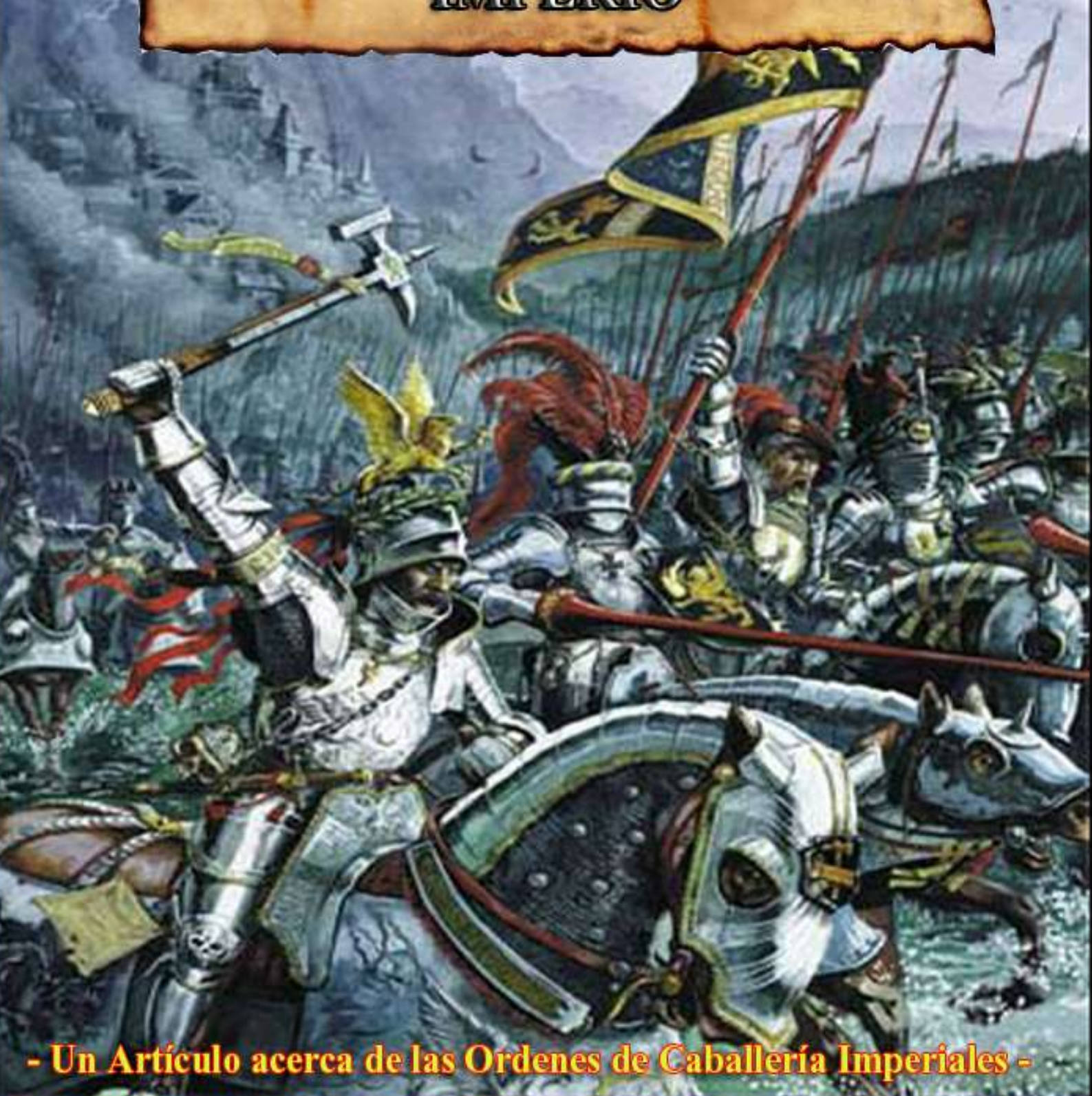


WARHAMMER
**CABALLEROS DEL
IMPERIO**



- Un Artículo acerca de las Órdenes de Caballería Imperiales -

Para Flampiru Gulagorda, Viktor
Stehmar y Nuris: mis mejores jugadores de Warhammer Rol. ¡Seguid
así, chicos! (Pero no penséis que
salvareis la vida)
También me gustaría dedicar este
volumen a Igest, ya que sin él no
estaría escribiendo estas líneas.

