jadeando, mirándose unos a otros. Hay una tapa de desagüe bajo sus pies, y parece la única salida.

-¡Abajo! --Dice Mika -- A los desagües otra vez.

-¡No no no! Están llenos de orkos, gretchins y esos apestosos garrapatos --Dice Kira. Tiene un plan, y no está dispuesta a discutirlo, así que barre mentalmente las dudas de sus compañeros y se dirige a la veterana directamente --Necesitamos que tires abajo esta pared, Marion. Tenemos unos veinte segundos para que lo hagas.

Como respondiendo a su apremio, la puerta del almacén es volada en pedazos por una ráfaga de bolter y luego deflagra más violentamente cuando las granadas estallan a su vez en una nube vírica y corrosiva que convierte la primera línea de pieles verdes en pulpa gelatinosa entre aullidos. La barrera de toxinas les concederá algunos segundos, pero nada más. Marion nota como sus dudas se disipan, y de pronto sabe qué debe hacer. Toma la misma posición que si fuese a dar un puñetazo contra un aparato de entrenamiento, respira profundamente y aprieta el puño derecho, armándolo a la altura de sus pechos. Todos comprenden qué va a hacer, y se echan al suelo tan rápidos como si estuviesen a punto de recibir un obús. Marion deja de notar su mano, y el guante se desgarró en un fulgor púrpura; chilló, descarga el golpe contra el muro, y toda la estructura del almacén se sacude cuando su puño biónico abre un agujero de un diámetro de dos metros en la pared. Las planchas de plástico caen del techo con copos de nieve, algunas viguetas sueltas se desploman con estrépito de metales y suelo de empedrado chocando.

-¡Fuera! ¡Fuera todos! --Chilla Marion a sus compañeros. Ver caer parte de los escombros le ha dado una idea, y grita una y otra vez para que todos abandonen la nave.

-¿Qué vas a hacer? --Responde Mika. No se fía de la expresión de furia de su compañera, y teme que haga una tontería.

-Voy a echar abajo este edificio. Eso nos dará tiempo. Los orkos pensarán que nos hemos suicidado con algún explosivo.

Mika trata de decir algo para convencer a la mujer de que no lo haga, pero el resplandor rosa y morado de la mano de la mujer lo atemoriza, y no consigue palabras adecuadas. Marion se da cuenta, esboza una sonrisa dulce, e inmediatamente coge al veterano por el cuello de su poncho, arrojándolo a muchos metros con la fuerza de su biónica. Luego se vuelve hacia su objetivo: una viga secundaria de hierro forjado y remachado, una “H” de muchos centímetros de grosor bastante más importante de lo que parece para mantener todo el tinglado en pie. Da unos pasos apresurados para aproximarse a ella, concentra su vista en el punto que va a golpear y mira de reojo a los orkos, que arrojan gretchins a través de la nube venenosa para saber cuándo dejará de ser una amenaza. Los chillidos de los canijos pieles verdes son bastante poco atemorizadores, y en realidad la cortina tóxica casi ha perdido toda su peligrosidad, así que los más temerarios de los orkos cruzan aguantando la respiración y cerrado los ojos, con un desagradable siseo en sus ropas y su piel, pero poco más que una molestia. Las granadas víricas ya no cubrirán más tiempo a los huidos.

Entonces, Marion descarga por segunda vez la potencia de su brazo, ensordeciéndose de nuevo por el sonido de metal torturado de la viga al reventar como el tobillo del Gran Dragón. Inmediatamente, los pocos orkos que habían entrado al almacén se detienen, algunos de ellos palpándose en busca de heridas *¿Ké ha zido eze ruido?* --Piensan-- *¿Una bomba?* No ha sido una bomba, pero sí que se forma una pequeña onda expansiva de un ligero color rosáceo, e inmediatamente un par de viguetas más caen del techo. La veterana gime de dolor al darse cuenta demasiado tarde de que ha abusado del poder de su prodigioso miembro, tomando conciencia de que la carne y la sangre a los que va unido su brazo biónico no son tan poderosos como deberían. Volar el muro no le dolió apenas, pero destrozó la viga metálica tan seguido ha sido demasiado. Ve algunos fogonazos blancos ante sus ojos, aprieta los dientes y se arroja por el agujero momentos antes de que toda la estructura se colapse y se hunda en medio de una nube de polvo, hielo y nieve.

A unos pasos del muro está el resto del equipo, todos con sus armas desenfundadas. Leo y Rolo son quienes la ayudan a ponerse en pie, preocupados por la expresión de dolor de la mujer y comprendiendo de inmediato a qué se debe la palidez de su cara. El brazo derecho pierde intensidad poco a poco, volviendo a ser un miembro humano a cada latido. Con un quejido, la veterana se incorpora y comienza a renquear por la nieve. El lado oeste de la factoría da a la falda de una colina, y la carrera es cuesta abajo. Tras ellos escuchan gritos, disparos, sirenas... Algunas torretas de defensa demasiado lejanas ya disparan hacia ellos, casi al azar, con sus burdas y muy poco precisas ametralladoras. Pronto se organizará una partida de caza, pero de momento lo más probable es que los orkos decidan concentrarse en las señales de sus radiotelescopios y envíen a sus cazas contra el transporte. O al menos, lo intentarán: según los cronómetros, el artefacto detonará en unos 150 minutos y algo más.

Ni la mitad de las naves estarán reabastecidas de combustible en ese tiempo, sobre todo con el barullo de las alcantarillas y el que acaban de montar.

-¿Estás bien, Marion? --Pregunta Mika-- ¿Has hecho alguna tontería?

-He ganado tiempo, Mika. He derribado el almacén entero.

-Y te has herido en el proceso.

-No es nada grave. Se me pasará cuando respire un poco.

La mujer dirige entonces una mirada más que significativa a Rolo, que comprende a la perfección la petición de su superior: Está más herida de lo que quiere aparentar, y necesitará que él y su hermana calmen el dolor hasta llegar a la base. Un jadeo, una mirada más, y Marion vuelve a sentir la cálida presencia de la mente del muchacho apagando su sufrimiento. Kira también está ahí, ayudándola y absorbiendo parte del dolor de su torso. Los mellizos parecen dispuestos a devolverle el favor que le deben, como prometieron. ¿Cuántas veces deben haberlo hecho sin que ella misma se haya dado cuenta? ¿La habrán 'empujado' mentalmente a realizar cosas que ella misma no deseaba? ¿O a todo el equipo? ¿Habrá caído 99 por culpa de una interferencia suya? No puede pensar en eso porque se han de apresurar a entrar en los primeros árboles a medio talar, cubiertos por la inestimable protección de camaleonina que los convierte en manchas borrosas entre tocones de madera negra.

