

Crónica del muy secreto y glorioso

*X Escuadrón
de la*

SigmarSohn

DAN SCOTT

Volumen I

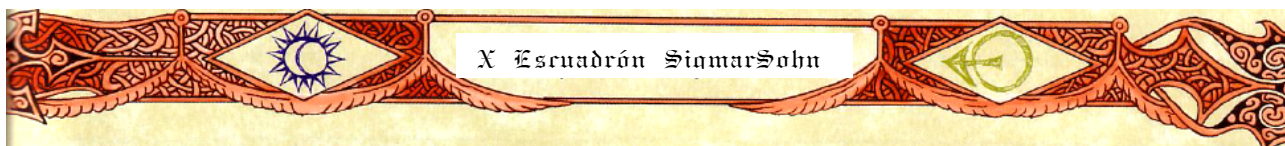
Por el muy sabio y erudito Doctor Historiador

Edmund von Miendeck,

Profesor de la Universidad de Altdorf

Con licencia del muy ilustre Maestre de la Orden, Erik von Leitdorf.

Libro dictado en Altdorf bajo control del Santo Oficio Sigmarita, 2535 c.I.



“En estos años sombríos, en los que la oscuridad del Caos se rierne sobre todos nosotros, sólo unos pocos mantienen la fe en la victoria y en el emperador.

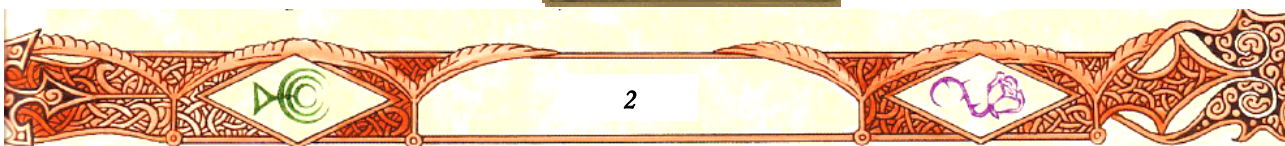
Y sus enemigos no solo acechan desde el helado norte o los bosques y montañas perdidas... dentro de las aldeas, de las ciudades y de los castillos se esconden otros enemigos del Orden y la Luz que deben ser descubiertos y exterminados”

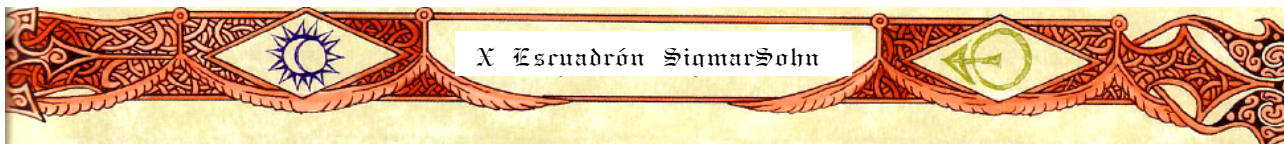
El X Escuadrón de la 2ª Promoción

Esta es la crónica de uno de sus escuadrones más famosos, en el que lucharon y murieron algunos de los más condecorados y recordados héroes anónimos del Imperio, a los que con esta modesta y laboriosa investigación, rendimos homenaje. Sirviendo al Emperador y a la Humanidad se vieron envueltos en algunos de los fatídicos sucesos que acontecieron en su tiempo. Algunos de ellos no regresaron, otros lo hicieron tan cambiados que se puede decir que sus almas quedaron por el camino. Algunos perdieron la cordura a causa de los hechos terribles que debieron presenciar...

Como parte de la instrucción de las nuevas generaciones, por orden del Gran Maestre de la Orden, Erik von Leitdorf, que los conoció y ordenó sus numerosas misiones, esta historia será leída, estudiada y recordada, para que sirva de guía y de enseñanza para los nuevos reclutas y de reconocimiento y homenaje a aquellos valientes.

Honor y Gloria para los Hijos del Emperador.





Historia de La Orden de los Hijos del Emperador., La SigmarSohn

Dada la naturaleza secreta de la información aquí recopilada, con el permiso del muy noble señor Conde Siegfried von Walfen, Canciller del Reikland y de Erik von Leitdorf, Gran Maestre de la Orden de los Hijos del Emperador, solo puede ser consultada por miembros de la Orden o bajo la autorización expresa del propio Emperador Kart Franz. Toda digresión de esta Orden Imperial será penada con la tortura y ejecución del infractor en las prisiones de la Fortaleza de los Hijos del Emperador.

Los Hijos del Emperador son una Nueva Orden de guerreros juramentados que están al servicio del Emperador Karl Franz, que han sido reclutados entre los niños huérfanos o abandonados, siendo educados desde pequeños para luchar por el Imperio y su Señor. Y es nueva en muchos sentidos y acepciones de la palabra: desde la forma de seleccionar a sus miembros (por méritos propios y nunca por su origen, cuna, bienes o favores), la manera y tiempo de su instrucción y adoctrinamiento, así como por la forma de estructurarse sus fuerzas, su funcionamiento en campaña (en pequeños grupos autónomos denominados Escuadrones), donde no hay una estructura de mando rígida y fanática, sino igualitaria y flexible, que permite a estos Escuadrones funcionar, luchar y cumplir los diversos objetivos que el Emperador les encomienda bajo cualquier circunstancia o pérdida.

Son una Orden nueva, distinta, en la que las nuevas ideas del Humanismo y el Renacimiento del Hombre marcan su espíritu. Entre los hermanos de la SigmarSohn, el valor, la inteligencia y la superación no conocen límites, y todos tienen oportunidad de llegar a Capitanes, Comandantes o incluso Maestres.

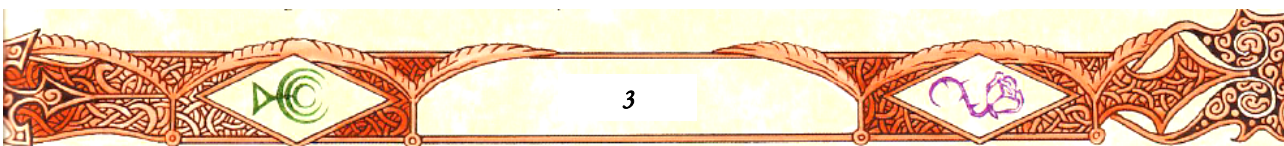
Son la semilla de la que debe surgir el Nuevo Ejército de ciudadanos iguales (ya no siervos), y de él el Nuevo Imperio del Hombre, donde todos serán reconocidos y respetados con justicia y honor por igual, sean hijos de quien sean, tengan o no viejos linajes.

Sede:

Castillo de Grauenburg (pueblo y antiguo castillo de Coucy) (cerca de Bøgenhafen)



El Escudo de la SigmarSohn:



Reclutamiento

Es frecuente entre los miembros de la Orden no tener apellidos, dado su origen de huérfanos rescatados de las calles y orfanatos del vasto y cruel Imperio. Es por ello que su apellido común es Franzsouhn (hijos de Franz), una extrapolación al actual Emperador, Kart Franz, del nombre oficial de la Orden, SigmarSouhn "SS" (Hijos de Sigmar). De esta forma, con éste nuevo apellido, se ha de crear un nuevo linaje de hombres libres que algún día dirigirán los destinos del Imperio.

Son reclutados de pequeños, con 5 o 6 años por una red de agentes, de entre los huérfanos en las calles de las ciudades, los pueblos y orfanatos, las poblaciones saqueadas, con epidemias, con pobreza... se les selecciona y reúne en una fortaleza en Reikland, el Castillo de Grauenburg, donde se les alimenta, entrena y educa. A los 13 años, deciden si se marchan o se quedan voluntariamente para servir al Emperador.

Su motivación y fidelidad personal al Emperador está fuera de duda. No tienen otra familia q sus camaradas desde los 5 años y consideran al Emperador su padre. Lógicamente, su nombre es "Los Hijos del Emperador", aunque el nombre oficial es "Los Hijos de Sigmar", en inglés "Sons of Sigmar" y en alemán "SigmarSouhn".

Son el brazo del Emperador cuando necesita de soluciones directas, como su cuerpo de élite frente a las intrigas del Caos, de los Condes Electores, de los Arquitectores, de los Nobles, de otras naciones y de Orcos, Elfos o cualquier poder o raza que amenace al Imperio o a su Señor... Y no están ahí por ser hijos de un gordo marques o un decadente barón, si no por su valía, inteligencia y tenacidad. Son el reflejo de una nueva era, el Renacimiento y del fin del antiguo régimen Feudal.

En su seno, todos son iguales, no importa si son huérfanos de un barrio de chavolas de Nuln o el superviviente de una conspiración entre familias nobles... los ascensos y oficialidad son exclusivamente por méritos y no por cuna. Se les entrena para el combate y las misiones, pero también se les instruye: saben leer, escribir, pensar... Y son fieles a Kart Franz, por encima de todo, no a los nobles ni a los Condes Electores.

Instrucción.

La instrucción de los Hijos del Emperador consta de cuatro pilares:

Primero es una intensa actividad física diaria, tanto para aumentar su resistencia como su agilidad. Se realizan calentamiento y carrera tras el desayuno. Luego suelen organizarse partidos de "snotbol", tras lo que se almuerza

y se vuelve al campo de entrenamiento, esta vez para la instrucción de Orden Cerrado (marcha en formación, cuadro de picas, desfile...).

Hacia las 12 comienza la segunda fase del entrenamiento diario: el Orden de Combate. Evidentemente, tanto el entrenamiento físico como el de combate son incrementados de nivel poco a poco. Se empieza con ellos como si fuera un juego, en la parte física con carreras, partidos de snotbol, pequeños desfiles al son de tambores y pifanas militares, y en la de lucha jugar con espadas de madera, con escudos y mazas forradas de lana y cuero, etc. para poco a poco ir incrementando la intensidad y el realismo del entrenamiento.

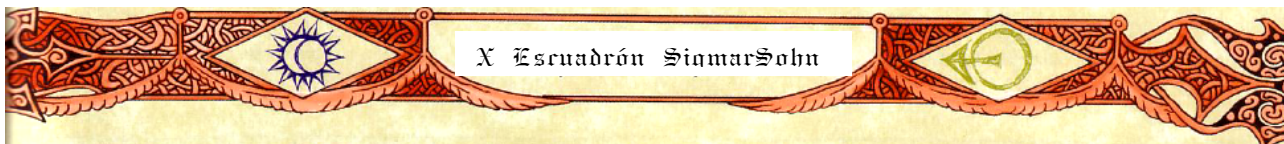
El tercer pilar de la instrucción es la educación y el adoctrinamiento. De la misma forma, se les va incrementado la dificultad y el nivel, tanto de la enseñanza (leer, escribir, historia, heráldica, anatomía, herboristería, alquimia...) como del adoctrinamiento nacionalista, exaltando al Imperio, Sigmar, Kart Franz y la Reiksgard, etc. Esta parte de la instrucción se realiza después de comer, durante unas dos horas.

El cuarto pilar es el desarrollo de las habilidades propiamente de espionaje, de operaciones especiales y de infiltración. Tienen mucho que ver con la instrucción de los agentes imperiales del Untersuchug, pero a un nivel mucho menos intenso, porque sus misiones no se centran en estas actividades, aunque es necesario que sepan desenvolverse. Esta parte se realiza hacia las 5 de la tarde en adelante, y se camuflan como "tareas rutinarias" inicialmente. Si las hacen bien y rápido, antes pueden disponer del tiempo que les queda antes de acostarse para jugar con el resto. Se busca, así mismo, que se les haga de noche rápido para que se acostumbren a desenvolverse en la oscuridad.

El método comprende varias etapas y habilidades en las que se les entrena progresivamente:

Cada recluta comienza con tareas sencillas del palacio tan pronto como tiene facultades para ello (limpiar cuadras, barrer, etc.). El sujeto no recibe información de ningún tipo sobre el verdadero entrenamiento que va a tener lugar en el castillo, en su lugar, cada uno de los ejercicios que va a llevar a cabo nunca responderá a un horario sencillo, ni a un patrón fijo, el objetivo es que el aprendiz se convierta en un embustero de primera, teniendo una coartada preparada para el supuesto en que le pillen estando en algún lugar que no deba, o en el caso en que no pueda realizar sus quehaceres domésticos.

La siguiente fase, al tratarse de niños, se plantea como un juego sencillo, por ejemplo:



El sujeto debe presentarse ante una de las cocineras de palacio y preguntarse si la panceta de este año estará más magra que la del año anterior. Acto seguido, el individuo deberá referir la conversación íntegra a su instructor, palabra por palabra en la medida de lo posible, y responder una batería de preguntas acerca del porte de la mujer, si es diestra o zurda, si pareciera dura de oído...El objetivo de este ejercicio no es únicamente ejercitar la memoria, sino también aprender a grajearse la confianza de la gente de a pie y familiarizarse con sus costumbres. Al mismo tiempo, las pruebas de memoria con piedras de colores serán un ejercicio frecuente.

La siguiente fase incluye "juegos" cada vez más osados:

* **Prueba de memoria:** El sujeto debe memorizar ciertas plantas de un herbolario. Al aprendiz se le pedirá que recolecte seis muestras que encajen con las ilustraciones, que naturalmente, podrían estar tanto en huertos de la cocina de palacio como en lo más recóndito del bosque. Los medios mediante los cuales se consigan dichas muestras son irrelevantes, (de hecho, es imposible superar la prueba sin hacer trampas).

* **Prueba de observación:** Al aprendiz se le muestra una madeja de hilo de cierta ama de llaves, y debe, sin que ésta se entere, dar con el paradero exacto del lugar donde guarda su surtido de ese mismo hilo y qué hierbas ha utilizado para teñirlo.

* **Prueba de ocultación:** El individuo debe dar la vuelta a todas las camisas puestas a secar en los tendales del patio de la lavandería sin que le pillen.

En la fase previa a la final, el sujeto nunca debe tener claro si los ejercicios son meras pruebas de habilidad o auténticos encargos; estos son algunos ejemplos: "Manipula las copas de vino de los invitados del Emperador, para que los comensales se emborrachen mucho más de lo previsto".

"esconde una marioneta de la compañía de titiriteros, para que tengan que representar tal obra en lugar de otra".

"Ata un hilo al espolón del caballo de cierto noble visitante, para provocar que el animal cojee temporalmente, y que su dueño se quede en este lugar dos días más de lo planeado".

La última fase incluye instrucción especial en el noble arte del asesinato diplomático y una prueba de lealtad, que siempre varía de una vez a otra. Una vez finalizada ésta, el sujeto está "operativo", y comenzará a recibir sus primeros encargos reales.

Organización

Los Hijos del Emperador surgen tras la separación del servicio secreto imperial, la *Untersuchung*, que inicialmente nace como servicio de inteligencia de la *Reiksgard*, bajo las órdenes de Kurt Helborg, Capitán de los Caballeros de la *Reiksgard* y Mariscal del *Reik* del Imperio, comandante de todas las fuerzas.

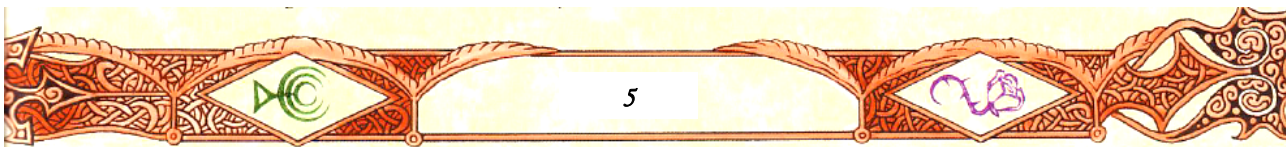
Eran demasiadas funciones para un solo hombre, de manera que el Emperador separó el *Untersuchung*, se lo llevó de su sede conjunta en el Castillo de *Reiksgard* y lo trasladó a uno más alejado y montañoso: el Castillo de *Grauenburg* (cerca de *Bögenhafen*). El mando se lo dio a *Siegfried von Walfen*, su primo y hombre de la más absoluta confianza. El les dará su actual eficacia e implantación por todo el imperio, pero también aparecerán las primeras rencillas con la Hermandad de *Sigmar* y los *Buscadores de la Verdad* y la *Justicia* (los cazadores de brujas). Ambas organizaciones están enfrentadas en cierto modo, aunque ambas se dedicaban a buscar y exterminar al *Caos* en el seno del Imperio, pero no sólo...

La *Untersuchung*, surge pues como una agencia imperial creada para combatir a los servidores del *Caos* y que ha terminado por convertirse en una auténtica policía secreta, que investiga la traición, la conspiración política, la sedición y se encarga del contraespionaje y la información, tanto fuera como dentro del Imperio.

Como respuesta a esta nueva independencia organizativa, la necesidad de reclutas sin pasado y los retos mayores, variados y exigentes a los que la *Untersuchung* ha tenido que enfrentarse, surge pocos años después una rama armada de la misma: la *Sigmarsohn* (SS), Los Hijos del Emperador. Esta nueva organización sería su brazo armado, sus fuerzas especiales.

En unos años, el proyecto fue tomando forma y surgió la primera promoción. De entre ellos, uno de los mejores fue *Erik von Leitdorf*, un noble de trágico destino protegido por el Emperador, (hijo pequeño del fallecido *Marius von Leitdorf*). Un par de años después, se le confía el mando de los Hijos del Emperador. Bajo las órdenes de este joven entusiasta, se reorganiza esta sección de operaciones especiales, más relacionada con los golpes de mano y la acción directa, que del sutil espionaje, le mentira y el asesinato silencioso, mas propio de la *Untersuchung*.

La SS, está organizada como un "brazo ejecutor" del servicio secreto del Emperador, que sigue dirigiendo y coordinando *Siegfried von Walfen*, la *Untersuchung* capta la información y hace algunas acciones sutiles de asesinato y extorsión si fuera necesario, pero las operaciones especiales, los golpes de mano, las llevan a cabo los SS, que primero era una sola compañía de unos



100 hombres, para luego crecer y organizarse en Escuadrones más operativos de unos 10 hombres. Cada promoción se crean unos 10 Escuadrones, cada uno con su número de orden seguido de su número de promoción. Si consiguen sobrevivir a varias misiones, se les puede conceder el honor de ponerle nombre a su Escuadrón, tener estandarte, etc.

Sin embargo, por la elevada mortalidad, los escuadrones son frecuentemente reorganizados (reformados es el término oficial) con miembros de varias unidades, preferiblemente de la misma promoción. En ese caso, se asigna siempre el nombre y número del escuadrón que aporte más hombres, o el que más honores haya recibido.

Dentro de los escuadrones, no hay rangos, todos son iguales y pueden funcionar de forma autónoma en cualquier circunstancia, seguir su misión tenga las bajas que tenga. En el cuartel de Grauenburg, cada promoción se encuadra formalmente en una Compañía, que tiene el n° de orden del año de su creación y al mando se coloca al soldado que quedó primero de su promoción, con el rango de Alférez de Campo, aunque esto sólo sirve a nivel organizativo, para los desfiles y las paradas. En campaña, incluso él no es más que otro miembro de su Escuadra.

Por encima, los oficiales instructores y, por supuesto, Eric Leitdorf, su comandante.

Historia de Erik von Leitdorf

Marius Leitdorf Conde Elector de Averland y padre de Erik, era conocido como el Loco Señor de Averland. Era hosco y malhumorado, propenso a sufrir periodos en los que la rabia nublaba de tal manera su visión que nadie podía hacerle entrar en razón. En otras ocasiones sufría depresiones durante las que se encerraba en sus aposentos y renunciaba a hablar con nadie durante semanas. Sus molestos e imprevistos cambios de humor le granjearon muchas enemistades a lo largo de los años. Dejó de ser bienvenido en las demás cortes del Imperio, incluso en la de Altdorf. Su gusto por las sedas finas, el terciopelo y las ropas exquisitamente confeccionadas era legendario y la causa de que muchos le considerasen (equivocadamente) un petimetre. Dicen que estaba loco y, aunque posiblemente así sea, su furia irracional se veía contrarrestada por una mente artística y aguda. Espadachín, poeta, pintor, ingeniero e inventor, destacaba ampliamente en diversos campos. No tenía rival en el manejo de la espada, su destreza no podía ser igualada excepto, quizá, por la del Mariscal del Reik, Kurt Helborg. Aunque la rivalidad de ambos personajes era consabida, el enfrentamiento que demostrase quién de los dos era mejor espadachín nunca tuvo lugar. Marius

luchaba con dos espadas, el Colmillo Rúnico en una mano y una daga de hoja larga en la otra. En combate con ambas espadas, demostraba una técnica sin par.

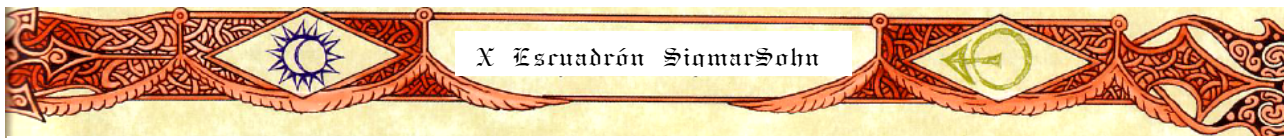
Irónicamente, Marius encontró la muerte a manos del feroz Kaudillo Orco Vorgaz Mandíbula'ierro. Durante la Batalla del Paso del Fuego Negro, Marius y los Maestros Espaderos de Averland se enfrentaron a un enorme ejército de pieles verdes que los rodeaba por completo. Vendieron muy cara su vida, pero el Conde Elector fue derrotado en un duelo final contra el líder orco. La muerte del Conde Elector no fue en vano, puesto que su resistencia fue tan valerosa que duró lo suficiente como para dar tiempo a que Karl Franz en persona, al mando de los Caballeros de la Reiksgard, llegara a la batalla y acabara con todos los Orcos. Desde entonces, el nombre de Marius Leitdorf es recordado con honor junto con el del resto de Salvadores del Imperio.

Pero sí tuvo una consecuencia en sus posesiones y con su familia. Su excéntrico temperamento había alejado al Conde de sus tres hijos: los dos mayores, además se enfrentaron entre sí por el control del Condado de Averland. En cuanto al más pequeño, de apenas 3 años, fue confiado por su tío al mismísimo Emperador para que lo protegiera y lo educara como merecía, lejos de la influencia nociva de sus hermanos. Fue así como se integró en el proyecto del Emperador y el conde Siegfried von Walfen, compartiendo las alegrías y las fatigas de los huérfanos elegidos del Emperador, su nuevos Hijos.

Tras años de entrenamiento, se le dio a elegir, y como muchos otros, juró fidelidad al Emperador y se integró en el también mítico 1°-I Escuadrón. Tras varios años de misiones exitosas, se le encomendó el mando estratégico de las operaciones de los distintos escuadrones en activo.

Fue así como se convirtió en la cabeza visible de los Hijos del Emperador, el que les encomendaba las misiones y al que debían rendir cuentas.

Sólo está por debajo del Conde Siegfried von Walfen, y del mismo Emperador.



El X Escuadrón de la SigmarSohn

Fecha: finales verano de 2520 c.I. Lugar: Castillo Grauenburg (cerca de Bögenhafen), Montañas Grises, sede de los Hijos del Emperador.

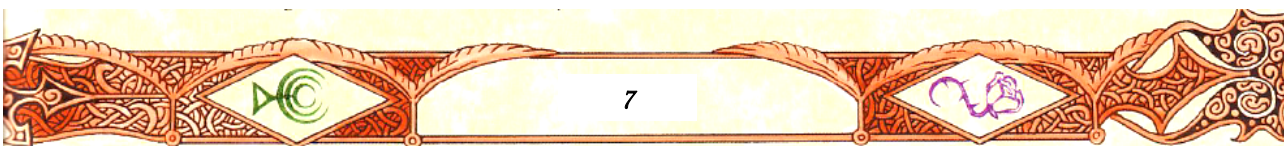
Nuestra crónica no se remonta a la creación de la Orden, aunque al principio de nuestra historia se ha incluido una introducción donde se aclaran algunos aspectos que puedan interesar al lector. Sin embargo, la presente obra no es un tratado sobre la SigmarSohn, sino sólo sobre uno de sus Escuadrones más recordados, aquel que sobresalió entre los demás. El sacrificio de sus componentes sobrepasó lo que muchos hombres normales podrían soportar y les llevó a combatir a los enemigos del Emperador en todas sus formas y disfraces.

Esta es la crónica de unos niños que se hicieron hombres sirviendo juntos a al Imperio, al Emperador, a Sigmar y la Humanidad. La historia podría comenzar antes, pero la iniciaremos con una solemne ceremonia: el verano estaba terminando y una nueva promoción de Hijos del emperador se iba a licenciar: en concreto, los 10 nuevos Escuadrones, del I(2º) al X(2º). Tres años antes, también en otoño, se habían creado los 9 primeros Escuadrones, del I(1º) al IX(1º), pero muchos de sus miembros ya habían muerto.

Fue una ceremonia sobria en el patio del Castillo, una mañana aun soleada de septiembre, con la presencia del nuevo Comandante de operaciones, Erk von Leitdorf, del Conde Siegfried von Walfen, entonces aun Gran Maestre de la Orden y del mismísimo Emperador, aunque no era la primera vez que los jóvenes reclutas los veían.

En cualquier caso, los apenas 50 nuevos miembros de la Orden hicieron el juramento solemne, recibieron uno a uno la insignia y la daga de las manos del Emperador, junto a un apretón de manos. El viento hacia ondear los estandartes y los soldados formaron de nuevo por escuadrones.

Los de mejores capacidades de su promoción formaban el X Escuadrón. Cada escuadrón contaba con entre 5 y 10 miembros, dependiendo de la disponibilidad de reclutas o de la exigencias de la misión. Todos comprendían distintos especialistas, a saber, un clérigo, varios soldados tanto exploradores como arqueros, especialistas en explosivos y armas de fuego, especialistas en infiltración...



Hannikēn (Han) el iniciado, (Cesar) 17 años, de complexión robusta, profundos ojos marrones y pelo castaño rasurado, como se espera de un Iniciado (después Clérigo) de Sigmar.

En todos los Escuadrones se procura que integren un iniciado o clérigo de Sigmar Renacido. Es fundamental para el consejo espiritual de sus componentes y también para su salud física, pues las bendiciones de Sigmar ayudan a la curación de las heridas en combate, numerosas, como es comprensible. Sin embargo, la formación de los iniciados de la SigmarSohn no es fácil. Su doctrina es considerada en algunos círculos como "muy particular", casi herética, dado que consideran que Sigmar renace cada vez que se realiza la elección y la ceremonia de "ungir al Emperador" en la Catedral de Altdorf. El cuerpo del elegido es el receptáculo de parte del alma del dios, fundiéndose en él su voluntad y fuerza. Según la doctrina de Sigmar Renacido, el Emperador-Dios está por encima del Gran Teogonista y de todos los Arquitectores y Obispos, de manera que debe aunar voluntades y dirigir al Imperio contra las fuerzas que lo amenazan.

El destino llevó a Hannikēn a ser abandonado por unos padres desconocidos durante unos años difíciles en Reikland, como consecuencia de una de las periódicas crisis de subsistencia por falta de alimentos. Debíó formar parte de alguna familia numerosa de campesinos, pues era costumbre que en épocas de gran necesidad, se entregaban a los hospicios sigmaritas y de Shayla los niños que las familias ya no podían alimentar. Tal vez el ser criado desde los pocos meses en un entorno más o menos piadoso influyó de manera inconsciente en su vocación adolescente.

Sin embargo, Hannikēn fue un niño despierto, rebelde, no muy fervoroso. Sus constantes travesuras pusieron a prueba la paciencia de los Padres del hospicio, así que a la edad de 6 años se pidió su traslado a un reformatorio de la capital. De allí lo sacaron a los pocos meses los reclutadores de la SigmarSohn.

Pero poco a poco su empatía con los demás, su capacidad de escuchar, sus equilibrados juicios y su firme determinación contra la injusticia llamaron la atención de los Padres Instructores. Poco a poco fue aprendiendo la Palabra Sagrada, estudió la Vida de Sigmar y de los mejores emperadores, como Magnus el Piadoso. Aprendió las Vidas de los Santos y como han combatido durante milenios a las fuerzas del Caos. Sintió la fe y la fuerza en su interior, y como Sigmar respondía a sus plegarias y le concedía su favor. Abrazó la doctrina acerca de la divinidad del Emperador sin reservas, a pesar de ser considerada casi herética en los círculos teológicos cercanos al Gran Teogonista. Para un niño de 12 años,

ver a mismísimo Kart Franz con su deslumbrante armadura, pasando guardia en la plaza de armas de Grauenburg en su caballo blanco era la visión del poder y la divinidad. Era su padre hecho dios. Hannikēn fue uno de los mejores iniciados en varias generaciones y su nombre permanece como ejemplo en éste y otros libros de la Orden.

Por sus aptitudes naturales, desde temprano se especializó en la lucha con dos martillos, a los que bautizó como "Penitencia" y "Redención" (actualmente se pueden admirar en la capilla de la Orden), aunque en sus primeros años luchaba con un solo martillo y escudo. Su vehemencia y pasión en el combate contra el Caos y el castigo de los traidores al Imperio se hizo legendaria, pero también se ganó un sinnúmero de heridas y cicatrices que siempre portó con orgullo. Sin embargo, era paciente con los afligidos siervos del Emperador, amable con los desdichados y misericordioso de forma natural, lo que le ayudaba siempre a conectar con la gente sencilla que espera su protección.

Su voz atronadora resonaba en los momentos de necesidad invocando a su dios Sigmar y su resistencia en los peores momentos fueron primordiales para el buen fin de mil combates y cien misiones.



Ira el escudero, (Toni) 17 años, de oscuro origen, al parecer hijo ilegítimo de un noble importante de Reikland, aunque sin esperanzas de recuperar ningún título. Su aspecto físico le confiere un porte noble: de rasgos afilados, alto y delgado, piel clara pero ojos y pelo oscuro, podría indicar que su madre (una sirvienta?) fuera estaliana o tileana y al parecer su padre era un noble en alguna casa señorial de Reikland. Por lo que sabe, su madre murió en el parto y fue abandonado en un hospicio de Altdorf para hijos de nobles y burgueses. Con refinados modales a veces (fruto de su primera educación), es un luchador decidido y enérgico, con un agudo sentido para prevenir el peligro.

Tiene una de las personalidades más enigmáticas del grupo: algunos le acusaron de complicidad con el Caos, como podremos conocer en la crónica, aunque su determinación y fiereza en el combate, sobre todo contra los enemigos más peligrosos, los que él considera “dignos” también es legendaria. Por otro lado, se rumoreaba el la Orden su excéntrica costumbre de coleccionar trofeos físicos de sus mayores enemigos, herencia puede que inconsciente de su pasado en una casa noble.

Soldado capaz y disciplinado, entrenó con tesón desde pequeño en el estilo de lucha de Reikland, con la pica de infantería, la lanza corta y el escudo y también como caballero. Hizo buenos amigos en los años que duró el entrenamiento, pues sabía conseguir bebida cuando era necesario y sus fiestas y escapadas a Bogenhafen eran sonadas. En las misiones, era entusiasta y dialogante con los demás, pero el desgraciado incidente con la piedra de disformidad en su primera misión marcó su personalidad.

En muchos aspectos se volvió más retraído, como si no solo tuviera que esconder su “mancha” en el brazo, sino también su alma. Sin embargo, la confianza con sus camaradas más cercanos se mantuvo firme.

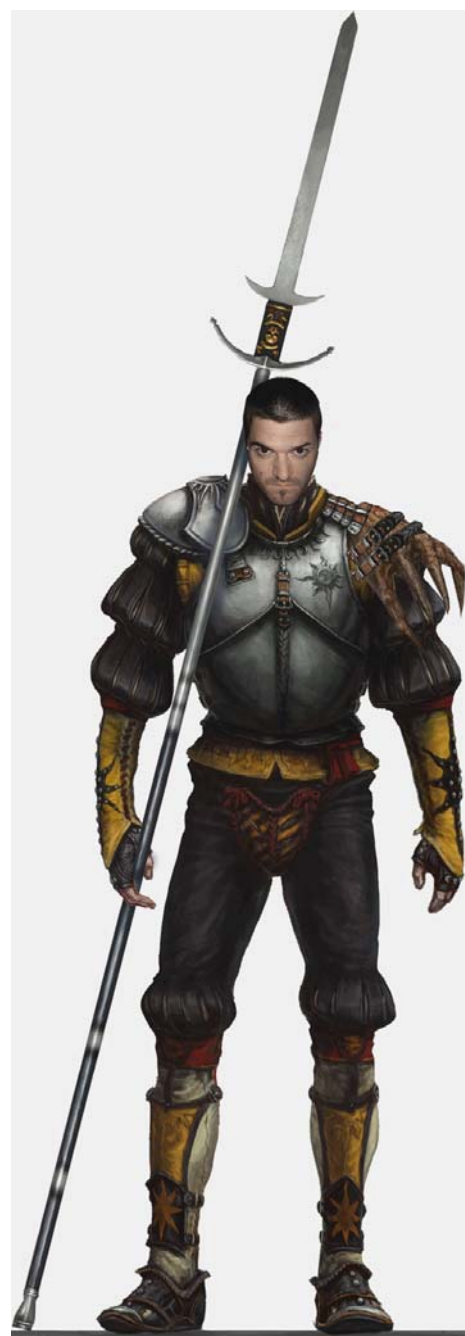
La lucha interior no restó fiereza a su combate exterior contra el Caos y los enemigos del Emperador. Durante mucho tiempo resistió los perniciosos efectos físicos y mentales y se convirtió en un temible soldado con toda una colección de trofeos ganados en sangrienta lid.

Algunos compañeros le tachaban de extravagante al adornar su armadura con algunos de estos trofeos; pero le respetaban. Sus “medallas de honor” como él las denominaba a veces, le servían para ocultar otros “problemas” físicos de los que quería alejar las miradas y proclamaban su valía y arrojo en la lucha cuerpo a cuerpo.

Siempre sirvió fielmente a la Orden y cuando las cosas se pusieron complicadas, mantuvo la firmeza de carácter y la dignidad que algunos tildarían de pose, pero que en él era algo innato, que formaría parte de su legado, siempre

recordado como hijo de una gran casa noble de Reikland... así, recuperar el resto de la dignidad que le fue arrebatada al ser abandonado se convirtió desde siempre en uno de sus metas.

Por desgracia, su final es uno de los más tristes que sus compañeros deben lamentar, aunque eso se descubrirá en su momento, más adelante.



Ravenor el Cazador (Hector): 17 años, Pelo rojizo-castaño, piel clara y fríos ojos verdes. De constitución delgada pero resistente, alto, ágil y rápido, sus movimientos precisos, incluso delicados a veces, le hacen un mortal arquero con paciencia de experto cazador y pulso de cirujano.

Nacido en Stirland, hasta ser reclutado vivía en una zona de grandes bosques, en una choza de cazadores, con su padre. Según le contaron, su madre murió cuando él tenía meses. Por su parte, su padre simplemente un día no volvió a la cabaña. Nunca supo si le había abandonado o lo mató alguna fiera. Lo cierto es que era un hombre callado y resignado, poco cariñoso, y que pasaba días sin aparecer por la desvencijada cabaña.

Ravenor, con sólo cinco años sobrevivió sólo, cazando y comiendo bayas seis meses de invierno: eso es lo que pensaron luego al verlo vivo. Cabe la posibilidad de que le dejaran comida los elfos del bosque de Stirland, (parientes suyos?) y esto le permitiera sobrevivir a tan tierna edad. A veces tiene sueños extraños en los que ve sombras gráciles que le llevan comida de sabores dulces durante la noche, aunque casi nunca habló de ello.

En primavera, un primo lejano de su padre, de visita, lo encontró: delgado, huidizo, casi salvaje, se lo llevó a un orfanato en la ciudad. No se había relacionado con otros niños, casi con ninguna persona, y reaccionaba violentamente con facilidad cuando se sentía amenazado. Un año después, los encargados del orfanato estaban cansados de castigarlo y aislarlo por rebeldía y agresiones a otros niños, así que llamaron a los hermanos de los reformatorios de la Iglesia de Sigmar, que en realidad eran una de las tapaderas que usaban los reclutadores de la SigmarSohn. Por tanto, de ahí lo reclutó la SS.

Su complexión fuerte y ágil, su habilidad con el arco y su valor instintivo, casi animal, poco a poco le valieron grandes elogios: algunos sospechaban por sus afinidades y aptitudes algún ancestro élfico, tal vez su madre desaparecida. Sus rasgos finos, su estatura y sus delgados miembros hacían sospechar algo así...

Pero su temperamento inestable, irascible, su falta de escrúpulos y una facilidad para matar que algunos consideran raya el sadismo le han apartado de puestos de mando o de mayor reconocimiento. Claro que eso tampoco parece importarle demasiado.