INDICE DE CONTENIDOS

Prefacio	2	Los Caballeros Pantera	6
Gran Orden de la Reiksguard	3	Los Hijos de Mannan	6
Los Caballeros de la Rosa Negra	3	Orden de la Espada Rota	7
Los Caballeros de la Sangre de Sigmar	3	Orden de la Guadaña Sagrada	7
Los Caballeros de Morr	4	Orden de los Martillos de Sigmar	8
Los Caballeros del Grifo	4	Orden del León Dorado	8
Los Caballeros del Lobo Blanco	4	Orden del Oso Negro	8
Los Caballeros del Martillo	5	Orden del Sol Llameante	9
Los Cab. del Orbe de las Colas Gemelas	5	Templarios de la Luz Eterna	10
Los Caballeros Encarnados	5	El Honor, mi Vida	11



Créditos

Idea Original: Julián Fernández Chicón

Textos: Games Workshop

Relato: Julián Fernández Chicón

Agradecimientos: A Igest por su pagina Web IGAROL

Para cualquier duda o comentario remitid vuestros e-mails a lobotiny@hotmail.com

PREFACIO

Este artículo nació gracias a los foros de Edge. En estos, encontré un post en el que surgía una duda acerca de las órdenes de caballería. Si soy sincero no me lo pensé. Me dije: “¿Por qué no empezar otra tarea más? Claro, que esta tienes que terminarla pronto”. La verdad es que tenía (y tengo) a medias la adaptación del quinto volumen del Enemigo Interior para la Tormenta del Caos, pero sabía que emprender esta tarea tal vez me diera el impulso necesario para completar la inconclusa. Espero tener razón. El caso es que este artículo no ha precisado mucho esfuerzo por mi parte, la información fue recopilada de la página oficial de Games Workshop, y de lo único de lo que me preocupé fue de leerlas para que evitar alguno de esos gazapos que se les cuelan de vez en cuando a estos muchachos de GW... bueno, y de buscar algunas imágenes y maquetarlas junto a los textos, así como la creación de un relato para acompañar al artículo. Espero que sea de utilidad y del agrado del lector (así como espero haber arrojado algo más de luz a las tinieblas que con frecuencia envuelven el trasfondo del Viejo Mundo). Gracias por todo.

Julián Fernández Chicón



GRAN ORDEN DE LA REIKSGARD

Fundada durante el reinado de Wilhelm, el primer emperador de la línea de los príncipes de Altdorf, la Reiksgard recibe los reclutas de entre los hijos mayores de la nobleza del Imperio. A diferencia de otras órdenes de caballería, la Reiksgard se divide en guerreros que combaten a pie y los que lo hacen a caballo. Independientemente de cómo combatan, las armas de sus integrantes son de mejor calidad y sus armaduras están tan pulidas que puedes reflejarte en ellas. En sus estandartes llevan los colores del emperador reinante, Karl Franz.

Los caballeros de la Reiksgard son las mejores tropas del emperador y, por tanto, conforman su guardia personal. Por esta razón, muchos de los maestros de esta orden han sido guardaespaldas imperiales tanto en el campo de batalla como en otras funciones de estado. También es tradición que el gran maestro sea el mariscal del Reik, la persona que más autoridad militar tiene después del propio emperador.

En batalla, la Reiksgard prefiere combatir en grandes regimientos, que es lo mejor para acobardar al enemigo con el esplendor de sus resplandecientes armaduras y plumas carmesíes. La historia imperial está llena de grandes batallas en las que se obtuvo la victoria por una carga de los caballeros de la Reiksgard o una dura defensa por parte de la Reiksgard a pie. A pesar del poder e influencia que proporciona una reputación así, la Reiksgard siempre ha sido apolítica y leal única y exclusivamente al emperador reinante, algo que le ha causado problemas en el pasado con otras órdenes menos leales.

LOS CABALLEROS DE LA ROSA NEGRA

Los Caballeros de la Rosa Negra fueron creados durante los tiempos de los tres emperadores como escolta del conde elector de Stirland, uno de los aspirantes a emperador. Tienen una larga historia sembrada de altibajos, el mayor de los cuales es que cambiasen tres veces de bando durante la guerra en la que fueron fundados. Aunque todavía llevan el emblema de su progenitor, su lealtad cambia como las dunas del desierto, pues sus grandes maestros buscan el poder político a partir del poder militar que tienen bajo su mando.



LOS CABALLEROS DE LA SANGRE DE SIGMAR

Su historia es larga y digna de orgullo. Están dirigidos por Hans Leitdorf, hermano del conde elector de Averland, y sus filas están ocupadas por algunos de los hombres más nobles del Imperio. Su proceso de selección es duro hasta para el estándar de las demás órdenes, puesto que cada recluta debe pasar un año entrenando en una iglesia, cuyos párrocos decidirán si es digno de entrar a formar parte de la orden o no.

LOS CABALLEROS DE MORR

Llevan una armadura negra y avanzan siempre en silencio. Son considerados los guardianes del Imperio. Cuando los padres quieren que sus hijos se duerman, les cuentan historias de los Caballeros de Morr y les dicen que si no se duermen vendrán a por ellos.