Poco después los oficiales ya han preparado un par de peñas de gretchins y a algunos de los *muchachos* para iniciar la captura de los fugitivos. Nadie sabe exactamente el número de humanos infiltrados, ni por qué han volado un almacén medio vacío, pero seguramente trataron de huir cuando los centinelas los descubrieron, antes de que pudiesen hacer nada. Además, el orko que los descubrió parece haberse evaporado, y nadie en todo el *cozmódromo* sabía quién era: los gretchins se encogían de hombros y continuaban correteando de acá para allá cargados hasta los topes con armas y sacos de quién sabe qué; los *muchachos* que lo vieron salir apuestan a que ahora mismo estará cazando a los humanos en cualquiera que fuese su vehículo, o tal vez esté despistado por los laberínticos pasillos de las instalaciones (No sería el primero) en busca de algún alto oficial que sepa reconocer su mérito.

Al lado del muro, un orko mucho más escuálido de lo que debería para los estándares de su raza sonríe torvamente, mirando los primeros copos de nieve que comienzan a caer de nuevo. Luego echa a correr en dirección al bosque siguiendo las huellas de los humanos, que pronto se borrarán. Mientras lo hace, sus rasgos ondulan y se deshacen como cera caliente, fundiéndose y dejando entrever otra cosa que no es un orko. Luego, unas manos enguantadas de negro echan una capucha difuminada por la cabeza, y todo lo que se puede ver del orko que no es un orko es un borrón grisáceo moviéndose sigilosamente entre los árboles. De lejos, se puede escuchar una especie de risita que se convierte en una carcajada satisfecha nada orkoide.

Una hora después, los exploradores siguen corriendo bajo la nieve, aliviados por la espesa cortina que dejará todos sus rastros cubiertos por completo ante las peñas de gretchins y, tal vez, los perros, los garrapatos y los jabalíes. Los mellizos no cesan de frotar suavemente los troncos de los árboles, dejando unas gotas de líquido marrón cada docena de pasos: el repelente odorífero cubrirá parte de su rastro, y será lo suficientemente desagradable para los animales para que se retrasen, se desvíen y se muestren más reacios a olfatear cualquier olor. Es una mezcla exclusiva del clan, mucho más efectiva que la mayoría de sustancias químicas de que disponen el resto de familias.

La marcha es penosa, pero pese a los temores de Mika Marion se muestra entera y no se retrasa. Los cinco trotan por las sendas de animales, algo arriesgado de por sí, ya que las fieras pueden estar al acecho, pero la rapidez es fundamental para alejarse de los orkos. Algunos kilómetros por detrás de ellos, sin que lo sepan, claro, los gretchins corren tras ellos guiados por una pareja de jabalíes de guerra que husmean por entre la nevada desagradados por el olor penetrante impregnado a los árboles que solamente ellos pueden sentir. Los fugitivos parecen estar lejos, y los gruñidos de los enormes y malolientes jabalíes no auguran nada bueno a la persecución. Y ni siquiera llevan una oruga o dos para ir más rápido: todas están ocupadas trasladando tropas al norte de allí, y los escasos buggies no pueden desperdiciarse por una veintena de *muchachos* que buscan caza. Y por si fuese poco, los humanos parecen haber escogido algunas sendas de animales demasiado transitadas por depredadores; los cuarenta gretchins se han convertido en treinta y cuatro cuando dos grandes salamandras de nieve de diez metros de cabeza a cola (*Putoz lagartoz*, para los *chicos*) han salido rugiendo de la vegetación vomitando una especie de bolas de fuego venenoso que ha acabado con cuatro gretchins instantáneamente. Antes de poder hacer nada, los animales se han echado encima de sendos canijos, aplastándolos y despedazándolos a la vez con sus garras, y solamente entonces la peña ha podido barrer a los animales del camino con sus ametralladoras. Las bolsas de veneno líquido que llevan los reptiles bajo la faringe estallaron con un fogonazo anaranjado, y casi incinear a otro canijo. Desde entonces, los jabalíes han estado aún más nerviosos, y la persecución se ha vuelto más lenta por culpa de los atemorizados pieles verdes, que corrían más despacio con sus autoarmas apuntando a todas partes. Además, con lo que parece una invasión de *rozaz* a punto de caerles encima, no es lo más indicado ir correteando por los montes sin una mala moto.

Los cinco partisanos llegaron a la cueva cercana al lago sin problemas, pero completamente agotados. Eso fue hace unos minutos, y ahora que dispone de un respiro, Marion aprovecha para usar su propio equipo médico en su costado. El mediscan indica las antiguas lesiones producto de derribar al Dragón hace algunos días, pero nada más. El dolor es fruto de un sobreesfuerzo en las costillas ya de por sí dañadas, pero parece que aplicó bien el golpe. Saber esto es todo un alivio, así que

decide concentrarse en cómo van a huir de allí sin vehículos y con una buena cantidad de orkos tras ellos. Deberían marcharse de inmediato, pero parece que todos ellos necesitan descansar tras esta carrera. Además, si la base de los orkos realmente se convierte en una incineradora gigante, no será necesario preocuparse más: probablemente todos los pieles verdes volverán para ver qué ha pasado. Se queda jadeando en una de las paredes de la cueva, comprobando la carga de su rifle láser y orando entre dientes más por rutina que por verdadero fervor.

-Bueno, ya está hecho... ¿Creéis que la bomba funcionará? --Pregunta Leo.

-No hay razón para que no funcione. Además, no hay modo de pararla una vez activada.

-Pero tal vez la saquen de la base y la arrojen al lago --Responde Rolo-- Deberíamos marcharnos de inmediato (bordeando el Valle) y pasar un mes entero durmiendo en cuanto lleguemos a los barracones.