Su primera misión le marcó profundamente. Fue el único superviviente de una dura expedición de exploración en territorio Orco, en las Tierras Desoladas, al sur de los Reinos Fronterizos. Cunado logró regresar, estuvo varias semanas con la mirada fija y comiendo en silencio y sobresaltándose con facilidad... y sólo explicó con detalle

lo ocurrido al comandante Erik. Su grupo fue capturado por una tribu de orcos negros salvajes. Se rumorea fueron torturados durante semanas, que les hicieron luchar en fosos con perros por la comida, matarse mutuamente para diversión de sus captores, que a alguno de sus compañeros se lo comieron vivo los Orcos Negros, y lo más horrible, que tuvieron que comer las sobras de sus camaradas para sobrevivir. El único que tras 3 meses logró escapar y regresar fue él. Tras unas experiencias así, pocos hombres mantendrían su determinación y su cordura.

Ravenor fue desde pequeño un guerrero nato, con una agresividad no siempre contenida y una decisión que le dan mucha ventaja en los enfrentamientos: su puntería es legendaria en la Orden, nunca tiembla frente al enemigo. En la instrucción, además de cómo arquero, destacó como explorador y rastreador.

Si su humor le acompaña, puede ser extremadamente (peligrosamente) amable y cortés, aunque muchos aseguran que prefieren sus enfados a su enigmática y peligrosa media sonrisa. Hay quien atribuye ese extraño temperamento a su supuesta mezcla de sangre élfica.

Tras la desaparición de su 2º-XII Escuadrón en manos de los Orcos, fue reasignado al 2º-X Escuadrón, en el puesto de explorador.



Balint el soldado enano, (Oscar) 48 años (joven para la edad enana). Como todos los de su raza, Balint era muy robusto, sano y buen comedor y bebedor, alegre y leal con sus amigos. Sus ojos color miel miraban de pequeño el mundo con gran curiosidad, aunque el orfanato de los barrios bajos de Nuln en el que se crió no era un lugar muy estimulante. Siempre tuvo sonrisa franca, algo socarrona a veces. Voz profunda y cálida y en general una actitud positiva en cualquier situación; aunque su furia aparecía de pronto si se sentía burlado o amenazado.

Según le contaron, al parecer sus padres nacieron en Kayaĸ Him, en las Montañas Negras, y su abuelo fue uno de los más famosos guerreros de esa destruida ciudad. Su familia tuvo que emigrar a Nuln, la ciudad humana de la artillería, junto con muchos otros al arrasarse los orcos su ciudad. Su padre murió en el derrumbamiento de una pared mal acabada de un Palacio en construcción en Nuln, donde trabaja y su madre de una extraña enfermedad un año después.

En el barrio enano de Nuln, debido a la cantidad de niños huérfanos refugiados, se creó el Hospicio de los Mercaderes Enanos. Allí se le acogió un tiempo, pero finalmente los fondos se acabaron y el hospicio se tuvo que cerrar. Los niños que aun eran menores fueron reclutados por los agentes de la Orden.

Balint encajó relativamente bien los reveses de la vida, pero siempre recordó las historias de sus padres sobre como cayó su querida ciudad y como los orcos y los goblins atacaron por decenas de millares, días y días, hasta arrasarse a los defensores que se quedaron allí para cubrir la retirada de los refugiados. Entre esos valientes estuvo su abuelo, y siempre albergó la idea de regresar allí y rescatar los huesos de su antepasado para darle el descanso que merecen. Desde que recuerda, su odio visceral a los pieles verdes es profunda, mayor que la que de por sí sienten hombres y enanos por esas despreciables razas.

En su segunda misión tuvo que manipular un poderoso artefacto enano y sufrió algunos efectos secundarios, entre otros, los ojos se le quedaron blancos sin pupila. Su largo pelo siempre fue entre castaño y pelirrojo (con mechass blancas como consecuencia del mismo incidente) y desde que pudo lució una barba frondosa y desarreglada como su pelo.

Su resistencia física le sirvió para compensar la falta de velocidad, tanto en la carrera como para el combate. En los entrenamientos resistía muchos golpes, siempre se levantaba y seguía atacando, aun cubierto de heridas y sangre. Podía cargar pesos de armas y armaduras que dejaban agotados a los demás y se entrenó para ser infante pesado. Aprendió a utilizar casi cualquier arma, desde hachas, a martillos, mazas y todo tipo de espadas,

aunque su combinación favorita era una gran hacha y un robusto escudo.

Muy enérgico en el ataque y duro como una roca en la defensa, muy fiero en el cuerpo a cuerpo, aunque más reflexivo y perspicaz de lo que su peligrosa apariencia transmitiría. Su pasión en el combate se combina con su alegre sentido del humor, su afición a la buena cerveza y las buenas mozas es reconocida, recordada y admirada por todos los reclutas.



William (Will) el sicario, (Nico) 17 años, un luchador de origen muy humilde de Ostermark, abandonado por sus padres en un vertedero de un barrio de chabolas de Bechafen. Rescatado por el orfanato local, tuvo unos primeros años difíciles, en los que se hizo un lugar entre los más duros de las calles de la pequeña ciudad.

Alto, robusto, tiene rasgos de sangre kislecita relativamente normal en Ostermark. El pelo muy rubio, casi blanco enmarcaba un rostro de piel clara, ojos azules casi grises, la cara ancha de nariz y labios anchos. Solía llevar el pelo muy corto, casi rapado y la boca cubierta con un pañuelo, costumbre que mantuvo desde sus correrías en las heladas calles de su infancia. También dicen que era para tapar su desigual sonrisa, de contrahechos y amarillos dientes. Tal vez por eso sonreía poco: sea por lo que sea, su serio semblante intimidaba a los que no le conocían, emanando siempre un aura de peligrosidad acorde con los peores personajes de los peores barrios bajos de las ciudades del Imperio.

Nunca fue hablador y su sangre fría, su mirada de odio contenido y sus reflejos le permitieron sobrevivir en los tiempos más difíciles. Vio y tuvo que hacer cosas poco adecuadas para un niño de 6 años: las superó y se hizo fuerte. Lo que a muchos le hubiera llevado por caminos de violencia y perdición, de drogas, crimen y marginación, a Will le cubrieron como una capa de indiferencia moral, de protección frente a la gente y sus miserias y mezquindades. Eso, en un niño de 6 o 7 años, no era en absoluto normal.

Pocas veces necesitó repetir una amenaza: por tanto, no peleaba a menudo, pero cuando lo hacía dejaba a sus oponentes destrozados, medio muertos de una forma casi metódica, calmada e implacable. De esa época aun conserva diversas viejas cicatrices en la cara a las que se añaden las que ha ido ganándose como soldado de la SigmarSohn.

Aprendió muchas maneras de hacer daño, de golpear en sitios especialmente dolorosos, formas rápidas de dejar fuera de combate a los oponentes, pues en más de una ocasión tuvo que enfrentarse a dos o tres matones él solo. También completó esta capacidad como especialista en tortura dentro de su instrucción de la SigmarSohn.

Los agentes reclutadores de la Orden lo rescataron de una callejuela infecta donde estaba moribundo tras una paliza especialmente dura que le acababan de propinar tres guardias de la milicia de la ciudad. Lo llevaron a Grauenburg, donde estuvo entre la vida y la muerte varias semanas, pero donde poco a poco se recuperó. Tardó muchos meses en comenzar a hablar y relacionarse sin pelear con sus compañeros, aunque cuando comenzó a confiar en ellos, su cambio de humor fue notable.

Comenzó a sonreír y a sentirse a gusto, a sentir que formaba parte de algo...y se entrenó hasta ser de los mejores de la promoción, aunque nunca perdió la dureza en la mirada y su media oculta sonrisa, tan peligrosa como un aguijón de escorpión.

Por sus experiencias prefirió armamento ligero, con una o dos espadas y escudo, varias dagas y en general, cualquier armamento ligero que le permitieran aprovechar sus reflejos y versatilidad en el combate. Es especialista en esgrima, combate cuerpo a cuerpo y acercamiento sigiloso a los enemigos, que mueren sin siquiera enterarse de quien los ha matado.

Adaptaba las armas y el escudo a su peso y ajuste personal, lo que le confería un aspecto poco uniforme, pero era resistente y letal en combate.

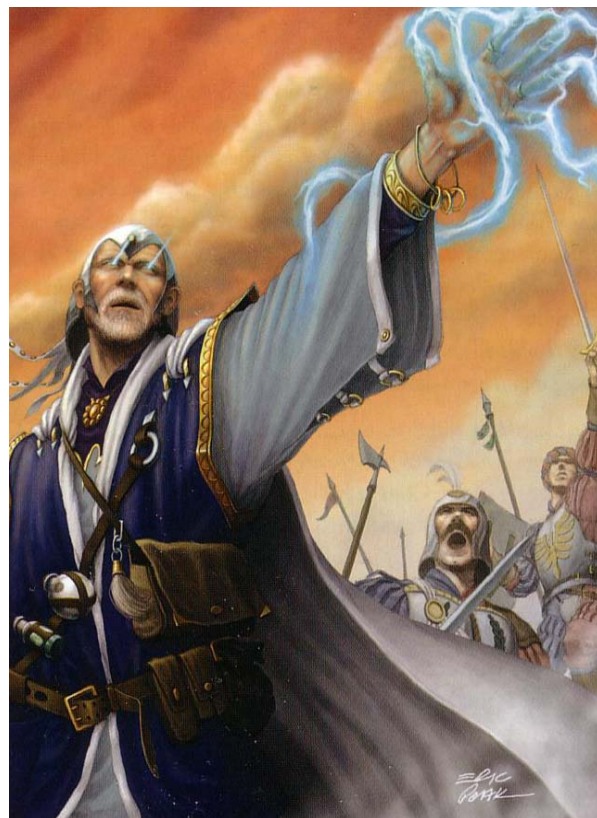
Todas las experiencias vividas no le convirtieron en un monstruo, si no que le ayudaron a ser un excelente soldado que confió en sus camaradas más cercanos y superó lo más salvaje y demencial de su lucha con templanza y valor. Las atrocidades del Caos no le trastornaban con facilidad: muchas veces él podía ser peor si era necesario...



Ulric el Aprendiz de Mago, (Albert) 17 años, de ojos cobrizos y pelo castaño claro, quedó huérfano tras una epidemia de peste en su tierra natal, en Talabecland. Vivía en una aldea rural que quedó arrasada por la enfermedad y la miseria, de donde escapó gracias a los agentes de la Orden, que lo encontraron junto a los clérigos de Morr que recogían a los muertos y moribundos, perdido (con solo 3 años) entre los cadáveres, con un extraño silencio que hizo creer en un primer momento que ya estaba muerto.

No recuerda mucho de sus padres o de la vida tranquila que llevó hasta que la peste arrasó su comarca, aunque a veces sueña con los que cree son sus padres. Siempre fue muy imaginativo, reflexivo y despierto a la vez. Desde la pubertad, a los 13 años, comenzó a desarrollar una habilidad conocida como "visión bruja", la capacidad para observar los vientos de la magia, sus colores, fuerzas y matices. También pudo observar las sombras de las almas, escuchar palabras susurradas y sentir el frío de su presencia. Todas esas capacidades, más dormidas en su infancia, se fueron potenciando con la complicada edad adolescente. Esta enorme capacidad mágica pronto llamó la atención de la Escuela de Magia de la SigmarSohn, donde fue destinado, conocida como la Torre del Cuervo. Allí comenzó su verdadero conocimiento de los misterios y los peligros de la manipulación de la magia, pero también de sus increíbles posibilidades.

Su apariencia delgada oculta una gran resistencia, tanto física como mental, y siempre ha tenido suerte en las situaciones más comprometidas, en las que es habitual que se meta. Destacó cada vez más en su capacidad para controlar los cambiantes vientos de la magia, por lo que se le trasladó de los cuarteles a la Torre del Cuervo, o torre sur, donde se estudian de forma intensiva esas artes arcanas. Dada la complejidad del entrenamiento mágico, se licenció unos meses más tarde que sus compañeros. Aun así, no abandonó el firme entrenamiento físico y militar, que mantuvo en contacto a Ulric con sus compañeros, a los que se uniría a partir de la tercera misión como uno de los mejores magos de la SigmarSohn.



1ª misión: “El Valle de Eichel”

[1ª Sesión: 2 nov 07]

Fecha Imperial, inicios de septiembre de 2520:

Hacia finales del verano de 2520 c.I., una nueva promoción de soldados de la SigmarSohn estaban preparados para entrar en acción. Apenas rondaban los 17 años, y se conocían desde hacia más de 10. Cuando el Comandante Erik les reunió en la Sala de Operaciones para explicarles sus objetivos, todos se sentían a partes iguales nerviosos e impacientes por comenzar. Se acabaron los entrenamientos, la instrucción: tras la reciente ceremonia de licencia de la 2ª promoción, hacía sólo una semana, estaban esperando para su primera misión.

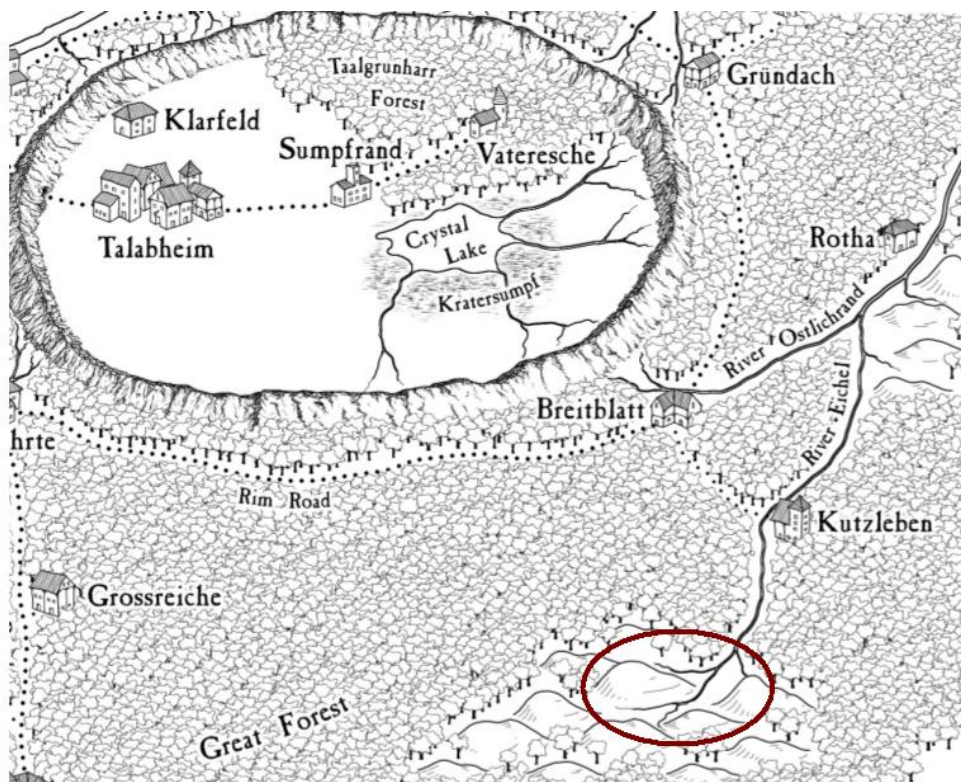
Todos escuchaban atentamente las explicaciones de su Comandante, de pie entre mapas del Imperio. El semblante de Erik estaba serio, preocupado. Aunque la misión que se les encomendaba parecía sencilla, la situación en el Imperio se complicaba por muchos peligros y conspiraciones, externas e internas. Sentados alrededor de la gran mesa, escuchaban atentamente las indicaciones y los objetivos. Sólo su comandante pensó acerca de la posibilidad de que no todos los jóvenes rostros que lo observaban fueran a regresar.

La situación que les expuso fue la siguiente: Reinel von Elrich, sobrino del Señor de un pequeño valle al sur de Talabheim, ha asumido el gobierno desde hace unos meses, justo antes de la llamada del Emperador a todos sus nobles para que les ayuden contra el avance de las Ordas del Caos contra Kislev (Tormenta del Caos).

La desaparición del Señor (Caballero) Stunder von Elrich, ya mayor, de sus hombres más fieles y de numerosas personas de la comarca está sumiendo a todos los habitantes en el miedo y la confusión. Esto, unido a los rumores de una invasión del Caos en Kislev y el inusualmente frío y nevado otoño que asola el norte y el

este del imperio, está causando que mucha gente se encierre en sus casas y espere con sus pocas provisiones el final del mundo o la salvación por Sigmar. Algunos han oído rumores sobre la reencarnación de Sigmar, pero otros creen el fin esta cerca.

Sin embargo, todo esto sólo son rumores que los viajeros y algún refugiado han difundido en Talabheim. Allí lo único cierto que ha llegado es una carta remitida desde la aislada comarca, con el sello del Señor de Eichel, en la que informa que se han producido ataques de bestias del Caos, y de intensas nevadas que han cerrado los pasos de salida del valle.



Todo esto es considerado sospechoso por el Canciller Siegfried von Walfen, que vela por la información y la seguridad en el Imperio. Sin embargo, la prioridad del Conde Elector de Talabheim es partir al norte a enfrentarse a las hordas del Caos, así que no puede ocuparse de ese pequeño valle al sur de sus tierras. Sin embargo, los Hijos del Emperador nunca descansan. Y la recién licenciada segunda promoción va a tener la primera oportunidad de demostrar su valía; se les proporcionan caballos y equipo y el Xº Escuadrón parte inmediatamente hacia el norte.

Solo una semana después llegan a las afueras del valle de Eichel. El tiempo aquí es más frío que en Altdorf, y el invierno parece haber llegado hace semanas. Es como si

los rumores de invasión del Caos atrajeran los fríos vientos nórdicos hacia el corazón del Imperio.

Siguiendo el camino que bordea el río Eichel, se acercan por el nevado camino hacia el valle. Los enormes árboles se hacen cada vez más espesos según se adentran en la remota comarca y los aullidos de los lobos se mezclan con el sonido del viento entre las hojas de tonos dorados.

Entre la nieve, cerca del camino, encuentran primero extrañas huellas y luego varios cadáveres de gente que parecía intentar escapar del valle. Están descuartizados, medio devorados y hay mujeres y niños entre ellos. Hanniken reza por las almas de esas pobres gentes, aunque poco más pueden hacer, pues sus órdenes les obligan a darse prisa. No son los primeros muertos que ven en su vida, pero sí en esas condiciones, y un respetuoso silencio acompaña los rezos de Hanniken.



Las huellas de sus seguidores y asesinos parecen de bestias de gran tamaño, posiblemente de bestias del caos, así que deciden seguir con más cautela y buscar otro camino de entrada al valle, un paso alternativo. Tienen sospechas de una posible asociación del noble con las fuerzas del Caos que se acercan por el norte.

La tarde cae con un poco habitual frío de septiembre; el silencio les envuelve mientras avanzan entre las colinas boscosas, no se ningún pájaro... todos tienen la impresión de que les están observando... y efectivamente se produce un repentino y salvaje ataque de hombres bestia que los rodean. Unos seres de dos metros de altura con patas y cabeza de carneros, pero con cuerpo y brazos de humano avanzan desde los matorrales nevados contra ellos.

Es el primer combate real del X Escuadrón, pero su determinación y entrenamiento, sus ganas de vengar a las víctimas, les impulsan a luchar con furia desatada. El

primero en reaccionar es Balint el enano, que se lanza gritando contra las bestias y atraviesa el pecho de una con su hacha, con un duro impacto que la levanta del suelo: cae ya muerta entre surtidores de sangre y esquirlas de hueso. Will se encara contra otro atacante, pero este esquiva su espada. Ira se enfrenta a un tercer monstruo, con el que cruza varios golpes mortales. Los soldados maniobran en la nieve, entre los enemigos, para conseguir ventajas en la lucha cuerpo a cuerpo: el combate parece anárquico, pero los años de entrenamiento les da seguridad y una mortal efectividad en los golpes.

Sin embargo, hombres bestia son un peligroso enemigo, y aunque esquivan la mayor parte de los golpes, algunos les aciertan y su sangre les mancha las armaduras tras varios minutos de lucha. Hanniken reza a Sigmar, el Dios-Emperador, para que le de el poder de ayudar y curar a sus compañeros. Una luz blanca brilla en sus ojos y su boca mientras recita los salmos y levanta los brazos, y un calor curativo recorre los cuerpos de sus cansados compañeros, cerrando sus heridas. El combate sigue de forma encarnizada, aunque rápidamente se decanta a favor de los agentes del Imperio, que quedan rodeados de cadáveres destrozados de ocho hombres bestia.

Mientras recuperan el aliento y limpian sus armas con la nieve limpia, apartados de la zona de lucha, Ira busca un refugio donde pasar la noche, que ha caído rápidamente en las frías colinas. Encuentra una cueva donde parece que se escondían los hombres bestia, no muy lejos de allí. Ven restos de desperdicios, huesos y pieles de animales y mantas viejas, pero lo más terrible lo encuentran en el fondo de la cueva... un improvisado altar con una estructura de madera en forma de estrella de ocho puntas, con cráneos humanos ofrecidos en diferente estadio de descomposición y velas apagadas. Es un altar a los dioses del Caos, y Hanniken entra en cólera, destrozando con sus martillos la impía capilla. Después, mientras sus compañeros adecentan la cueva para pasar la noche, preparan un fuego y calientan la carne seca que llevan, Hanniken vuelve a buscar los cuerpos de los aldeanos asesinados en el camino y los entierra bajo un montículo improvisado de piedras, lo que le lleva una hora larga, mientras reza a Sigmar por sus almas.

Al amanecer, en la última guardia que le toca a Héctor (que es uno de los que mejor soporta el frío y tiene un

agudo oído), descubre un grupo de hombres bestia que se acercan al campamento. Pone alerta al grupo, pero parece que al descubrir los cadáveres de sus compañeros, no se deciden a continuar y se retiran cautelosos. Poco después, levantan el campamento en la cueva, y tras un frío desayuno de pan duro y queso, atan sus mantas y se adentran en las colinas para entrar en el nevado valle.

El trayecto es corto, y al poco tiempo divisan el humo de varias chimeneas de una pequeña aldea. Según sus informes, es el pueblo de Eichenburg, que junto a diversas granjas aisladas de campesinos, compone la escasa población del valle. La aldea parece relativamente normal, despertando a la mañana entre ladridos de perros y gallinas inquietas. Varios lugareños les observan desde las ventanas con desconfianza, y desde la casa del Señor del valle, la única construcción de dos plantas con almenas, aparece un grupo de cinco guerreros a caballo

que quedaban y envió la carta al Gran Duque de Talabheim.

Hanniken sospecha desde el principio del sobrino del noble, cree que oculta algo pese a sus buenas maneras, e intenta escudriñar su alma con los poderes de Sigmar, rezando entre dientes, mientras lo observa fijamente desde una esquina oscura de la cabaña. Sin embargo, no consigue concentrarse o no descubre nada claramente.

Mientras se instalan, Ira decide explorar los alrededores y no regresa. Ha sido golpeado por sorpresa y cae inconsciente, atrapado por un grupo de guerreros. Lo atan y e lo llevan a un claro apartado de la aldea, donde hay una extraña construcción de piedra en roma de cúpula tosca, como un refugio para guardar ganado, pero oculta entre árboles y rocas. Allí, entre terribles adornos del Caos, pintados con lo que parece sangre, le dejan sobre

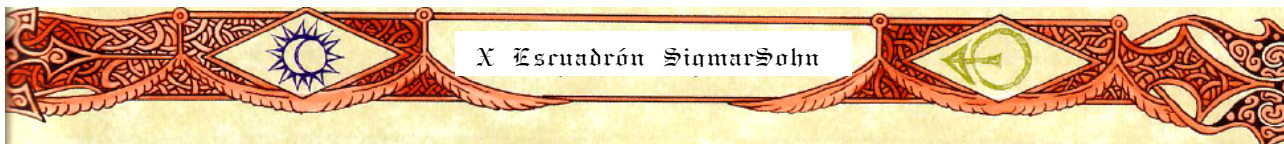


encabezados por un joven de aspecto noble. Se detiene frente a ellos, con actitud normal, hasta sonriente, y les da la bienvenida al valle, pese a la apariencia un tanto peligrosa del Escuadrón. Se presenta como Reinel Elrich, sobrino del Señor de la Comarca de Eichel, desaparecido recientemente y designado para asumir la defensa del valle hasta su regreso.

Ellos se presentan como enviados por el Conde Elector de Talabheim para investigar los ataques de hombres bestia, así que el joven señor les invita a instalarse en una de las cabañas vacías que hay en la aldea. Hace traer cerveza a esa cabaña y allí les cuenta que su tío marchó con 15 hombres para rastrear a los hombres bestia que acosaban a los aldeanos desde las colinas boscosas que rodean el valle, pero que nunca volvió y él asumió la defensa de las gentes

una piedra oscura del tamaño de un puño que queda junto a su brazo derecho.

Ignorantes de todo ello, el grupo comienza a ponerse nervioso por la tardanza de Ira, y al medio día deciden ponerse a buscarlo. Las huellas están confusas en la sucia nieve de la aldea, pero tras seguir las a las afueras, llegan a la conclusión que le han capturado sin demasiados miramientos varios hombres corpulentos. Siguen buscando cada vez más inquietos, y a media tarde encuentran por fin el escondido lugar donde Ira permanece atado, aunque ya consciente. Se retuerce de dolor por el contacto maligno de la Piedra de Disformidad, y el brazo derecho, sobre todo, parece arderle y palparle con fuerza. Tiene un fuerte golpe en la cabeza y murmura febril, mientras intenta soltarse. Sus compañeros cortan las ataduras y lo



apartan, observando con horror como el brazo de Ira está lleno de llagas y pústulas, y como sus uñas tienen un aspecto de garra...

De entre la espesura surge el grupo de Hombres Bestia que quedaba, intentando impedir que rescatemos a la "ofrenda" a sus dioses malignos. Furiosos, se lanzan al combate contra ellos y Ira parece despertar con más deseos de venganza que nadie. El combate no dura demasiado, aunque los gritos se deben haber oído a kilómetros de distancia, de manera que se retiran al bosque, convencidos ya de que tan cerca de la aldea no puede haber algo así sin el conocimiento y complicidad de Reinel; además, aunque Ira no ha podido ver a sus atacantes, estaba en las afueras de la aldea cuando calló, de manera que deben ser hombres del joven noble quienes le atacaron. Desde el bosque, preparan el asalto al caserón, o la emboscada si se aventura a buscarlos.

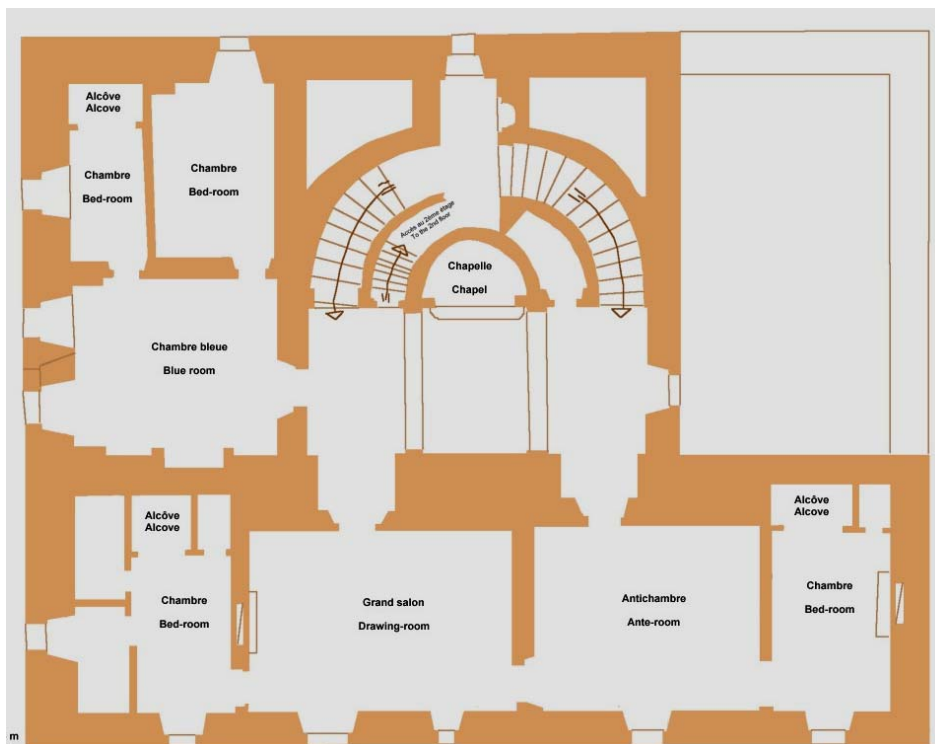
Esa noche, efectivamente, aparece una patrulla de unos 8 o 9 hombres a caballo, rastreando sus huellas. Sin pensárselo más, les atacan emboscándolos desde varios lados, pero las cosas no salen del todo bien, y Reinel lucha mejor de lo que esperaban. En combate singular con Héctor, consigue darle un terrible golpe en la cabeza al joven bárbaro, que queda tendido en la nieve. Los demás, incapacitados y heridos, rodeados de hombres decididos y

Encerrados en una celda improvisada en el caserón, observan alarmados como Ira se retuerce entre sueños febriles, y su brazo palpita y crece, su mano se va transformando en una garra y tensa las cuerdas. Lo espabilan como pueden y con un esfuerzo nacido de la desesperación consigue soltarse ayudado por la nueva fuerza que se desarrolla en su brazo. Con mirada alocada, arranca las ataduras de sus compañeros y se dispone a arrancar el cerrojo de la puerta pero sus compañeros logran tranquilizarlo, pues saben que les vigilan y que aun están heridos y un asalto frontal sería suicida. Pacientemente, fingiendo seguir atados, esperan a que les traigan la cena para atacar juntos al guardia, y dejarlo inconsciente y atado en la celda. Salen con cautela e inician la exploración del caserón. En la casa, Reinel ya debe haber cenado y los sirvientes se han retirado, menos uno que sorprendemos transportando un cubo de agua humeante desde la cocina al piso de arriba. Alarmado pero colaborador, nos dice que es fiel al viejo señor Stunder y que su sobrino es un ser malvado, que lo tiene retenido arriba y planea matarlo, que les ayudará.

Al parecer, Reinel ha ordenado un baño caliente y tienen una oportunidad de cogerlo por sorpresa. Suben con el sirviente, que temeroso, les indica la habitación del confiado noble, que reposa con una copa de brandi dentro de una enorme bañera de piedra. Se acercan lentamente y lo atacan con las armas capturadas al guardián. Reinel está indefenso y desprevenido, y muere degollado, pataleando en el agua, sujeto por varios brazos decididos que lo inmovilizan hasta que cesan los estertores.

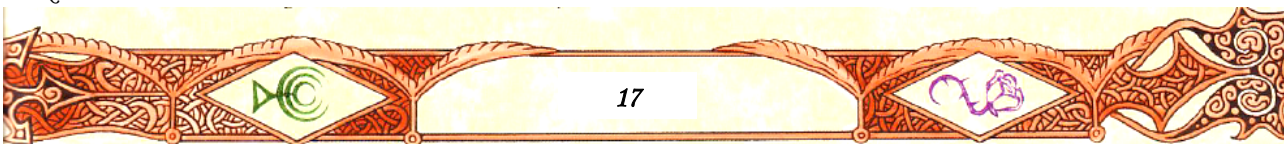
El agua se tiñe de rojo con la sangre que mana a impulsos del corte de su cuello. Finalmente, recuperan sus armas y rescatan al viejo señor Stunder, que está atado y demacrado en su cama, y apenas tiene fuerzas para levantarse y agradecerles la salvación y la muerte de su malvado sobrino.

Esa noche capturan a los otros soldados traidores que pillan durmiendo en la sala de guardia y les aplican la terrible y rápida justicia del Imperio. El amanecer trae la liberación de la aldea y la comarca, las campanas de la capilla repican a júbilo y el viejo señor, con las heridas y llagas de sus muñecas y tobillos vendadas, algo más recuperado tras



fuertemente armados, son capturados y llevados al caserón. Allí los encierran en una mazmorra para, al parecer, ser sacrificados uno a uno a la Piedra de Disformidad y convertidos en hombres bestia al servicio de Reinel.

justicia del Imperio. El amanecer trae la liberación de la aldea y la comarca, las campanas de la capilla repican a júbilo y el viejo señor, con las heridas y llagas de sus muñecas y tobillos vendadas, algo más recuperado tras



comer y lavarse, sale a encontrarse con sus súbditos y a enseñar la cabeza de su sobrino junto a sus libertadores.

El grupo se dirige al bosque, en el lugar de la lucha de la tarde anterior, donde rescatan el cuerpo del soldado Hector, su compañero muerto, con el que han compartido toda su infancia y entrenamiento, porque la Orden nunca abandona a sus heridos o sus muertos.

Toda la noche siguiente se repiten los salmos, los rezos y la lucha espiritual de purificación de varios sacerdotes y finalmente al amanecer parece que Ira despierta recuperado y "casi" curado. El daño es residual, y bien escondido tras la ropa y un guante es prácticamente invisible, apenas se aprecian secuelas... de momento.

Agradecidos, dan un generoso donativo al comprensivo sacerdote y se despiden, iniciando el regreso de su primera



Tras descansar sólo un día en la agradecida aldea, parten a caballo hacia la ciudad más cercana, Talabheim, la Ciudad del Volcán, con la esperanza de que un sacerdote de Signar consiga purificar a Ira de su mancha del Caos, pues se está extendiendo por el hombro y el pecho y ha pasado muy mala noche, con pesadillas y fiebres: uno de los más vívidos le mostraba un águila atacada por sangrientos lobos de ojos rojos... otras visiones terribles que le atormentaron esa noche y la siguiente de camino a la ciudad no las contó jamás ni siquiera a sus compañeros... aunque es de suponer que los dioses del caos le susurraron promesas de poder y gloria para acercarlo a sus designios.

Tras un día de marcha al galope, llegan a Talabheim con el cuerpo de Hector envuelto en sábanas, y se dirigen a la Catedral de Sigmar, donde Hanniken consigue que un alto sacerdote les escuche y les ayude. Se preparan para realizar un difícil ritual de exorcismo y purificación para Ira, mientras los acólitos del templo se encargan de embalsamar el cuerpo de Héctor para el viaje hasta Altdorf.

misión, exitosa pero con final agri dulce por la muerte de su primer compañero, Héctor.

Al amanecer emprenden el regreso a su Castillo-sede en Altdorf que les llevará una semana, durante la cual van recuperando el ánimo y son conscientes de haber superado con éxito su primera misión.

Aunque intenta ocultarlo, por las noches Ira sigue teniendo algunos sueños extraños, y de ellos, el que más se repite es el del águila amenazada por lobos asesinos en una escarpada montaña.

2ª misión: “El monasterio de Aguilera”

A finales de septiembre el escuadrón se encontraba recuperándose en Grauenburg. Habían quedado reducidos a 4 miembros (Hanniken, Will, Ira y Balint). Un escuadrón operativo debe contar con al menos 5 miembros, y la práctica habitual es completar las bajas con los restos de otros escuadrones de su misma promoción para que se conozcan y no aparezcan rencillas por edad o experiencia.

En este caso, el Comandante de operaciones, Eric von Leitdorf asignó al único superviviente de una dura misión en territorio orco, Ravenor el arquero (Héctor), al X Escuadrón. Era uno de los mejores especialistas en tiro y exploración de su promoción y un decidido luchador, con una gran sangre fría y valor demostrado.

Los compañeros lo aceptaron rápidamente, se conocían de años y sabían de su valía. En una semana entrenando juntos comenzaron de forma inconsciente a trabajar como un equipo.

No tardaron demasiado en ser llamados a la Sala de los Mapas, o sala de operaciones, donde se les asignaban y explicaban las misiones. Allí, el comandante Leitdorf les explicó su nueva tarea:

Han llegado informes del sur, en las Montañas Negras, de una incursión de un grupo sin identificar, pero numeroso, que se está dedicando a arrasar granjas y pequeñas aldeas en las montañas, y se dirigen hacia la frontera entre Bretona, Lorien, los Reinos Fronterizos y el Imperio, es decir, la zona del sur de Wissenland, con el paso de montaña llamado de “los Colmillos de Invierno”.