Los Caballeros de Morr son temidos por su devoción al dios de la muerte y son muchas las historias siniestras que hablan de sus ritos de iniciación. Sin embargo, su poderío marcial es más que bienvenido en cualquier batalla, por pequeña que sea, puesto que su silenciosa eficacia es legendaria.

LOS CABALLEROS DEL GRIFO

Estos son, sin lugar a dudas, los caballeros más beligerantes y militaristas de todos. Sus rituales diarios consisten en entrenamiento y más entrenamiento. Un caballero veterano de esta orden es el epítome de la disciplina y la marcialidad en el campo de batalla. Atacará, aguantará la posición y se retirará dependiendo de la situación, pero siempre en orden. Los Caballeros del Grifo fueron fundados en el año 2305 por el Emperador Magnus el Pío como parte de la reconstrucción del Imperio que este emprendió tras la Gran Guerra contra el Caos. Magnus pidió que se presentasen ante él los cien hombres más valientes y leales de entre los Caballeros Pantera para protegerle en Nuln, y allí creó una nueva orden de caballería encargada de la protección del Templo de Sigmar. Los caballeros se sintieron muy honrados y aceptaron la oferta sin peros, con lo que se creó la Orden del Grifo. Cuando la corona pasó al Príncipe de Altdorf en 2429, los Caballeros del Grifo se trans-

ladaron a la catedral de Sigmar, en Altdorf, para seguir defendiendo el corazón del imperio de Sigmar. A raíz de esto hay cierta rivalidad entre ellos y la Reiksguard, pues ambos consideran que el otro se está inmiscuyendo en sus asuntos.



LOS CABALLEROS DEL MARTILLO

Los Caballeros del Martillo han combatido a los enemigos de la iglesia sigmarita durante más de doscientos años, su casa capítulo y sus estatutos les han sido concedidos por el Emperador Magnus el Piadoso. Ataviados con una armadura de acero bruñido y blandiendo martillos letales en honor de Sigmar, han mantenido un historial intachable contra las amenazas al Imperio, desde los Orcos a los invasores del Caos. La piedad de los caballeros del martillo es incuestionable y los cultistas y demagogos han aprendido a temer a temer a los guerreros de cabeza rapada con su reluciente armadura y su terrorífica habilidad marcial.

En la actualidad, la orden lucha por recuperarse de las innumerables bajas que sufrió luchando junto al ejército de Valten y Luthor Huss en la Tormenta del Caos.

De los cien caballeros que cabalgaron hasta la batalla librada en Middenheim, solo regresaron veinte y a los caballeros del martillo les costará años recuperarse de esta pérdida.



LOS CABALLEROS DEL LOBO BLANCO

Los Caballeros del Lobo Blanco son una de las órdenes de caballería más famosas dentro y fuera del Imperio. Son los templarios del dios Ulric, señor de la guerra, los lobos y el invierno. Los principales caballeros del Lobo Blanco están en Middenheim, lugar donde está su templo más grande. Los siguientes grandes núcleos de la orden están en Herdeheim, veinte kilómetros al suroeste de la ciudad-estado y en el reino de Kislev, lugar en el que el fanatismo por Ulric es comparable al de Sigmar en el Imperio.

La orden tiene fama de pendenciera. Sus caballeros entran en combate blandiendo martillos a dos manos, desechando el escudo y el yelmo como prueba de su desprecio por el peligro.

LOS CABALLEROS DEL ORBE DE LAS COLAS GEMELAS

Proclaman abiertamente que adoran a Sigmar y llevan el cometa de dos colas en sus escudos azules. Se trata de una orden muy religiosa situada en lo más alto de las Montañas del Fin del Mundo. Los miembros de esta orden creen que Sigmar se hizo uno con el cometa y que busca por todo el Imperio guerreros dignos de unirse a él en la bóveda celeste, por lo que combaten ferozmente y no les importa la muerte.



LOS CABALLEROS ENCARNADOS

Fue creada por el acaudalado Frederici Tolscano en 2310, y se trataba de un grupo de pomposos caballeros, lo que tiene mucho que ver con que la orden esté compuesta por los señores más ricos. No obstante, tener dinero no es el único requisito para entrar en esta orden, puesto que hay una estricta guía que se sigue a rajatabla a la hora de elegir nuevos reclutas. Al tratarse de gente acaudalada y poderosa, los Caballeros Encarnados tienen mucho peso político. Por ello,

pueden elegir las campañas en las que toman parte y que, normalmente, son aquellas en las que se puede alcanzar gran gloria a cambio de poco riesgo.