-No nos marcharemos ahora --Dice Mika--. Hemos entrado y salido de la base y hemos plantado la bomba. Hemos escapado hasta aquí, y nuestra misión no acabará hasta que el artefacto estalle y barra el espaciopuerto entero. Solamente entonces volveremos a la base, no antes.

Ni Leo ni los mellizos parecen estar de acuerdo, pero ninguno de los dos veteranos está dispuesto a marcharse sin verificar que la bomba ha estallado. Según el cronómetro, les queda aproximadamente quince minutos de espera, así que la diferencia entre marcharse ya o esperarse es soportable. Todos resoplan y se acomodan en la entrada de la cueva, tomando una de las raciones de campaña y echando unos tragos de agua tibia. Como de costumbre, los dos veteranos se sientan juntos para discutir el plan a seguir de regreso.

-¿Te acuerdas de la última vez que estábamos en esta misma situación?

-Demasiado bien --Responde la mujer--, fue el día que murió Aria, cuando comenzó la invasión. Hace tan sólo unos meses, pero parecen años ¿verdad?

-Lo parecen --Unos segundos de silencio--. ¿Volveremos por el mismo camino, o deberíamos esperar ocultos a que las cosas se enfríen y luego volver sin los orkos detrás?

-No, no pienso quedarme más tiempo del imprescindible en esta zona. Deberíamos irnos en cuanto la bomba explote. Además, no tenemos raciones para tantos días.

-Siempre podemos cazar algo --Dice Marion con poco convencimiento.

-No. Nos marcharemos por las faldas de las colinas del Valle y llegaremos a la base en algo más de una semana. ¿O se te ocurre algo mejor?

-No se me ocurre.

A algunos metros, los tres jóvenes permanecen sentados a la espera de que un resplandor en la dirección de la autofactoría les indique que la misión ha tenido éxito. Está atardeciendo por fin, y la detonación, si se produce, será bien visible.

-¿No estaremos demasiado cerca? No quiero acabar achicharrado --murmura Leo.

-No lo estamos. la bomba no era *tan* potente. Lo más que llegarás a sentir aquí es algo de calor del resplandor, y la onda expansiva ni siquiera llegará a percibirse --Resuelve Kira--. Pero fundirá parte del agua del lago.

-Probablemente --apunta Rolo sin darle importancia-- deforestará un kilómetro o dos de radio alrededor de la zona de detonación. Las naves del espaciopuerto quedarán vaporizadas; las que no, se fundirán como grasa en una hoguera; y las que no, arderán en llamas y recibirán la onda expansiva de lleno.

Leo se remueve en su piedra. Espolsa la nieve de su trasero, se despereza y escudriña la vegetación en busca de señales de enemigos que sabe que no verá, aún si están cerca. Lo que le recuerda...

-¿Hay enemigos? Enemigos cerca, quiero decir --Pregunta a Rolo.

-¿Enemigos? No, no los hay.

-¿Estás seguro?

-Estoy *seguro* --Concluye Rolo con una mueca de aburrimiento--. Hay algún grupo de búsqueda, pero parecen estar sobre la pista falsa gracias a los repelentes que hemos ido extendiendo por los árboles.

-Pero nos buscarán más a fondo, ¿No?

Kira se echa de espaldas al suelo y sonríe. Viste la capucha bajada en su cuello, y con la cabeza afeitada y la risita en los labios tiene toda la apariencia de una niña traviesa con un arma de juguete. Nadie la calificaría como peligrosa, viéndola así.

-No lo harán, si su base es un cráter. Pero tendremos otras diversiones antes de llegar a la base.

-¿Te refieres a los lobos? Mika ha dicho que no debemos preocuparnos por ellos si damos un buen rodeo. Tardaremos más, pero llegaremos antes de una semana --Mira al cielo, suspira y entorna los ojos, anticipando las cosas que planea hacer cuando venga--. Pienso dormir tres días enteros, comeré hasta hartarme y pasaré otros tres días encerrado con Roma.

-¿De verdad vas a casarte con esa mujer?

-Puedes estar segura.

Rolo pone cara entre asombrada y extrañada.

-Pero... Su piel es negra. ¿Te vas a casar de verdad con una mujer de piel negra?

-Es mucho más guapa que tú, larguirucho, y tiene mejor gusto para peinarse que tú y tu hermana juntos. Ella afeitada y tú con ese pelo de medio metro parecéis dos bufones.

-¿Y tendrás hijos de piel negra con ella? --Pregunta Kira, ignorando el comentario.

-¿Hijos? No puedo tener hijos. ¿O el frío de tu calva te ha hecho olvidar que soy un delincuente? Lo primero que hicieron cuando me cogieron fue esterilizarme, y la ley me prohíbe adoptar o tutelar a cualquier crío, sin importar cualquier consideración. Y no me importa demasiado, por ahora --Zanja Leo.

-Vaya... No sabía que eras un eunuco.

-Algún día te demostraré si lo soy --Dice algo picado. Luego se deja caer en la neve, pensando de nuevo en la comodidad de los barracones--. Pero eso será cuando tengamos un techo y comida caliente. ¿Cuánto tiempo falta?

-Un par de minutos... --Dice Rolo en voz baja.

Los cinco se miran un rato, hasta que el cronómetro marca unas pocas docenas de segundos restantes. Todos contienen la respiración sin darse cuenta, hasta que ven el resplandor recortado contra los árboles y las nubes, un amanecer de veinte segundos seguido de un hongo de humo brillante. No pueden evitar gritar de alegría y abrazarse unos a otros, sintiéndose como si acabasen de salvar a la Tierra de una invasión de Tiránidas. Levantan el campamento entre risas y chanzas, bromeando sobre los orkos y sobre lo que harán cuando lleguen a la base.