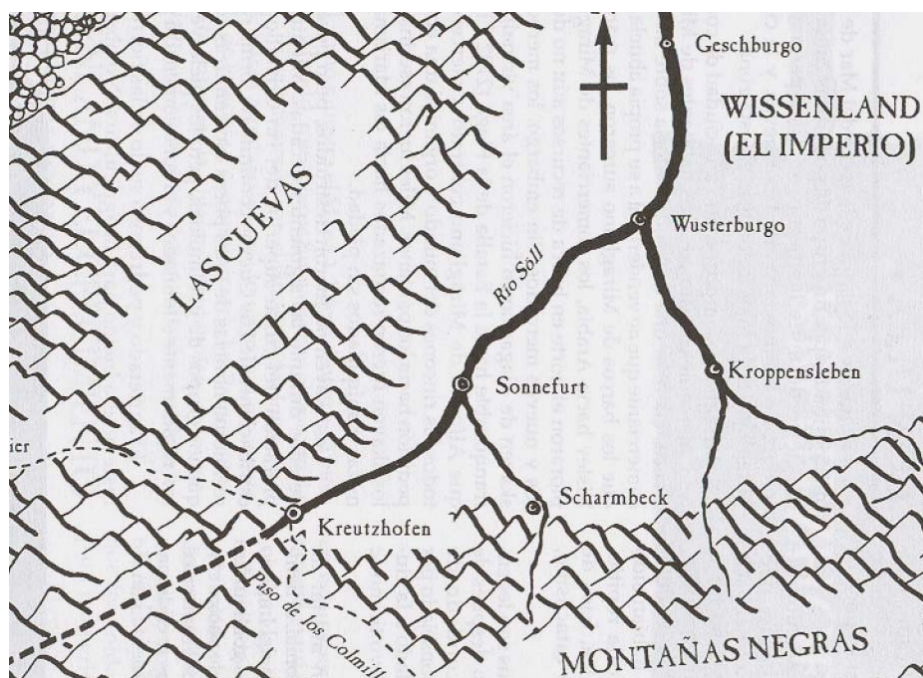
Además, ya ha sido enviado hace un mes otro escuadrón, el XV, y no se sabe nada de él.

Su misión es investigar a los invasores, acotar sus intenciones, número, raza, armamento, líder, etc. y por supuesto ponerse en contacto con el XV escuadrón, ayudarlos o rescatar a los supervivientes, si los hay, y en caso contrario, rescatar los cuerpos, porque los Hermanos nunca abandonan a sus muertos.

Al día siguiente, al amanecer, parten a caballo, decididos a volver a conseguir otra victoria en su segunda misión.

El camino hacia el sur es más placentero que hacia la nevada Talabecland, y de camino pasan por la famosa ciudad de La Cervecería de Bugman, donde se elabora la mítica cerveza de Bugman y donde se reúnen los mejores locales de juego y diversión varia del Imperio y casi del Viejo Mundo.

Es una ciudad bulliciosa, llena de aventureros, mendigos, buscavidas, mujeres de moral distraída, salones enormes de juego, etc. Nada más llegar, admirados y contentos, tienen un encontronazo con dos rufianes que simulan tropezar con los forasteros y le roban la bolsa a Will. En pocos segundos éste se dio cuenta y gritando entre la multitud, corrió seguido de Balint, para atraparlos. Sin embargo, todo fue inútil. Mientras, los demás entraron en



uno de los más famosos locales de la calles principal de la ciudad, la Concha Dorada, donde pasearon entre las mesas de juego, apostaron algunas coronas y terminaron cenando, ya acompañados por Will y Balint, un banquete de las mejores carnes y pescados, acompañados, como no, por la famosa cerveza de Bugman. Tras la cena, algunos se marcharon a dormir, y otros se quedaron por allí unas horas más, en compañía femenina...

Con algo de resaca y más ligeros del peso de sus monedas, el escuadrón partió algo más tarde de lo habitual hacia la ciudad de Scharmbeck, donde preguntaron por los rumores de los asaltos a asentamientos de montaña del Imperio y los reinos fronterizos, así como sobre un grupo de guerreros que pudo pasar por allí un mes antes. De ambas

cosas recibieron noticias, aunque algo vagas y contradictorias.

Deciden dejar los caballos allí y seguir a pie, adentrándose en las montañas Negras, intentando encontrar el rastro del XV escuadrón y los incursotes, en busca del Paso del los Colmillos de Invierno. Tras tres días de viaje entre frondosos bosques, barrancos y senderos de montaña, al otro lado de un riachuelo ven un jinete con lanza que parece vigilarlos. Intentan ir hacia él, pero se retira y le pierden el rastro.

Deciden ir en dirección suroeste hacia donde creen que está el paso. Durante otro día y su noche, ven la silueta del jinete que les vigila a lo lejos, siempre fuera de su alcance. Finalmente les atacan un grupo de goblins

Pasan las horas y los goblins abandonan la caza. El grupo llega a una granja saqueada, donde pasan la noche, se esconden y descansan. Al anochecer continúan en dirección sur oeste, y tras dos días más encuentran un camino entre montes, seguramente el paso del Colmillo de Invierno, y en él, una posada quemada. Allí pasan la noche escondidos en el sótano, la única parte de la construcción que todavía se mantiene habitable.

Durante la noche comienza a llover con fuerza, el frío de noviembre penetra en las húmedas ropas del grupo, que por precaución decide no hacer fuego y montar guardia.

Sus temores se confirman cuando en medio de la lluvia aparece un grupo de goblins, seguramente el mismo, que parece seguir sus huellas. No son demasiados, aunque en la



montados en lobos huargos... escapan durante horas en la noche, los goblins son buenos cazadores y se mueven con facilidad por las escarpadas laderas, pero no son demasiado buenos con las lanzas, de manera que sólo Ira tiene la mala suerte de resultar herido. La mayoría de jabalinas caen inofensivas a su alrededor.

noche y bajo la lluvia es difícil decirlo con seguridad; pero el escuadrón está harto de que les pisen los talones, así que deciden enfrentarse a ellos desde los muros de la posada, en una posición ventajosa y cogiéndolos por sorpresa.

El combate es bastante rápido, las armas a distancia de Ravenor, Will e Ira son terriblemente mortales entre los

goblins, y Balint pierde los nervios al ver a los pieles verdes, asesinos de sus ancestros, y salta el muro blandiendo su hacha de batalla. El combate se desarrolla con confusión: los goblins tienen superioridad numérica, pero la fiereza del ataque y las certeras flechas poco a poco lo desequilibran a favor de los Imperiales.



Uno de los goblins (muy grandes para su raza, puede que sean extraños mestizos de orco y goblin) todavía vive, y los compañeros consiguen detener a Balint que se disponía a rematarlo... Lo meten en el sótano porque la lluvia continúa cayendo con fuerza y allí lo interrogan sin miramientos.

Les confiesa que forma parte de un clan guerrero de orcos, "El Clan del Hacha Ensangrentada", que están viajando desde hace cinco años hacia el sur a lo largo de las Montañas Negras en busca de algo que su líder, Radzog "el asesino", quiere. Dice que hace 8 días que se separaron del grueso del grupo que se dirige al norte por el paso. Eran una de los varios grupos de exploradores que envía Redzog para cubrir su avance, que vieron al grupo y los siguieron. Le preguntan más cosas sobre su líder, Radzog, del que dice que es un gran chamán, un guerrero poderoso, que lidera un clan de más de 400 orcos y que busca algún objeto mágico de gran poder, que según los rumores entre las tropas, podría ser una poderosa arma... no consiguen sacarle más información útil, sólo lloriqueos y gemidos...

Lo sacan fuera y lo sacrifican, pues sólo es un goblin y merece morir, y tampoco pueden hacer otra cosa en su

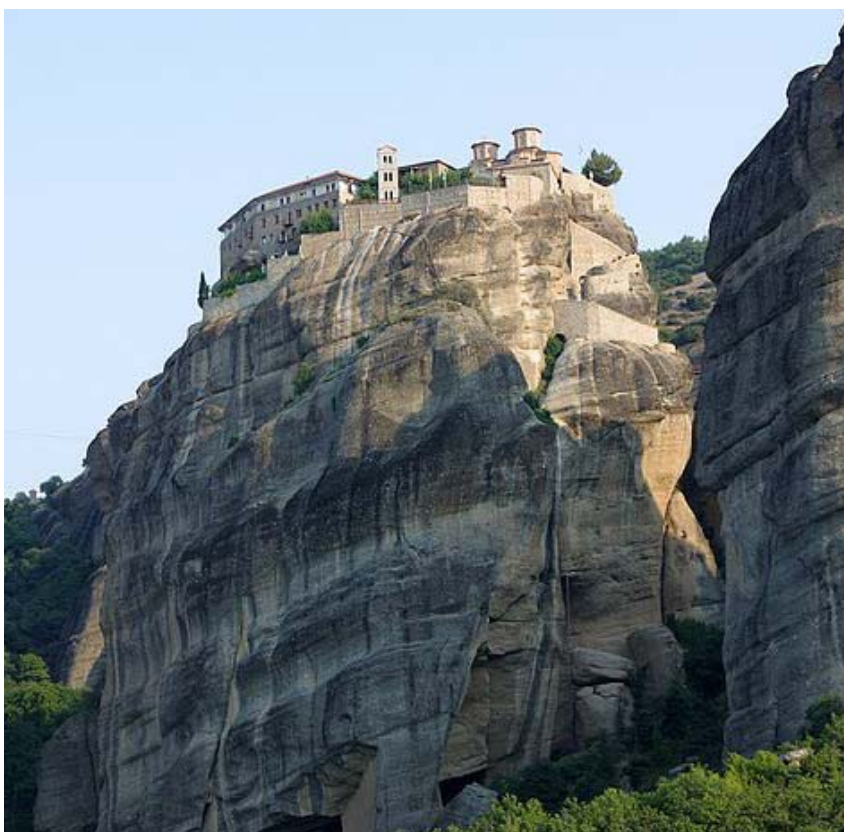
situación. Pasan el resto de la noche descansando, para salir temprano al amanecer.

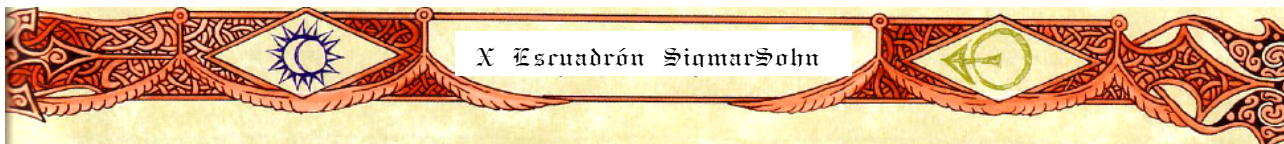
Con las primeras luces descubren al otro lado del camino una elevación donde hay una atalaya que parece medio destruida y ennegrecida por un incendio. Se acercan con cautela y descubren restos evidentes de un combate alrededor de la torre vigía. En su interior, media docena de cadáveres masacrados, medio devorados por los cuervos... al parecer y por todos los indicios son sus compañeros del XV Escuadrón, que no se rindieron.

Los bajan de la atalaya y los entierran a unos cientos de metros en un lugar escondido para recuperarlos cuando terminen su misión.

Avanzan por el paso de montaña hacia el norte, de regreso a las tierras del Imperio, y efectivamente Ravenor dice que el rastro de hace unos 4 días de un ejército de unos 400 o 500 miembros, con carros y caballos es muy claro. Es una fuerza muy considerable, muy por encima de las posibilidades del X Escuadrón, pero ya tienen mucha de la información que necesitaban. Pese a todo, quieren acercarse más y averiguar mas cosas.

Con cautela, siguen avanzando, hasta que hacia el final del día divisan lo que parece una fortaleza en lo alto de un risco a unos 5 kilómetros al norte... Avanzan poco a poco en el atardecer, cuando Hanniken recuerda que en





este paso de montaña hay un famoso monasterio dedicado a Verena (diosa de la justicia y la sabiduría) y a Mor (dios de la muerte y los sueños), llamado Aguilera.

A unos dos kilómetros del monasterio hay una bifurcación en el camino. El camino se divide: una ruta que se desvía al oeste y otra que sigue al norte. Allí descubren un destacamento de unos cinco orcos que parecen vigilar el camino, que además han montado un pequeño campamento. Esperan a que la oscuridad se haga más densa y asaltan en silencio al grupo de desprevenidos orcos, que mueren sin casi darse cuenta de que les están atacando. El grupo principal de orcos se han desviado hacia el oeste, hacia Minestraden, y no están seguros de si su desvío obedece a algún objetivo o simplemente se han perdido o exploran todas las rutas. Finalmente, tras discutir un rato, someten la decisión a votación y deciden continuar hacia lo que creen que es el monasterio de Aguilera,

El monasterio está en lo alto de una montaña y se accede

Con decisión avanzan y atraviesan el puente, se presentan al guardia, que inicialmente parece muy sorprendido, los observa y parece reconocerlos, lo que intriga a los miembros del escuadrón. Con respeto, el guardia les hace pasar y los conduce a través de unas escaleras hacia la superficie, el monasterio. Les confirma que se llama Aguilera y entrecortadamente les dice que hace mucho tiempo que se les esperaba, mientras los conduce a los aposentos del prior. Allí los recibe sosegadamente un anciano que les pide que se sienten, y a un joven que les ha acompañado a su despacho le pide un te. A las preguntas del grupo contesta que existe una profecía que habla de unos valientes que salvarán al monasterio en tiempos difíciles. Saca de un cofre una caja de madera bien conservada donde hay una carta personal de un enano llamado Yaceran, el principal constructor del monasterio varios siglos atrás. En ella les saluda y los anima a buscar unas pistas que dejó antes de morir para ellos, como medida de seguridad para que nadie más encontrara un poderoso objeto que tuvo que esconder allí.

Salve, honorable Prior

...seas quien seas y vivas cuando vivas.

Estoy viejo y cansado, y percibo que mi final se aproxima. Pronto llegará el Albañil a encerrarme en mi tumba, para retornar al Elemento del que surgi. Le he pagado mis siete monedas de plata por adelantado, como corresponde.

Si estás leyendo esto, entonces mi visión era cierta. La hora de la mayor tribulación de Aguilera está cercana, como anuncia mi profecía. Aquellos que he previsto llegarán dentro de poco y los reconoceréis por mis versos. Prestadles atención y ayuda, pero no los agraviéis ni toleréis agravios por su parte: he previsto que el amor por Aguilera no es el más importante de sus motivos.

Ante ti se encuentra la primera de mis pistas, que deberás entregar a los Anunciados junto con estas palabras. Para hallar la segunda pista, hay que esperar hasta la hora de la cena y observar dónde señala mi instrumento. Cada pista llevará a la siguiente, y todas están dentro de las murallas de Aguilera. Cuando tengan las ocho (¿o eran siete? La memoria me falla) podrán usarlas juntas para encontrar lo que buscan. No preguntes lo que es; ellos lo saben, yo lo sé y tú lo sabrás si es necesario. Su destino y el de ellos están entrelazados con el de Aguilera, aunque esto no siempre será evidente.

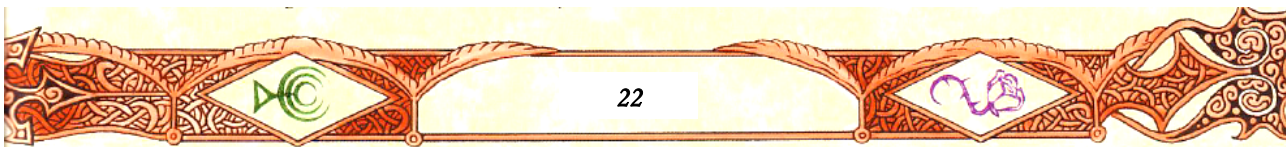
Apresúrate, pues ha llegado la hora de los hechos, no de las palabras. Los que van a llegar sabrán a qué me refiero.

Y

a él a través de un estrecho sendero por un risco cercano, y hay que cruzar un estrecho puente a cientos de metros de altura sobre el vacío. El puente es de manufactura enana, según afirma Balint, y parece que lo envuelve un aura mágica poderosa. Al otro lado del puente hay una entrada en la roca, con una puerta de rejas metálicas con un guardia con lanza, que los observa desde la penumbra.

La primera pista es una carta de baraja hexagonal con una enigmática frase escrita alrededor.

Les asignan las celdas de los invitados y descansan en camas blandas por primera vez en semanas. A la mañana siguiente, almuerzan en el comedor principal del monasterio, con una mesa en forma de U en la que ocupan lugares de honor. Son el centro de todas las miradas y



todos parecen asentir con admiración al verlos. Todo es misterioso hasta que salen a dar una vuelta y lo primero que les enseñan es una estatua de Yaceran en cuyo pedestal hay varios bajorrelieves, uno de los cuales les representa a ellos con asombrosa fidelidad.



Siguen su paseo y recorren la entrada y las catacumbas del monasterio, al final, casi en el puente, les llama la atención un hacha enana colgada de una cadena, junto a la sogas que aguanta el rastrillo de entrada al monasterio. Al parecer es una medida de seguridad para prevenir asaltos sorpresa. Ravenor sospecha que el arma esconde algo, algún mecanismo secreto, pero no descubre nada más allá de lo evidente. En general, el monasterio parece preparado desde su concepción para resistir cualquier asedio.

Durante toda la tarde siguen las pistas que el enano Yaceran les dejó: junto a la estatua, en el pozo, en la herrería, en la habitación del tesorero, la taberna y las catacumbas del monasterio... Parece que la última pista está en el molino que sirve para diversos mecanismos del monasterio, entre ellos subir los suministros desde una entrada secreta en la base de la montaña. Pero la investigación se alarga más de lo esperado y la noche otoñal llega en las frías montañas.

Poco después de la caída del sol aparecen multitud de luces a lo lejos, por el paso de montaña, como una enorme procesión de antorchas. Los sonidos de tambores y relinchos de caballos comienzan a escucharse y los ecos de

las órdenes resuenan entre las montañas. Poco a poco se van acercando y se detienen en las faldas del risco donde se asienta el monasterio.

Suben la cuesta que conduce al puente que da acceso al monasterio y se lanzan al asalto sin perder un minuto. Sin embargo, el monasterio está bien preparado y es fácil de defender. Los guardias, apoyados por Ira y Balint, consiguen rechazar los sucesivos y fanáticos asaltos, pues la entrada a la montaña es sólo una estrecha abertura cerrada por una robusta reja tras un estrecho puente de piedra. Mientras, Ravenor dispara una flecha tras otra desde una de las torres anexas a la entrada, causando gran mortandad entre los asaltantes.

Se escuchan los ecos de los gritos de orcos cayendo cientos de metros, otros agonizando mientras sus compañeros los pisan en un esfuerzo por derribar la reja que les cierra el paso y sus jefes les golpean y gritan desde detrás para que ataquen con más decisión... Pero la defensa es fuerte y sólo uno de los guardias cae abatido por las lanzas orcas.

Sin embargo, esa no es la única forma de asalto que planea el líder de los orcos: tras el primer intento fallido en la entrada principal, envía sus fuerzas aéreas formadas por dos wyrms con jinetes orcos. Vuelan sobre los tejados del monasterio, derribando a los defensores y lanzándolos al vacío. También empiezan a catapultar snotlings atados con cuerdas, cubiertos de cuero acolchado con lana y protegidos luego por unos enormes cascos con forma de semiesfera y pinchos. Los snotlings que sobreviven al lanzamiento y quedan ensartados en el tejado con los pinchos de su casco-cubierta, se sueltan, medio mareados, y se disponen a defender las cuerdas que han quedado enganchadas hasta el fondo de la montaña. Se trata de establecer una "cabeza de puente" por la que entrarían las fuerzas atacantes.

La confusión crece entre los defensores, aunque la ayuda del X Escuadrón es fundamental y consiguen resistir. En

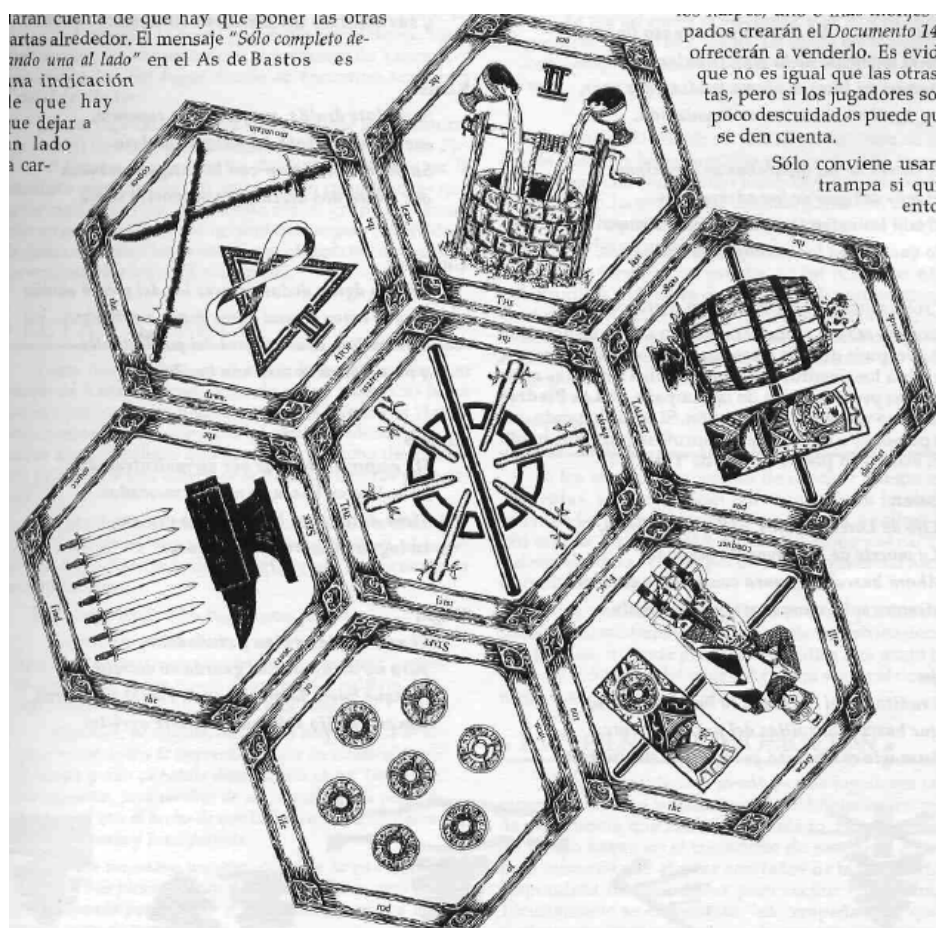
pleno fragor del asalto, Ravenor salta sobre uno de los wyrms, aprovechando uno de sus ataques rasantes. Consigue sujetarse al lomo y trepa por su grupa para asesinar al jinete, sin preocuparle la muerte segura que le espera después (puesto que no sabe como manejar a la bestia voladora). Sin embargo, desde esa posición precaria no consigue atacar con efectividad al jinete, que inicia una serie de maniobras para descabalgar al vacío al polizón. La fortuna abandona a Ravenor, que no consigue mantenerse y se precipita hacia el fondo del abismo... parece que el final del arquero es seguro, cuando de repente Balint ve como el cuerpo de Ravenor se desplaza como por arte de magia hacia el acantilado y se frena, quedando enganchado en un saliente. No obstante, las flechas y el valor suicida de Ravenor consiguen que los jinetes de los wyrms se retiren de momento al campamento.

El combate se prolonga con sucesivas oleadas de orcos en la entrada y de snotlings por los tejados, que dejan caer las cuerdas por las que trepan goblins y orcos. Sin embargo, aunque complicada, la situación de los defensores es más organizada tras los primeros asaltos, y el empuje de los asaltantes va disminuyendo. Finalmente llega el amanecer y los combates cesan.

Con las primeras luces, aprovechando la tregua en los asaltos, recuperan en cuerpo inconsciente de Ravenor y lo trasladan a la enfermería del monasterio, junto con los demás heridos.

A mediodía se reúne el Consejo de Aguilera. Deciden formar varios "comités" para ayudar en la defensa, organizando a todos los monjes de la mejor manera. Se decide también escribir una carta exigiendo el cese de los ataques y la retirada de los orcos. Se hace salir a un monje voluntario con el mensaje, pero todos pueden ver horrorizados como le arrancan la bandera blanca y luego los brazos, las piernas y la cabeza, trozos que les devuelven con las catapultas...

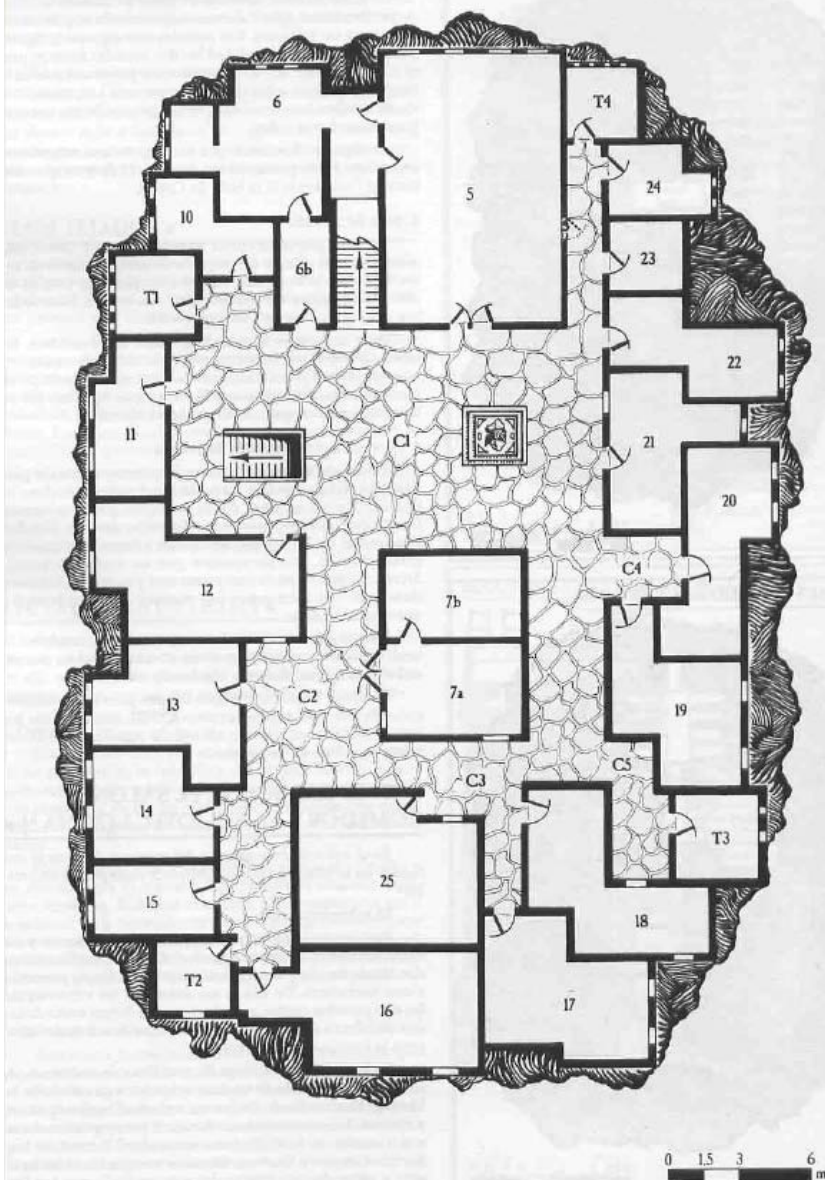
Tras la previsible escena, el grupo continúa con las investigaciones de las pistas de Yaceran: registran la destilería y allí Will encuentra otra pista, otra carta, con la que parece completan el acertijo al colocarlas de la forma correcta. Al parecer dice "busca la mayor asta de bandera". Buscan en la torre de las banderas, pero no



encuentran nada. Will, mientras registra esa zona, tiene la extraña impresión de ser espiado por los pájaros que viven en la zona y de los que el monasterio se alimenta a menudo. Les transmite sus temores a sus compañeros, aunque no consigue que le hagan mucho caso. De todas formas, continúan las pesquisas con más urgencia, puesto que las horas pasan, la noche se acerca, y previsiblemente se reanudarán los asaltos.

Se les ocurre que las pistas son de hace mucho tiempo, siglos, y el poste que hay ahora es relativamente nuevo, así que no puede ser ahí donde se encuentre el objeto. Preguntando, encuentran un viejo almacén bajo la herrería en el que finalmente está el viejo poste de la bandera del monasterio, y en su parte más alta, un hueco en el que aparece una piedra del tamaño de una naranja grande, tallada con la forma de un dodecaedro: cada una de las 12 caras lleva talladas runas enanas, por lo que deducen que es algún tipo de artefacto mágico enano.

MAPA 3: NIVEL DEL SUELO



Mientras examinan el artefacto, cae la noche y los orcos hacen sonar sus tambores, reanudan su avance con renovado odio. Los defensores están decididos a resistir, pero el brujo orco provoca un terremoto en la montaña que hunde el frontal del monasterio, la zona de entrada y las torres principales de defensa. Cuando cesan los temblores y la caída de piedras y cascotes, se escucha un cuerno de guerra y un escuadrón de orcos negros se lanza por el hueco derrumbado. Will y los guardias supervivientes consiguen frenar este asalto brutal, entre escombros, sangre y cadáveres de defensores y enemigos... Mientras, Balint intenta entender el funcionamiento del artefacto. Su instinto le ayuda y la urgencia de la situación le espolea a concentrar toda su mente y su voluntad en despertar el poder del artefacto. Los minutos pasan y la defensa es cada vez más desesperada, pero Balint consigue al fin despertar los poderes del "Cristal del Aire",

invocando un grupo de elementales de aire que despejan el puente, lanzando a los orcos al vacío.

Al otro lado del puente, el shaman orco reacciona e invoca varios elementales de piedra: comienza una épica batalla entre las criaturas invocadas. Los elementales de piedra parecen tomar ventaja, pero Balint consigue despertar otro poder de la piedra y provoca un nuevo terremoto, esta vez sobre el puente, derribándolo, y aísla el monasterio de cualquier ataque terrestre.

Esto les da un respiro a los defensores, que aprovechan para improvisar un parapeto con los escombros, apartar a los heridos, beber agua y recuperar lanzas y picas. También pueden liberar algunos hombres y acabar con los intentos de los orcos de subir por las cuerdas colocadas mediante el lanzamiento de los snotlígs... Con esto, el asalto termina.

Pasan un par de horas y el asedio se mantiene, aunque sin el ímpetu inicial. Un día más tarde aparece un batallón de caballería Imperial desde el norte, por el paso, seguramente avisado por las señales de las banderas de alarma del monasterio y por algún viajero o comerciante que presencié el asedio de lejos y regresó para avisar.

Los tambores y las trompetas, los estandartes de unos 300 jinetes y otros tantos infantes hacen levantar el campamento a los orcos precipitadamente... tienen fuerzas aun considerables, pero han sufrido muchas bajas en los sucesivos asaltos y no saben exactamente el número de las fuerzas que llegan del Imperio, así que optan por retirarse.

El monasterio de Aguilera se ha salvado gracias al grupo, tal y como predijo el Yaceran, pero el coste ha sido grande: hay numerosos muertos y heridos, y Balint ha caído inconsciente tras los esfuerzos de controlar la piedra, y así permanece durante varios días. Todos temen por su vida, pero finalmente despierta con una terrible sed y un monumental dolor de cabeza. Cura ambas cosas con abundante cerveza, contradiciendo los consejos de los sanadores del monasterio, pero el tozudo enano no atiende a razones. Además, los ojos se le quedan totalmente blancos y varios mechones de pelo se le quedan canos también, como consecuencia de los poderes que ha

canalizado sin estar realmente preparado para ello, lo que evita que los sanadores se pongan en su camino hacia el comedor.

Un día después, el Escuadrón, recuperado y con un escolta de caballería de 20 jinetes, regresa donde enterró a sus camaradas caídos del XV Escuadrón, los carga en un carro que han traído para ello y, tras prepararlos en el monasterio, parten hacia Altdorf... su segunda misión ha terminado.



2ª misión: “La Muerte de la Luz: Marienburg”

Pasan dos semanas descansando en la sede de la Orden de la SigmarShoun, en el castillo de Grauenburg, con varios permisos y poco entrenamiento. Presentan el informe y son felicitados por su superior, Eric von Leitdorf. La Piedra del Aire es entregada a los eruditos para su euxástico estudio, no sin antes preguntarles a todos por los detalles de sus efectos, sobre todo a Balint.

Hacia mediados de octubre de 2520, el Emperdor regresa de una expedición de verano en el lejano norte, y se ordena al X Escuadrón acudir a la capital y en concreto al Palacio Imperial para un pequeño acto de reconocimiento.

Altdorf se ha engalanado para recibir al Emperador y sus tropas, y las calles principales hasta KoningsPlace están repletas de gente y banderas. Llegan los escuadrones de la Reiksgard, orgullosos pero algo diezmandos, intentando ocultar la dureza de la campaña. Suenan trompetas e incluso se disparan varias salvas de los cañones de las murallas y un pequeño castillo de fuegos artificiales. El Emperador saluda desde su caballo blanco y lentamente, al frente de sus tropas, avanza hasta Palacio.

Ya en el Palacio Imperial, les hacen pasar a la sala de la

Heraldica, con todos los techos y las paredes decoradas con los escudos de todas las casas nobles del Imperio. Allí nos espera nuestro Comandante, Eric von Leitdorf, junto con otros diez miembros de nuestra orden que también van a ser condecorados. Unos minutos después aparece el mismísimo Emperador Kart Franz, con el uniforme de gala, su primo el Conde Siegfried von Walfen, Canciller del Reik y consejero de asuntos de seguridad (jefe de la Untersuchung y de la SigmarShoun, su brazo armado), así como el Mariscal del Reik, Kart Hellborg, consejero militar personal del Emperador y Comandante de sus ejércitos.

Frente a esta impresionante comitiva, los soldados quedaron firmes como estacas, mirando al infinito, esperando la condecoración con los corazones acelerados. Los 15 fueron condecorados, felicitados en persona por el Emperador, que les dirigió unas palabras de elogio y agradecimiento, así como la firme promesa de que al licenciarse serían recompensados con un señorío pequeño en algún lugar fértil del gran Imperio.

Tras la breve pero solemne ceremonia, los miembros de las SS se cambian de uniformes por otros de la Reiksgard, para pasar desapercibidos, pero son invitados a la gran fiesta de Palacio, donde beben y bailan con las numerosas invitadas. Ravenor y Will se dedican a cortejar a varias damas con entusiasmo...

Varios días después, el 20 de octubre, el X Escuadrón recibe una nueva misión: deben ir hasta Marienburg, donde buscarán a un erudito local exiliado del Imperio, un tal Kunz Vogel, y pedirle un libro solicitado por la Torre de los Cuervos (la sección de Inteligencia y Magia de la Untersuchung). Le dan la dirección, la calle Halsdorf, nº5, en el Suiddock, y una carta de recomendación de un viejo conocido suyo, Veit Pogner, tutor de un nuevo miembro del X Escuadrón, Ulrich el mago. Pogner es un oficial instructor de magia de la Torre del Cuervo de la SigmarSohn que en su juventud conoció a Vogel en la Universidad de Altdorf. El libro que necesita es “Una Teoría del Caos”, por Ludwig Mandlebrote, y cree que su viejo y exiliado amigo debe poder conseguirlo.



Al principio, esta misión les parecía un simple paseo, después de enfrentarse a un asedio a muerte contra centenares de orcos: conseguir un antiguo libro de un viejo estudioso de Marienburg, sin embargo, poco a poco las cosas se fueron complicando hasta atraparlos en una carrera contra el tiempo y diversos enemigos que resultará agotadora y casi mortal.

Como tapadera para viajar a Marienburg discretamente, el grupo se hace pasar por mercaderes (se disfrazan e intentan esconder sus armas entre el equipaje, aunque no resulta sencillo), y contratan los servicios de una de las compañías de postas que tiene ruta hacia el norte. El viaje es bastante pesado, atraviesan el camino que cruza el bosque de Drakwald en dirección a Marienburg.

El cochero se llama Heinrich y es un tipo apagado que no sabe hablar de otra cosa que de los horarios y de los peligros de los salteadores. No hay mas pasajeros que Maria Ortel, una mujer cercana a los cuarenta que viaja con sus tres hijos (un bebé, una niña de nueve y un chico de trece). Ella sólo habla de su marido, comerciante que vuelve de Arabia, de moda y de sus hijos.