Todo miembro de la orden tiene una armadura encarnada y su casco está coronado por tres plumas (una roja, otra blanca y otra verde). Como la pintura de la armadura se salta con facilidad, tienen que repintarla a menudo para mantener su apariencia. Los miembros de los Caballeros Encarnados no llevan escudo puesto que consideran que esconderse tras una barrera de metal es de cobardes. Por el contrario, han desarrollado el arte de pelear con dos espadas. Una de ellas la utilizan para parar los golpes y la otra para asestarlos.

A pesar de su naturaleza altanera, los Caballeros Encarnados son siempre bienvenidos. Su maestría con la espada hace que sus enemigos caigan a pares ante sus ataques, por lo que diezman con facilidad los regimientos enemigos. Siempre que el general del ejército aguante su pompa, los Caballeros Encarnados son un valioso aliado.

LOS CABALLEROS PANTERA

Los Caballeros Pantera se establecieron tras las guerras llevadas a cabo contra Arabia cuando los cruzados que volvían de aquellas tierras traían consigo magníficos leopardos, tigres y panteras y adornaban sus ropajes con sus pieles. Los caballeros todavía cubren sus ropas y pendones con todo tipo de piel manchada o rayada con la que puedan hacerse. En el escudo portan el emblema de su orden, la fabulosa pantera manchada de Arabia.

Aunque hace tiempo que han terminado las cruzadas contra Arabia, los Caballeros Pantera todavía empuñan sus lanzas contra los despóticos señores del Sur. Este fanatismo no es extraño en las

órdenes de caballería, aunque la mayoría de ellas elige combatir a enemigos más cercanos. En el siglo pasado se promulgaron dos decretos imperiales diferentes en los que se ordenaba a los Caballeros Pantera que desistieran, pero en ambos casos fueron revocados, pues el Imperio prefiere ofender a una nación lejana que a una fuerza marcial como esta.

A diferencia de muchas otras órdenes de caballería, se sienten leales al Imperio en primer lugar y a la protección de sus gentes y territorios. Los Caballeros Pantera están localizados principalmente en las ciudades de Middenheim y Talabheim. Estas son ciudades de culto a Ulric, por lo que los Caballeros Pantera mantienen una gran rivalidad con los del Lobo Blanco y, en batalla, cada una de las dos órdenes intentan ser mejor que la otra.



LOS HIJOS DE MANNAN

Los Hijos de Mannan adoran al dios del mar del Imperio. Están extendidos por muchos pueblos de la costa norte, donde se dice que el dios del mar calma el Mar de las Garras. Los Hijos de Mannan son especialmente conocidos por su fuerza, pues se entrenan en la orilla. Cuando van a la guerra, los caballeros de esta orden llevan unas armaduras de color turquesa y blanco y suelen ir acompañados por un sacerdote de Mannan, que los bendecirá poco antes de que carguen al combate.

ORDEN DE LA ESPADA ROTA

Esta orden se formó después de que Dott Barthos, reuniera a un grupo de caballeros para enfrentarse a una invasión de Hombres Bestia. Estas bestias llevaban meses aterrorizando los alrededores y en uno de sus últimos ataques habían acabado con tres familias y toda una ganadería. Había que detenerlos.

Los caballeros persiguieron a los agresores por el retorcido bosque y cuando dieron con su campamento se prepararon para la batalla. Durante el ataque, Dott Barthos se enfrentó al líder de la manada, un tal Sizlak Grimhoof. Aunque sufrió una herida muy grave, Dott Barthos sacó fuerzas de flaqueza y descargó su espada contra la bestia del Caos, cuya cabeza cayó a sus pies, no sin antes partir en dos la espada del caballero. Dott Barthos estaba exultante e imbuido de una nueva fuerza, por lo que apremió a sus hombres para que siguieran atacando, hasta que consiguieron echar del bosque a todos los seres del Caos. Tras alcanzar la victoria, Dott Barthos se abandonó a su dolor y sucumbió a las heridas causadas por la bestia.

Los caballeros supervivientes formaron la Orden de la Espada Rota en su honor y decidieron dedicarse a cuidar de los ciudadanos del Imperio. La espada rota de Dott Barthos y el cráneo de Grimhoof siguen ocupando un lugar relevante en la casa capitular.

ORDEN DE LA GUADAÑA SAGRADA

Para ellos, su deber consiste en patrullar los lindes orientales de Stirland. Su historia es larga y está envuelta en el misterio, ya que la mayoría de las narraciones que hay sobre ellos están guardadas bajo llave en su fortaleza. Los rumores dicen que pretenden esconder un terrible secreto. Lo único que se sabe a ciencia cierta de las Guadañas es que están muy acostumbrados a enfrentarse a vampiros y que plantan cara a esta amenaza en cualquier lugar e independientemente de la forma que adopte.