Comienzan su marcha a la vez que la fragata *Polistirolo* inicia su secuencia de desembarco con la cobertura que le proporcionan los cazas, y con una oposición risible que trata de impedir sin éxito que las docenas de cápsulas de desembarco salgan despedidas del cuerpo de la nave en órbita. Los puntos brillantes se alejan en silencio, hasta que entran en la atmósfera dispersándose rápidamente con la cubierta cerámica en llamas. El capitán se congratula, y se prepara para reentrar a la Disformidad en cuanto la última de las partidas de solados salga despedida del fuselaje. Realmente, no esperaba salir con bien de ésta, y el hecho de que su nave no tenga ni un rasguño es todo un alivio. En cuanto esté de vuelta a Pollux, lo primero que hará es abrir un barril entero de licor y beberse. Tras la cuarta órbita, una oleada más de cazas despega de pequeños y dispersos cosmódromos a lo largo y ancho de Olcanze, pero es demasiado tarde: la fragata entra a la Disformidad antes de que los interceptores orkos atraviesen siquiera la atmósfera. Los misiles planetarios que son lanzados desde la superficie se pierden en el vacío al desaparecer su blanco, y las baterías planetarias no pueden hacer nada más que ablandar los escudos. El objetivo está logrado, y nada puede impedir que los partisanos reciban la ayuda Imperial en forma de cientos de hombres completamente equipados.

En el planeta, los cinco humanos regresan lentamente tras completar su misión. La idea es alejarse rápidamente de la antigua y ahora desolada autofactoría, marchar al menos cuatro horas en la casi oscuridad y descansar hasta el amanecer cuando ya estén lejos. Marchan más ligeros que en la ida, pues han dejado atrás parte del equipo más inútil, pero sin los tamires la marcha es fatigosa, en especial teniendo en cuenta que la temperatura es de algunos grados bajo cero. Llegan a las primeras estribaciones de las colinas del Valle de los Colmillos y deciden acampar allí mismo, en los límites del peligroso follaje. Todos caen derrumbados de sueño y cansancio salvo Mika, quien toma la primera guardia y se queda con los binoculares multibandas de Marion para detectar a cualquier persona o animal que se acerque. Cuando todos están casi dormidos (Es decir, diez segundos después de echarse sobre el colchón de ramas que han recogido para tal fin), Rolo hace un pequeño sondeo mental, encontrando lo que buscaba rápidamente. Luego, despierta suavemente a su hermana con un toque mental.

-Se ha movido deprisa, ¿No crees? --Dice Kira.

-Sí. Es más ingeniosa de lo que parecía en principio.

-Bah... Supongo que le enseñaron esa estrategia en el primer curso de la academia de agentes Infiltradores, sea cual sea.

-Supongo que sí... Pero discutiremos eso más tarde. Ahora durmamos un rato.

El último turno es el de Kira, quien despierta a su hermano pese a que aún falta una hora para que amanezca y el resto de sus compañeros estaban dormidos profundamente cuando ella se levantó. Juntos caminan unos metros hacia el amanecer, se desperezan y se sonríen. Un chasquido a su espalda, una rama rota que cruje suavemente, y los dos hermanos se giran con sus rifles armados como si solamente estuviesen esperando una señal. La silueta en la semioscuridad es familiar, pero el capote de camaleonina dificulta aún más distinguir los rasgos o la forma exacta. Marion (Porque es Marion) levanta los brazos y ríe en voz baja la actitud de los mellizos.

-Soy yo, soy yo... ¿Pensabais que era un orko? --Con gesto serio y resuelto, toma de los brazos a los hermanos, caminando con ellos unos pasos más en actitud secretista--. Escuchadme y escuchadme bien, muchachos; tengo algo muy importante que deciros. Mika y yo... ¡Ay!

Marion chilla de sorpresa y dolor cuando los dos hermanos fintan y se sacuden sus manos con las espadas desenvainadas. Solamente ha visto un relampagueo, pero su capote está cortado limpiamente por dos líneas oblicuas y el dorso de sus manos sangra. Mira con incredulidad a los mellizos, sin saber bien qué está pasando.

-¿Sorprendida, Marion? --Pregunta Rolo burlonamente a cuatro pasos de ella. Él y su hermana han adoptado las posiciones rituales de combate a espada, formando con Marion un triángulo equilátero perfecto.

-¿O deberíamos decir "Agente 99"?--Apunta Kira. Su sonrisa ya no es de niña traviesa, sino de malicia indisimulada. Marion pasa de la incredulidad a la furia en pocos segundos.

-¿Cómo me habéis descubierto? ¡Mi camuflaje de metamorfina es indetectable! --Desenfunda su pistola láser y la dispara a bocajarro contra el sonriente Rolo, que alza la espada sobre su cabeza y equilibra su peso en la pierna trasera. No hay efecto: el arma no funciona --No hay carga... ¿Cómo...?

--¿Cómo es posible? --Acaba la frase Kira--. Si, ¿Cómo es posible? Revisaste la carga ayer mismo, nada más partir hacia el cosmódromo --Tuerce la cabeza en una mueca de desdén-- ¿O no lo hiciste? ¿Estás completamente segura, Agente 99? ¿O tal vez deba decir Agente Halolabora Sari, infiltradora de segunda clase, con bula cardenalicia de asesina de clase 3?

La mujer arroja la pistola al suelo nevado, enfurecida. ¡Claro! ¡Son psíquicos! ¡Han estado jugando con ella todo este tiempo! Han hurgado en su mente, confundiéndola para equivocarla y dejarla a su merced. Sabían de su traición desde el principio, y probablemente supiesen que lo que hizo en el almacén del espaciopuerto Orko fue matar al centinela y tomar apariencia de orko con el mismo procedimiento por el que ha tomado la forma de Marion. Una vez transmutada, fue sencillo dar la alarma, fomentar el caos y desviar así la atención del artefacto que permanecía al descubierto en las alcantarillas. Matar sigilosamente a uno o dos oficiales contribuyó a aumentar el desorden y el pánico, y la dramática salida de los fugitivos hundiendo el edificio tras ellos fue más que conveniente para sus planes. Salir sin armar revuelo en mitad del follón y los incendios fue un juego de niños, y seguirlos también lo fue, gracias a los rastreadores que los cinco llevan en sus brillantes y avanzados rifles láser. Pero estos malditos mellizos psíquicos han desbaratado su plan por completo. Pero ¿Por qué no se han enfrentado con ella desde el principio?

--Malditos seas tú y tu hermano, zorrita. ¿Cómo habéis escapado a los controles de la Inquisición todo este tiempo? -- Mientras habla saca su bolter de la espalda, pero Rolo, con la agilidad de un gran gato, da un mandoble en el mismo instante y el arma cae de las manos sangrantes de la Marion que no es Marion, rajada e inservible.