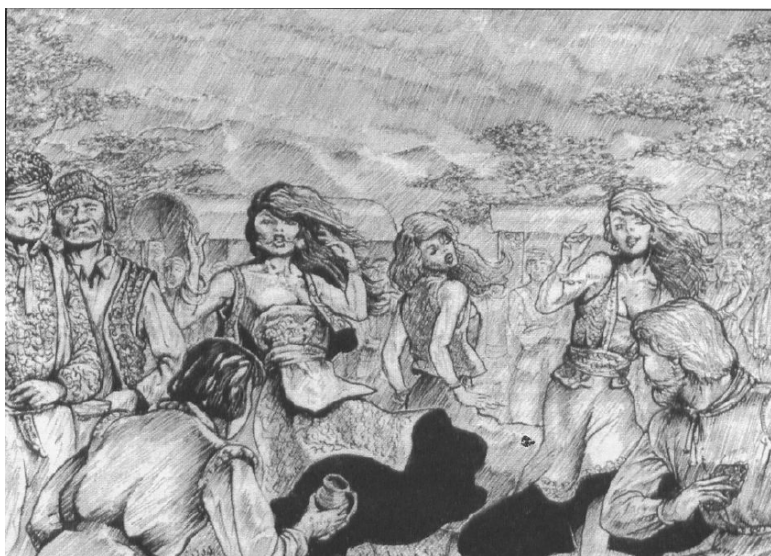
Hacia el final del quinto día de camino, (cuando ya están hasta las narices del cochero, los niños inquietos y la moda), el carruaje es asaltado por un grupo de hombres-bestia, que los rodean y frenan los caballos. Balint ha visto algo extraño y avisa del peligro, lo que da unos segundos preciosos al Escuadrón para prepararse. El grupo se apresta al combate: saltan armados al techo del carruaje, mientras la mujer y los niños se abrazan llorando.

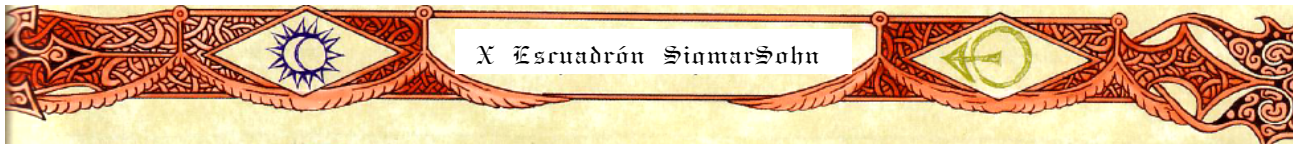
Casi aliviados tras días encerrados en el carruaje, el Escuadrón agarra las armas y algunos incluso sonríen mientras piensan que los hombres-bestia no saben con quien se enfrentan...

Hanniken lanza la "Bendición de Sigmar" sobre el grupo y empieza el combate, mientras los últimos rayos de sol se pierden entre los altos robles que rodean el camino. Mientras la mitad protege las entradas laterales del carruaje, el resto ataca desde el techo del mismo, y varios enemigos caen malheridos o muertos.

Cuando la mitad de los hombres-bestia ya han caído, pero la situación comienza a ser peligrosa, aparecen por el camino un grupo de cingaros disparando trabucos y pistolas, gritando, que los ahuyentan. Están salvados, aunque no todos están igual de contentos; algunos de ellos preferirían haber terminado el combate solos. En cualquier caso, es ya de noche y la parada de posta aun está lejos, de modo que aceptan pasar la noche en el cercano campamento de los cingaros, que les ofrecen su hospitalidad.

Una vez allí, el vino corre y la comida también; suenan sus peculiares músicas y sus mujeres bailan para los invitados. Cuando la fiesta está más animada, parece terminarse el vino; los invitados se ofrecen entonces a comprar varias botellas que los gitanos dicen que tienen reservadas para venderlas a un noble que se las ha encargado. De esta manera continúa la fiesta, aunque a cargo del dinero de los invitados. Ulric, normalmente tímido y reservado, se ha animado con la bebida y se levanta para bailar con las jóvenes, entre velos, palmas y sonrisas. El fuego ilumina la noche y las trompetas y guitarras suenan a un ritmo frenético.





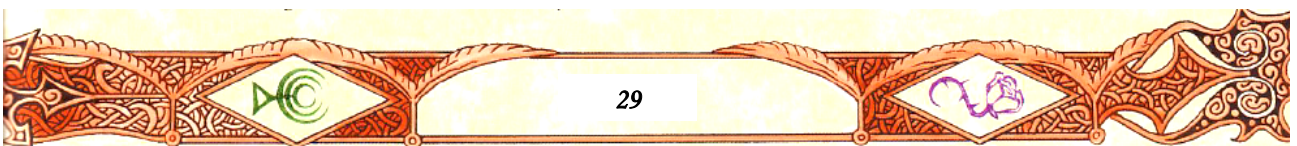
Algunos de ellos se acercan al carro de una anciana que dicen puede leerles el futuro por unas pocas monedas. Will y Balint, curiosos, se acercan y pasan. La anciana, con aire misterioso, les susurra que se cuiden de la luna del Caos y del Olvidado y que escuchen al Heraldó Silencioso... palabras crípticas que no les dicen (ahora) nada, pero que los confunden, pues las intercala con algunas afirmaciones de cosas ciertas que no debería conocer sobre ellos.

El bullicio cesa y poco a poco la gente se marcha a dormir. Sin embargo, algunos parece que no descansan demasiado, pues al amanecer, Ulric despierta rodeado por los brazos de una de las jóvenes hijas del jefe de los cingaros. Él no recuerda nada, y su resaca y angustia evidencian que probablemente no pudo pasar nada de lo que el airado padre le acusa. Sin embargo, para no buscarse más problemas, aceptan negociar una indemnización para compensar el deshonor sufrido.

Una vez cerrado el acuerdo, todo vuelve a la normalidad y los cingaros se despiden sonrientes y satisfechos, con un buen montón de monedas más en sus bolsas.

El viaje continúa sin más incidentes y abandonan el Imperio, adentrándose en las tierras de Marienburg, provincia independiente del Imperio desde hace un par de siglos. Hay un buen número de carros que se dirigen hacia el sur, abandonando la ciudad, lo que no augura nada bueno. El grupo decide cambiar de tapadera y se visten con sus equipos de combate y sus armas; ahora dirán que son mercenarios contratado por algún mercader.

En total tardan dos semanas en llegar al mayor puerto del Viejo Mundo, la ciudad independiente de Marienburg.



Marienburg

Ya dentro de la ciudad, atraviesan las multitudes exaltadas (algo extraño pasa) y buscan la dirección del astrónomo, que les lleva a la zona portuaria de Luydenhoeck, la mayor isla de la red de muelles, atracaderos y almacenes que se conoce en conjunto como el Suiddock. Es una zona pobre, cerca de la Plaza Graf



Anders, más conocida como la "Plaza de la Poción". La calle Halsdorphi está tranquila, pero encuentran la casa cerrada y con síntomas de haber estado así muchos meses. Una vecina cotilla les dice que se fue hace más de un año, y sólo les sabe decir la dirección de su criada, una halfling, una tal Jemina, que se ha ido a vivir con su primo, cerca del templo un viejo de Manann. También sabe que Vogel trabajaba en la Oficina de Registros de la ciudad.

Siguiendo la pista, en el barrio halfling, hablan con el primo de Jemina, que dice que ésta ha vuelto con su antiguo patrón hace un mes, y que no sabe dónde vive ahora, pero que su mujer se la encuentra muchas veces en el mercado cercano.

Deciden ir a la Oficina de Registros, donde parece que trabaja Vogel. Ira y Ulric afirman que traen un mensaje para él, y los guardias de la entrada les dejan pasar, no sin dificultades. Mientras, el resto espera fuera en la gran plaza principal de la ciudad, donde está la Sala del Consejo, los edificios de la Milicia y el Gran Templo de Mannan. Frente al ayuntamiento se congrega una

multitud alborotada, que parece quiere linchar a un pobre campesino desgraciado, sujeto por varios airados ciudadanos. Afirman que está "contaminado por el caos" porque les vendió una gallina que puso un huevo de dos yemas, por tanto, un pollo de dos cabezas, lo que es claramente un síntoma de corrupción del caos. La gente grita "quemadlo", "adorador del caos", mientras los guardias presentes parecen poco interesados en intervenir.

Finalmente, un cazador de brujas se acerca y todos se callan. Se llevan al aterrado granjero y la multitud se dispersa murmurando. Dentro de la Oficina de Registros, Ulric y Ira consiguen hablar con un compañero de Vogel, que tras asegurarse de las buenas intenciones de éstos, les

dice la nueva dirección del erudito, aunque parece algo asustado. Poco después, cuando el grupo se dispone a marcharse, aparece el Secretario del Consejo, que se ha reunido al parecer para estudiar la posible veracidad de un informe presentado que afirma que se acerca un eclipse solar provocado por Morrslieb, con terribles consecuencias. Los eruditos consultados han discutido durante horas y el Consejo, finalmente, ha tomado una decisión.

Van-Den-Bogaerde, el Secretario del Consejo de Marienburg, se dirige a la multitud congregada y afirma que es cierto que Morrslieb tapaná el sol en pocas semanas... pero que es un fenómeno natural sin mayores consecuencias. Pero los gritos de espanto de la multitud

ahogan la segunda parte de su discurso y los tumultos se extienden como la pólvora. La guardia, esta vez sí, se aplica a fondo para calmar los ánimos, pero los gritos y las carreras se suceden.

El grupo se aleja de allí rápidamente y buscan la nueva dirección que les han dado. Se trasladan a un barrio viejo y degradado, cerca del puente colgante de Draaienbrug, en tierra firme, frente al Luydenhoeck. Las casas son altas y las calles muy estrechas y oscuras, húmedas y vacías. Casi

sigue a distancia prudencial: intuyen que algo ocurre, aunque no saben exactamente que.

Un rato después aparece un grupo de guardias que no llevan buenas intenciones, dado que en la ciudad se ha decretado el toque de queda para evitar los recientes disturbios, y nadie puede salir de casa a la caída del sol.

Los guardias comienzan a golpear a la gente, que se colocan protegiendo al flautista y no dejan de bailar, pese



todas carecen de número y no hay placas con los nombres de las calles, lo que dificulta la búsqueda. En el laberinto de callejas oscurece pronto y no parece un lugar seguro, así que al salir a una calle algo más ancha e iluminada, se dirigen a la posada más cercana para cenar y pedir alojamiento.

Mientras toman cerveza caliente y esperan su cena, entra un extraño juglar con una flauta, se coloca en un lugar desde el que se le escucha en todo el comedor y comienza a tocar suave y dulcemente, primero despacio, animando la melodía después. Parece tener un extraño poder sobre la gente más borracha o confiada. Se levantan y se ponen a bailar siguiendo el pegadizo ritmo de la flauta del músico, que suena ininterrumpidamente.

El flautista, con unas ocho personas bailando a su alrededor, sale a la calle siguiendo el ritmo de su propia melodía. Avanza por las estrechas calles y el grupo lo

a los golpes. La música cesa de pronto, cuando el flautista desaparece en una esquina oscura. Cuando el grupo llega al callejón, Ravenor, con el arco preparado, ve como un grupo de ratas se escabulle entre la basura.

Para evitar más problemas, y mientras la guardia se lleva al calabozo a los desconcertados y ebrios parroquianos, ellos vuelven a la taberna discretamente.

A la mañana siguiente, madrugan para recorrer el mercado cercano e intentar localizar a Jemina, la sirvienta del profesor Kurt Vogel. Se dedican a preguntar por distintos puestos, y no tardan mucho en dar con ella. Se presentan, le dicen que son enviados por Veit Pogner, conocido de su señor, le entregan la carta de éste y le dicen que necesitan hablar con el profesor. Ella dice que se lo consultará y los cita por la tarde en el mismo sitio.

Se marchan a almorzar y descansar, y por la tarde regresan al mercado. Allí los espera Jemina, que les

confirma que su señor se entrevistará con ellos y los conduce a la casa, no muy lejos de allí, cerca del río.

Cuando llegan, observan que en la azotea hay un gran

Queda claro que el astrónomo no puede hablar, así que comienzan a preguntarle y esperan pacientemente a que vaya escribiendo las respuestas en la pizarra. Dice que no tiene el libro, aunque puede conseguirlo y añade que es un

libro "peligroso". "No lo haría por nadie que no fuera el viejo Pogner, pues ya tengo suficientes problemas con ellos", pero acto seguido borra esa última parte de la frase.

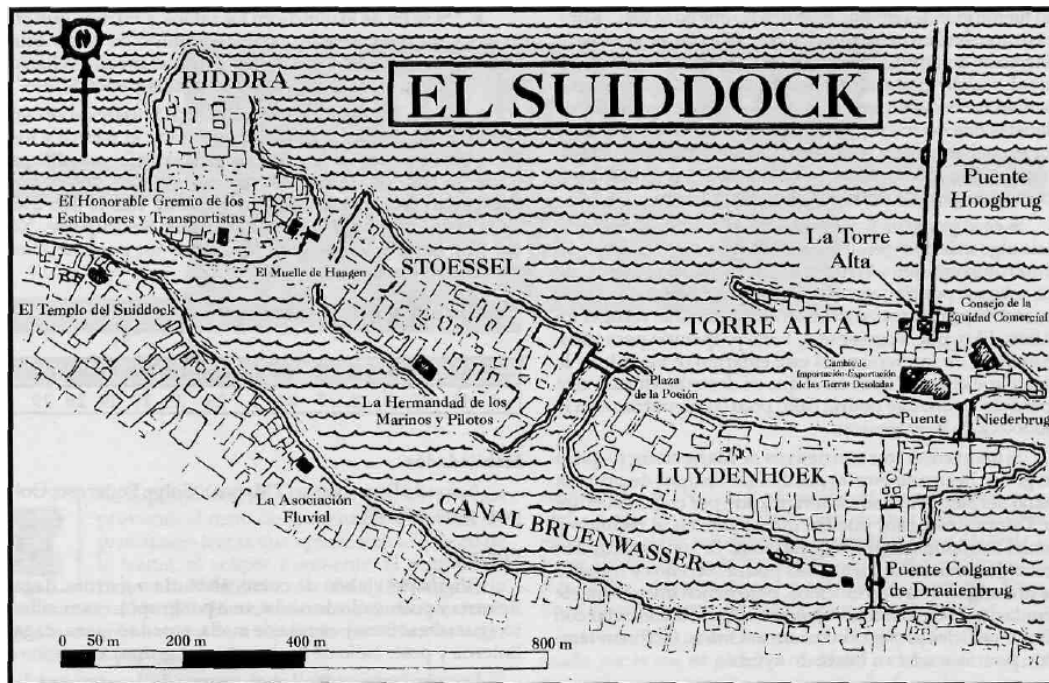
Cuando le preguntan sobre el eclipse, se le nota claramente a gusto: confirma que ha medido los movimientos de la Luna y que el eclipse total es inminente,

cuestión de semanas. Aunque, añade que Morrslieb es caprichosa hasta la locura, y que en el último momento podría variar su ruta celeste... Además, reconoce que el informe presentado al Consejo de Marienburg es obra suya, aunque lo ha presentado a través de un antiguo compañero de la Oficina de Registros.

Cuando le preguntan sobre un flautista, demonio o mago, deja de escribir, borra y reescribe: "área de Goffman, no la mía. Mis contactos con el Caos han sido desafortunados y accidentales..." Vuelve a borrar y escribe: "Mejor habláis con Goffman".

De pronto, 4 asesinos entran por la ventana y sin mediar palabra disparan sus ballestas a Vogel. Se organiza un sangriento combate, en el que los intrusos, pese a la sorpresa, tienen las de perder... Hanniken cae malherido, pues no se andan con miramientos, pero tres de ellos mueren antes de que el cuarto escape.

Vogel, moribundo, les susurra: "Avisen a Goffman... Querían el libro de Mandelbrote. Él tenía razón..." y muere.



telescopio en un trípode. Las ventanas y la puerta están cerradas, pero como llegan al caer la tarde y oscurece rápido, pueden ver una luz de vela en el segundo piso, lo que les indica que el edificio no está abandonado.

Suben al estudio y allí les espera el astrónomo, que sujeta en la mano la carta de presentación de su antiguo amigo Pogner. Mantiene el semblante serio, aunque les ofrece asiento con la mano. Es un hombre de unos 50 años, que lleva un voluminoso parche en el ojo derecho y una pizarra en la mano.

Las paredes están llenas de libros, sobre todo tratados de astronomía, y hay tres de volúmenes muy antiguos encima de la mesa. Tienen un extraño símbolo en el lomo, como de una biblioteca. Pero no ven por ningún lado la "Teoría del Caos" de Mandelbrote. Clavados en las paredes hay grandes mapas celestes sobre los que Vogel ha intentado trazar el recorrido de Morrslieb.

Ellos se sientan, mientras Vogel comienza a escribir algo en la pizarra: "perdonad mi aislamiento, pero tengo asuntos que requieren que actúe con discreción".

Sin perder tiempo, registran la casa (encuentran 88 coronas y unos libros con un extraño búho dibujado en el interior. También unos anillos y una llave que llevaban los asaltantes con unos dibujos similares) y se llevan a Hanniken, sangrando. En el piso de abajo, hablan apresuradamente con Jémina, la criada, que les dice donde encontrar a Goffman.



Ya en su posada, Hanniken se pone a rezar a Sigmar, además de aplicar vendajes y ungüentos sobre las heridas propias y de sus compañeros, de forma que se acuesten algo recuperados.

A la mañana siguiente se dirigen a casa de Ernst Goffman. Vive en un barrio rico de la ciudad, cerca de la Sala del Consejo, en una amplia avenida arbolada. Parece un profesor universitario, abierto y amigable, aunque sus respuestas no pronostican un buen futuro. Su estudiante, Klaus, sirve té y pastas y se sienta a escuchar. La noticia de la muerte de su amigo Kunz Vogel entristece a Goffman, y confirma sus peores temores acerca de la Orden de los Lectores Iluminados, capaces de matar a un anciano por unos libros...

Les confirma que él tiene el libro "Una Teoría del Caos"; que es un volumen muy antiguo que profetiza la encarnación de un demonio, Zahnartz.

"Según los cálculos de Vogel, Morrslieb eclipsará el sol dentro de tres o cuatro semanas. Nosotros, toda la ciudad, es posible que el Imperio entero, estamos en un terrible peligro. Se trata de algo que solo sucede quizá una vez cada milenio, y hasta ahora siempre ha sido impedido de un modo u otro. Ahora se da una nueva oportunidad... Al demonio renegado Zahnartz le conocen sus pocos seguidores como el Olvidado, y solo puede asumir forma corpórea cuando Morrslieb oculta el sol. Y esta manifestación del demonio está vinculada a un objeto llamado el Huevo de la Luna".

Cuando le preguntan sobre el misterioso flautista, se queda pensativo y coge un viejo libro de su repleta estantería, pasa unas páginas, sonríe al encontrar lo que busca y lee:

"En aquellos días el paso de la oscuridad era predicho por multitudinarios presagios... lluvias repentinas, criaturas que salen de sus guaridas... la Sombra arrojada por la Pútrida Oscuridad vagaba sobre la tierra, siendo su figura la de un vulgar y depauperado músico... pero la naturaleza del Caos Impío es traicionarse eternamente... la Sombra, Muuthaurwg, Heraldó del Demonio Blasfemo, apareció ante los servidores de la oscuridad y rió..."

Es una figura poco mencionada, oscura, en las crónicas; no hay duda de que el legendario flautista era un heraldó de los problemas, pero no podemos aventurar que sea el mismo tipo que encontrasteis, les dice. Pero si ha reaparecido, es una señal inequívoca de que el regreso de Zahnartz es inminente. No tenemos tiempo que perder, afirma, preocupado.

También les enseña un extraño colmillo, colgado de una cadena, el cual afirma que pertenece al demonio que les amenaza. Cuando Goffman susurra unas palabras, el diente comienza a girar y se fija en una dirección. Vuelve a decir unas palabras y el diente queda inerte. Pero Goffman ha marcado la dirección en un mapa, con ayuda de una brújula. Les dice que según el libro, el colmillo marca la dirección del Huevo, y ellos deben encontrarlo y traérselo a él para realizar un elaborado ritual justo en el eclipse y así impedir que el demonio se haga corpóreo.

Encomienda a su aprendiz Klaus que los acompañe, aunque él no parece muy entusiasmado, les da el colmillo y les deja un carruaje para salir rápidamente de la ciudad.

Tras pasar por la posada y recoger sus cosas, se reúnen con el aprendiz en una de las puertas menores y parten de la

ciudad en la dirección que marca el colmillo hacia las Tierras Desoladas (sudeste, 227 grados).

Pocas millas después de dejar la ciudad, deben dejar el carruaje y seguir a pie, pues no hay camino en la dirección que siguen y el terreno no es apto para los caballos. Sin embargo, los usos del Diente de Zahnarzt ha llamado la atención de la Hermandad del Olvidado, una secta que adora al demonio y que sabe que el Diente es la manera más segura de llegar hasta el huevo y protegerlo hasta la reencarnación de Zahnarzt. Una agente a sido seleccionada para seguirlos desde Marienburg, con órdenes de recuperar el Diente y sabotearles.

La tumba inundada.

El Escuadrón ha confiado en Goffman y ha aceptado ayudarlo, marchan decididos, equipados y con una dirección clara. Por desgracia, también tienen un compañero de viaje poco entusiasta y una idea menos clara de lo que están buscando. Las lecturas de la brújula de Goffman les conducen en línea recta hacia los páramos embarrados, mientras el cielo se encapota y un constante viento frío lanza la lluvia contra sus rostros. Tras atravesar los últimos campos de labor y escuchar los gritos e insultos de algunos campesinos, comienzan a andar por un páramo abierto salpicado de arbustos. Se abren paso a través de una serie de desfiladeros y valles cubiertos de

árboles espinosos y trozos de espesa vegetación. Los valles son perpendiculares a su camino, haciendo fácil perder el sentido de marcha deseado. No hay señal de civilización, salvo la ocasional granja abandonada que no sirve para resguardarse de la lluvia incesante.

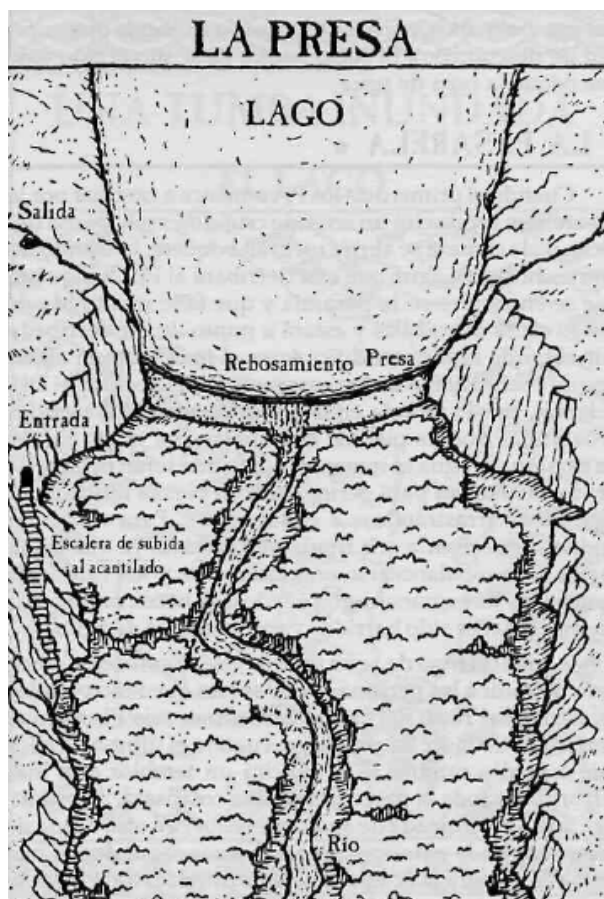
El grupo camina sucio y empapado, aunque a buen ritmo. Por desgracia, Kart no está acostumbrado a estas caminatas, así que no deja de murmurar y retrasar su marcha. Al llegar la noche, habla con ellos y les ofrece el Diente, que su maestro le ha confiado. Parece nervioso con el artefacto y ansioso por ceder la responsabilidad de portarlo. Balint se apiada del asustado estudiante y se cuelga el diente al cuello. Tras acomodarse en el barro lo mejor posible, hacen las guardias: Ira se duerme y se pasan toda la noche descansando sin más. Afortunadamente no sucede nada.

Al amanecer, tras un frío y húmedo desayuno, retoman la marcha. Esta vez encuentran un valle que corre en su misma dirección. Cuando paran a comer, a lo lejos se ve el humo de una aldea y Ksaus no aguanta más... se levanta y se marcha con paso rápido, sin ni siquiera despedirse. Lo dejan irse, pues era más un estorbo que una ayuda.

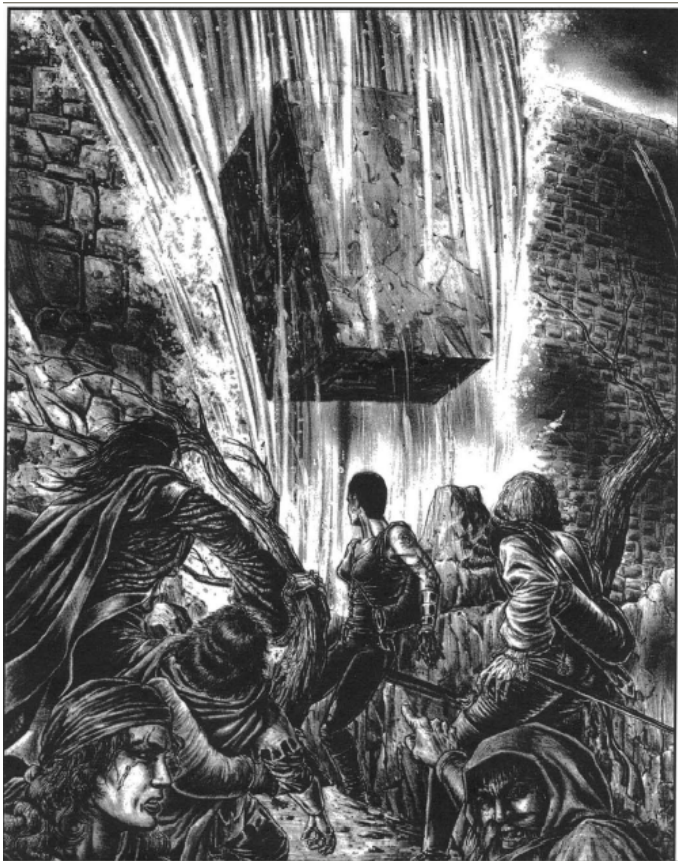
Siguen el valle todo el día y cada vez las paredes se hacen más escarpadas y altas, convirtiéndose en un desfiladero, muy adecuado para una emboscada. El Escuadrón se pone en tensión, con las armas preparadas y alerta, mientras la vegetación cada vez más frondosa los esconde. Un par de horas antes del anochecer, tras un giro del desfiladero, alcanzan lo que parece una presa que cierra el camino.

Mientras observan buscando una ruta para continuar, la presa vierte agua como una cascada sobre los árboles. Parece que está medio destruida y poco estable. En ese momento, un agudo estallido retumba en el desfiladero por encima del sonido del río y la lluvia. La presa parece a punto de reventar y ahogarlos. Además, les parece ver una figura que se escabulle en un lado de la presa...

Corren buscando una escapatoria, y por suerte encuentran unas escaleras toscas labradas en la roca que suben en dirección al lateral de la presa y se pierden en su interior. Están resbaladizos por culpa de la lluvia, pero consiguen subir. Llegan a unos compartimentos internos de la enorme presa, donde hay maquinaria abandonada de manufactura enana. Una de las salas que deben atravesar es un enorme pozo, con una pasarela oxidada que supera un vacío con ecos de enormes engranajes y cadenas, mientras los ecos de crujidos y desprendimientos les llegan amortecidos pero terribles. Abajo, la luz de las lámparas que han encendido apenas arrojan sombras sobre enormes máquinas en pesado movimiento, palancas, enormes ruedas, engranajes de diferentes tamaños y rotos fuelles soplando apagadas forjas, mientras el agua mueve los



gigantescos molinos. El sonido rítmico metálico sube desde la oscuridad, mezclado con el del agua fluyendo con fuerza. La pasarela apenas aguanta su peso y cruje peligrosamente, mientras se pandea. En ese momento, la pared comienza a rajarse, saltan algunos cascotes en un terrible crujido, acompañados por un surtidor de agua. Apenas consiguen esquivar las piedras y sujetarse: la barandilla cede y cae al vacío y el chorro de agua los empuja lateralmente. Avanzan a cuatro patas y van llegando al otro lado, cuando la barandilla se suelta y cuelga casi desprendida, mientras el último de ellos se sujeta desesperadamente. Ravenor se cuelga de los pies en un intento de sujetarlo, y finalmente consiguen subirlos a todos y salir con vida de la presa, momentos antes de que se produzca un tremendo estallido y temblor cuando cae toda la estructura y el pantano se vierte en una ola que arrasa el desfiladero.



Salen al otro lado, en medio de una fría y lluviosa noche, con los ecos de la inundación a sus espaldas. Ravenor ve unas huellas delante, que se dirigen hacia unas casas que parecen en ruinas. Está a unos tres kilómetros y avanzan siguiendo las huellas. Cuando les queda un kilómetro escuchan una explosión y ven una luz en la orilla del pantano, aunque los restos de las casa no les dejan ver lo que ha pasado con mayor claridad. Con cautela, se acercan e inspeccionan el lugar. Averiguan que parece llamarse Leidenburg, una antigua aldea en la que

parecían convivir humanos y enanos, pero que está abandonada desde hace mucho.

Sólo queda una casa con parte del tejado en pie, donde encuentran restos de un bocadillo, un pellejo de vino, una manta, una mochila y leña seca preparada. Todo parece abandonado precipitadamente, hace poco. Siguen las huellas hasta el borde del agua, aunque ahora el nivel desciende rápidamente. Entre el barro, ven un bulto: Ravenor no quiere correr riesgos y dispara su arco. Se escucha un débil quejido, pues aun está con vida. Es una mujer en medio de los restos de una explosión, sin piernas. Agoniza, pero al verlos venir intenta murmurar unas palabras para sí, al parecer un hechizo. Ravenor la remata sin contemplaciones. Un extraño olor a "pulpo al ajillo" flota en el ambiente, lo que les da hambre. Registrando las cosas de la mujer averiguan que debe ser un agente del caos enviado a acabar con ellos. Sin más, se acomodan en la casa y pasan el resto de la noche.

A la mañana siguiente entablan una acalorada discusión de qué ruta seguir: rodear el lecho fangoso del pantano, ahora casi vacío, o seguir la dirección que marca el Diente y atravesarlo. Finalmente deciden seguir en línea recta y pasar por el antiguo lecho del pantano. El terreno es un lodazal, así que Ira marcha delante tanteando el terreno con su pica y el resto le sigue en fila india. Desgraciadamente, tras una hora de agotadora marcha, se despista, cae en una poza de fango y casi se ahoga. Consiguen sacarlo cubierto completamente de barro, tosiendo y escupiendo algas. Continúan lentamente, hundiéndose hasta las rodillas, y alcanzan el cauce del río que se ha formado en el centro del lecho del pantano. Cuando están cruzándolo, les ataca un Kraken de río, que parece herido por algún tipo de explosión, pero que es muy peligroso. Combaten con valor contra él sobre el inseguro terreno. El kraken atrapa a Hanniken y se retira río arriba, arrastrándolo consigo hacia lo más profundo del cauce. Los demás corren con el agua por la cintura y antes de que el kraken se escabulla consiguen detenerlo: el golpe de gracia lo da Ira, empalando al monstruo con su pica.

Sacan a Hanniken de entre los tentáculos y lo tumban en la orilla, mientras éste se recupera. No es grave, aunque una abultada rojez circular marca su cabeza. Sin embargo, se levanta poco después y atraviesa el cauce, continuando el penoso avance mientras poco a poco anochece. La oscuridad trae otra vez una fina y persistente lluvia, así como unos arremolinados jirones de niebla.

Hanniken cree que antes de la presa debía existir un pueblo a orillas del río y comienzan a buscarlo con intención de refugiarse para pasar la noche. Parece que

tiene razón y comienzan a aparecer paredes medio enterradas por el barro a su alrededor. La niebla es más espesa y la oscuridad les gasta malas pasadas, pues a Balint le parece ver figuras oscuras en las ventanas y las puertas... todos se ponen en guardia, pero en ese momento una nube cubre la luna del Caos y las figuras dejan de verse. El grupo se reúne en lo que parece la plaza de la aldea y se disponen a defenderse. En ese momento, la luna vuelve a quedar libre y unas terribles figuras aparecen a su alrededor, alargando unas manos descarnadas hacia ellos. Las armas no parecen afectarles y cada vez están más cerca... Ulric sospecha que son espíritus de los habitantes de la aldea que no se marcharon, de manera que están "atados" a las ruinas, y grita que escapen. Todos reaccionan y le siguen, chapoteando y resbalando mientras las sombras les siguen en silencio.

el resto del día, agotados y descansan y comen la primera parte de la tarde-noche.

El tiempo ha mejorado y la luna y las estrellas brillan en la oscuridad. El Escuadrón retoma la marcha en dirección sur-oeste, recuperados y decididos. La mañana es soleada, pese al frío otoñal, lo que es de agradecer después de dos días de lluvia.

Sin embargo, algo extraño empaña la agradable marcha: ven sobrevolar sobre ellos una bandada de grandes pájaros. Repentinamente giran todos a la vez y hacen un picado sobre ellos; Ravenor apresta su arco, pero están aun demasiado altos para un blanco seguro. Sí se aprecia que se trata de halcones, lo que es muy extraño porque estas aves de presa nunca vuelan en manada. Para colmo, se posan todos juntos en un árbol lejano, pero parecen

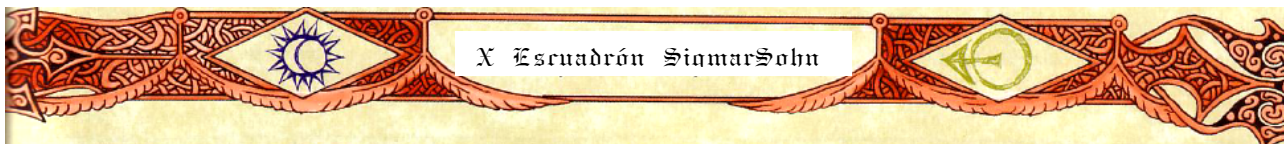


Tras esta desagradable experiencia, deciden continuar toda la noche de marcha forzada para salir de allí. Caminan, tanteando la ruta con la pica, empapados, agotados y hambrientos.

Cuando los primeros rayos de sol se alzan a su espalda, desde el este, salen del lecho fangoso y alcanzan tierra firme. Ravenor explora los alrededores y encuentra una cabaña de cazadores abandonada pero todavía en buen estado, y se resguardan al fin de la lluvia. Incluso hay leña para calentarse y secar sus ropas, Duermen durante

observar al grupo durante un rato, para luego marcharse juntos... todo muy sospechoso e inquietante...

A media mañana llegan a una aldea que parece en buen estado, pero misteriosamente vacía. Todo está como si se hubieran marchado de repente unas horas antes: mesas puestas, animales desorientados paseando por las calles, fuegos humeantes en las chimeneas... registran las casas con creciente cautela y aprovechan para llenar sus alforjas con pan y comida. Entre los lugares que registran entran en un establo. Allí ven movimiento debajo de un montón de paja y Ravenor está a punto de disparar, siguiendo su



instinto, pero Hanniken lo detiene, pues puede ser algún superviviente escondido, un niño... se acerca poco a poco y de repente salte un pequeño hocico color canela. Es un cachorro perdido que Hanniken, en un gesto que provoca sonrisas en los demás, adopta. Lo bautiza como "Cometa", y el perrito parece encantado de viajar en su mochila. La imagen del severo sacerdote-guerrero de Sigmar, con su martillo de guerra, su armadura y su cráneo rasurado, dándole pellizcos de carne seca al cachorro que asoma la cabeza alegremente de la mochila es un curioso contraste.

Ravenor rastrea los alrededores y encuentra un claro rastro de huellas que salen en grupo de la aldea, como corriendo o bailando, y los siguen, pues la dirección que llevan las huellas coincide con la suya. Sospechan del misterioso flautista, Muuthaurwg el Herald, así que avanzan con cautela de nuevo.

Un par de horas después encuentran a una mujer mayor, una campesina desplomada a un lado del camino. Cuando se acercan, escuchan que murmura una y otra vez "...las ratas...las ratas..." entre sollozos. Cuando se acercan y la ayudan, les relata una extraña historia de unas ratas que se colaron en su casa mientras desayunaban y que se convirtieron en un flautista que se puso a tocar y todo el pueblo bailó detrás de él, incluidos perros, cerdos, caballos, intentando bailar también.... Ella está coja desde hace años y no pudo seguir el ritmo... cayó donde la han encontrado y allí se quedó, llorando y desconcertada, viendo a su marido seguir con los demás...

Le fabrican una improvisada muleta y le piden que vuelva a la aldea, que liberarán a su marido y los demás. Poco a poco, la mujer se tranquiliza lo suficiente y se marcha cojeando, no sin antes darles las gracias por el agua y la comida (cogida de su aldea) y la muleta que le han ofrecido.

Tras dejarla de vuelta, siguen avanzando sin saber exactamente que hacer. Un tiempo más tarde comienzan a escuchar una suave música de flauta, que se acerca y se aleja sucesivamente, de manera que deciden separarse e intentar despistar al flautista y su grupo para pillarlo desprevenido. El juego del gato y el ratón se prolonga durante horas y ambos grupos escuchan la flauta en momentos diferentes.