Como tienden a enfrentarse con criaturas de la noche y con la magia negra, algunos de sus métodos se consideran poco ortodoxos y a menudo impropios. La mayoría de las provincias vecinas rechazan su ayuda, y su desconfianza no está del todo injustificada. Su fervor por acabar con los no muertos es tan grande que han llegado a quemar todo un pueblo hasta los cimientos a modo de "juicio" contra su "población".

Llevan armaduras negras como la noche y unas brillantes guadañas, por lo que su mera presencia infunde miedo. Sin embargo, los caballeros de la Guadaña realizan un gran trabajo de limpieza para el Imperio. Gracias a sus esfuerzos, Stirland se mantiene libre de la amenaza de los Condes Vampiro.



ORDEN DE LOS MARTILLOS DE SIGMAR

Esta orden fue fundada en Altdorf poco después de la destrucción de la ciudad de Mordheim. Los Lectores de Sigmar animaron a los más devotos seguidores de Sigmar a que creasen una orden de caballería y en cuanto estuvo formada la enviaron a la ciudad de Mordheim para que restablecieran el orden y difundiesen la palabra de Sigmar.

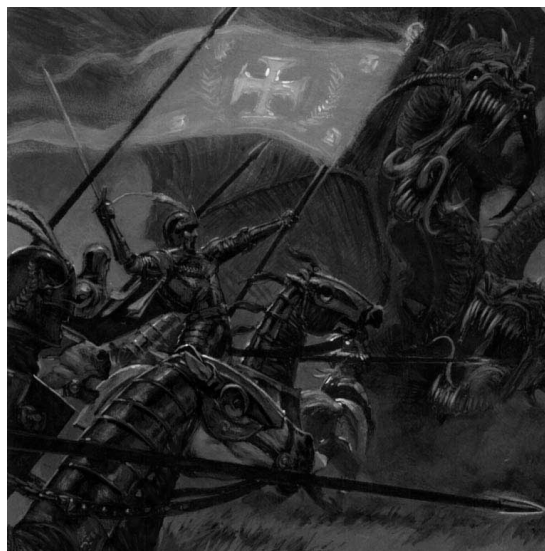
Una de las labores principales de estos templarios es la extender la fe y aplastar a los herejes. Su arma preferida es el martillo de guerra, para mostrar su devoción hacia Sigmar.

ORDEN DEL LEON DORADO

Se trata de una orden secular cuya particularidad es que fue creada en Arabia, durante las cruzadas. Un grupo de caballeros se había retirado a un pueblecito después de que su ejército sufriera una derrota tremenda y empezaban a dudar si volver a casa. Uno de estos caballeros, Erich von Strommer, decidió demostrar que su causa era justa y que debían recuperar la fe. Para ello, se internó en la sabana para cazar un león y aseguró que en caso de tener éxito, sería indudable que gozaban del favor de Sigmar. Varios días después, volvió delirando y arrastrando la cabeza de un león gigantesco. El corazón de los caballeros se llenó de fe y esperanza, y decidieron formar una orden y volver con sus aliados. Desde entonces, la del León Dorado ha sido una de las órdenes de caballería más leales al Imperio.

ORDEN DEL OSO NEGRO

Sin duda se trata de la más bulliciosa de todas las órdenes de caballería que hay en el Imperio. Los Caballeros del Oso Negro tienen una fortaleza en los lindes de Averland y otra en el mismo Averheim. Al estar tan cerca de la encantada tierra de Sylvania y de las Montañas del Fin del Mundo, que están infestadas de Orcos, a los osos de Averland no les faltan oportunidades para demostrar su valía marcial. Aun así, han llegado a encontrarse sin enemigos y han organizado torneos para dar salida a sus energías (también llevaban a cabo carreras de Halflings, algo que se prohibió en el año 2402). En estos torneos se ponen a prueba todas las facetas de lo que los Caballeros del Oso Negro consideran "habilidades caballerescas", entre las que se incluye la esgrima, la monta y, evidentemente, la bebida.



Se ha debatido largo y tendido sobre el origen del nombre de la orden. La historia oficial, tal y como la cuentan los propios osos, habla de un noble pero empobrecido caballero que tuvo que luchar con las manos desnudas contra un oso para salvar a una dama de alta cuna que se había perdido en la espesura del bosque. Al reconocer la nobleza de su acto y gozar de una gran riqueza, esta dio una gran

recompensa a su salvador, quien la utilizó para fundar la orden de caballería en Averheim. Esta es la razón por la que cada uno de los torneos que organizan empieza con un combate entre el gran maestre y un oso (una práctica que hace que algunos grandes maestros duren poco a la cabeza de la orden). Uno de los rumores sobre el origen del nombre, que es acallado con violencia, es que proviene de una taberna que hay en Averheim con el mismo nombre.