--Oh, el Clan tiene sus truquitos tecnológicos, Halolabora: ¿O cree que nuestras espadas de potencia han salido de la nada?--

--La falsa Marion se fija entonces en las runas violetas que comienzan a brillar en las hojas de las dos espadas, comprendiendo al instante que los malditos informes de la inteligencia de Pollux y de ese decrepito Prétor Zhierra estaban equivocados de parte a parte--. Tenemos dispositivos mentales bastante más avanzados de lo que sospechan nuestros enemigos. Mi hermano y yo disponemos de un pequeño pero efectivo amplificador mental para aumentar nuestra capacidad telepática, por no mencionar el más pequeño y más efectivo dispositivo de 'estática' psiónica que nos oculta de las investigaciones eclesiárquicas. Y de una vasta red de agentes dobles bastante más cuidadosos que tú, ya que lo mencionamos. Y ahora, ¿Querrás hacer el favor de desenvainar tu preciosa espada y prepararte para un duelo en condiciones?

--¿Duelo! --Chilla Halolabora con la voz de Marion.

--Mi hermana y yo no hemos estado preparando todo esto durante tanto tiempo para que la cosa acabase con dos tiros, ¿Verdad? luchar contigo será divertido, y el vencedor se lo lleva todo. Cada uno en su misión: Tú, matarnos por orden de Zhierra y sus satélites y volar el cosmódromo; nosotros, asegurarnos de que las docenas de agentes del Clan que acaban de desembarcar no son volatilizados y acabar con los agentes dobles que juegan en nuestra contra.

¿Agentes del Clan Lien? Halolabora no puede saberlo, pero en cada una de las docenas de cápsulas que han desembarcado había un miembro del Clan más o menos cercano al núcleo de la familia. Algunos son psíquicos, otros son solamente militares, y algunos de ellos tienen un elevado entrenamiento de élite como infiltradores y espías. Alterar así la disposición de las listas de soldados ha requerido de un gran esfuerzo por parte de las cabezas del Clan, y era imprescindible conseguir un desembarco exitoso, a la vez que acabar con la amenaza del agente doble. El informe oficial, si alguna vez llega a Pollux V, dirá algo así como *desaparecida en combate* acerca de la agente. Será una buena demostración de poder de cara a las jerarquías militares contrarias al Clan, y los volverá más cautos en adelante. Si Olcanze se reconquista algún día, será bajo el auspicio de la familia Lien, y el control del planeta será suyo y solamente suyo. La partida sigue en tablas, pero la familia Lien ha conseguido una ventaja táctica sobre el tablero.

Así que la mujer desenvaina su espada y un cuchillo largo de su cadera. Los tres arrojan toda la ropa molesta al suelo, y se preparan para matar. La albina tiene a su favor la profunda experiencia, los mejores maestros de esgrima de la Eclesiarquía, y una capacidda de lucha bastante superior a la de los mellizos (O al menos, eso espera). Los hermanos tienen a su favor la ventaja numérica, la juventud, su sutil psiquismo, y las artes marciales del Clan. Pasan unos segundos tensos, en los que los hermanos compenetran sus mentes para la batalla; Rolo se relame los labios, Kira sondea la mente de la mujer y ataca los centros nerviosos de la vista igual que hizo con aquel orko. En el mismo instante, los dos jóvenes lanzan su ataque hacia el que probablemente será el flanco que descubra la asesina al armar su guardia.

Marion no puede dormir bien. Su sueño es intranquilo, plagado de agujas y cristales de hielo. Ve a los mellizos, se ve a sí misma, escucha sin cesar las voces de los dos hermanos llamándola a gritos en su mente. Despierta con un jadeo, y nota que su respiración es agitada. Ni siquiera tiene sueño, o modorra, o cansancio, y eso la hace sentir muy extraña. Sale de su saco con un apremio que no comprende, hasta que nota la voz de Rolo más fuerte, en su cabeza.

--¡Ven, Marion!. ¡Ven!

Instintivamente, sabe qué dirección tomar. Corre por la nieve y su sombra se extiende casi al horizonte que aún está algo oscuro. ¡Amanece! ¿Por qué no hay nadie despierto? Tendrían que estar ya a kilómetros de allí, de camino a casa.

--¡Ven, Marion! ¡Hay algo que debes ver cuanto antes!

--¡Ven, Marion!

La voz de Rolo es irritante, igual que la de su hermana. Nota un desasosiego cada vez mayor, unido a un enfado que pronto se troca en furia. Aprieta el paso y las mandíbulas, notando cómo la rabia la invade por momentos. Algo en su cabeza le dice que no es normal, que no hay razón para enfadarse de esa manera, que esa furia es, en cierto modo, tan innatural como la euforia física que siente, lejos de todo cansancio o de sueño. Salta por encima de los troncos caídos, bordea algunos helechos que se atreven a crecer en la nieve, y las voces en su mente se hacen cada vez más fuertes. Vienen de algún lugar tras un grupo de árboles y rocas muy espeso, lo *sabe*. trepa por las piedras desnudas sin dificultad, y cuando se sube a la roca más alta del montículo, ve algo que la deja petrificada: Allí abajo, en ese gran claro, está *ella misma* luchando a espada contra los mellizos. Chilla de miedo, de rabia y de horror ante la escena, y los tres luchadores se giran para mirarla.

Kira ríe y se muerde la comisura del labio inferior. Su ropa está destrozada y su armadura arañada por docenas de tajos desviados. Lleva manchas de sangre aquí y allá, salpicando toda la placa frontal de la abigarrada coraza negra y plata. Rolo, a su lado, tiene la misma expresión que ella, riendo y relamiéndose la sangre que le mana de la nariz y de los labios. Todo su pecho desnudo está cruzado por un corte que sangra de modo bastante feo, pero no parece importarle. A sus pies y por todo el pisoteado claro de batalla, piezas de su armadura, que al parecer ha sufrido un castigo mucho mayor. Y enfrente de ellos, una figura que es ella misma, pero que comienza a cambiar y a metamorfosearse de modo que su forma anterior parece un sueño. La imagen ondula, se deforma, se contrae y se expande, difuminándose y variando de colores hasta que solamente queda la conocida máscara y el atuendo desgarrado de 99. No parece tener heridas serias, pero la mira de modo apemiente.