El grupo en el que están Ravenor, Will y Balint encuentra, ya entrada la noche, un grupo de campesinos y animales durmiendo en un claro, no muy lejos del camino. Se acercan poco a poco para investigar y de pronto, tras un alto matorral, les aparece el misterioso personaje, con su atuendo de bardo, su sombrero y su flauta. Parece complacido y les invita a sentarse con él. Ellos están bastante tensos; intuyen el poder del ser y su origen

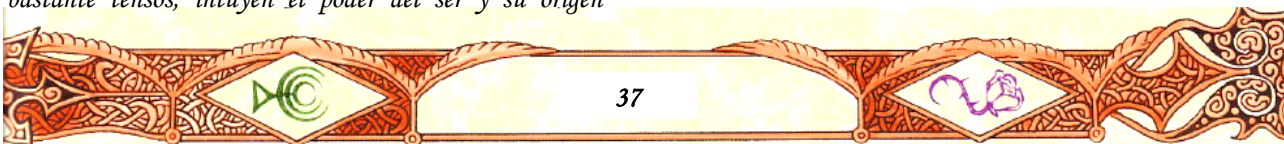
caótico, pero se sientan porque escapar parece haber sido inútil y además están rodeados por los aldeanos que controla.

En una extraña conversación a la luz de las estrellas, les dice que en realidad comparten objetivos y que debería colaborar. Sin embargo sus respuestas y comentarios son bastante enigmáticos... No obstante, llegan a una especie de acuerdo, que a punto está de romperse cuando llegan Hanniken y los demás, que intentan atacarlo. Ravenor y Will lo sujetan, mientras Balint duda. Con bastante dificultad consiguen calmarlo y, aunque a regañadientes, se sientan todos a hablar con el demonio.

Dice ser un demonio del Caos, que extrañamente tiene la misión de impedir la reencarnación de Zahnartz. Les dice que si el ritual se interrumpe de forma errónea o el huevo es destruido antes de tiempo, puede materializarse en cualquier otro recipiente. A las preguntas de su extraño comportamiento con la flauta, responde que él ya no puede atacar a nadie directamente, pero que sí puede controlar a las personas o animales, los cuales utiliza a su capricho, y que esto además, le divierte. Finalmente convencen al demonio de que libere a los aldeanos. El Herald se marcha y el grupo se aleja, algo trastornados por el encuentro.

Tras andar lo que queda de la noche (cansados y soñolientos otra vez), se desvían al noroeste durante 3 horas, con la intención de triangular el objetivo mediante la activación del Diente. Llegan casi al amanecer, pero están muy cansados y deciden dormir 4 horas antes de activar el diente. A media mañana despiertan y lo activan. La dirección les confirma la ruta, y el mapa les señala que delante está el pueblo de Gimpengratz. Pero según el mapa, deben atravesar una zona de ciénagas bastante amplia. Continúan, no obstante, en esa dirección inequívocamente marcada por el diente y ya al anochecer llegan a una granja solitaria y fortificada con una empalizada, a un par de kilómetros de las ciénagas. Negocian pasar la noche y una cena caliente, y les permiten acomodarse en el granero. Durante la cena nos comenta que un grupo de ginetes y un carruaje se adentraron hace un par de días en el pantano, pero que hace tiempo que viene gente por sus tierras. Se alegra de tener visita de "gente decente", aunque nunca se aleja mucho de su tabuco y no deja que sus dos hijas se acerquen mucho a ellos.

Tras cenar, se retiran al granero para dormir y Ravenor sube al tejado para montar guardia. Ira no se puede dormir porque nota peligro, como si alguien los vigilara. No obstante, Ravenor no ve nada y los sonidos de la granja poco a poco van apagándose. Todo el mundo acaba por dormirse, incluido el vigía. Hanniken y Ravenor



tienen una extraña pesadilla en la que viajando por un bosque, cerca de una aldea... allí aparecen unos cadáveres que se levantan, se les acercan y les abren unas terribles fauces llenas de dientes como los del demonio que les guía... ambos despiertan sobresaltados y trastornados; Ravenor se cae del tejado del granero, con la suerte de caer sobre un montón de estiércol en el gallinero, que amortigua su caída. No obstante, queda magullado y sin respiración durante unos minutos. El escándalo despierta a los demás, que acuden a ayudarlo, y como ya queda poco para amanecer, se preparan para desayunar y partir.

En las Ciénagas

Tras comer algo y despedirse del granjero, que les dice que en un día llegarán a Grimpengratz, parten. Poco a poco, el terreno comienza a encharcarse, el olor a agua estancada y podredumbre les va envolviendo y los sonidos cambian. Remolinos de niebla se arrastran en las charcas y el croar de las ranas los rodea. Escuchan chapoteos y algunos pájaros levantan el vuelo a su paso. Encuentran las huellas del carro y los caballos con facilidad, y continúan avanzando.

Unas horas mas tarde, encuentran los cadáveres de un caballo medio devorado y su jinete, ambos han muerto por heridas de arma blanca. Lleva la librea de un gremio mercantil de Marienburg, podría ser, por tanto, un refugiado de la ciudad (o alguien que quiere hacerse pasar por uno).

Siguen avanzando y ven huellas de caballos al galope y del carruaje acelerando. También hay otras huellas extrañas, como de reptil grande. Unos cientos de metros más adelante, encuentran varios cadáveres más y medio volcado a unos diez metros, el carruaje. Está fuera del camino, hundiéndose lentamente en el barro, y deciden que van a investigar. Ravenor se ata a una cuerda y avanza poco a poco sobre el lodo estancado, hasta encaramarse en el lateral. Abre la portezuela y ve una mujer sentada con la cabeza gacha. Recelos hasta la paranoia, sin pensarlo dos veces le dispara a bocajarro una flecha que la atraviesa por el cuello y la clava a la otra puerta. Mas seguro, entra y comprueba que su falda está manchada de abundante sangre seca. Tiene un gran corte en el cuello y en la mano derecha un cuchillo: al parecer se cortó el cuello antes de caer prisionera, pero por si acaso Ravenor se ha asegurado que no sufriera mas... aunque lleva al menos un día muerta.

Encuentran una carta en uno de los jinetes sobre escoltar a la hija de un rico comerciante de Marienburg hasta Parravon, porque las cosas van mal en la ciudad. En el carruaje hay un cofre con bastante dinero (150 coronas). Ira, cuando los demás se despistan, se guarda algunas ropas de la joven...

Deciden que Ravenor vaya detrás para que no ataque a lo primero que vea, pues su reacción en el carruaje no ha gustado demasiado a sus compañeros, sobre todo a Hanniken. Continúan avanzando, pues el día pasa rápido y la niebla del pantano aun lo hace más oscuro. Ira siente cada vez más peligro, todos tienen una sensación de ser observados desde los lados del camino.



Delante de ellos aparece un jinete que permanece parado, observándoles. Ellos se acercan con cautela y finalmente se presentan mutuamente; es un cazador de demonios del Imperio, Otto von Lufthanser, al que acompaña un enano con un carro, el Doctor Baltazar, un alquimista. Tras preguntar por los jinetes y el carro, recibe la noticia de la muerte de todos con resignación y se despide, aconsejándoles que avancen rápido hacia Grimpengraz para llegar antes de la noche.

Con la extraña pareja alejándose por detrás, avanzan el último trecho hacia el pueblo. Cuando las sombras se alargan comienza a aumentar la niebla, que en pocos minutos les rodea, mientras escuchan chapoteos y susurros a su alrededor...

De pronto, unos extraños seres medio reptiles medio demonios les atacan desde todos lados, intentando por todos los medios arrastrarlos hacia las charcas fuera del camino. Mas tarde se enterarán de que son Fimar, unas criaturas de las ciénagas. Apenas ven nada por la niebla, que además les hace toser y llorar los ojos. Algunos agarran a Ulric y lo arrastran hacia fuera, separándolo de sus compañeros, al parecer porque en ese momento lleva colgado el Diente. Pero nada pueden hacer contra los decididos soldados del Emperador, que luchan ferozmente, casi a ciegas, y rescatan a su camarada ya en el borde de la ciénaga.



Cuando ya han conseguido derrotarlos, llegan Lufthanser y Baltazar, alertados por los gritos. Pero la niebla se disipa y solo les rodean media docena de cadáveres, entre los que hay uno que parece algún tipo de mago. El cazador de demonios observa admirado la matanza, aunque se muestra suspicaz por el motivo que han tenido para atacar dentro del camino y con tanta ferocidad... Les cuenta que son demonios Fimir que viven en estos pantanos y que son muy peligrosos, sobre todo los Dirachs, los magos, como el que acaban de matar.

Como ya están cerca del pueblo, los acompañan hasta la empalizada del mismo, a unos cientos de metros del límite del pantano. Parecen conocer la zona, y en la puerta les saludan y les dejan pasar, no sin observar al grupo con curiosidad.

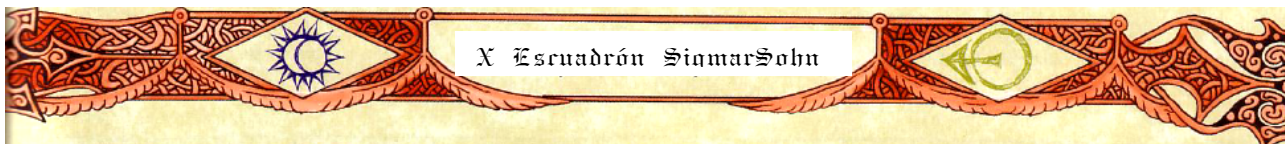
Les conducen a la única posada, la "Mula Loca". Allí les atienden el posadero y su hija Lilith, halflings eficientes y amables, sobre todo su coqueta hija, de exótica belleza. Hay poca gente en la posada, que conoció tiempos mejores. Les dan las habitaciones que quieran a buen precio, y aunque la comida no es muy buena, la cerveza es pasable y el vino también. En la gran chimenea arde un agradable fuego y la seguridad del pueblo tras cruzar el pantano les permite relajarse un poco (incluso conversar muy amigablemente con la joven halfling...).

Otto y Baltazar cenan con ellos y trata discretamente de averiguar algo de su misión o del Diente. Ellos se muestran evasivos, no revelan nada importante, pero el Cazador de Brujas mantiene sus sospechas. Al terminar la cena, un tipo corpulento, Kart, tiene una discusión con Otto. Es el capitán de la milicia del pueblo, y parece que no está dispuesto a acompañar al Cazador de Brujas al interior del pantano para matar a los Fimir. Cuando Otto y el enano se retiran a dormir, Kart se sienta con el grupo para presentarse y charlar con ellos. Les cuenta la historia del pueblo mientras se toma un par de vasos de vino.

Tras pagar la cena se retiran a sus habitaciones. Esa noche, un extraño entra donde duermen e intenta narcotizarlos, aunque no saben por qué (creen que puede haber sido Baltazar). Durante el

resto de la noche, Ravenor y Balint hacen guardia. Aburridos, pasean lentamente por el pasillo y miran por las ventanas hacia la noche. Afortunadamente, Balint ve como dos de las antorchas de la empalizada se apagan de pronto: sin pensarlo dos veces y temiendo lo peor, da la voz de alarma y despierta a sus compañeros, que se arman con eficacia fruto de años de entrenamiento.

Balint, Will e Ira se hacen fuertes en la entrada de la posada con Ulric en la retaguardia, lanzando magia.



Mientras, Hanniken se adelanta junto al Cazador de Brujas y Baltazar para recibir en la empalizada a los Fimir. Mientras, Ravenor corre para situarse en una de las torres de la muralla.

Todo el pueblo hierve de antorchas y gritos; la niebla malsana trepa por entre los troncos y las casas más exteriores... los gritos y las carreras, los combates y las retiradas se suceden en todo el pueblo, pues los Fimir atacan por decenas.

El Cazabrujas usa unas bengalas para cegar a los Fimir mientras los abate con la ballesta, codo con codo con Baltazar, que lanza golpes con su hacha. Hanniken empuña su martillo de guerra y el escudo, y también queda rodeado de enemigos. Ravenor dispara flecha tras flecha a los asaltantes desde su posición elevada, aunque comienzan a lloverle proyectiles a él también, y varios guerreros suben por las escaleras hacia su posición. Sin otra vía de escape, tiene que saltar sobre un tejado cercano, jugándose la vida. Consigue caer mas o menos bien, aunque queda magullado y con un par de costillas rotas: salta al suelo y corre hacia sus compañeros.

Hanniken es víctima de un conjuro que lo sume en la desesperación y le obliga a retirarse, separándose del Cazabrujas. Su situación, aislada entre enemigos es muy comprometida, y aunque consigue sobreponerse del efecto del hechizo, cae víctima de los numerosos ataques (punto destino).

En la posada, Balint, Will, Ira y Ulric aguantan carga tras carga de fanáticos fimir que intentan arrebatarles el Diente, empujados por los sus magos. La lucha se vuelve más confusa y encarnizada por momentos, pero el Escuadrón se mantiene firme y el Cazabrujas también.

Poco a poco, el combate se va decantando del bando de los humanos, y los últimos fimir son abatidos. Ravenor duda sobre si atacar al Cazabrujas para robarle el equipo y por si es peligroso para la misión, pero al final desiste.

Los pocos fimir que quedan huyen y pasan a hacer el recuento de bajas. Baltazar, el enano alquimista, ha caído. Otros muchos defensores también, aunque el pueblo se ha salvado en su mayoría.

Mientras amanece, los aldeanos amontonan en el exterior los cuerpos de los fimir y les prenden fuego. El Cazabrujas se marcha con todas sus armas hacia el pantano, parece que decidido a matar a todos los fimir que pueda encontrar para vengar a su amigo y a los aldeanos... no vuelven a verlo, de momento.

Pasan tres días descansando y recuperándose de las heridas. Los aldeanos les están muy agradecidos, aunque

los fimir nunca habían atacado el pueblo con tal ferocidad y algunos les miran con recelo. Otros murmuran sobre el Cazabrujas. No están muy seguros de la razón por la que los monstruos del pantano les han atacado. El grupo descansa en la posada, no entra en polémicas y nadie les acusa directamente, aunque el centro del ataque estaba dirigido sobre el Escuadrón y esto les da que pensar. Finalmente, recuperados y con las alforjas llenas, se marchan hacia el suroeste, hacia las montañas.

Tras abandonar el pueblo, atraviesan todavía un tramo de ciénagas, pero pronto las dejan atrás y empiezan a ver campos de cultivo, caminos... aunque tienen un aspecto extraño y retorcido. Además, el clima cambia de improviso, por la mañana hace sol, luego llueve, etc.

Dos días más tarde (tras salir de Grimpengratz), cuando el sol está en lo más alto, llegan a una pequeña aldea de sólo 6 o 7 casas, de construcción relativamente nueva. Está rodeada de trampas de foso y cepos. Les reciben tres aldeanos armados, pero hablan con ellos y les reciben cordialmente.

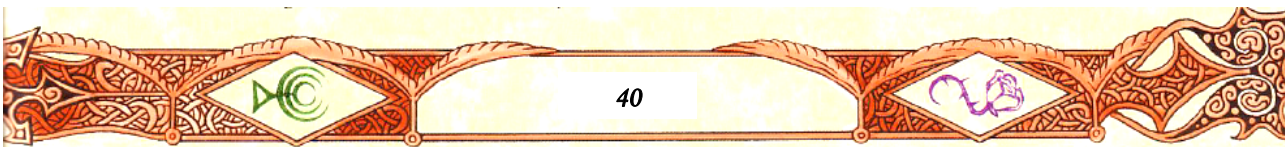
Ya en la casa del que parece el jefe (un tal Frederick), les hablan de bestias mutantes, cosechas malditas y fetos deformes, toda una serie de calamidades que asolan la comarca desde hace cinco años. Al parecer, todo empezó con la caída de un meteorito, que nunca encontraron, pero a partir de ese momento la tierra degeneró, los animales cambiaron y tuvieron que abandonar sus aldeas y granjas. La mayoría se marcharon, pero algunos se reunieron lejos, a una distancia en la que pueden criar ganado y cultivar algunas cosas. Han fundado esta aldea, que aun ni siquiera tienen nombre y ellos llaman "la aldea".

Dice que todo parece venir de cerca de la granja Gruzenhausen, a un día de camino en la misma dirección que ellos llevan. Al parecer, en esa granja nació una niña el mismo día que cayó la roca de la Luna del Chaos, y desde ese momento comenzaron a mutar los animales, las plantas e incluso las personas. Posee poderes que tienen aterrorizados a los pocos aldeanos que decidieron quedarse. Les aconsejan vehementemente no salir de noche, pues hay animales mutantes muy peligrosos y la aldea y los alrededores están protegidos con trampas y fosos que de noche serían peligrosos.

De esta forma, deciden pasar la noche en la aldea de Frederick y partir a la mañana siguiente hacia la granja donde cayó el Huevo de la Luna.

2 diciembre 2520

Hace frío esa mañana, el cielo está gris y el aire húmedo, el paisaje es más desolador conforme se alejan de la miserable aldea habitada. De momento, durante varias



horas de camino, no ven animales y las pocas plantas y árboles son extraños y retorcidos. El propio camino está lleno de maleza y abandonado.

Hacia el mediodía llegan a una aldea desierta, con los muros desconchados y algún tejado derrumbado. Hay unas cinco casas, un par de ellas quemadas. Continúan a buen ritmo y comen algo por el camino. Ulric usa su "visión bruja" para observar los vientos del Aethir, pero no capta un flujo concreto. Cuando queda sólo una hora de luz divisan otro grupo de casas que también parecen abandonadas.

Ulric cada vez siente su percepción bruja más inquieta, y para colmo, encuentran restos de animales deformes esparcidos en la primera casa que examinan. Decide usar un hechizo "ojos de gato" que le permite ver cosas a distancia. Ninguna de las casas parece ocupada, así que entran en la que está mejor conservada y se preparan para pasar la noche. Debe quedar poco para llegar, pero es mejor acercarse a la misteriosa granja de día que al anochecer.

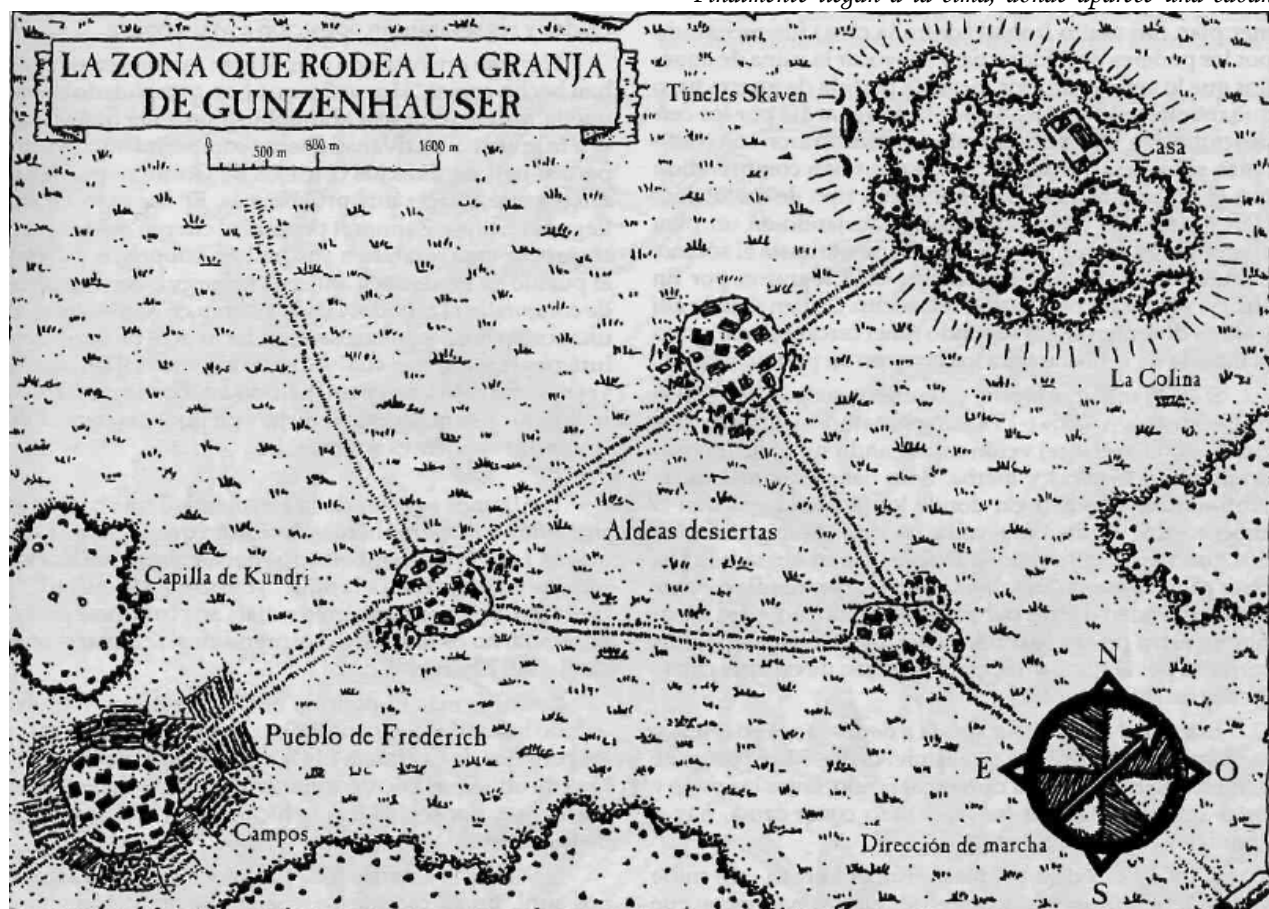
las sombras parecen enormes, del tamaño de un carruaje. Afortunadamente no se acercan y la noche pasa sin más problemas.

3 diciembre 2520.

Amanece y tras un frío desayuno, se ponen en marcha. Poco rato después se adentran en un bosque frondoso que cubre una colina. La mañana vuelve a ser fría y la niebla hace difícil ver con claridad a cierta distancia. También apaga los sonidos y le da un aire fantasmagórico al ya de por sí extraño bosque. Ven unas huellas del felino gigante y poco después los restos medio devorados del toro deforme, cuya muerte escucharon por la noche.

Con los nervios a flor de piel, continúan adelante por un asfaltado sendero que serpentea la cuesta de la colina en dirección a lo que debe ser la granja maldita. Ven un bulto tras un arbusto, pero resulta ser un sapo del tamaño de un perro... todos se colocan en posición de combate hasta que se dan cuenta de que no es nada peligroso.

Finalmente llegan a la cima, donde aparece una cabaña



Poco después, mientras cenan, comienza otra vez a llover. Por suerte, están resguardados. La primera guardia la hacen Ira, Ravenor y Ulric. Escuchan animales a unos cientos de metros, una especie de baca y un felino, y por

que parece habitada. También escuchan animales a su alrededor, como cerdos o jabalíes salvajes y se refugian tras la valla de la casa. Por la ventana de la casa ven a una persona (parece una mujer) de espaldas, cocinando.

Ravenor le dispara con su arco y la derriba. Poco después aparece por la puerta una niña de unos cinco años, rubia, con ojos claros y mirada curiosa. Ravenor, con su habitual

tampoco sabe que sucede. Ven unos hombres rata llevándose la piedra de disformidad, la cáscara en la que cayó la niña. Mientras deciden que hacer, Ulric les sigue



diplomacia, le apunta con su arco, pero cuando se dispone a soltarle una flecha en el corazón, la cuerda se le rompe y le corta los dedos. Tras la niña aparece un extraño ser mutado que la coge de la manita y les invita a entrar a almorzar. Parece un poco surrealista, pero al parecer les estaban esperando, pues no se han extrañado.

Tras unos minutos de discusión, deciden llamar al Herald del Olvidado... sin resultado. Sin saber muy bien que hacer, entran en la casa con mucha precaución. Dentro, la mujer está recogiendo los cristales rotos y los restos de la flecha, que parece no le ha impactado (es extraño, pues el blanco era claro). La mesa está puesta, con un pastel casero y una velita. Hay abundante comida y varias sillas más dispuestas alrededor de la mesa. Todo confirma que les esperaban. La niña juega con unas muñecas de trapo, una de las cuales parece un skaven.

El padre (que también está mutado como la madre) les da la bienvenida. Tiene escamas y no tiene nariz. Una vez sentados a la mesa, les cuentan la extraña historia de su hija adoptiva, el Huevo de la Luna. Al parecer, la niña salió de una roca lunar que ellos escondieron en el sótano. Desde que ella llegó, empezaron las mutaciones en los animales, las plantas y ellos mismos, pero su amor por la niña les dio fuerzas y se quedaron protegiéndola. Han tenido diversos sueños y en uno de estos supieron que llegarían para llevársela, por eso les esperaban en el cumpleaños de la niña.

Mientras charlan, escuchan ruidos en el sótano. Ulric envía su hechizo "ojos de gato", pues el dueño de la casa

espiondo mágicamente mientras huyen; así descubre el túnel que han excavado debajo de la casa, su guarida y como escapan de la colina con la piedra de disformidad.

No los siguen; se centran en convencer (con la ayuda de sus padres) a la niña para que se marche con ellos. Comienzan a alejarse de la casa, dejando a los padres allí. La entretienen con "Cometa", el

perrito de Hanniken, se hacen inseparables. La madre de la niña les ha preparado comida para el viaje, junto con una mochilita con su ropa. Cometa y la niña comparten esa comida, que los demás miran con desconfianza, aunque parece que de momento al perrito no le afecta.

Antes de marcharse, Ravenor se despide de los padres y les propone una muerte rápida, porque los animales mutantes acabarán con ellos de forma "poco amable", seguramente. Ellos se lo agradecen, pero al parecer ya han preparado unas hierbas para acabar de forma indolora.

Ya de camino, consiguen que la niña se duerma. Mirando el mapa que les dio Goffman en Marienburg, deciden dirigirse a Halsdorph y comprar un carro para acelerar la marcha de regreso. De noche, al hacer la segunda guardia Balint y Hanniken se duermen y éste recibe un mordisco de un felino enorme y mutado, con un esqueleto exterior a modo de coraza. Todos levantan sobresaltados, pero preparados para luchar. La bestia es gigantesca, más grande que un caballo, pero ellos se defienden sin ceder un palmo de terreno. Los golpes de uno y otro bando se suceden en la noche; Balint hace retroceder al felino de dos hachazos y lo empuja sobre el cepo que había colocado a la entrada Ravenor. Esto enfurece y traba a la bestia, que se revuelve dolorida y con la pata trasera atrapada, lo que facilita el trabajo del grupo para matarla.

Cuando ya parece que la tienen dominada, salta un tigre enorme por la ventana y ataca a Hanniken, que se había retirado del combate. En ese momento, Ira consigue

empalar al primer atacante con su pica y acabar con él, entre espasmos y rugidos de agonía. Libre de su oponente frontal, Balint se gira contra en tigre que ataca a Hanniken y Ulric, le suelta varios hachazos salvajes. Ravenor no ha parado de asañar a los monstruos, y sus flechas rematan el trabajo de Balint, con lo que acaba el combate. El amanecer está cercano, así que se levantan, desayunan (entre sollozos de la niña) y se marchan del lugar del combate.

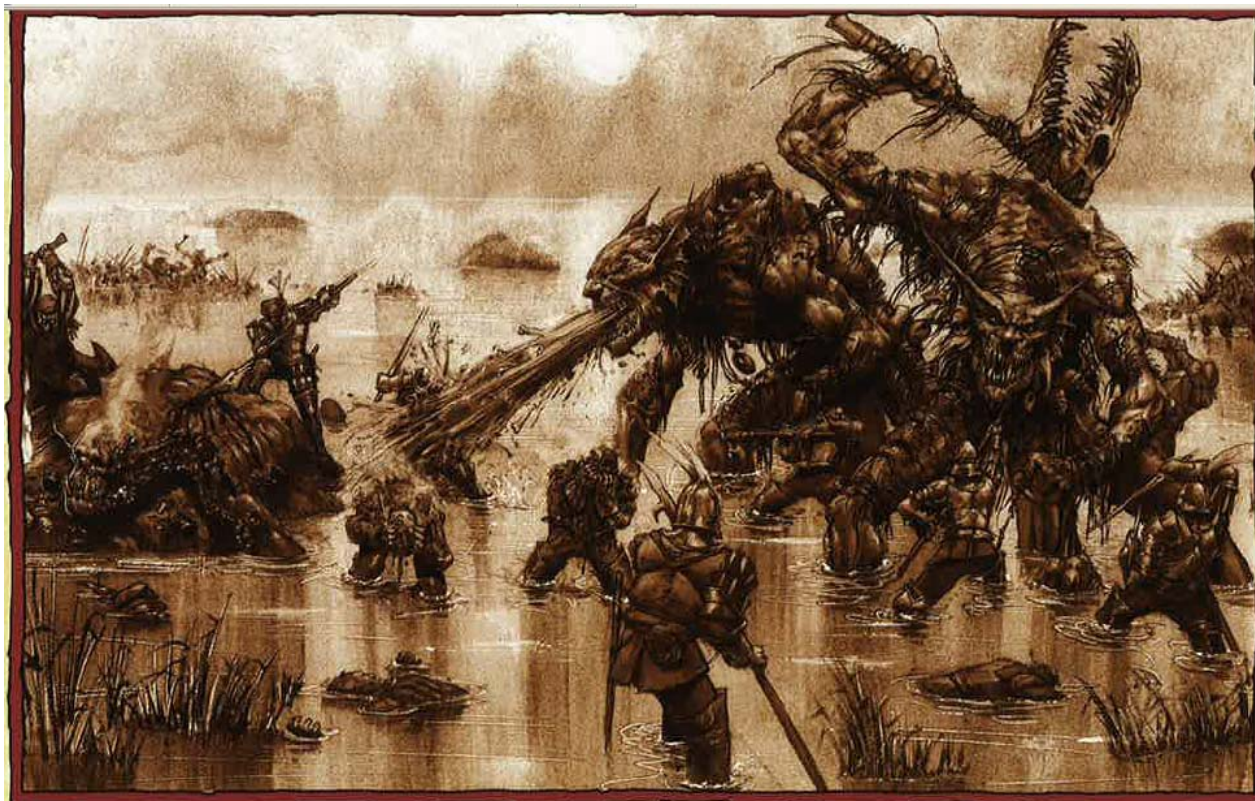
4 diciembre 2520

Caminan todo el día en dirección a Halsdorph; cuando llegan casi anocheciendo, encuentran que la ciudad está silenciosa, casi desierta. Mientras se dirigen a la única posada que aun funciona,

cuenta un cuento y la ayuda a dormirse. El cansancio también ayuda y finalmente todos pueden descansar.

5 diciembre 2520

Tras un frugal desayuno, con pan duro y café, preguntan al posadero por algún medio de transporte para la niña, un caballo y un carro. No hay gran cosa en el pueblo, pues está casi abandonado, ya que las carreteras y el comercio quedaron cortados hace décadas como consecuencia del aumento de las zonas pantanosas y el cierre de las minas de los enanos en las montañas. Preguntando en la plaza del pueblo, consiguen hablar con un viejo que les vende un mulo a precio abusivo: Ravenor es "muy persuasivo" en el regateo, y el precio baja hasta valores más razonables. Antes de marcharse, en la posada les previenen de los peligros que les aguardan más adelante, en las zonas



Ravenor cree ver al demonio-flautista, pero se pierde en la noche y no lo siguen. Se alojan en la posada del pueblo, "El Cuerno de la Abundancia", y piden cena abundante (un guiso de verduras) y cerveza. La presencia de la niña con el grupo de guerreros extraña a los parroquianos, pero no dicen nada. La pequeña está asustada de ver tantas casas, a la gente, los olores y sonidos nuevos... también está cansada y dolorida, pues no está acostumbrada a caminar tanto y le han salido rozaduras en los pies.

La noche pasa sin problemas, aunque la niña extraña cada vez más a sus padres y llora en la cama. Will le

pantanosas que aún les quedan por atravesar en su camino de regreso a Marienburg. Al parecer, hay "demonios de los pantanos" (fimir?) y otras criaturas peores, de manera que al salir del pueblo y avanzar por el camino rodeado de charcas y matorrales, se mantienen alerta.

No pasa demasiado rato antes de que unas criaturas fangosas les ataquen desde los bordes del camino, intentando arrastrarles al interior del barro para ahogarles. El más grande la emprende a golpes con Hanniken, que queda magullado y sangrando por muchos cortes profundos. El combate es confuso, pues los

enemigos les rodean. Hanniken es arrastrado hacia el fango y comienza a ahogarse. Sus compañeros luchan desesperados por salvarle, y Ravenor le clava flecha tras flecha, aun a riesgo de herir a Hanniken.

Mientras, Balint también es duramente castigado por varios enemigos, que le hacen soltar el hacha a golpes. Sin dar ni un paso atrás, sujeta su escudo y comienza a golpear con él. Ira atraviesa el cuello del monstruo que le ataca y le rebana la cabeza.

Al final, los seres son derrotados y aniquilados, y Hanniken sale del fango tosiendo y escupiendo barro.

Han sobrevivido pero han sido duramente castigados, están llenos de cortes y golpes. Hanniken les venda las heridas más graves y siguen adelante. El resto del día transcurre sin más incidentes, aunque la atmósfera es opresiva, la humedad y el barro lo empapan todo y la niebla les dificulta la orientación y parece detener el tiempo.

Hacia el final del día escuchan unos gritos terribles unidos al crujir de troncos astillándose. Ulric lanza su hechizo de "ojos de gato" para investigar y ve un ser deforme retorciéndose y gritando, golpeando troncos y barro en medio de una agonía terrible. Parece que está mutando y creciendo, pero muere poco después.

Con mucho cuidado, se acercan a investigar y lo que ven les confirma lo que les ha relatado Ulric... No saben qué es, pero no les augura nada bueno. Deciden buscar un sitio resguardado para acampar, pues la oscuridad de la noche les envuelve con rapidez y un pantano lleno de demonios no es el mejor lugar para descansar. Se oyen más rugidos en los alrededores, pero se alejan y el silencio les envuelve otra vez. Al final acampan en el mismo camino, pues no encuentran sitios seguros para refugiarse.

Tazrak Pelko, EL Lugar de la Prueba

6 diciembre 2520

La pálida luz de la mañana apenas alumbra a su alrededor cuando despiertan, mojados y cansados. No han podido dormir mucho, ya que toda la noche se han escuchado gritos esporádicos, aunque no ha sucedido nada. Se ponen en marcha rodeados de niebla, no mágica, si no vapores y humedad del pantano. Siguen el camino, escuchando más rugidos lejanos, y parece que no son los mismos que los del día anterior.

Poco a poco los rugidos se van acercando, mientras ellos avanzan casi a ciegas, iluminados por la luz filtrada a través de las nubes y la niebla. Sus pasos en el barro y sus

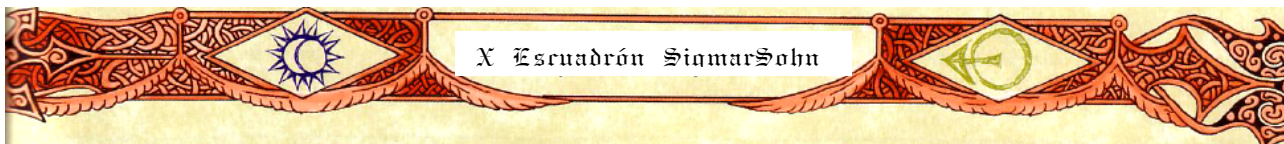
voces parecen amortiguadas por la opresiva atmósfera del lugar.

Poco más adelante escuchan los mismos rugidos, esta vez parece que se han detenido. Se acercan y logran ver una criatura parecida a los demonios del pantano que les han atacado, pero más grande y con terribles mutaciones. Parece agonizante, medio recostada y respirando con dificultad. Sin pensárselo dos veces, la ejecutan. Los que se han acercado para rematarla cuerpo a cuerpo, resultan salpicados con sus vísceras mezcladas con gusanos, pues el monstruo explota al morir. Balint y Will se tragan algunos restos sin querer, además los gusanos reptan para introducirse por sus bocas. Will consigue vomitarlos, pero Balint no.

Se limpian como pueden en el barro y prosiguen el camino, pero delante de ellos se alza un enorme muro de niebla espesa y mágicamente quieta. Tiene unos 8 metros de altura, y se curva ligeramente hacia los lados, por lo que suponen que es un enorme círculo de mágica niebla densa. Cuando se acercan a examinarlo de cerca, surge gritando de un salto otro ser mutado como el que acaban de matar



y se lanza enloquecido sobre ellos. Los pilla por sorpresa y consigue separarlos, pero entre todos los reducen y lo matan en unos segundos de frenético combate. Por desgracia, Balint vuelve a quedar cubierto de vísceras y



gusanos cuando incrusta su hacha en el estómago del ser y éste muere con una explosión de restos sangrientos.