ORDEN DEL SOL LLAMEANTE

La de los Caballeros del Sol Llameante es una orden relativamente pequeña. También son conocidos como Templarios de Myrmidia debido a su lealtad a la diosa guerrera estaliana Myrmidia. Esta deidad es bastante desconocida en el Imperio y que esta orden de caballería empezase a adorarla ocurrió por casualidad.

Durante las guerras contra Arabia, unos sesenta caballeros del Imperio ayudaron a recuperar un templo de Myrmidia en Margritta, un puerto de mar al sur de Estalia. Durante el duro combate que tuvo lugar en torno al templo, un violento temblor sacudió el edificio, y la estatua de Myrmidia, que estaba colocada en lo más alto, se cayó. La estatua se rompió en mil pedazos sobre las cabezas del emir Wazir el Cruel y su guardia de la cimitarra negra. Ahora que su líder estaba muerto, las hordas de Arabia abandonaron el templo y lo dejaron en manos de los caballeros. Se ha discutido mucho sobre si este suceso fue una intervención divina o no, pero para los caballeros que lucharon allí no hay duda: se trató de una intervención de Myrmidia. Al volver al Imperio, estos caballeros formaron la Orden del Sol Llameante y construyeron un templo a Myrmidia en mitad de Talabheim. Aunque muchos

desconfían de ellos por adorar a dioses extranjeros, los Caballeros del Sol Llameante han luchado valientemente contra los enemigos del Imperio y muchos condes electores los consideran un gran aliado.



TEMPLARIOS DE LA LUZ ETERNA

El código del guerrero de esta orden se fundamenta en los principios de la justicia y la equidad. Sin embargo, y como es evidente al tratarse de nobles, su idea de justicia contrasta ampliamente con la de la gente corriente, aunque no se puede negar que a menudo combaten para defender a aquellos que no tienen en quien confiar. Fueron los templarios de la Luz Eterna quienes defendieron el pueblo de Hafbad (que estaba asediado por la plaga y que nadie más quería defender) y fueron miembros de esta orden quienes se enfrentaron al poderoso shaggoth Brakorth en las Montañas del Fin del Mundo. A pesar de todo esto, los Templarios de la Luz Eterna han pasado a la historia por otra razón (nada gloriosa): están malditos.

Solamente los archivos de la orden saben a qué se debe esta aflicción, pero los rumores dicen que ofendieron a una deidad durante las cruzadas de Arabia. Sea cual sea la causa, estos caballeros son derribados por sus propios caballos en los momentos más inoportunos, se les rompen

las espadas cuando van a asestar el golpe de gracia y parece que la tierra firme bajo sus pies se convierta en un pantano o en arenas movedizas cuando sus caballos la pisan. Solo un miembro de esta orden (Kurt von Tzalza) podía morir al recibir un balazo entre ceja y ceja del rebote de un disparo efectuado desde su espalda; solo un gran maestro de la Luz Eterna (Sigismund Drak) podía caerse sobre un montón de estiércol durante una procesión para celebrar la victoria en Altdorf; y solamente uno de los monasterios de esta orden de caballería podía ser engullido por una sima tras un terremoto. Hay muchas otras historias sobre su mala suerte, pero, con todo, a esta orden de caballería nunca le faltan reclutas. Hasta cierto punto, para algunos nobles es mejor pertenecer a una orden de caballería famosa, aunque esté maldita, que a una que sea completamente desconocida.



EL HONOR, MI VIDA

Por Julián Fernández Chicón

—¿Así que está decidido? Te marchas, Reiner. —la voz de la muchacha era temblorosa, al igual que sus labios. Se esforzó por mantenerse serena frente al joven caballero que tenía ante ella.

—Así es como debe ser, Brigitte. —Reiner también se sentía en parte desdichado al tener que alejarse de su amada cuando faltaba tan poco para el enlace de ambos, pero esa era una decisión que ya había tomado. —Es mi deber. Juré proteger a las gentes del Imperio y una gran banda de Hombres Bestia está asolando las aldeas al este de aquí.

La joven se giró sobre sus talones, no deseaba que Reiner la viera llorar. Hizo varios amagos de hablar, pero sus palabras morían en su pecho, por lo que el silencio se impuso.

—Lo lamento, querida....-el caballero se interrumpió y tomó aire. Luego le situó sus manos en los hombros. —No te preocupes, nadie le planta mucho tiempo la cara a los Caballeros de la Espada Rota. Llegaremos, cargaremos y volveremos sin bajas. —Reiner rezó para que sus palabras resultasen convincentes.