-¡Rápido, veterana, tome su arma y mate a estos dos traidores! ¡Mátelos! ¡Son brujos! ¡Psíquicos incontrolados! Marion no la escucha. Escucha las voces de Rolo y Kira, que la incitan a la pelea, a acabar con ese demonio enmascarado que usurpa personalidades. Lentamente toma aire, baja el terraplen de piedra, madera y nieve hasta ponerse al lado de los mellizos, en el centro mismo del triángulo, viendo a la albina mirarla y gesticular pero sin escuchar siquiera lo que dice. Sigue más asombrada que rabiosa, pero eso está cambiando rápidamente. Y entonces, un pequeño aguijonazo en el cuello. La visión se nubla, todo se vuelve borroso un instante, pero las formas regresan en menos de un latido.

Pero han cambiado: Marion se da cuenta con horror de que no ve los colores: Todo es de color gris pardo: el cielo, los árboles, sus manos... Mira a su alrededor, y entonces ve que hay algo que no se ha trastocado: En el dedo que ha llevado a su cuello, una gota de sangre *roja*, tan roja que parece irreal. Se vuelve hacia Rolo, frenética, y ve que todo su pecho está cubierto de sangre que *es* roja. Kira está también empapada de lo único que mantiene su vigencia, de la única cosa real ahora. ¿Está loca? ¿Por qué ve en blanco y negro todo menos la sangre? ¡Tiene que haber algo que mantenga su color! ¡Algo! recuerda el fulgor púrpura de su brazo biónico cuando es activado, y mentalmente da la orden de cargar de energía su puño desnudo. Pero nada sucede ante sus ojos... Ha perdido la sensibilidad, como cuando activa el campo de fuerza, pero no hay luz púrpura. Al menos, ella no la ve.

Los mellizos sonríen al ver a la veterana cargar de energía su brazo biónico. El frenetizador de batalla que le han administrado es tal vez algo sutil, pero desde luego es muy efectivo. Con eso y el empujón mental que están llevando a cabo en la mujer, pronto se pondrá a luchar contra la asesina. Y lo hace: Chilla, ruge, y sus ojos se vuelven rojos de sangre. Todas las venas de su cara y su cuello parecen a punto de reventar, pero acomete contra la asesina como una bestia enfurecida. Halolabora comprende demasiado tarde la encerrona de los mellizos, y para entonces es demasiado tarde. Esquiva el primer puñetazo como puede, recordando los efectos que tuvo en el gran reptil que cazó la veterana. Finta, gira sobre sí misma, y trata de cortar hasta el hueso del antebrazo con el cuchillo, como habría hecho con cualquiera lo suficientemente idiota para acometer de ese modo sin protecciones, pero su estocada se estrella contra una piedra púrpura brillante en forma de brazo biónico. El campo de fuerza del brazo se activa ante el impacto expandiéndose, y la hoja sale despedida de la mano de la albina, rota en pedazos purpúreos que sisean en la nieve. Marion cae de bruces por la misma fuerza de su embestida, pero se revuelve como un animal y encara velozmente a la asesina, que gime de dolor tras soportar la explosión de un cuchillo de acero en su mano izquierda. Los mellizos toman aliento, sabedores de que Marion no es rival en ese estado, y se preparan para combinar el nuevo ataque de la mujer con sus propias técnicas de esgrima.

Halolabora se lamenta de su imprudencia. La pelea había empezado relativamente bien, pero las cosas estaban degenerando rápidamente: Los mellizos eran relámpagos negros que asestaban estocadas casi imposibles de parar. Se notaba lenta y confundida, y sabía que eso, al igual que su instantánea ceguera, era fruto del psiquismo de los dos jóvenes. Esos críos igualaban sus reflejos aumentados y la hacían dudar de su estrategia, contrarrestaban sus estocadas con engaños y falsos movimientos que la dejaban al descubierto cada dos pasos. Había conseguido herir bien al muchacho (Más suerte que técnica, se avergüenza) pero eso no lo había frenado, más bien todo lo contrario: la visión de la sangre estaba excitando a los jóvenes, y cada vez estaban leyendo sus movimientos con mayor precisión. Solamente su armadura especial, su entrenamiento de disciplina mental y su experiencia la habían salvado hasta ahora. Pero ahora llegaba esta loca poseída y frenetizada, con un brazo biónico capaz de volar planchas de acero y muros de hormigón como papel.

Los frenetizados ofrecen una ventaja: están tan descentrados que son simples máquinas de disparar, golpear y embestir. No son sutiles, no hacen tácticas, no hacen nada más que morder y desgarrar, y ahí estaba su única posibilidad. Esquivó como pudo una nueva carga de la mujer, pero no pudo herirla porque en ese mismo instante tuvo que detener dos espadas gemelas con un mandoble y una voltereta. No le quedaban granadas, no tenía encima drogas de ninguna clase... ¡No podía hacer nada! retrocedió unos pasos y puso su espalda contra un grueso tronco. Marion cargó y Halolabora se agachó a

tiempo de que un ariete púrpura hiciese estallar el tronco como una bala de cañón sobre su cabeza. Era lo que esperaba: mientras Marion aún se estremecía por la fuerza de su propio golpe, se irguió y le propinó un gancho desde abajo con la mano desarmada, haciendo tambalearse a la veterana y retroceder unos pasos. Entonces, la asesina descargó el golpe destinado a separar el cuello de los hombros, pero la hoja de la espada nunca llegó a su destino. Con un resplandor morado, un filo de potencia y una sonrisa maliciosa arrancaron el arma de la mano en plena trayectoria. Halolabora solamente tuvo tiempo para ver la cara burlona de Kira a su derecha mientras Rolo, por el lado izquierdo, la rajaba de arriba a abajo descargando en el tajo el poder acumulado en las runas de la espada. El fognazo morado acabó con el poder de la espada, y también la atravesó por la mitad.