Enfrentados a esa extraña barrera mágica, el grupo se prepara para afrontar nuevos peligros en su camino. Como medida de seguridad, deciden atarse unos a otros con una cuerda para así no perderse. Poco a poco, se adentran en el fantasmagórico entorno, y la visión Bruja de Ulric queda prácticamente cegada por el exceso de fuerzas mágicas que se arremolinan a su alrededor y que potencian los hechizos peligrosamente.

No pueden ver más allá de sus manos extendidas y tampoco escuchan sonido alguno. Andan así durante media hora, y parece que se han perdido o no existe final para la maligna niebla. Ira tiene la sensación de que alguien los sigue, pero no ven ni escuchan a nadie... Pierden la noción del tiempo y las distancias. Cuando parece que están a punto de volverse locos allí dentro, salen al fin al otro lado. Es como haber atravesado otro planeta.

Se encuentran en una zona diferente al pantano desde el que entraron. Hay unos montículos delante de ellos, parecen escombros o colinas, pero al acercarse escuchan el sonido de miles de moscas que revolotean alrededor de montañas de cadáveres de humanos degollados y con el corazón arrancado. Mujeres, niños, hombres mezclados en montones de cuerpos caóticos formando un laberinto a medio descomponer, con las bocas fijas en un mudo grito de terror...

Todos quedan impresionados y Will le tapa los ojos a la niña. El hedor es increíble y la sangre lo empapa todo. Los montículos les cortan el camino, así que se adentran en el laberinto de montículos intentando encontrar una salida al otro lado. Pero todo es confuso en ese horrible lugar y se desorientan. Ira se arma de valor y trepa entre brazos y cuerpos para atisbar lo que hay detrás y buscar alguna referencia. Desde lo alto de los montones de cuerpos ve un lejano monolito, a un kilómetro más o menos y toman esa dirección. Es un camino horroroso el que siguen sorteando montones de cadáveres, pero están decididos a salir de allí.

Una media hora después dejan atrás los montones de cadáveres y se acercan al imponente monolito de 5 metros de alto. El suelo es parecido al hielo; debajo ven cadáveres de guerreros fimir que parecen observarles desde sus tumbas transparentes.

De pronto, delante de ellos aparece un demonio alado con una cadena, rodeado por un aura roja... Ravenor, que marchaba delante, retrocede presa de algún encantamiento. El demonio habla con una profunda y rasposa voz, dándoles la posibilidad de marcharse de allí o morir. Ellos se mantienen firmes, observándolo y

preparándose para defenderse. Entonces el demonio se lanza contra ellos: el combate que comienza parece muy peligroso, pero para su sorpresa le vencen con relativa facilidad. Se trataba sólo de un demonio menor guardián.

Avanzan unos 100 metros más hacia el monolito y ven unas tiendas de campaña, y cerca unas criaturas humanoides, que resultan ser fimir con algunos prisioneros humanos. Dos de ellos, enormes guerreros fimir, nos ven y cargan contra nosotros. Detrás avanza un fimir más menudo pero que parece mandar sobre los otros dos.

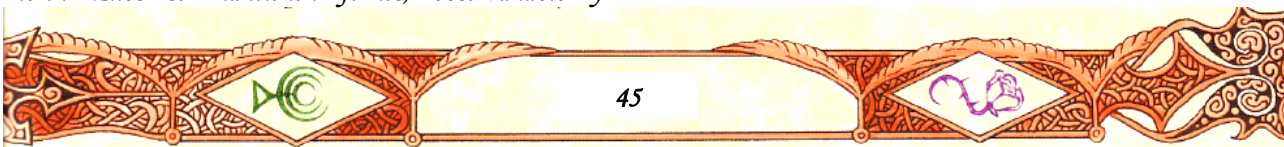
Comienza uno de los más fieros combates en los que tendrá que participar el X Escuadrón. Los enemigos son pocos, pero el entorno es muy extraño, la magia que utilizan contra ellos es poderosa y los dos guerreros son muy fuertes. En varias ocasiones parece que la suerte se decanta por uno u otro bando, aunque al final consiguen matar a los tres oponentes. Parece ser que era la Meargh (reina bruja) de los fimir, realizando algún tipo de ritual con sus dos guardaespaldas. La han pillado más o menos desprevenida, así que han podido enfrentarse a ella con superioridad. El resto de su clan debe estar fuera de la zona mágica esperando.

Pese a haberla pillado con sólo dos guerreros, Ulric, Hanniken e Ira casi mueren y se hunden en el hielo-tumba



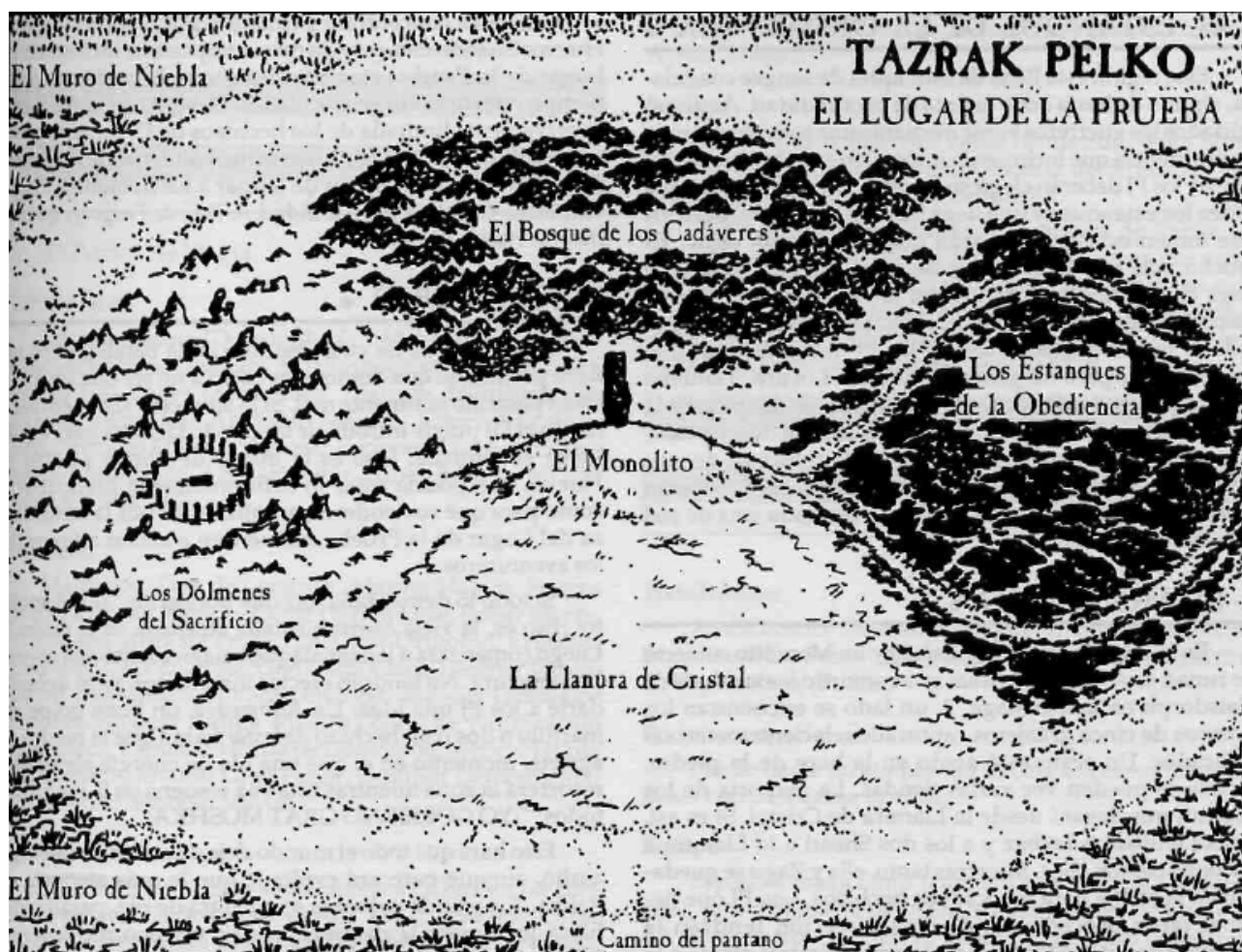
para siempre.

Tras el combate, se vendan las heridas, recogen las armas y registran el lugar. Uno de los prisioneros aun está vivo, pero tan débil y acabado que es de poca utilidad. El ambiente sigue siendo oscuro y desconcertante; cuando se acercan al monolito para intentar derribarlo, escuchan voces que les susurran en una lengua extraña. Es



demasiado pesado y profundamente asentado como para derribarlo, así que se centran en registrar las tiendas. La reina fimir lleva un bastón con una calavera en la punta,

El lo que parece una eternidad consiguen cruzar los estanques y vuelven a tener delante el enorme muro de densa niebla. Se adentran en ella cansados, confundidos y



un colgante, una daga, un anillo y un collar que se quedan, de momento. En las tiendas encuentran una maza, placas de armaduras, un extraño libro y unos paquetes cerrados con hojas que resulta ser comida.

El superviviente puede andar, así que se lo llevan, aunque no saben muy bien hacia donde salir, pues la niebla y la magia permanecen. Se alejan sin más del monolito por la dirección que ellos creen que es la correcta, aun sin referencias. Al rato el suelo deja de parecer hielo y delante de ellos ven unos charcos oscuros de gran tamaño. El camino se estrecha entre las charcas y cada vez es más difícil avanzar. La lucha les ha dejado agotados a todos, especialmente a Ulric, que ha gastado mucho poder y tiene un fuerte dolor de cabeza. Los charcos que los rodean resultan ser sangre medio coagulada, y algunos resbalan dentro en el difícil terreno. Salen de allí cubiertos de sangre putrefacta, con un hedor y un aspecto nada humano...

agotados. Esto hace que olviden la precaución de atarse unos a otros y cuando llevan más de diez minutos andando sin ver ni oír casi nada, se van separando. Ravenor y Balint sí consiguen salir al otro lado, en el pantano, donde ya anochece. Esperan un rato e intentan encontrarlos buscando atados a una cuerda al exterior, sin mucho éxito. Cansados, exploran los alrededores del pantano donde han salido y ven de lejos el combate de unos fimir contra un ser enorme mutado, que parece que fue antes uno de los suyos. Intentan sujetarlo con cuerdas y palos.

Ulric llega con la niña poco después, y más tarde lo hacen Hanniken y el campesino, aunque todos están mareados y exhaustos. Ira y Will andan perdidos, dando vueltas durante horas. Mientras, ya de noche, los demás intentan encontrarlos rodeando el muro de niebla por el exterior, sin resultado.

Así pasan casi toda la noche, así que deciden entrar a buscarlos. Aparecen en una zona con piedras del tamaño

de árboles y a lo lejos un gran círculo de monolitos. Poco rato después encuentran al fin a Ira y Will.

La zona de las rocas parece otro peligroso lugar, así que intentan rodearlo para salir por la zona de los estanques de sangre, pero están agotados: La niña gimotea y el prisionero apenas se tiene en pie, así que acampan entre las extrañas rocas. Sin embargo no consiguen dormir nada, las energías mágicas malignas que fluyen en el lugar les inquietan. Resignados, se levantan y se adentran otra vez en el muro de niebla, atados entre sí para no volver a separarse. Milagrosamente, salen otra vez al exterior y allí casi se dejan caer entre la maleza. Montan guardias, pero están tan cansados que se duermen.

La Colonia de los Dolientes

7 diciembre 2520

Despiertan sobresaltados al comprobar que se han dormido, pero no ha sucedido nada, aparentemente. La mortecina luz del amanecer no calienta sus fríos huesos mientras desayunan, y Ravenor explora los alrededores pese al cansancio y las heridas. Encuentra misteriosas huellas de botas humanas, que han estado cerca de ellos, pero no ve a nadie.

Con graves heridas, cansados, sucios de barro y sangre, mojados y con una constante sensación de ser observados por enemigos constantemente, se ponen en marcha una vez más entre charcos de sucia agua y zarzales, en dirección norte (Ravenor ha conseguido orientarse con claridad y guía al grupo lejos de los fimir).

Hacia medio día salen al fin de la zona pantanosa, el terreno es cada vez más seco y vuelve a aparecer con más claridad el camino. Poco a poco hay más árboles y se adentran en lo que parece un bosque un poco retorcido y oscuro, pero agradecen el cambio de paisaje después de los días y las penalidades pasadas entre sapos y niebla.

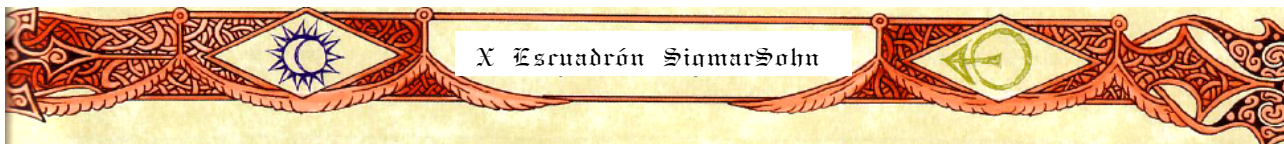
Poco a poco cae la tarde y las sombras empiezan a alargarse. Con la oscuridad comienzan a escuchar roncadas voces que les amenazan y les insultan. No vienen de un lugar definido, y tienen la impresión de que los árboles irradian un odio enfermizo hacia ellos. Para confirmar sus sospechas, comienzan a caer ramas secas sobre sus cabezas. El grupo retrocede ante la imposibilidad de defenderse, cubiertos por sus escudos a modo de paraguas. Sólo Ravenor reacciona con furia, la emprende con la espada contra el primer tronco que ve, y cuando esto no

funciona demasiado, empieza a prenderlo con su antorcha. Los susurros amenazantes siguen, y le caen más ramas, pero él, sólo en el límite del bosque, alumbrado por el incipiente incendio, ríe mientras ve arder a los coléricos árboles... por suerte para él, el viento sopla hacia el oeste, lo que aleja las llamas de su posición. El retrocede hacia sus compañeros sin dejar de prender fuego a las hojas del suelo y las ramas secas, observando su obra de destrucción.

El viento aleja las llamas y todo queda humeante y silencioso al cabo de media hora, aunque hacia el oeste persiste un gran resplandor. El grupo atraviesa las humeantes cenizas con Ravenor de nuevo a la cabeza. Todos le siguen en silencio y le miran de reojo, aunque nadie le recrimina directamente.

Hacia medianoche llegan a un claro del bosque, que no ha resultado afectado por las llamas, y avanzan con cautela. Mientras la luna del Caos ilumina pálidamente la zona, escuchan el entrecocar de maderas y huesos colgados en unas estructuras que se alzan delante de ellos a ambos lados del camino. Hay unas diez y parecen camas grandes o andamios... en realidad hay unos "bultos" encima, del tamaño de cuerpos. Balint y Ravenor los examinan, y al





acercarse escuchan una voz susurrante, como una cancioncita de niña... algo así como "Algún día volveré a casa- casa, donde mi mami me quiere- quiere...". Ravenor dispara una flecha por precaución. El impacto mueve el cuerpo, pero no sucede nada, la cancioncilla continúa e incluso les parece ver como unos pequeños bultos se mueven a su lado... Ravenor vuelve a disparar y el trapo sale volando junto con la certera flecha, pero tampoco sucede nada. Al acercarse ve que son rústicas muñecas de trapo y que es la tumba de una niña. Hay muchas mas tumbas, unas diez, con diferente tiempo, y en todas parece que los cuerpos son muy extraños y deformes.

Dejan atrás el cementerio y alcanzan una empalizada rodeada de algún huerto. Detrás escuchan música, ven luces y huele a comida. Hanniken se acerca y llama voz en grito. Al poco se abre la puerta y les da la bienvenida una monja de la diosa de la curación, Shayla. A su lado hay dos personas tras escudos blancos y espadas.

Dice que se llama Hermana Astrid y presenta la comunidad como la "Colonia de los Dolientes". Identifican al resto de personas que la acompañan y se reparten dentro de la aldea como mutantes de diversos tipos y formas, y son reticentes a entrar. Ravenor es el más combativo al respecto, y Hanniken aprieta los dientes con odio profundo también, pero la niña parece encantada y feliz. Tras unos momentos de vacilación, la necesidad de curación, comida caliente y descanso se impone y entran.

La comunidad es pequeña, sólo hay unos 30 mutantes. Todos reverencian a la Hermana Astrid y la llaman "Hermana pura, Hermana limpia", cediéndole el paso y obedeciendo sus indicaciones en todo momento. Parece que están celebrando una fiesta, en concreto el bautizo de un recién nacido, que milagrosamente está limpio de mutaciones, al contrario que sus padres.

Tras la cena, se representa una pequeña obra de teatro y luego una solemne pero breve ceremonia de bautismo sobre el bebé. Todos aplauden y rien emocionados, la que más el Huevo. Los únicos que parecen tensos y serios son el grupo. Ravenor no aguanta más y sale de la aldea de los mutantes. Patrulla los alrededores para despejarse y mantenerse alejado de esos seres que desprecia profundamente. El resto continúa en la mesa, pero cada vez más incómodos e inquietos. Cuando ya están a punto de perder la paciencia, la Hermana les llama a la capilla de Shayla.

Allí, tras rezar fervorosamente, les toca la cabeza y les hace el signo de la Curación de Shayla con los dedos mojados de agua purificada. Todos notan el familiar calor de las curaciones benditas, aunque con una potencia mayor de la que habían conocido hasta ese momento. La

Hermana Astrid parece brillar con un alo de pálida pureza, mientras les sonríe con calidez.

Terminada la ceremonia, a la que asisten en respetuoso silencio los mutantes, vuelven a la mesa para disfrutar del licor casero y las historias alrededor del fuego que arde en medio de la plaza. En el grupo algunos prefieren marcharse en ese momento, aunque la Hermana insiste en acogerlos esa noche al menos.

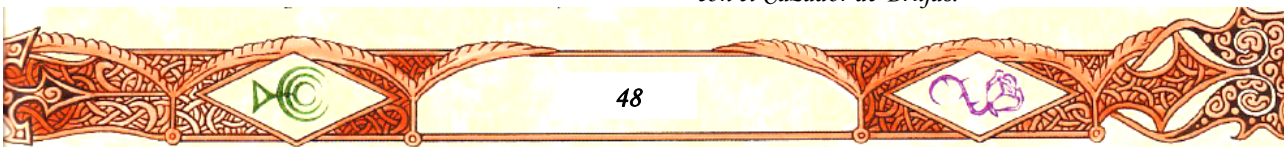
Sin embargo, la voz de Ravenor les hace levantarse a todos: al parecer ha visto un numeroso grupo de hombres capitaneados por un cazador de brujas que se acercan con antorchas y lanzas. Lo que el arquero no desvela a la Hermana Astrid (sí a sus compañeros) es que conocen a ese cazador. Todos, siguiendo sus indicaciones y las de la Hermana, se esconden en sus cabañas, asustados.

Ravenor se ofrece a negociar, y Hanniken quiere acompañarlo. Los demás se mantienen a una distancia prudente y alertas. Hanniken le pide los documentos que acrediten que es un Cazador de Brujas legal, y éste, no sin cierto desdén, les ofrece uno amarillento y sobado documento con el sello del Consejo de Marienburg. Es difícil estar seguro de la autenticidad del mismo, pero por lo que conocen del Cazador seguramente sea verdadero.

Ravenor le pregunta sobre el motivo de su llegada y sobre sus intenciones. Contesta que tras el combate contra los fimir y la muerte de su compañero Baltazar, persiguió a los que escaparon del asalto fallido y les dio caza durante un par de días. Después siguió a un grupo rezagado hacia el noreste, y se encontró con un enorme muro de niebla. Temiendo que fuera la colmena fimir, volvió al pueblo y reclutó a los aldeanos capaces para terminar de una vez por todas con la amenaza. Al regresar, primero rodeó el círculo de niebla, por si acaso, y vio al los fimir que se marchaban hacia el noreste, siguiendo la carretera. Él los siguió de lejos, pero en el bosque los perdió, mientras un enorme incendio se perdía en el oeste. Así llegaron a la aldea de la Hermana Astrid y sus mutantes, con la que ya se había encontrado hacía años y a la que se alegra de poder ajustarle las cuentas acompañado por los valientes aldeanos (a los que abarca con un gesto de su brazo, tras él).

Ravenor le pregunta si los va a matar o a llevarlos a Marienburg para un juicio. Le dice que a la Hermana seguramente sí, pero que a los mutantes los va a ejecutar allí mismo. Que agradecería su ayuda, como luchadores capaces que son.

El resto del grupo sale, bajo la atenta mirada del Caazdor. Ravenor habla con la Hermana para que se rinda y deponga su actitud, pero ella insiste en negociar con el Cazador de Brujas.



Sale y parlamentan en medio de los tres grupos. Al parecer llegan a un acuerdo, pero la Hermana vuelve llorando con sus protegidos. Tienen una hora para prepararse y despedirse y luego ella se entregará a cambio de que dejen libres a los mutantes. Ravenor y Ulric se quedan a ver el desenlace, mientras los demás van adelantando camino.

Al cabo de esa hora, la monja se entrega, y los pocos mutantes que no han escapado por un riachuelo que cruza el poblado son apresados y encadenados con ella. Entre protestas y gritos, son colocados en sendas piras de madera y quemados vivos allí mismo.



No se quedan a ver apagarse las llamas; Ulric y Ravenor se marchan, pero el arquero se despidió del Cazador de Brujas, pues cree que éste ha hecho lo correcto: "la palabra dada a un siervo del Caos no tiene ningún valor", le comenta éste, dándole un fuerte apretón de manos.

"Os vi luchar sobre la torre el Grimpengrätz y jugaros la vida junto con vuestros compañeros por la gente: gracias por vuestra ayuda entonces y ahora." Tras lo que saca una de sus pistolas labradas y se la entrega, junto con una bolsa de pólvora y balas.

En la oscuridad fuerzan la marcha para alcanzar al resto y lo consiguen a las 3 horas. Ya es muy tarde y Morrslieb brilla con siniestra intensidad en el cielo. Reunidos, deciden acampar cerca del camino.

8 diciembre 2520

Durante la noche, todos sueñan que la niña los degollaba sonriendo dulcemente. Además, se dan cuenta de que el Diente del Demonio se ha vuelto rojo y palpitante. Para colmo, el amanecer trae una desagradable visita en forma de la conocida niebla que los fimir utilizan para atacar...

Sin apenas tiempo para nada, se arman y forman un círculo defensivo, dispuestos a hacer retroceder a cualquier atacante. Los fimir (unos 20) les cargan, rodeándolos, y la lucha es encarnizada. Además disponen de un mago dirach, que parece comandar el ataque una distancia prudencial. Seguramente es el lugarteniente de la reina que han matado que busca venganza.

Aunque su fiero ataque no consigue inicialmente doblegar al Escuadrón, la situación se va volviendo cada vez más desesperada y comienzan a invocar el nombre del Heraldado, Olvidado, Muutaugh, para que cumpla su parte y les eche una mano en ese momento de extremo peligro. Durante unos interminables minutos, gritan el nombre al cielo y

cierran cada vez más su estrecho círculo, superados por rabiosos enemigos. Devuelven cada golpe y se cubren tras sus destrozados escudos, protegen a la niña, que se acurruca asustada y rescatan a los camaradas que van cayendo, colocándolos en el centro. La sangre mancha el suelo a su alrededor; aprietan los dientes, se toman las pociones aguantando golpes tras los escudos y vuelven a luchar. Varios caen de nuevo ante la superioridad del enemigo. Además, el brujo fimir intenta controlar sus mentes para volverlos unos contra otros, aunque gracias a su férrea voluntad, su entrenamiento y sus fuertes lazos de amistad, resisten esos ataques psíquicos.

Los guerreros fimir redoblan sus ataques, aunque la mayoría de esclavos ya han caído. Por desgracia, los defensores son cada vez menos, ya que varios están a punto de morir, sobre todo Hanniken (sangra por múltiples heridas, varias de ellas muy graves), Ravenor (tiene el

brazo izquierdo destrozado) y Will (casi pierde la mano derecha).

Cuando sólo quedan ya en pie Balint, Ira y Ulric, una bandada de cuervos aparece entre la niebla y se juntan para materializarse en el Herald, empuñando su flauta. Su aparición detiene un segundo el combate y los sorprendidos fimir se giran a observarlo. Él, impasible, comienza a tocar una pegadiza tonadilla y todos los atacantes comienzan a danzar, siguiéndolo. Un gesto de la mano a modo de saludo es lo último que ve el Escuadrón antes de perderlos de vista en la niebla, que poco a poco comienza a disiparse.

No saben si el brujo fimir ha escapado o no, pero la situación de sus camaradas caídos, sus propias heridas y la niña les hacen desistir de una persecución de venganza ente la niebla. Balint es al que más le cuesta quedarse, pero comprende que la situación no les permite seguir el combate. Hanniken lava y venda las heridas de sus compañeros como puede mientras le reza a Sigmar para que le ayude a sanarlos.

El Rosae Theatrum



Han sobrevivido de milagro, están bastante mal, heridos, empapados, cansados y hambrientos, hartos de la niña, los demonios, los pantanos y los fimir. El único curso de acción sensato parece continuar hacia Marienburg por la ruta más directa y fácil, la carretera de Gisoreux a la

propia Marienburg. Ahora se encuentran en un camino secundario pero en unas horas deberían acceder a la carretera principal entre estas dos ciudades. Por lo que saben y lo que imaginan mirando el mapa que les proporcionó Goffman, debe quedarles una semana de camino viajando por una ruta relativamente importante y segura, con posadas y pueblos donde comer y pasar las noches.

A media mañana se ponen en marcha, decididos a terminar su viaje cuanto antes. El tiempo es variable: de un sol brillante e intenso pasan a aguaceros, granizadas e incluso ligeras nevadas. La Luna del Caos, llena, parece observarles sonriente desde lo alto del firmamento, acercándose poco a poco al pálido sol. No saben cuanto falta para el eclipse, pero debe ser muy poco.

Cuando llegan a la ruta principal, a unos cincuenta kilómetros de la frontera con Bretona (hacia el sur), ven numerosos grupos de refugiados que se dirigen hacia allí, en dirección contraria a la suya. Preguntando a unos y a otros, averiguan que la histeria catastrofista se ha apoderado de la población de Marienburg, que los disturbios y las procesiones, los rezos y los saqueos se han

convertido en algo normal desde que se anunció oficialmente que habría un eclipse solar provocado por Morrslieb. El Consejo de la ciudad ha decretado el "toque de queda" y los que pueden se marchan al Imperio o a Bretonia.

Ellos se abren paso entre los grupos y avanzan hacia el norte, hacia el centro del eclipse, hacia lo que parece el núcleo del desastre. Nadie les puede vender provisiones ni caballos, los necesitan para ellos, así que siguen adelante, llevando por turnos a la niña en brazos y acarreado sus equipos y armas. La suciedad del camino, el cansancio, el sueño y las quejas de la niña les hacen avanzar callados y malhumorados.

Una hora después de andar por la carretera principal ven acercarse en su misma dirección un convoy de tres o cuatro carretas de coloridos toldos (decorados con un sol sonriente), con unas quince personas. Su líder les saluda y con un fuerte acento bretón dice llamarse Steffan Braten. Se extraña de que caminen en dirección al eclipse, como ellos, al contrario que los cientos de refugiados que se alejan de la ciudad de Marienburg. A sus preguntas, responde sonriendo alegremente y anuncia que son el *Rosae Theatrum*, una compañía de teatro de Guisoreaux. Hanniken pregunta por qué unos actores se dirigen hacia una zona de peligro y Braten responde que la inspiración y las musas les guían y educadamente expresa su sorpresa de que alguien viaje también hacia “el corazón del eclipse”.

La posibilidad de viajar cómodamente sentados en carros, comer bien y recuperarse parece atractiva para Hanniken, Ulrik y Will, pero Ravenor, Balint e Ira desconfían de los artistas. Sin embargo, negocian con Braten y su compañero en el carro, Paul Stern, el director de escena y actor eventual, que parece más interesado que el primero en admitirlos como escolta. En poco tiempo llegan a un acuerdo, según el cual ellos les acompañan (tienen pinta peligrosa realmente y parecen una buena defensa frente a bandidos) y los actores les llevan en sus carros y les dan de comer (aunque no les pagan).

Braten presenta al resto de la troupe, que incluye un enano amargado y algo alcohólico, Lorenzo, un actor más callado y serio, Adam Hauffman, una hermosísima actriz morena, de origen tileano, Guyanesa Antoniola. También conocen a María di Faloca, una actriz que fue atractiva pero cuya mejor época ya pasó, aunque envejece con alegría, que es también de origen tileano. Por último, dos actores jóvenes, Eric y Katrina, de origen Kislevita, y al parecer locamente enamorados el uno del otro.

Además de los actores, hay tres guardias que hacen de escolta, y ayudan en las tareas de carga, descarga y montaje del escenario, cuyo jefe es un formido bretón, Luis de Montalban.

El grupo se distribuye en los carros, y se relaja entre los bultos, comen algo y beben suave sidra bretona. La niña (el Huevo) se alegra de no tener que caminar más o ir encima de uno de ellos por turnos, y además hace buenas

migas con los estrafalarios actores, especialmente con Lorenzo el enano y con María, que se encariña con ella. Después de tantas cosas extrañas y tristes, agradece la diversión y el descanso.

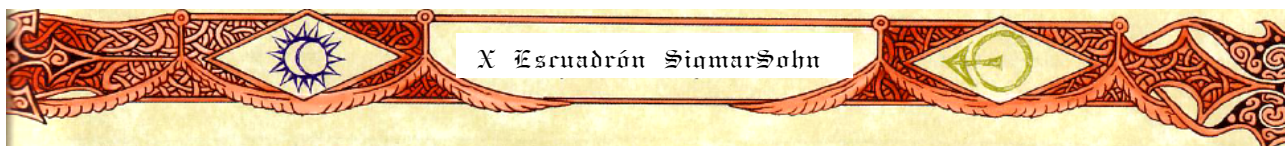
Hacia el anochecer, a lo lejos ven un grupo de jinetes que parecen seguir su misma ruta, aunque manteniendo la distancia. Preguntando al jefe de los guardias, a Luis, les dice que han tenido encuentros con algún grupo de bandidos, pero nada muy grave. Sin embargo, poco después de que el grupo se les uniera, también ha visto los jinetes siguiéndoles de lejos, lo que no le da muy buena espina.

Sin embargo, al caer la noche llegan a una posada sin incidentes y la troupe se pone a descargar el escenario para realizar una representación con la clientela huéspedes. La obra elegida es una comedia clásica, “Los caballeros del Circo”, de Aristides. Se trata de una farsa de identidades confundidas, con un lenguaje insolente subido de tono que describe los hábitos de las clases altas. Los comentarios sarcásticos del personaje de Lorenzo son espléndidos e hilarantes, así como lascivos los diálogos de Gianessa con sus diversos amantes en la alcoba. Su hipnótico atractivo para el público masculino provoca que una espectadora grande e iracunda la aborde tras la representación y la llame prostituta y desgraciada. Se produce entonces una amarga discusión en la que Guyanesa le dirá que, aunque prostituta en la obra, ella al menos no seguirá siendo una vieja loca, gorda, fea y reseca al levantarse por la mañana. Cuando la mujer replicaba de manera airada, Lorenzo el enano se interpone y le da un beso, y con un comentario desenfadado se la lleva, alejándola de Guyanesa, como si continuara en la obra...

Cuando los ánimos se calman, con abundante recaudación, recogido el escenario y bien cenados, los actores se van a dormir y el grupo aprovecha para darse un necesario baño y dejar para lavar sus ropas. La posada va quedando en silencio, pero al volver de su baño, escuchan una airada discusión en el cuarto de Guyanesa; Ravenor e Ira se acercan a investigar. Del cuarto sale Paul, el director de escena, que al verlos, pone cara de circunstancias y se excusa murmurando cosas sobre peleas de enamorados y se marcha a su habitación.

Cuando Ira y Ravenor llegan a la suya, Ira se encuentra su cama mojada. Los demás, que están acostándose en ese momento, ahogan unas risas, pero al parecer, la única persona que estaba ya durmiendo allí es la niña, que descansa plácidamente, con una sonrisa angelical en el rostro.

Ira baja y le pide al posadero unas sábanas nuevas, las cambia y se acuesta enfurruñado, aunque no despierta a la niña. La noche pasa plácidamente, no hacen guardias y



disfrutan de un descanso merecido, bien cenados, limpios y en blandas camas.

9 diciembre

Tras desayunar y cargar los carros, la variopinta comitiva parte de nuevo. La mañana transcurre tranquilamente, aunque los cambios en el clima son notables y rápidos... igual llueve que sale el sol, que se levanta un furioso viento. La luna del Caos brilla junto al sol y su presencia parece alterar a la Naturaleza, que parece enloquecida.

Hacia media mañana, aparecen un grupo de lunáticos que se acercan, harapientos y aparentemente inofensivos, pidiendo pan... pero poco a poco parecen alterarse, se ponen a discutir entre ellos en voz alta, aunque la mitad de lo que dicen no tiene sentido (se entienden las palabras, pero las frases son incoherentes). Algunos se encaran con los carros y comienzan a exigir la entrega de la niña:

"¡Es nuestra, me oís! ¡La dejamos un momento hace mucho tiempo y alguien nos la robó mientras no nos fijábamos! Oh, señores, les agradecemos su gentileza al haber cuidado de ella, ¡pero nos pertenece y la queremos!"

La situación se complica con rapidez, pues salen más mendigos de todos los lados del camino, y pronto montan en cólera, chillando, llorando, algunos golpeándose la cabeza o suplicando. Empuñan palos y alguna daga, y todos están igual de desesperados y sucios, aunque una observación más detallada muestra que sus ropas eran originariamente muy diferentes. Entre ellos descubren a Klsaus, el joven aprendiz de Goffman que les acompañó en el inicio de su viaje. Al parecer nunca volvió.

El grupo y los guardias responden a la agresividad de los lunáticos y sacan sus armas. No es un combate difícil, pero sí sangriento: los pobres locos se lanzan uno tras otro contra las hachas y espadas de los defensores, que no tardan demasiado en acallar sus gritos y esparcir sus cuerpos alrededor de los carros, con la ayuda de los guardias. Mientras la sangre mancha sus armas y sus ropas, el cielo parece enfurecerse y unas nubes negras se arremolinan empujadas por un violento tornado; la lluvia les lava la cara y los truenos iluminan el final del combate. Mientras, la Luna del Caos parece sonreír tras los claros de las nubes, que aparecen y desaparecen rápidamente.

Cuando el combate termina finalmente, el tiempo parece calmarse de nuevo y ponen los carros en marcha. Nadie habla mucho tras lo sucedido y los actores parecen especialmente afectados y confusos. Sin embargo, por la tarde sale definitivamente el sol; el ambiente, aunque frío, se vuelve agradable, y el humor de la troupe mejora al compás del clima. Por la noche llegan a otra posada y

animadamente montan el escenario y preparan otra función.

Esta vez se trata de un drama titulado "El Mercader de Hechicería", donde Braten interpreta magistralmente a Gathros, un seductor mercader cuyos hábitos decadentes lo han llevado a la bancarrota. Para recuperar su fortuna tendrá que recurrir a la venta de siniestros juguetes encantados. Por su parte, Lorenzo hará un papel sorprendentemente bueno como la fea bruja Jalissa, que cree estar atrapando a Gathros pero que pronto descubrirá que éste la ha utilizado, como hace con todas sus mujeres.

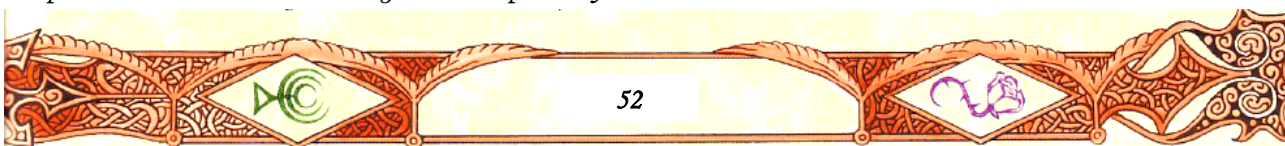
Más o menos faltando un tercio de la obra, Jalissa tiene una larga intervención en la que se encuentra en su cocina denunciando la iniquidad de Gathros, rodeada de todo tipo de atrezzo: calderos, frascos con hierbas, libros de magia, una fuente con manzanas, cubiertos y vajillas y, encima de todo, un cuervo disecado, supuestamente su familiar. Es a él a quien van dirigidas sus quejas, y en el momento culminante del monólogo, el pájaro remonta el vuelo, lanzándose sobre Braten con su pico y sus garras, para luego atacar también a varios espectadores, sobre todo uno bien vestido que parece un rico mercader.