Ella se estremeció ante el frío metal de sus guantes. Sabía que eso era lo que le esperaba: la frialdad en su corazón cuando su marido se ausentase un tiempo debido a sus deberes como caballero. Lenta, pero firmemente, Reiner la giró y le alzó su rostro para observárselo. El joven sintió una punzada en su corazón al verla llorar.

Brigitte se alzó en puntillas para colgar un amuleto con la forma del sagrado martillo de Sigmar en la barroca armadura del joven.

—Para que te proteja. Te quiero. —tras estas palabras, la joven le dio la espalda al caballero y corrió mientras se cubría su rostro con las manos.

Reiner se quedó en el sitio,

observando a su prometida hasta que desapareció de su vista. Luego, se acercó a su destacamento.

—Yo también te quiero. —susurró.

15 días después

Reiner no podía dormir esa noche a pesar de que sabía perfectamente que debía reunir fuerzas para la mañana siguiente. Sus pensamientos volaban constantemente hacia su prometida, Brigitte. Recordaba perfectamente cómo sus lágrimas recorrieron su rostro en la hora de su despedida. El joven caballero trató de pensar en otra cosa, por lo que se esforzó en concentrarse en recordar cómo se hallaba en esta situación.

“Habían viajado hacia el este durante dos semanas hasta avistar Wurtbard. Al llegar a la ciudad, la encontraron asolada por los signos de varias escaramuzas de gran tamaño, aunque quedaban aún civiles rondando por las calles y atendiendo a los soldados heridos. Por la información que le sacaron a una mujer de ojos enrojecidos, habían sufrido dos ataques a manos de los Hombres Bestia. Por lo que comentó Jakob, el capitán de los destacamentos emplazados en Wurtbard, se trataba tan solo de batidores que no esperaban hallar resistencia, por lo que lograron rechazarlos durante un par de días. Tras el segundo ataque, Jakob se percató de su error: cada vez era mayor el número de bestias que surgían del bosque, empuñando armas y lanzándose contra los defensores. La situación era desesperada, y el siguiente ataque podría suceder en cualquier momento.

Una rápida mirada le dijo a Reiner que la mayoría de los soldados habían caído o estaban tullidos, dejando el peso de la defensa a manos de milicianos y



granjeros. El joven caballero sabía que sin la ayuda de los Caballeros de la Espada Rota no aguantarían mucho más; aunque se esperaban más refuerzos para el día siguiente era el deber de ellos salvaguardar la ciudad. Mientras Dieter, el líder de su destacamento, destituía a Jakob de su autoridad y asumía el mando de la defensa, el resto de los caballeros se dispusieron a preparar una defensa sólida. Conocedores de las tácticas de combate de los hijos del Caos, sabían que deberían tener en todo momento a la mitad de los efectivos haciendo guaridas de doce horas, mientras el resto descansaba.

Justo cuando Dieter surgía de la tienda de Jakob con su habitual rostro severo observando tras el pesado yelmo, un cuerno de guerra puso a todos sobre alerta. Del bosque surgía una oleada de criaturas humanoides con cabezas cornudas. Montando sobre los caballos y ladrando ordenes a los aterrorizados defensores, los Caballeros de la Espada Rota cargaron contra el enemigo. Reiner golpeó con sus espuelas los flancos de su fiel caballo para avanzar hasta situarse cerca de Dieter. La unidad de caballeros tomó rápidamente formación mientras acortaban la distancia que les separaba de su enemigo. El joven caballero se concentró en el traqueteo de su caballo y descendió su larga lanza, preparado para segar cuantas vidas pudiese. Sin aminorar la marcha lanzó una mirada a su capitán; la mayoría de los enemigos huían ante una carga de caballería pesada, pero ¿qué harían si la gran cantidad de cuerpos frenaba el ímpetu? No hubo tiempo para una respuesta. Los caballeros chocaron contra los Hombres Bestia, dispersándolos y destrozando carne y huesos con sus terribles lanzas, la mayoría de las cuales acabaron quebradas. Tal y como Reiner temía, la carga perdió fuerza, quedando atrapados entre decenas de enemigos. Mientras su caballo se encabritaba, coceando a las bestias, Reiner desenfundó su espada, lanzando tajos a uno y otro

lado. Unas garrudas manos le aferraron la pierna. Horrorizado, notó como tiraban de ella para desmontarlo. Solo podía hacer una cosa; girando su cuerpo a medias, lanzó varias estocadas sobre los hombros del monstruo, desprotegiendo su otro flanco. Dieter sintió varios golpes en su costado, ignorándolos gracias a su pesada armadura, prosiguió castigando al enemigo hasta que su pierna fue liberada. Con un rápido giro hacia su otro adversario, le infligió una herida desde el hocico hasta las costillas, quebrándolas bajo el peso de la espada. Reiner se esforzó por acercarse a los suyos, aun quedaba mucha batalla.