Supo que había fracasado, y ese deshonor la aterrorizó más que la propia muerte. Cayó de rodillas, con su sangre regando la nieve y las raíces del árbol derribado por Marion, y luego se desplomó de bruces. Marion cayó de espaldas, tosiendo entre pequeños espasmos mientras su brazo volvía a su apariencia normal. Entre los cuerpos abatidos de las mujeres viva y muerta, Kira y Rolo, con la espada en la mano. El corazón bombeaba deprisa, estaban excitados y jubilosos por la victoria, y la adrenalina corría por las venas. Se besaron allí mismo, y Kira aún tuvo tiempo de notar mediante su enlace telepático la erección de su hermano antes de que se desmayase él también, agotado por el combate y la pérdida de sangre. Todos estarían débiles un mes, pero por ahora, la misión (Las dos) estaba cumplida. Ahora, su hermano y ella eran miembros de pleno derecho del Clan. Habían pasado la iniciación con éxito. Falta hacer el camino de vuelta, pero no debería ser tan problemático como el de ida. La familia estará orgullosa.

CABOS SUELTOS

KOKO

Koko se pregunta qué tiene este planeta para proporcionarle los dolores de cabeza más grandes que recuerda en toda su vida: Desde el aterrizaje hasta este último choque, pasando por las resacas del licor que roba a los gretchins, y que consume en grandes cantidades para compensar el frío reinante. Se endereza y ve a su alrededor un panorama desastroso: Su flamante *lan-ezpíder* está esparcido en un radio desoladoramente amplio. Aún arde alguna llamita, pero los humos del combustible apenas son meros hilillos. Debe hacer unas horas que se ha estrellado. Realmente, no sabe si está furioso o contento: Su vehículo, la envidia de todos los orkos del campamento, está ahora reducido a chatarra (Mientras piensa *'Chatarra'* patean unos embellecedores que tuvieron la desgracia de aterrizar cerca de él). Pero aún así, Morko debe sonreírle mucho, porque se ha salvado de la mayor *oztia* que se ha dado en toda su existencia, incluyendo aquella vez que apostó a que podía saltar una fila de cincuenta gretchins tumbados con su moto (Murieron casi quince, y la moto tenía tantas tripas de *kanijo* incrustadas que limpiarla le costó casi más que arreglarla). Y luego está el detalle de Khagarraba: ese imbécil se dejó matar viendo unos pocos pollos grandes, así que, como compañero suyo que es --era--, le pertenece todo lo que tuviese (Una mano artificial ya vale una *pazta!*). Se espolsa el hielo de la ropa, ríe un par de carcajadas, y decide que hoy ha sido un buen día, con todo. En ese mismo instante, un resplandor se perfila entre los árboles, y una racha de viento huracanado lo hace volar por los aires casi otros doce metros.

--¿Ke koño pazta en ezte puto planeta? ¡Hay ke joderze! --Chilla malhumorado cuando se pone en pie de nuevo.

Justo cuando su dolor de cabeza parecía comenzar a remitir, Koko Nuebededoz acaba de recibir las últimas y más mitigadas ondas expansivas de la bomba de fusión que los humanos han plantado en el espaciopuerto, aunque él no lo sepa. Él ha sido uno de los pocos que han salvado la vida, y uno de los pocos a quien sus compañeros recogerán cuando acudan a ver *ké koño ha pazado*. Por cierto que el saqueo de la base demolida y del equipo de su compañero le proporcionará fondos para adquirir el otro *lan-ezpíder* robado que aún estaba intacto en manos de los orkos, y con ello conocerá a su mecánico y su artillero-criado-*machaka* gretchin, Pakopako Wampúm. Y de hecho, ambos se declararán abiertamente *Kolegaz* más adelante, pero esa es otra historia, y debe ser contada en otra ocasión.

ELO SARI

Elo Sari nunca regresó a Olcanze a por su hermana. Había muerto un día antes que ella en un auto de fe en un planetóide minero no demasiado lejano, tras encontrarse en su nave los cadáveres recientes de catorce personas, extendidos por todo el interior del buque y con evidencias de ser una ofrenda a las deidades del Caos. La lectura posterior de su diario de vuelo reveló que había comenzado a corromperse en uno de los últimos viajes al Ojo del Terror, y que en secreto había estado buscando información prohibida. Las pesquisas de la Inquisición llevarán más tarde al descubrimiento de un yacimiento arcano oculto por los adoradores del Caos en un planetóide perdido de un cinturón industrial abandonado, pero esa es otra historia y debe ser contada en otra ocasión.

ROMA

Roma recibió la noticia de que la misión de su prometido había sido exitosa de labios de Clamaneo, pocas horas después de que Halolabora muriese. El mismo capellán que se obstinaba en enseñarle a disparar y orar correctamente aceptó officiar la ceremonia de unión de ella y Leo con considerables reticencias dado el origen de ambos. La dote presentada por Clamaneo (A la sazón, tutor de la muchacha) será de dos Gorgones con los que la pareja marchará de misión a uno de los glaciares menos

visitados o cartografiados de Tarria, a recoger a un grupo de soldados y a un astrópata perdidos tras el desembarco. De lo que le suceda allí dependerá el futuro de la pareja, y tal vez de toda la población del continente, pero eso es otra historia y debe ser contada en otra ocasión.

EL CLAN LIEN

Zhierra continuará conspirando para tratar de eliminar a los Lien de las esferas de influencia de Pollux, pero la aparición de una expedición Eldar en los astilleros del Pecio Espacial cambiará todas las concepciones anteriores al respecto de la estirpe Lien y su abundante número de psíquicos. Pues los Lien son una rama olvidada y contaminada de los exiliados Éldar que vivieron en los mundos salvajes, integrada y emparejada con humanos cuando la Humanidad se extendía a lo largo y ancho de la galaxia. El clan entero cometerá una traición en masa, robando el Pecio Espacial en las narices de los Marines del Hades, y convirtiéndose en una versión reducida y extraña de los Mundos Astronave de los Eldar. Este hecho los convertirá en prsritos eternamente, pero nadie podrá salir en su persecución ya que, gracias al aviso de los videntes Eldar, habrán escapado a tiempo de una nueva guerra civil en Pollux V que tardará doce años en ser sofocada por completo. Pero esa es otra historia, y debe ser contada en otra ocasión.

LOS CRÉDITOS Y ALGO SOBRE ESE INÚTIL QUE SE HACE LLAMAR “AUTOR”

El *inútil que se hace llamar autor* soy yo: **Alberto Pérez Pérez Duque**.