Ravenor apresta su arco y con dos certeras flechas abate al cuervo, que cae al suelo atravesado. Al examinarlo con cuidado, parece un simple pájaro disecado relleno de serrín y con ojos de cristal. La audiencia está inquieta, pero la obra continúa de manera tan convincente que pronto quedan absortos de nuevo con la historia.

Como están un poco tensos tras el extraño incidente del cuervo, los aventureros se mantienen atentos. Eso les permite observar como un sigiloso halfling se escabulle entre el público aligerando de peso las bolsas de oro de algún espectador de ropas especialmente lujosas. Hanniken, Balint y Ulric salen tras él cuando lo ven salir discretamente. La persecución es corta, logran atraparlo lanzándole una silla, aunque lo suficientemente lejos del escenario y el público como para no interrumpir la obra.

Tras un breve intercambio de amenazas, el halfling les devuelve la bolsa de oro que se la había "caído" en las manos. Ellos deciden repartirse el dinero para usarlo en beneficio de Sigmar y del Emperador y dejan así zanjado el asunto de forma discreta.

Después de la actuación, escuchan como Braten felicita a Lorenzo y a Paul por su atención al detalle con el atrezzo: "Pero, ¿de donde sacaste esta fruta en esta época del año?" pregunta. "Creí que sólo teníamos las manzanas falsas de madera". Nada más decirlo, boquea, se agarra el estómago y escupe varios trozos de madera masticada. Observa horrorizado cómo la sangre cae sobre el suelo. Al



comprobar la caja de material, ven una de las manzanas de madera pintadas con varios mordiscos...

En cualquier caso, la representación ha sido espectacular, y un éxito de recaudación (para casi todos) y se quedan disfrutando de la cena y del vino importado traído de Marienburg. Sólo Ulric, que necesita descansar más que el resto, y Ravenor, cuyos intentos reiterados (y burdos) de conquistar a Gianessa han fracasado, se retiran a dormir. Allí se topan con una pequeña "trampa", un cubo de agua colocado en la puerta de la habitación... donde ya duerme dulcemente la niña. Por suerte para él, Ulric (que iba delante) consigue esquivar el agua. Con solidaridad para sus compañeros, llenan el cubo y colocan otra vez la trampa.

En el comedor, el resto se dedican a invitar a las damas Gianessa y María, y bromean y beben con los actores. Algunos de los parroquianos se les unen, aunque no todos los que ellos quisieran. Poco a poco el ambiente se va relajando y Balint se muestra audaz, primero con Gianessa (que lo rechaza) y luego con María, que se deja cortejar entre risas y bromas. Hanniken intenta a su vez seducir a Gianessa, y aunque simpática, sigue mostrándose firme en no dejarse convencer... Al final Balint consigue llevarse a María a dar una vuelta por las cocheras, y juntos comprueban la resistencia de la ballestas de uno de los carros.

Poco a poco los demás van retirándose a sus habitaciones, entre risas, no sin antes acercarse Ira y Will a ver como le va a su amigo Balint con la brava mujer. Casi consiguen acabar con su "momento culminante" al levantar la lona y animarlo con gestos de aliento, aguantando a duras penas la risa.

Ya de vuelta, pasan por el comedor y recogen a Hanniken, que desiste en sus intentos de seducir a Gianessa tras demasiados tragos de licor de hierbas. De camino a la habitación, tambaleantes, dejan entrar primero a Ira, que sufre la trampa del cubo de agua, pero que también consigue apartarse a tiempo. Durante un rato dudan en lanzar a Ulric a un barreño lleno de agua o algo peor, pero al final se calman y se acuestan.

Poco después se despiertan con unos gritos airados del comerciante rico. Se monta un pequeño escándalo, con protestas, peticiones de paz otras cosas menos amables. Cuando salen a investigar que pasa descubren a Braten saltando de forma poco ceremoniosa en el exterior de una habitación que saben no es la suya, levantándose frenético los pantalones. Acto seguido se descuelga ágilmente por la ventana y escapa en la oscuridad de la noche, entre gritos y ladridos de los perros del vecindario. Paul Stern le grita que es un idiota (aunque está convencido que para Braten es otra emocionante y romántica aventura). Cuando le

preguntan a Paul que ha pasado, les responde que la joven hija del rico comerciante quedó fascinada por el estilo de vida de Gathros, y a Braten no se le ocurrió otra cosa que intentar demostrarle el modo en el que corrumpía a sus conquistas. El padre, que aparentemente estaba abajo mientras una camarera le curaba los picotazos, oyó ruidos que consideró impropios de la condición de su hija. Al descubrir los motivos del alboroto y las risas, comenzó a proferir amenazas groseras y personales contra Braten, el cual consideró que era mejor para el descanso de los huéspedes que se marchara a pasar la noche a otro lado...

Surge algún comentario en voz baja a cerca de las supuestas "inclinaciones sexuales" de Braten y su repentino interés por las mujeres, pero al final la cosa se calma un poco y cada uno se va a su habitación, aunque ya no duermen demasiado.

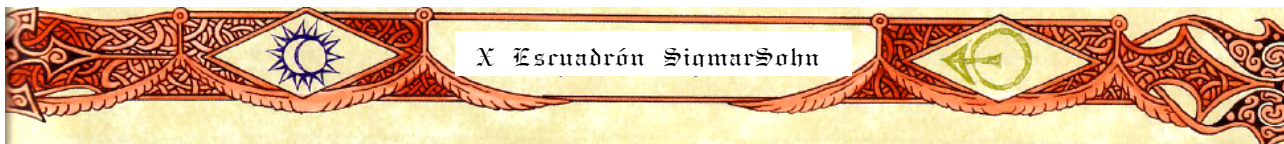
10 diciembre 2520

Pocas horas antes del amanecer se levantan, casi todos con resaca, doloridos y cansados. Cuando se pone toda la troupe en marcha, aparece discretamente Braten, con cara de sueño y explica que ha pernoctado en un granero cercano. Está, como todos, de mal humor y la luna del Caos brillando no ayuda a que se relajen.

El día es gris en general, aunque el tiempo continúa cambiante. Ven incluso árboles que dan frutos de colores extraños, nubes que cruzan el cielo, aparecen y desaparecen, lluvias repentinas, incluso de ranas... luego, de pronto, comienza a granizar, aunque cuando se fijan, no es granizo, sino ¡nueces deformes y retorcidas! Se protegen como pueden y Hanniken les grita que no toquen esos frutos malditos caídos del cielo. Por su parte, la niña está toda la mañana especialmente inquieta, aburrida y pesada. Los viajeros procuran sobrellevar a la niña y los incidentes meteorológicos lo mejor que pueden bajo la atenta mirada de la luna del Caos, que cada día brilla más grande en el cielo diurno y sobre todo, nocturno.

Poco a poco pasa el día, y se acercan a Kfessen, un pequeño pueblo con mercado a unos cuatro días de Marienburg. El día se ha ido aclarando, dejan de suceder cosas extrañas y el ánimo de los actores, sobre todo del alegre Braten, mejora rápidamente. Es su oportunidad para hacer el ensayo general de la obra que representarán en Marienburg, "La Infernal Maquinaria del Deseo, o Amor", la última obra de Will Pikewaver, para muchos su mejor obra.

Hanniken y Ulric están preocupados, creen que los efectos perniciosos de la Luna del Caos está afectando evidentemente al entorno, pero también a los actores y las obras que representan: sus sobervias actuaciones son excelentemente realistas, el atrezzo cobra vida, los actores



interiorizan tanto sus personajes que siguen actuando horas después de terminada la representación... Ellos sin embargo, dicen que el arte fluye por sus venas y que, aunque ciertamente el ambiente es propicio para su inspiración, nada malo hay en el Teatro y su magia.

Piden que les cuenten un poco la obra, pero Braten solo les esboza el comienzo, y afirma que perdería todo el interés si no la ven en directo. Sería estropearles la diversión de su mejor representación. De esta manera, a regañadientes, continúan hasta llegar al pequeño pueblo de Klessen, donde buscan un lugar adecuado donde actuar.

Al poco rato encuentran una posada atestada de gente que no se ha alejado demasiado de Marienburg, y su llegada anima a la concurrencia. Braten ordena que comiencen los preparativos tras hablar con el posadero. Mientras Morrslieb ilumina el patio donde se ha instalado el escenario y las sillas, emitiendo una extraña luz brillante y azulada.

La obra comienza media hora después: está ambientada en Marienburg y es una potente mezcla de retórica política, tragedia romántica y pasiones familiares. Rompiendo la tradición del *Rosae Theatrum*, el protagonista lo interpreta Adam Haufman. Su papel es el de Dieter, un joven noble atrapado entre la lealtad a su familia, a sus amigos y a sus aliados políticos. Es engañado por el astuto manipulador Philippe (Braten) para comprometerse con la bella Elizabeth (Gianessa), la ingénua hija de un acomodado (pero plebeyo) artesano gremial. La mujer, consumida por una pasión celosa y adolescente hacia Dieter (Stern), le convence de que lleva un hijo en su seno. Aterrorizado, el joven se vuelve hacia Philippe, que le dice que si se descubriera que ha cortejado a la hija de un comerciante la humillación caería sobre él y su familia. También le comenta que si el padre de ella (un hombre de terrible temperamento) descubre que su hija va a tener un hijo sin estar casada la echará a las calles.

Philippe persuade a Dieter, para quien Elizabeth no es más que un pasatiempo, para que la mate. Sin embargo, el asesinato es presenciado por la madre de ella, Charis (di Faloca). El noble, desesperado, volverá a acudir a su consejero sólo para descubrir que éste sedujo a Charis hace años, y que los dos han conspirado para que elimine al fruto de su ilícita relación, convirtiéndolo además en su peón. El famoso monólogo final de Dieter, en el que se encuentra en una orilla pensando en el suicidio, termina en un enigma: no se muestra su decisión, y la gente está dividida sobre si este final era deliberado o si Pikewaver murió antes de terminar la obra.

Durante la representación, la audiencia contemplará una "Infernal Maquinaria del Deseo" de una verosimilitud

como nunca antes se había visto. Jamás una obra se había representado con unos cambios de decorado y vestuario tan rápidos. Parece que Pikewaver imaginaba que un castillo podía convertirse en un jardín en cuestión de segundos: esa noche sucederá. Nadie verá a los ayudantes escénicos (ni a los guardias escoltas en sus trabajos secundarios) poner otra cosa que un trono, un par de columnas y un trasfondo gris en el escenario para las escenas del castillo, pero de algún modo parecerá haber mucho más. Haufmas abandonará el escenario sudoroso y desastrado para aparecer casi inmediatamente con ropa nueva y perfectamente arreglado.

El grupo sospecha que algo terrible está a punto de suceder y se mantienen alerta, preparados para cualquier problema, mientras la sensación de inquietud crece... El público entendido murmura que la actuación es impresionante.

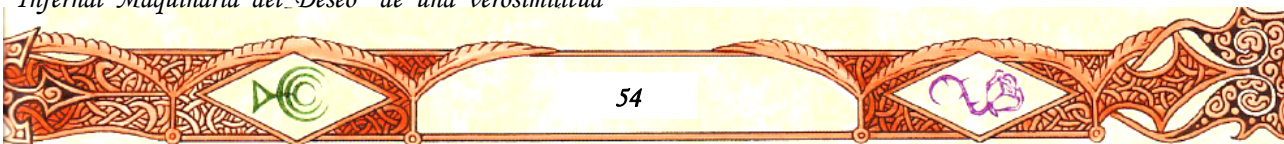
Los problemas comienzan en el Segundo Acto, cuando un joven espectador borracho se enfada con Dieter y salta sobre el escenario, reclamando un duelo por los favores de Elizabeth. Haufman no se detiene ni un momento, improvisando de forma fluida y lanzando con ímpetu al joven contra los espectadores.

Después Dieter (Haufman) y Elizabeth (Gianessa) salen a escena para el asesinato. Elizabeth mira a Dieter de forma tierna pero apasionada, susurrándole su amor. Él responde con tópicos vulgares teñidos de incertidumbre. Se besan y se separan lentamente. Sus ojos se encuentran y Dieter, casi con dulzura, le clava una daga en el corazón.

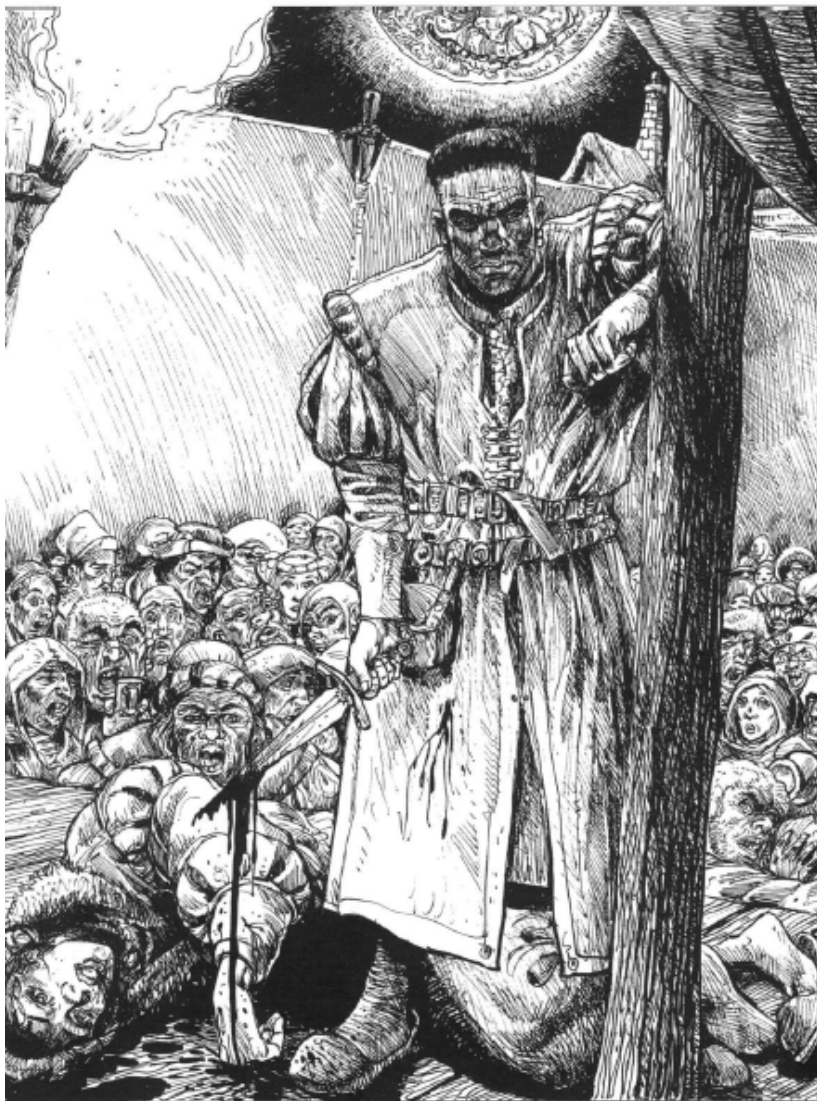
La expresión de perplejidad de Gianessa mientras cae al suelo es totalmente convincente: así debe ser, ya que Haufman la ha matado de verdad. Observa horrorizado la daga y el cuerpo de la actriz, de cuyo pecho está manando sangre. Se produce un silencio absoluto, roto únicamente por la respiración entrecortada de Haufman.

Pasados unos momentos los espectadores comienzan a susurrar, asumiendo que Gianessa sólo está simulando estar muerta, pero preguntándose si el actor se ha olvidado de sus frases. A medida que crezcan los murmullos la voz de Braten surgirá de un lado del escenario, señalando la siguiente línea: "Una prostituta ha muerto, y mía es la mano que acabó con ella..."

Haufman le oye y responde de forma instintiva, repitiendo la frase con voz trémula. Luego va ganando confianza por la fuerza de los ensayos y comienza la justificadora elegía contra Elizabeth. Para cuando descubre que Charis le está observando parece haber olvidado el cuerpo que yace a sus pies...



Cuando la obra termina, los ayudantes recogen con disgusto el cadáver de Gianessa y la daga, pero no hacen nada por enfrentarse a Haufman. La obra prosigue hasta su conclusión sin más incidentes.



Cuando al fin termina, tras embalar el material, parece que todo va volviendo a la realidad. Haufman comprende lo que ha hecho y tras una breve conmoción, se sume en un profundo silencio. Braten entra en una fase maniaco depresiva, examinando la daga, comprobando que es totalmente inofensiva (como había sido siempre), preguntándose una y otra vez que puede haber fallado... enfadado y desorientado, pero a la vez extrañamente jubiloso por el increíble realismo y éxito de la función: ¡Mi fe en la querida Gianessa ha recibido por fin su reconocimiento! ¡Ha tenido el privilegio de alcanzar la expresión definitiva del Arte! ¡Os reto a encontrar una representación de la muerte comparable a tamaño obra maestra! ¡Que intensidad! ¡Que sensación descarnada de realismo nos ha dejado de manera indeleble en el alma!"

Montalbán, el jefe de la escolta, comenta que el viaje ya es bastante peligroso como para tener un asesino entre ellos, pero Braten no le hace caso, aunque cae en momentos de profunda tristeza por la muerte de Gianessa que alterna con alabanzas a su sublime actuación, entre lágrimas.

El cuerpo de Gianessa es depositado en un cuarto de la posada e ignorado el resto de la noche, aunque casi todos los actores pasan a presentarle sus respetos. En general, casi todos atribuyen su muerte a un desgraciado accidente. El alguacil del pueblo piensa como el resto de los lugareños, que es una lamentable tragedia, pero era una artista ambulante, no alguien que conociera.

Al examinar el arma que mató a Gianessa verán que se trata de una daga retractil hache de madera, sin punta y pintada, con un mecanismo que permite a la hoja ocultarse en la empuñadura. Funciona correctamente y sería complicado causar siquiera un rasguño con ella. Aun así está manchada de sangre de la actriz... no hay nada mágico en ella, ni resortes ocultos ni nada. No hay duda, Adam Haufman mató a Gianessa con un juguete.

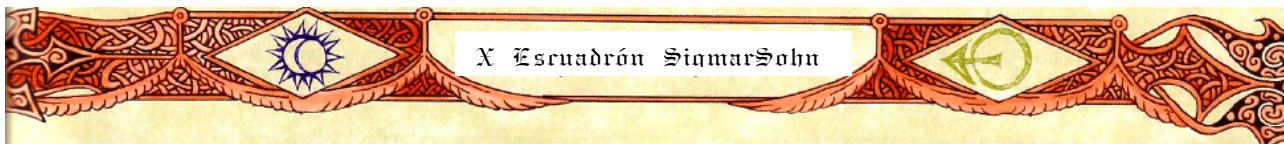
Finalmente la gente se marcha a dormir, aunque es tarde y el alguacil les pide que entierren a Gianessa al amanecer y se marchen lo antes posible para evitar problemas.

Esa noche, Ira se levanta inquieto, se queda mucho rato fuera de la habitación, al parecer en el baño... aunque al final se acuesta y parece dormir.

11 diciembre

Con el primer clarear del cielo, se levantan soñolientos, desayunan un poco y charlan animadamente: los actores parecen cualquier cosa menos entristecidos por la muerte. Hasta Haufman parece haber olvidado la tragedia mientras relata el modo en que la obra le afectó. Todos ensalzan el talento de Gianessa, afirman que alcanzó su brillante culminación en la muerte de Elizabeth.

Poco después se disponen a enterrar a su colega, lo que no les lleva mucho tiempo. El sacerdote local, devoto de Mannan, asume que se trató de un desgraciado accidente, sacude la cabeza, murmura una plegaria al dios del Mar pidiendo que interceda ante Morr por el alma de la mujer



y se va con algunas monedas de cobre por menos de quince minutos de trabajo. La troupe, con todos sus bártulos cargados en los carros, parte de nuevo hacia Marienburg, de la que solo les separan tres días de camino.

(SESIÓN 21-6-08) La jornada resulta extrañamente larga. La mirada de Morrslieb parece quitarles la energía y el paisaje es aburrido y llano. Nadie parece tener nada que decir, todos interiorizan lo que ha pasado y los actores intentan conciliar sentimientos y sensaciones contradictorias. Pasan varias horas antes de que alguien se dé cuenta de que Montalbán y sus soldados no están con ellos. En realidad, nadie los ha visto desde su apresurada marcha tras el entierro de Gianessa. Braten los maldice sin entusiasmo, Stern parece indiferente y nadie tendrá fuerzas para expresar su opinión. Como se han quedado sin guardias, negocian para ocupar su lugar y cobrar por escoltarles hasta Marienburg, por el mismo precio. Entre sus obligaciones está ayudar a cargar y descargar los carros, así como montar y desmontar los escenarios.

La Luna del Caos se elevará sobre el horizonte a media mañana, moviéndose rápidamente por el cielo. Las nubes parecen querer evitar su mirada, y la sensación de que Morrslieb les sigue con su demente mirada les pone poco a poco nerviosos. La sensación de su presencia es en algunos momentos abrumadora, en especial para Haufman: en otro de sus cambios emocionales, se sume en un doloroso silencio. Poco después comienza a balbucir y murmurar, lanzando de vez en cuando pequeños sollozos ahogados. El sol brilla con todo su esplendor, pero a pesar de todo es la Luna del Caos la que llama la atención. Aún no pasa cerca del sol, pero cada vez se aproximan más. Balint observa que el Colmillo cada vez brilla y está más caliente, lo que no hace sino aumentar sus temores de que el eclipse sea inminente, cuestión de un par de días...

Morrslieb alcanza su cenit a primera hora de la tarde, momento en el que Haufman salta. Se vuelve gritando hacia los que tiene más cerca, Braten y Stern, que van con él en el mismo carro: "Es culpa vuestra, ¿no? ¡Vosotros y vuestras malditas transformaciones, vosotros y vuestro precioso eclipse, vosotros y vuestros sueños del arte! ¡No pienso seguir formando parte de esto! ¡No daré ni un paso más! ¡Os destriparé, diablos, hijos del Caos, sí, a vosotros y a vuestros aduladores!" (Afirma, señalando al grupo). Saca su espada y la mueve amenazadoramente, pero de forma incierta "¡Prefiero morir que seguir bajo la luz de esta condenada luna!" No parece claro si pretende atacar o cortarse el cuello, pero antes de que nadie pueda descubrirlo parece ver algo reflejado en la hoja de la espada. Observa horrorizado, traga saliva, arroja la espada y retrocede, cayendo de rodillas de forma poco ceremoniosa.

Haufman no vuelve a hablar jamás, salvo en las voces de sus personajes. Ha visto el rostro del Caos y su mente ha sido destruida. Todos están cansados, aun con heridas, acosados, atacados por cuervos disecados y lunáticos, con actrices muertas, demonios susurrantes e insoportables niñas de cinco años... todos esperan ansiosos un merecido descanso después de su misión.

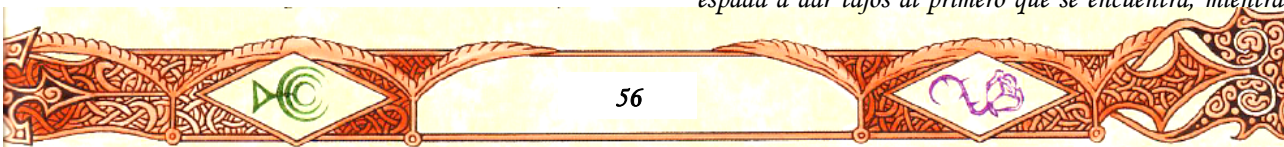
A medida que la jornada se acerque a su fin los viajeros entrarán en una zona cada vez más poblada. Ya están llegando a los alrededores de Marienburg y al atardecer encuentran una posada sin dificultad. La troupe (con la ayuda del grupo) prepara un escenario en el patio del establo para interpretar una disparatada comedia de Gregory Hoggins, "Un gato como esposa", en la que no hay muertes y cuyo tema desenfadado les parece adecuado a Braten y Stern, tras discutir sobre cual sería su siguiente representación, dadas las circunstancias.

En la obra, Braten es seducido por un apasionado felino (Lorenzo), llevado al altar, al ostracismo social, a las típicas secuencias cómicas y al inevitable final feliz. Las interpretaciones, pese a todo, vuelven a ser excepcionales, incluso el pequeño papel de Haufman es perfecto (parece resucitar de su letargo sólo para actuar). El público queda visiblemente impresionado.

Cuando el público está más emocionado, al final de la obra, aparecen unos hombres tambaleantes por detrás de las sillas de la gente. No dicen nada y avanzan como muñecos rotos, viejos y descarnados. Son unos zombis que alguien ha levantado del pequeño cementerio que usan los habitantes de la aldea donde se ubica la posada. La gente comienza a gritar cuando se dan cuenta de lo que está pasando, y reconocen a algunos familiares muertos recientemente y otros no tanto, lo que aumenta más el pánico. El Escuadrón no duda y se despliega con prontitud para hacer frente a esta inesperada amenaza que ha interrumpido el final de la obra.

La gente escapa aterrorizada, pero el grupo se mantiene firme, forman más o menos un círculo defensivo delante de esos seres de pesadilla y se preparan para destruirlos con sus armas. Sólo Ulric queda paralizado por el horror que contempla: ha leído la depravación que representan y la magia oscura que hace falta para su creación, y el shock le deja clavado mirándolos, aunque se recupera en pocos segundos. Sin embargo, no recuerda las lecciones aprendidas y el hecho de que algún nigromante debe estar controlándolos, o se desplomarían.

Por su parte, a Ravenor le asalta un extraño ataque de ira contra todos los dioses y el mundo. Comienza a gritar, a lanzar sillas a todos lados, mientras corre como un poseso contra los zombis, sin esperar al resto. Se lanza con su espada a dar tajos al primero que se encuentra, mientras



su cara enrojece por los gritos que lanza y la espuma sale de su boca como un ser enloquecido. Sin embargo, esa furia asesina no hace retroceder a los seres que les atacan, pues carecen de inteligencia...

Ulric, recuperado ya de su impresión inicial, grita que no se separen, que formen un círculo defensivo, pues al menos se enfrentan a diez o doce enemigos y no saben lo letales que pueden ser. En realidad son lentos y torpes, sus ataques son más desagradables que dañinos, pero superados en número es mejor no arriesgarse. El Escuadrón se defiende con la fiereza habitual, logrando detener a los enemigos.

En un momento dado, Ulric lanza un dardo mágico sobre el zombi que lucha contra Ravenor, para ayudarlo. El ser cae destrozado por el rayo de magia, lo que deja al arquero sin enemigos momentáneamente. Ciego de cólera, grita al cielo su odio y saca su arco... lo apunta sobre Hanniken, lanzándole dos certeras flechas que le atraviesan la armadura y se quedan profundamente clavadas en su costado... Sorprendido, mira a su compañero de armas, mientras escupe sangre y a duras penas logra sostenerse en pie.

Ulric, horrorizado, se lanza sobre Ravenor mientras murmura un hechizo de sueño para detenerlo sin dañar a su compañero; mientras Balint, consciente de la difícil situación de Hanniken, le dice que se aparte mientras él le cubre, y se interpone entre él y los enemigos, aguantando varios golpes que hubieran acabado con el clérigo de Sigmar. Este, una vez a cubierto tras su valiente compañero, se toma el último tónico curativo que le queda, con lo que se recupera un poco de las terribles heridas.

Por su parte, Ravenor sigue gritando y riendo, enloquecido, pero lo peor es que sigue disparándole a Hanniken, en un demencial intento por acabar con él. En pocos segundos, se ha convertido en la mayor amenaza a la que se enfrentan. Mientras, Ira y Will combaten contra tres o cuatro seres no muertos con dificultades pero con decisión.

Ulric alcanza al fin a Ravenor, que ni lo mira, y consigue tocarlo mientras murmura las palabras de su hechizo de sueño. Inmediatamente Ravenor cae inconsciente, indefenso frente a los no muertos, por lo que Ulric e Ira se colocan defendiéndolo. En ese momento, cuando ya comienzan a equilibrar de nuevo la situación, Will comienza a gritar también. Parece enloquecer (luego contará que vio como el suelo se habría a sus pies y decenas de seres no muertos lo tragaban entre sus garras y devoraban sus piernas mientras él se debatía para intentar escapar, sin conseguirlo). Por suerte, esa visión del infierno se disipa tan rápido como había llegado y el

valiente espadachín se recupera, aunque con la cara desenchajada por el terror y el asco.

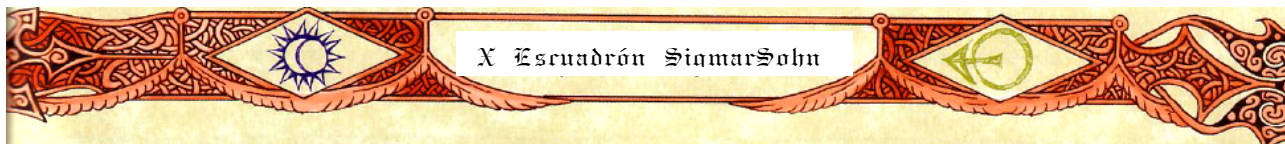
Por su parte, Ulric sigue lanzando dardos mágicos a los seres que le rodean, pero en uno de sus ataques canaliza demasiada magia y siente como si la cabeza le fuera a estallar, mientras la mano le arde momentáneamente y le sale humo del pelo: eso sí, el zombi al que alcanza cae con el pecho destrozado por la potente descarga de energía pura, tras un instante en el que la noche queda iluminada por el rayo del mago. Ulric comienza a probar el lado peligroso de la magia...

Aun así, se recupera (aunque el dolor de cabeza le dura unas horas) y percibe flujos de magia oscura delante y detrás de ellos (en el escenario): los colores de esos vientos de magia le desvelan que se trata de un hechicero del Caos y otro Nigromante. La situación parece complicarse por momentos. Con los "signos de batalla" se lo comunica a sus camaradas, para prevenirlos, e Ira salta para enfrentar esa nueva amenaza en el escenario.

Ravenor se despierta, algo confuso, pero también mediante signos de batalla dice que ya se encuentra bien, que va a luchar con los no muertos (intenta evitar que sus compañeros lo ataquen a él o lo vuelvan a dormir en una situación tan comprometida). Con el arquero de nuevo en liza, se van imponiendo sobre los granjeros muertos y sus podridas esposas, así que se centran en los magos. Ira ha visto un grupo con alguien a caballo en la dirección en la que Ulric dice que nota magia nigromántica. Por el otro lado, Paul el director de escena echa a correr cuando ve acercarse a Ira lanza en ristre. Además, Ulric ha lanzado un hechizo de luz a su alrededor, intentando iluminar a sus enemigos, lo que los fuerza a alejarse, escapando. En ese momento los pocos zombis que aún se mantenían en pie, se derrumban de pronto como marionetas a las que se les hubieran cortado los hilos, al parecer; han dejado de controlarlos.

Ira persigue al director de escena a través del granero de la posada, mientras Ravenor intenta acertar con su arco al nigromante que escapa a caballo por el otro lado. Hanniken, aún tambaleante por las heridas, se dirige todo lo rápido que puede hacia la habitación de la niña. Esto hace que el grupo vaya separándose; Ulric vuelve a gritar que es mejor permanecer juntos y atacar sólo a uno de los magos, aunque sólo Balint le hace caso, pues tampoco puede alcanzar a jinete que escapa.

Detrás, Paul el director de escena parece que se gira y se enfrenta a Ira, gesticulando y murmurando palabras arcanas, aunque al parecer su hechizo falla, pues no sucede nada. En ese momento le alcanza Ira, que le atraviesa con su lanza, y retuerce sin piedad el arma incrustada en los intestinos del traidor hasta que cae



inconsciente, desangrándose. ¡En ese momento, de la posada sale Hanniken gritando que la niña ha desaparecido! Aun se sujeta el costado, donde las dos flechas de Ravenor sobresalen manchadas de la sangre del clérigo.

Se reúnen en torno al hechicero caído e Ira, para evaluar la situación y decidir qué hacer. Lo primero es evitar que Paul muera para poder interrogarlo más tarde, así que le aplican trapos y tapan sus hemorragias, aunque sigue inconsciente. Le registran con cuidado y descubren un tatuaje del Caos en el cuello, tapado por el pelo, así que rápidamente reúnen a los asustados y confundidos actores y comprueban que ninguno más de ellos tienen esa marca ni ninguna parecida.

Después se ocupan de buscar huellas para averiguar que ha pasado con la niña. Ravenor, pese a ser de noche, logra encontrar huellas y a Cometa inconsciente en el suelo, con un golpe en la cabeza. Varias personas han entrado por una puerta trasera de la posada y luego han escapado con la niña. Deciden seguir las huellas que se alejan por la campiña, un caballo y dos a pie. Para ir más rápido, cogen "prestados" tres caballos del establo y sólo van los que tienen más posibilidades de alcanzarlos: Ira, Will y Ravenor (a pesar de sufrir varias heridas). Todo lo rápido que pueden avanzar, entre campos y arbustos, sin perder la pista ni matarse, a la luz de la burlona luna, hace que la persecución se alargue tres horas. Siguen las claras marcas de un caballo al trote, cargado, y de dos hombres que lo siguen medio corriendo, también detecta un par de balas y restos de pólvora, como si se hubiera detenido a cargar un fusil con prisas... Es posible que sepan que les pisan los talones o sea simple precaución.

Casi están a punto de perder el rastro, porque de pronto cambian de rumbo, giran hacia el pueblo siguiente en dirección a Marienburg, Lehmberg. Están cansado y heridos, es difícil cabalgar al trote en la oscuridad y campo a través, pero se esfuerzan en seguir ganándoles metro a metro, incluso forzando la marcha en los tramos algo más llanos. En uno de esos momentos en los que espolean a los caballos, Ravenor sufre una aparatosa caída en la que casi se parte el cuello. Dolorido, mareado, sube al caballo de nuevo y reanudan la marcha un poco más despacio.

Mientras cabalgan casi en silencio, van planeando el encuentro y preparándose. De pronto ven su silueta recortada en una colina: los tienen ya a escasos cientos de metros. Parecen confiados, avanzan más despacio y al parecer no saben que les siguen. Deciden aprovechar esto para llegar hasta la distancia suficiente como para cargarlos a caballo y no darles oportunidad de escapar. Ravenor inicia el ataque con un par de flechazos certeros

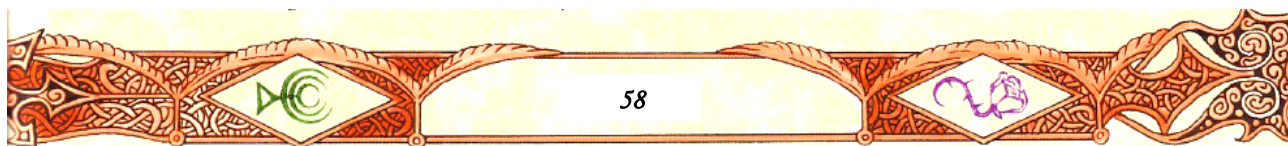
pese a avanzar al galope y sujetar las riendas con la boca, como puede. Al parecer, el hombre a caballo lleva un bulto metido en un saco, que seguramente será la niña. Cuando escucha el sonido de los cascos y el ataque, susurra algo y espolea a su montura para escapar. Ravenor continúa disparando al mago como puede, aunque no resulta sencillo. Los tres se acercan deprisa, jugándose la vida en su carga nocturna por terreno desigual, y Ravenor consigue acertarle en un brazo con un potente disparo que casi lo tira del caballo. Will le sigue de cerca pero por desgracia su caballo tropieza y ruedan los dos varios metros, sin más consecuencias que unos moratones y rasguños. Ira esquiva a su compañero y carga contra el mago lanza en ristre.

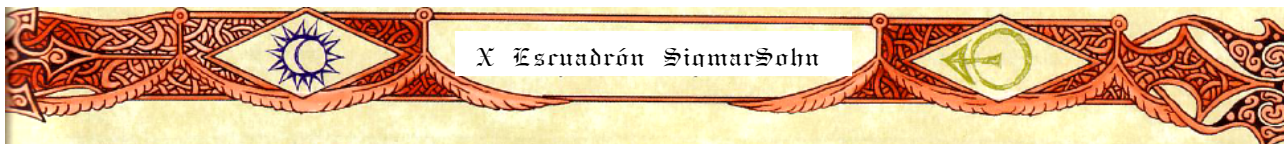
Uno de los guerreros que acompañan al mago empuña un trabuco y apunta a Ravenor, que es el que tiene más cerca. Dispara casi a bocajarro, pero la velocidad del arquero a caballo y sus reflejos agachándose hacen que el disparo le pase a pocos dedos por encima de la cabeza.