Caía la tarde cuando los caballeros supervivientes volvieron sus vapuleados huesos hacia la ciudad, arrastrando como podían a los caídos. Reiner portaba el maltrecho cuerpo de Dieter, el cual espiró antes de alcanzar la ciudad. Más de la mitad habían perdido la vida contra los Hombres Bestia, aunque les habían hecho pagar un alto coste, puesto que sus muertos se alzaban varias cuartas en el suelo. No aguantarían otro asalto así, ni siquiera combinados con los defensores de Wurtbard. A Reiner le habían inculcado el no perder la fe: Dott Barthos, el fundado de la orden, se había encontrado en una situación similar y venció. Tras lavar y vendar sus heridas, los caballeros enterraron a sus muertos y prepararon los turnos de guardia, aquella sería una larga noche.”

Y allí se encontraba, lejos de su hogar, recostado en el suelo fangoso y temeroso de despojarse de su armadura, pues se esperaba un ataque para esa misma noche. Y en lo único que podía pensar era en que moriría lejos de su amada. Por un momento pensó en huir, luego prometió que ayunaría durante dos días por tales pensamientos. Era un caballero, y había jurado que defendería a las gentes del Imperio. Ese juramento estaba sobre todo lo demás, sobre su amor y sobre su propia vida.

Apenas despuntó el alba cuando las bestias volvieron, esta vez más cautelosas. Avanzando lentamente, agazapadas y con las armas prestas. Se dio la alarma y todos los caballeros se plantaron ante ellas, intercalados por temblorosos milicianos. Hoy lucharían y morirían a pie, junto al resto de defensores. Reiner aprovechó para besar el amuleto que le regaló Brigitte quince días antes. Confiados por su superioridad, los Hombres Bestia aceleraban progresivamente; cuando se hallaban en plena carrera, los Caballeros de la Espada Rota alzaron sus escudos, dispuestos a vender cara sus vidas.

Brutal fue aquel choque. Las bestias obligaron a los defensores a retroceder poco a poco. Pronto, la milicia huyó desmoralizada, para ser alcanzados por sus perseguidores y descuartizados.

El último foco de resistencia lo componían nueve caballeros, formando un círculo de hierro y acero. Poco a poco, hombre a hombre, el número de defensores fue mermando hasta quedar tan solo cuatro. Reiner había sufrido varias heridas graves, y, aunque notaba como la vida se le escapaba por su pecho, no se resignaba a morir aún. Lanzando terribles tajos, perdió el equilibrio y cayó sobre una de sus rodillas, arrojando la espada lejos de él. Mientras veía por las ranuras de su yelmo como lo rodeaban sus enemigos prestos a matarle, aferró con todas sus fuerzas el talismán de Sigmar. Justo antes de que una oxidada cimitarra le hendiera el pecho y un pesado garrote le destrozara el cuello, pudo oír el inconfundible sonido de docenas de arcabuces disparados. Lo habían conseguido, habían mantenido Wurtbard hasta la llegada de los refuerzos. Reiner perdió su vida, pero no su honor.



¡EL HONOR LO ES TODO!

Caballeros del Imperio es un gran estudio en el que se detallan las órdenes de caballería más famosas de todo el Imperio, sus orígenes, sus secretos y su actual estado tras los trágicos hechos acontecidos tras la gran invasión conocida como la Tormenta del Caos.

- **Las Órdenes de Caballería.** Un conjunto de textos en los que son detallados todos los aspectos de las más famosas órdenes de caballería desde la creación del Imperio; algunas de éstas fueron fundadas por el mismísimo Magnus el Piadoso.
- **Detalles** por pocos conocidos y secretos de éstas grandes órdenes, algunas de ellas heridas de muerte tras la trágica Gran Guerra.
- **El Honor, mi Vida**, un relato en el que se muestra cómo el honor puede valer mucho más que la propia existencia.

Caballeros del Imperio es un nuevo mini-complemento de Warhammer: El Juego de Rol. Gracias a su contenido tanto los DJs como los jugadores serán conocedores de las actuales grandes órdenes de caballería, así como de sus más ínfimos detalles. Se acabaron los caballeros genéricos, ahora se dispone de la suficiente información para seleccionar una orden y conocer los preceptos de la misma. Ideal para tanto para DJs como para jugadores debido a la gran cantidad de información disponible para ambos.

UN SOMBRÍO MUNDO DE AVENTURAS Y PELIGROS

Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, BL Publishing, the BL Publishing logo and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either ®, TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved. All material found in this supplement is unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Ltd.