El *copyright* de **Warhammer 40.000** es propiedad de Games Workshop, aunque no creo que me demanden por el momento. Esperarán a que tenga dinero, y no creo que eso pase nunca.

Los *agradecimientos* son para **Aníbal**, para **Jorge** y para algún amigo más que me estuvo echando una mano en la coherencia de la historia y en lo tocante a los detalles tecnológicos. Gracias también al amable **señor Internet**, que me ha prestado algunas páginas al respecto para aclararme con la disposición de los capítulos de Marines, el barullo de las cronologías y tantas otras cosas.

La *historia* y los personajes son **míos, míos y solamente míos**. Si te gustan, si tienes comentarios o si quieres explicarme que es imposible que una familia de humanos tenga ascendencia Eldar ni de puta coña me lo dices y me regalas tus White Dwarf para demostrármelo:

ALBERTO PÉREZ PÉREZ-DUQUE, (escriba eslizón y Gran Sacerdote de Sotek)

C/ ALQUERÍA GINER 15-5 VALENCIA

CP. 46009

Alpepe@alumni.uv.es

Si no os ha gustado el asunto después de un peñazo de cerca de 100 pags, me lo decís igual, por favor. Si os ha gustado... Bueno, pues cuando escribo esto (fecha Imperial **0.260.998.M3**; lo que en cristiano es finales de Marzo de 1998, en la Tierra) estoy preparando el ‘cabo suelto’ de Pollux V y su rebelión. Tenéis mi dirección de contacto. Por supuesto, recopilo con alegría *vuestras* historias y *vuestros* capítulos de Marines. Un sello es barato, ¿sabéis? Si os va la marcha (Que veo que sí, so viciosos), id pensando en un fanzine electrónico o una revista de historias al estilo “Los cuadernos de Tírribo”, pero de más de cuatro pags. Puede hacerse, ¿No?

La historia me ha exigido bocetos de personajes, servicio cartográfico completo, notas tecnológicas y esbozos del equipo. También tengo dibujos de las escenas más divertidas, de Leo en la cama con Roma y de Marion haciendo el cafre con su brazo biónico. Si los queréis, pedídmelos y enviaré fotocopias (No, no tengo aún un scanner. ¿Vosotros sí?)

Gracias a todo el que se haya molestado en leer esto, y por adelantado al que vaya a enviar correo, Email o sus propias historias y dibujos fotocopados.

- NOTICIAS, NOVEDADES Y CHISMORREOS -

Esta vez la sección está íntegramente dedicada al nuevo Warhammer 40.000 (rumores enviados por José María López-Terradas).

- En la 3ª edición del Wh40K desaparecen por completo los Squats (Al igual que hicieran los Slann y los Jokaeros en la segunda). Esto se empezó a ver cuando los Squat desaparecieron en la nueva edición del Epic, en dónde ni se los menciona. Al parecer algunos miembros de GW no están muy satisfechos con esta decisión de olvidarse de los Squat, ya que están experimentando con ellos en el GorkaMorka para ver que tal responden...
- Los Lobos Espaciales pierden TODAS sus reglas especiales en esta nueva edición, a partir de ahora todos los marines espaciales serán iguales. Esto se hizo después de comprobar que los jugadores Lobos Espaciales podían adquirir mejores tropas por menos puntos que cualquier otro jugador imperial. Otra vez, miembros de GW se oponen y alegan que deberían ser retiradas TODAS las reglas especiales de TODOS los capítulos de Marines Espaciales.
- Surgen dos nuevos Capítulos: Los Puños Imperiales y la Legión de los Condenados, (lo se, esta noticia ya es vieja). Esto se hace así para favorecer a los jugadores Marines y proveerles así de mayor variedad. Los Puños Imperiales serán un capítulo Codex estandar que tendrá su base en La Tierra. Los Condenados presentarán algunas reglas especiales como son la de teletransportarse.
- Cypher, el Paladín Angel Oscuro Descarriado que aparecía en el Codex Caos se encontraba realmente cumpliendo una misión impuesta por el Emperador, y no se descarta que esta fuera acabar con la vida de Abaddon. A la muerte del Emperador este ocupa el mando del Imperio Humano. Este quizás sea uno de los cambios más radicales y secretos que tiene previstos los chicos de GW. Este cambio lo tenían previsto para el año 2000 (fin de milenio) y dónde se acabaría el cuadragésimo primer milenio...
- La muerte del Emperador es uno de esos rumores curiosos. Al parecer el Emperador muere (físicamente) debido a una Gran Invasión. Esta invasión es un segundo gran Waagh Orko lanzado por Ghazkull y Nadzgreg directamente contra la Tierra y que a su paso destruye al Capítulo de los Crimson Fist (Puños Escarlata). La Tierra es devastada y el Emperador se sacrifica para trasladarse con todo su poder a la disformidad. Allí destruye a uno de los dos dioses Orkos, aunque no se sabe a cual. Los Orkos se sumergen en una guerra religiosa interna de dónde desaparecen los antiguos clanes. A partir de ahora sólo habrá Gorkistas o Morkistas, que defienden que su Dios es el que permanece vivo. Además se vuelven más primitivos, disminuye su capacidad de disparo y aumenta su habilidad de combate.
- Los Tiránidos se ven reforzados en esta nueva edición del WH40K gracias a la llegada de una nueva flota enjambre. Las reglas referentes a Tiránidos se presentarán en dos Codex, uno dedicado a las flotas enjambres y el otro dedicado a los cultistas. Surgirán nuevas miniaturas tiránidas y se está hablando de que podrían ser "bio-tanques". Los Cultistas se hacen más fuertes y se equipan con más material de la Guardia Imperial. Surgen de nuevo los híbridos y algunos personajes especiales.
- Surgen los Eldar Oscuros, que serán además uno de los protagonistas de la caja del ¿Warhammer 50.000?. Además contarán con sus propios exarcas, que serán los jefes de escuadras de Eldar Oscuros con el mismo sistema que sigue el Caos en el Fantasy.

Aquí teneis algo que prueba el rumor sobre los Eldar Oscuros mandado por José María, la nueva matriz de plástico.



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, es conveniente que esten comprimidos en formato ZIP. 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.