El mago, herido y con miedo a matarse si galopa por la ladera de la colina, frena su montura y baja, cubriéndose tras el caballo para evitar las flechas que Ravenor sigue enviándole. Sujeta el bulto (la niña) y amenaza con matarla mientras parece ponerse a murmurar de nuevo. Conscientes del intento de engaño (si es un seguidor del Demonio jamás haría daño al "Receptor"), se lanzan a por él: Ira llega como un rayo y en un alarde de habilidad, coge sin detenerse el saco y se lo arrebata de encima del caballo al mago, que desde el otro lado intenta sujetarla sin conseguirlo. Todo sucede muy rápido, mientras Will se levanta, tras su caída, los secuaces del mago se acercan (no hay tiempo de recargar el trabuco, así que empuñan las armas) y Ravenor se sitúa detrás del mago mientras éste pierde a la niña en manos de Ira, aunque se mueve para agarrarla de nuevo. En ese momento, Ravenor dispara tras él con cuidado para no darle a Ira o a la niña, y falla por poco. Will llega justo entonces y atraviesa al mago en la garganta; mientras agonizante al suelo, Ira lo ensarta en el pecho con su lanza y el mago muere entre estertores. Los dos guerreros frenan en seco, arrojan sus armas e intentan escapar en la oscuridad de la noche, pero uno de ellos tropieza con una piedra y cae, lo que les permite capturarlo.

Sin perder tiempo, aunque con cuidado, vuelven a la posada, unas seis horas tras el inicio de la persecución: ya está amaneciendo y la niña despierta desorientada. Todos se felicitan del éxito.

Sin embargo, el grupo de teatro parece muy perdido tras los últimos acontecimientos, de manera que no tienen intención de seguir, de momento.





(Sesión 5 Julio 08) La noche ha sido larga y difícil, pero todos se preparan para continuar adelante. Se despiden brevemente de la compañía de teatro y les piden uno de los carros, que les dan sin mediar más palabras que las justas.

12 diciembre

De esta manera, el Escuadrón continúa el viaje hacia Marienburg, a tan solo un día de camino. A media jornada, según el mapa, deben encontrar la pequeña ciudad de Lefmburg. Con ellos llevan al miembro del Rosae Teatrum que se encargaba de la dirección de escena: Paul. Tras ser capturado por Ira, le aplicaron primeros auxilios y lo dejaron atado y vigilado mientras Ravenor, Ira y Will seguían al otro hechicero para recuperar a la niña. Ahora, de madrugada, mientras el sol subía poco a poco en la fría mañana invernal, Hanniken comenzó a torturar al prisionero sin ningún miramiento. Los gritos y los movimientos forzados se repitieron y alteraron los cansados nervios de los pasajeros del carro mientras los caballos avanzaban inquietos y el cielo mantenía su frío color gris.

Confiesa que pertenece a una organización llamada la "Hermandad del Olvidado", que espera desde hace cientos de años el regreso del Demonio. Entre sollozos y gritos confiesa también que se comunican mediante magia, con un hechizo que ellos llaman "La llamada de la Hermandad", mediante la cual se envían información y peticiones de ayuda: por ello sabían que el Escuadrón llegaba con la niña, por lo que todos los miembros de la Hermandad están buscándolos, intentando rescatar al "Huevo".

Le consiguen también sonsacar información sobre algunos miembros, pero pocos datos de utilidad. Son una organización de difícil ingreso, básicamente de acceso familiar, y con pocos conocimientos entre células.

Cuando parece obvio que no le pueden sacar más información, Ira y Hanniken comienzan una agria discusión sobre qué hacer con el prisionero: el sacerdote quiere que el fuego purifique los pecados y el alma del adorador del Caos, pero Ira defiende que lo maten de forma rápida y limpia, tal vez cortándole la cabeza. Finalmente se decide por votación quemarlo y el viaje se detiene lo suficiente como para realizar la terrible ejecución. Will le tapa los ojos a la niña para que no presencie la crudeza de los actos de sus compañeros intentando que no sufra más de lo necesario (además, Ulric le ha lanzado en diversas ocasiones hechizos de dormir para que no escuche los gritos del torturado prisionero).

Después, en silencio, ponen en marcha el carro en dirección a su penúltima etapa. Unas cambiantes nubes cubren el cielo, siguiendo al viento. Sus extraños colores (rojizo o morado, según los momentos) le dan un tono irreal al paisaje y hacen que el cansancio acumulado y los acontecimientos vividos permanezcan muy presentes en su ánimo.

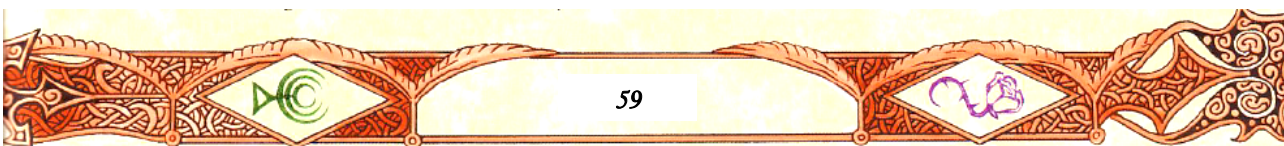
Pasado mediodía llegan al pueblo de Lefmburg, una pequeña comunidad agrícola a pocos kilómetros de Marienburg. La niña está intranquila y con ganas de jugar, salta del carro y corretea por la entrada del pueblo (es el segundo que ve, y el más grande). Will y Ulric la siguen con desgana, pero la dejan jugar un poco. Se acerca a un pequeño cauce que atraviesa el pueblo y mete sus piecitos. Ellos la acompañan resignados.

En el centro de la aldea hay una posada desvencijada con un cartel que anuncia "La Pepita y el Pico", desde donde sale un agradable olor a guiso. Los estómagos comienzan a sonarles y por unanimidad deciden detenerse allí a comer. Se sientan en una amplia mesa vacía y se les acerca una camarera joven y hermosa, con una cálida sonrisa. Dice llamarse Irma y les ofrece los platos del día. El ambiente es cálido y tranquilo. Hay pocos clientes, solo una mesa con tres lugareños tomando cerveza y jugando a las cartas y tres guardias terminando de comer (llevan el característico fajín naranja de la Guardia del Consejo de Marienburg).

La niña no se está quieta, salta en la silla y mira a todos lados. De pronto se acerca a la camarera y le pide tarta de fresa insistentemente. Sorprendida, la chica recuerda que tienen fresas en brandi como postre de lujo conservadas desde el verano pasado, pero que les costaría 30 gremiales y una hora hacer el pastel. Cansados y hambrientos, se levantan para obligarla a sentarse y comer tranquila, pero ella se escapa hacia el cocinero (dueño de la posada), que ha salido al escuchar los lloriqueos de la niña.

Hans Keifern es un viudo cuya esposa murió en el parto de su primera hija, que también falleció. Le encantaría volver a casarse y tener hijos, pero ya se ha resignado a terminar sus días solo en su posada. Por ello, le encantan los niños y su instinto hace que se coloque delante del Huevo frente al grupo de rudos adolescentes armados hasta los dientes, sucios y ensangrentados que pretenden coger a la criatura.

Ellos intentan explicar que son familia de la pequeña, pero ella lloriquea que quiere volver con su mamá, que ellos se la han llevado, que la tratan mal y no le dan tarta... Los guardias que están comiendo cerca se levantan y se acercan. Su jefe, el Sargento Mauritz, les pregunta que sucede y escucha atentamente sus



explicaciones, mientras sus hombres se colocan a su lado. Los aldeanos han salido discretamente, y uno de ellos ha ido a avisar al resto de la guardia que descansaba en el cuartelillo. La situación comienza a ponerse muy tensa, y tanto Ira como Ravenor y Hanniken están a punto de empuñar sus armas. Poco a poco, el sentido común se va imponiendo y van dejando sus armas en el suelo. Varios soldados más han aparecido empuñando trabucos y algunos aldeanos más decididos les apoyan con dagas y machetes. El último en soltar sus armas es Ravenor, que necesita de las palabras tranquilizadoras de sus compañeros para hacerlo, no sin mirar con profundo odio a su alrededor. Su gesto hace retroceder a los aldeanos inconscientemente, pero al final han sido reducidos por la guardia y son atados y conducidos a la cárcel en espera de la llegada de un magistrado desde Marienburg para juzgarles en un par de días.

La situación se complica con la premura que sienten por llegar a Marienburg antes del eclipse inminente y lo cerca que están de su objetivo, así que insisten en que Mauritz llame al magistrado de forma urgente. Ulric y Hanniken hablan con el sargento y consiguen convencerlo de que envíe un mensajero urgente esa misma tarde, no mañana por la mañana como pretendía. Así es posible que al mediodía siguiente comience el proceso y todo se aclare.

Mientras esperan en la reducida celda, llega Johan Geistlicher, el párroco del pueblo, un sacerdote de Mannan, que les dice que va a ejercer de abogado defensor para el juicio. Le cuentan la historia que han preparado, sobre que Ulric es su tío y los demás amigos suyos que le acompañan por seguridad.

Pese a que no parece muy convencido, intenta ayudarles y les pregunta si se les ocurre alguien que pueda corroborar esa historia. Entre todos dan algunos nombres posibles, como el del actor y líder de la troupe de actores del Rosae Teatrum, Steffan Braten, o el dueño de la posada donde lucharon contra los muertos vivientes que atacaron en medio del espectáculo. Johan asiente y tras darles ánimos se marcha para enviar a buscar a esos posibles testigos.

Sorprendentemente, sólo pasan un par de horas hasta que llega el magistrado, acompañado del mensajero y un guardaespaldas judicial de aspecto fiero. El juez dice llamarse Keine van Dorfenstadt y va a la celda a verlos directamente. Junto a su ayudante y al sargento, sacan de uno en uno a los detenidos y los van interrogando en una habitación contigua. Han completado a toda prisa la historia que le han contado al párroco y se la repiten con mayor o menor acierto al magistrado, que los acusa directamente de secuestro y cosas peores.

Ira es el último en ser interrogado y no lo vuelven a encerrar con el resto. En los registros han notado sus

transformaciones, sus “marcas” del caos y el juez ha decidido encerrarlo aparte y llamar a un cazador de brujas para después quemarlo. A las preguntas del resto, el sargento les cuenta lo que ha pasado, sin creerse demasiado las caras de fingida sorpresa de los prisioneros.

Las horas pasan y les llevan la cena desde la taberna. Preguntan por la niña, y les cuentan que está bien, con el posadero y la camarera, que no se preocupen. Es Irma la que les ha traído los platos de comida y la que les cuenta que aunque inquieta, la niña se encuentra bien. Cuando se marcha, pocos minutos después escuchan un disparo de trabuco no lejos de la cárcel. Los guardias que los vigilan salen corriendo a ver que sucede.

Cuando le llevaban la comida a Ira, dos guardias armados y la camarera, éste, consciente de que su suerte estaba echada, decide jugársela. Cuando abren la puerta y le alumbran con la linterna, él se esconde tras la puerta. Le gritan que se coloque en la esquina alejada de la celda, bien visible y con los brazos en alto. Mientras uno empuña su espada y la linterna, el segundo guardia apunta a la oscura habitación con el trabuco. En ese momento Ira hace un amago de ataque, el guardia dispara casi a bocajarro pero Ira está preparado para ello y se lanza al suelo tras la puerta, por lo que sólo le hace algún rasguño, aunque destroza la madera de la puerta y la pared. Inmediatamente, aun con el eco del disparo resonando en la noche y el humo envolviendo la entrada, Ira salta sobre los guardias, impulsado por sus transformadas piernas parecidas a las de un macho cabrío. El impulso le permite empujarlos y abrirse paso, y su rapidez hace que la espada le pase rozando. Sin mirar atrás, corre alejándose a velocidad increíble y se interna en la oscuridad de los campos de cultivo que rodean el pueblo antes de que consigan cargar otra vez el trabuco o detenerlo.

En la cárcel, el grupo pregunta que ha sucedido, pero no les dicen nada. Así la noche pasa para ellos encerrados, incómodos y acosados por la luz de la luna del caos, que entra burlona por la estrecha ventana de la celda. Mientras, Ira se esconde lejos de las luces de las casas y espera una ocasión para ayudar a sus compañeros, evitando con facilidad las patrullas que han enviado en su búsqueda.

13 diciembre.

A primera hora se celebra el juicio y se enteran de que Ira ha escapado. Su ayudante (un tal Kuno), anuncia “levántense para recibir al honorable Keine van Dorfenstandt, Magistrado”. Éste aparece por las escaleras de la posada, donde se ha habilitado una sala improvisada. Atraviesa la sala y se sienta en su sitio. El magistrado invita con un gesto a todo el mundo a

sentarse, hace una pausa y comienza una agresiva presentación de los hechos, condenando de antemano a los acusados en su alocución.

“Esta cote ha sido convocada, de acuerdo a la Ley de Marienburg, para asegurar el cumplimiento de la justicia y el castigo de los culpables. Se ha cometido un horrendo crimen: una inocente niña de cinco años ha sido brutalmente arrancada del lado de sus queridos padres. No solo fue secuestrada, sino también amenazada y arrastrada a un peligroso viaje a través de las Tierras Desoladas para conducirla a un terrible destino en los pozos negros de Marienburg. Yo digo que estos personajes”, señalándoles, “han cometido estos crímenes detestables. Es mi deber tomar en consideración los hechos de esta causa que ante ustedes presento, por lo que, a partir de este momento, ¡abro juicio contra los acusados!” Tras esto, presenta los hechos, tendenciosamente, según la información obtenida en los interrogatorios de los acusados, de la guardia y los aldeanos presentes. La situación se les pone complicada y el clérigo defensor pide

condenatoria ni clara, pero el juez no parece dispuesto a dejar escapar de la horca a los detenidos. Cuando parece que las cosas se les ponen de cara, se levanta y afirma que todo eso forma parte de su coartada, pues “hace tiempo ha estado operando por estas tierras una banda de esclavistas que se dedica a arrancar brutalmente a niños de los amorosos brazos de sus padres. Varios testigos han descrito la banda como...” y describe más o menos a los acusados. “He recorrido todas las Tierras Desoladas en busca de estos rufianes, pero los dioses me han bendecido. Mi búsqueda ha terminado”.

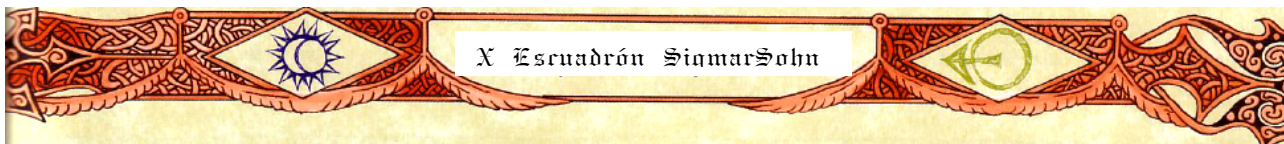
Incluso Johan el clérigo parece poco convencido, preguntando si hay pruebas de todo eso. El Juez le enseña unos documentos con testimonios de gente de Marienburg y los alrededores, todos hablan de sus hijos raptados y alguno describe a los culpables. Todos están firmados, aunque muchos sólo con una X. Además, los documentos llevan el sello de la Oficina de Magistrados de Marienburg.



un aplazamiento hasta conseguir los testigos que le han dicho para ver si así equilibra un tanto las cosas.

A primera hora de la tarde se reanuda el juicio y los nuevos testigos hacen que la situación no parezca tan

Con estas irrefutables pruebas, aunque presentadas a destiempo, la culpabilidad está clara, de manera que todo el mundo se sienta y escucha la sentencia: “Por el poder que me ha sido investido os sentencio a colgar del cuello



hasta que estéis muertos, que Mannan os maldiga para siempre". Y con un mazazo cierra el juicio entre gritos y vítores de la gente, que insulta a los detenidos y pide su muerte. Sin embargo, el párroco que les ha defendido parece confuso, mira alternativamente a los condenados y al juez, sin terminar de ver claro el resultado de la sentencia.

No obstante, poco puede hacer, y los condenados son conducidos entre abucheos a la cárcel, en espera de la construcción de la horca y la ejecución de la sentencia.

La temprana noche invernal ya ha caído cuando los conducen a través de la calle hasta la cárcel: mientras, Ira, oculto entre las casas, observa los acontecimientos. Ya encerrados, desesperados, intentan una fuga con un plan improvisado. Ulric simula un ataque epiléptico, con bastante realismo, y sus compañeros piden ayuda desesperadamente. Los dos guardias se acercan y desconfían. Le tiran un cubo de helada agua a Ulric desde fuera, pero éste aguanta y continúa su actuación. Finalmente Hanniken les convence lo suficiente como para que duden y uno de ellos se marcha a buscar al sargento Mauritz. Ira está apostado observando, esperando alguna oportunidad para intervenir, y ve salir al guardia en dirección al cuartelillo contiguo. No hay ni un segundo que perder, gira la esquina en silencio y entra en el edificio de la prisión, donde ve al otro guardia a distancia prudencial de las rejas, mirando preocupado a Ulric. Sin pensárselo más, carga sobre él y lo aplasta contra los barrotes, dejándolo aturdido unos preciosos segundos que Ulric aprovecha para dormirlo con su magia.

Afortunadamente, lleva las llaves de la celda; Ira les abre la puerta y se quitan los grilletes. Desarman, desnudan y amordazan al guardia, discutiendo si matarlo o sólo dejarlo atado y encerrado. Ira entra a atarlo mejor y le rompe el cuello sin que los demás se percaten, pues el otro guardia y el sargento están ya a pocos metros de la entrada y sus voces y pasos se escuchan en la fría noche.

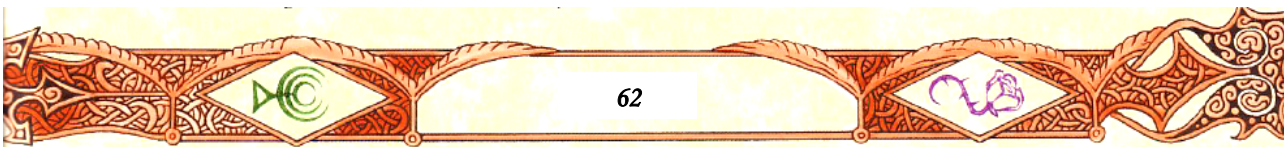
Todos se preparan, tensos, sólo con las armas (una espada y una daga) que le han quitado al primer guardia. No saben muy bien como colocarse; el espacio es reducido y la puerta se abre un segundo más tarde. Sin darles oportunidad, saltan sobre ellos y los golpean furiosamente, dejándolos inconscientes en pocos segundos de violentos golpes y forcejeos. Cuando los conducen con el otro guardia, descubren que está muerto y se ponen tensos, pero la situación es desesperada y no pueden discutir por ello, así que se lo llevan para evitar que les acusen de asesinato de un guardia. Pero esta vez no dejan sólo a Ira mientras los atan, amordazan y encierran. El sargento tenía una llave grande que resulta ser del

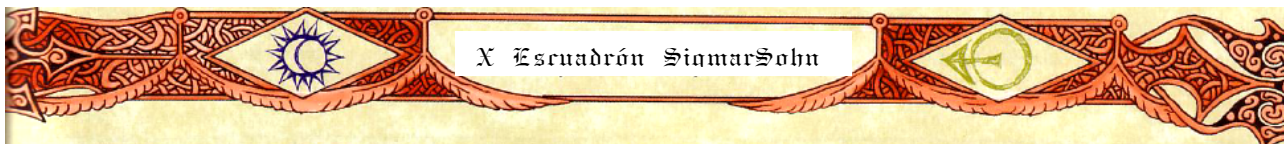
armario reforzado donde guardaban sus armas y pertenencias, así que las recogen sin perder ni un segundo más.

Deben buscar a la niña y salir de allí en pocos minutos, antes de que se descubra su fuga. Creen que debe retenerla el magistrado, del que sospechan es falso, un sectario de la Hermandad del Olvidado que pretende "matarlos legalmente" y llevarse al Huevo. Sin tiempo para pensar, se dirigen a la posada donde imaginan estará el falso juez, en las habitaciones más lujosas (aunque no saben donde están). Buscan chimeneas que hagan de algunas habitaciones más cómodas, y ven que encima de la cocina debe ser la zona mejor para ello, así que, tras discutir en susurros como entrar (por el tejado, el asqueroso desagüe, la entrada de servicio...). Finalmente entran por la puerta trasera y sólo se tropiezan con la camarera que está terminando de recoger. Le piden que no grite, que no le harán nada. Le preguntan por la habitación del juez y les indica que es la primera a la derecha en el piso de arriba. Suben todo lo silencioso que pueden y, de una patada, entran en tromba. Allí encuentran a la niña con un bote de fresas en brandi, varias mordisqueadas en el suelo y cara triste, y al falso juez haciendo el equipaje y vestido para viajar. Se produce un rápido enfrentamiento, en el que el magistrado saca una pistola pero misteriosamente tropieza al girarse para apuntar y dispara al techo. Del cuarto contiguo sale su guardaespaldas armado y también vestido para viajar, pero él también resbala y cae (misteriosamente, al parecer la niña no estaba a gusto con ellos y se siente arrepentida de su "pequeña travesura de las fresas", que por otro lado, tampoco le han gustado). Superados en número y por los poderes de la niña, los reducen rápidamente y acaban sin miramientos con el secuaz, capturando al falso juez, que tapan con una capa para que nadie lo reconozca al irse. Sacan a la niña y se marchan escaleras abajo, no sin antes afirmar su inocencia con la camarera e intentar que crea que el guardia muerto les acompaña por voluntad propia, sobornado.

Sin apenas tiempo para preparar su carro, salen a la carrera a la oscuridad de la noche, perdiéndose entre los campos de trigo en paralelo a la carretera, directos hacia Marienburg, su destino.

(Sesión 18 julio). Las pocas horas de noche que quedan transcurren rápidas mientras el Escuadrón avanza a buen ritmo con el carro entre los campos de cultivo, ya con Marienburg cerca. Llevan a la niña, bien abrigada con mantas, que duerme sin ser muy consciente de lo que ha estado a punto de provocar. El prisionero se mantiene en tensión, aunque las fuertes ataduras le impiden moverse. Avanzan en silencio, tensos. Han visto las mutaciones de Ira, y están cansados de la luna del Caos, su luz enfermiza y esta misión que se ha ido complicando una y





otra vez, costándoles demasiados esfuerzos y sufrimientos.

14 diciembre.

Poco a poco, la pálida luz del sol ilumina el este, dibujándose la recta línea de los campos llanos e interminables de las Tierras Desoladas que rodean a la cercana ciudad. Cuando ya pueden verse los rostros, y consideran que están suficientemente lejos como para tomarse un breve descanso y tomar un bocado, detienen el carro y se dejan caer entre frutales y extensos trigales verdes. Hace mucho frío en esa pálida mañana de diciembre y sus alientos se elevan como humo de cañones recién disparados. El prisionero, Keine el falso magistrado, les mira con ojos desorbitados, aunque se mantiene expectante y se sienta donde le indican.

Todos tienen desde hace horas la misma penosa sensación en el pecho. Deben hablar con Ira y decidir que hacer con su camarada, pero nadie encuentra las palabras para iniciar el tema. Hanniken parece el único que lo mira de cuando en cuando con sus ojos color miel, inescrutables. Parece buscar en el alma de Ira algún indicio de rendición al Caos, aunque no con odio, al contrario, con la profunda pena de quien mira a un hermano condenado por una terrible enfermedad.

Es Ira quien rompe el silencio, finalmente. Cuando todos han tomado un buen trago de vino para calentar sus cuerpos y han comido sus primeros bocados con desgana, comienza a hablar sin mirar a nadie en concreto.

- Bueno, ya lo habéis visto, estoy cambiando... cada vez más. Intenté mantenerlo oculto porque pensaba que tal vez se detendría y algunos de los cambios me hacían más fuerte y ágil para luchar por el Emperador, pero ahora creo que no hay remedio. Lo que ha pasado en el pueblo me ha recordado lo que me sucederá si me acerco a Marienburg o vuelvo con vosotros al Imperio. - Todos lo miraban en silencio. Habían dejado de comer y mantenían las manos quietas, respetuoso el ademán, intuyendo lo que seguiría.

- Supongo que vuestra obligación sería matarme... - aquí la pausa fue larga, y en silencio, todos se miraron unos a otros incómodos. Hanniken habló con voz tranquila pero firme. - No, Ira, nunca haremos eso mientras quien hable dentro de ti sea nuestro hermano, mientras reconozcamos tu espíritu, pese a los... cambios que te afectan. Hemos luchado juntos desde siempre, y nunca podríamos...

- Lo se - lo cortó Ira- ahora no, pero nunca se sabe hasta donde llegarán el Caos que crece dentro de mí. Sé que debo irme, y si Sigmar me ayuda, lucharé sólo contra el Caos, dentro y fuera de mí, hasta que ya no sea capaz de seguir

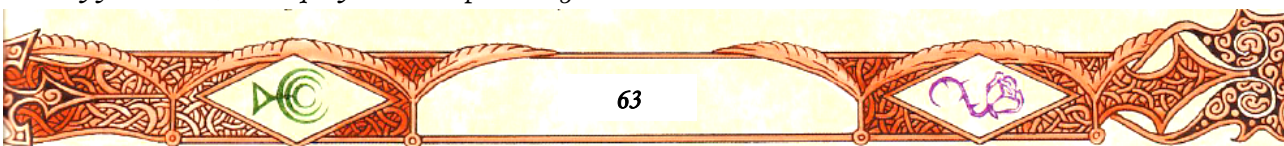
y entonces buscaré una forma rápida de acabar... No queda mucho más que decir, la decisión está tomada y tenéis una misión que cumplir, el tiempo apremia. Será mejor que abreviemos y así podáis continuar.

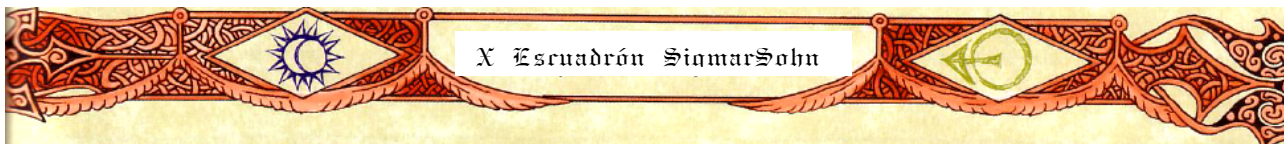
Sin más, todos se levantaron y en la todavía pálida mañana, se acercaron uno a uno y abrazaron a su amigo, a su camarada, que no dudó ni un momento, recogió sus cosas y se alejó en silencio entre los campos y los arbustos, en una dirección diferente a la que ellos seguían. Le miraron perderse, a buen paso, hasta que su figura fue casi indistinguible de las demás sombras del amanecer.

Sentían una sensación extraña, como cunado muere alguien pero todavía no eres capaz de creerlo. Ahora Ira era poco más que un fantasma. Para la SigmarSohn había muerto, así lo reflejarían en el informe a sus superiores, pero ellos sabían que su camarada afrontaría lejos cada nuevo día, sólo.

Despacio, casi con dolor físico, fueron girando sus miradas, recogiendo sus mochilas, poniéndose de nuevo en marcha. Nadie dijo nada, pero el sordo dolor, el cansancio de semanas, las heridas, las noches sin dormir, las pesadillas casi constantes y el frío y el barro les pesaban como losas. Y la marcha, inevitable, de su amigo había terminado por agotar sus jóvenes espíritus. Continuaron camino hacia Marienburg mientras el sol subía poco a poco por el cielo y su pálida luz invernal les calentaba a penas los brazos y los húmedos pies.

Cuando al cabo de una hora encuentran un lugar resguardado, Hanniken sugiere que deberían aprovechar el lugar para interrogar a su prisionero. Una parte de su rabia por todo lo sucedido se focaliza hacia el falso magistrado, así que todos se muestran de acuerdo. Como siempre en estos casos, Will y Ulric se apartan con la niña para que no tenga que presenciar los rudos métodos de interrogación del acólito de Sigmar, mientras el duro enano, Balint, le ayuda impasible. No tarda mucho, entre gritos atroces, en confesar que se reúne con sus contactos en un viejo almacén en los muelles, explicando como localizarlo. Dice que deben ser una treintena de sectarios de la Hermandad del Olvidado en Marienburg, aunque repite una y otra vez que no conoce nada más que a unos pocos y aún así ni siquiera sus nombres verdaderos. Casi desfallecido, da un par de nombres y dos direcciones, aunque repite que los encuentros son en el almacén. También confiesa que el símbolo de la secta es una versión cambiada del símbolo de Khorne, del cual su señor Zanhart era servidor hasta que se liberó. Finalmente, cae inconsciente, respirando con dificultad, bañado en sangre por las torturas, "poco sutiles" de Hanniken. Éste decide al fin apilar varios arbustos y troncos caídos y quemar





vivo al condenado adorador del Caos para purificar su corrupta alma.

Cuando las llamas hace rato que consumen la muerta carne del infeliz, se alejan en el carro. El fuego ha calentado sus cuerpos, pero no su corazón. Aun tienen una última cosa que hacer antes de volver a casa, llevar al Huevo con Goffman, y evitar que se cumpla la profecía y el demonio se reencarne en la niña durante el eclipse. Ya ven de lejos las torres y tejados de la ciudad que tanto tiempo parece que dejaron, aunque sólo han pasado un par de semanas.

Llegan al fin a las murallas de la ciudad, cuando empiezan a despertar los numerosos campamentos que rodean las puertas. Hay un montón de gente allí, ha surgido un inmenso poblado de carros y tiendas formado por todos aquellos a los que se les ha negado la entrada y por los expulsados por causar problemas. Hay una extraña mezcla de mercaderes, viajeros, agitadores, fanáticos religiosos y rumores. El grupo avanza entre ellos y poco después se detienen en un rincón. Descienden del carro y preguntan a los refugiados más cercanos que ocurre, que hace toda esa gente allí y porque no se puede pasar.

Les miran sin levantarse mientras calientan café en una fogata y cuentan como las revueltas y el pánico han seguido empeorando, hasta que el comercio comenzó a resentirse y el Consejo decretó la ley marcial y el toque de queda hasta el fin de la presente emergencia, como lo han llamado. Continúan contando como se ha decretado el cierre de las puertas y que no se permite ni la entrada ni la salida sin unos pases emitidos por el propio Consejo. Otro comenta entre maldiciones que cada vez se ven más signos del "fin del mundo": el sol sale rojo oscuro como la sangre, más oscuro cada día y por toda la ciudad y las murallas han aparecido extrañas pintadas. —Yo mismo vi el rostro de un demonio entre las nubes— afirma —también me han contado que ha llovido gusanos que se comían la ropa de la gente y que han cazado varios perros de dos cabezas y gatos con varias colas y muchas patas...

En general, la gente parece en un estado de ánimo tenso, con gran malestar e inquietud, aunque, dicen, el Consejo repite que el eclipse pasará sin mayores efectos y que en unos días todo volverá a la normalidad. Aun así, es difícil entrar y menos armados hasta los dientes.

Se retiran a su carro y con voz queda, discuten que hacer para terminar con buen pie su aventura. Deciden buscar alguna forma discreta de entrar. Will se acerca a una tienda grande con varias mesas, una improvisada taberna, donde algunos desayunan y toma la primera cerveza. Allí hace algunas discretas preguntas y desliza algunas monedas en varias manos, hasta que le dan razón de alguien que puede ayudarles. Como imaginaban, hay

forma de falsificar los pases necesarios si están dispuestos a pagar lo que les pidan.

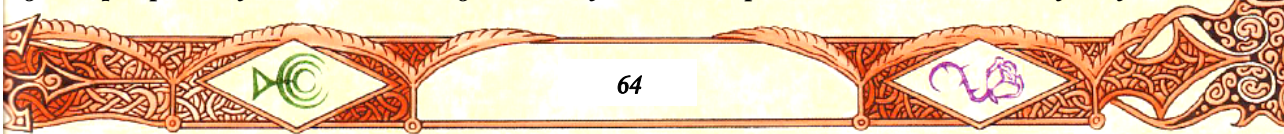
Sin pensarlo más, van a ver al recomendado, un tipo de la peor calaña en una tienda oscura y caldeada por un braseo. Allí duerme aún con un par de mujeres de dudosa profesión, a las que echa con rapidez. La cuestión se soluciona una vez pagados las 130 gremiales que les pide. Con pulso firme, escribe el salvoconducto para ellos y su carro y lo lacra con un sello del Consejo, robado o falso.

Sin más, retornan al carro y se dirigen a la puerta más cercana. Allí no tienen muchos problemas, salvo que han ocultado las armas pesadas y las armaduras entre sus bultos (sólo visten sus ropas de viaje, con la espada al cinto y nada más) y no quieren que se les registre. Deben sobornar con cuidado a los guardias de la puerta, que finalmente les dejan pasar sin importunarlos más.

La ciudad no se parece al bullicioso puerto comercial que recuerdan. Las calles, muelles y canales están desiertos, hay un inquietante silencio. De vez en cuando se oye el maullido de un gato, el llanto de un niño tras las ventanas cerradas de alguna casa, el canto de los monjes de algún templo o las botas de alguna patrulla, ahora reforzadas, pero nada más. La mayoría de tiendas permanecen cerradas, pese a que ya es hora más que sobrada de almorzar y con la poca gente que se cruzan caminan rápido y con la cabeza baja. Sólo los guardias recorren la ciudad en grupos de 10 como si la ciudad les perteneciera. Sin embargo, al Huevo le parece increíble que puedan existir tantas casas juntas, calle tras calle, sin terminar nunca y cuando de lejos ve las torres de algún templo o las velas de algún barco en los muelles cercanos señala admirada y abre mucho sus ojos azules.

Llevan más de media hora avanzando por las desiertas calles hacia el lujoso barrio donde vive Goffman, cuando una de las patrullas aparece de frente y les hace el alto. Les pide los papeles y les ordena que bajen del carro. La cosa se pone tensa, pero en ese momento llegan despacio tres ancianos que parecen escribanos o eruditos y otro algo mas joven que les acompaña. Los cuatro visten grises túnicas, y los guardias se apartan respetuosos. El más joven se acerca a cabo de la patrulla y le dice que el grupo son conocidos suyos, que les traen suministros para su tienda de tabaco, y hace un rápido gesto cerca de los equipajes del grupo, sacándose un poco de tabaco de un discreto bolsillo, de manera que parece que lo ha cogido del carro. El grupo, sorprendido, les sigue la corriente para evitar problemas, aunque desconfiando. El cabo, no obstante, parece convencido y se retira con sus hombres.

Una vez sólo en la calle, se presentan como miembros de los Lectores Iluminados, una milenaria institución que vela por el conocimiento, la verdad y la ley reinen entre los



hombres. Todos llevan bordados en sus túnicas pequeñas lechuzas con un ojo abierto y otro cerrado. Parecen gente amable, aunque sólo habla uno de ellos, que se presenta como John Harupz. Éste les dice que él y sus hermanos tienen que discutir con ellos asuntos de gran importancia, que les estaban esperando. Sugiere que vayan a una taberna que hay en la esquina para hablar tranquilamente.

Pese a su actitud y a la ayuda que les han prestado,

No me extraña que fuerais atacados una y otra vez por el camino: el Caos siempre se traiciona a sí mismo”.

“Ahora solo queda un asunto por resolver: debéis entregarnos a la niña para que la pongamos a salvo y evitar su terrible destino. Debéis comprender que llevamos siglos combatiendo el Caos y que sólo con nosotros podrá estar protegida de los múltiples peligros que la amenazan...”

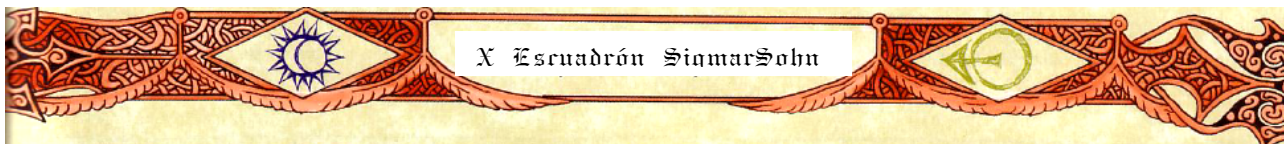


desconfían y solo les acompañan Ulric y Hanniken. Balint se queda vigilando desde la calle, pero donde puede ver a sus compañeros en la mesa de la taberna, mientras Will y Ravenor se quedan en el carro con la niña. Una vez sentados en una discreta mesa, el tal John les dice a Hanniken y Ulric, con voz calmada:

“El maestro Stoughton – señala al más anciano de los cuatro, que sigue en silencio, pero se comunica por medio de signos como el lenguaje de los sordos – dice que está muy orgulloso de conocer a héroes tan valientes. Pregunta si el Consejo de la ciudad les ha ofrecido ya la “libertad de Marienburg”. ¿No? Dice que no es más que un pequeño descuido. ¡Arriesgar tanto por rescatar a esta inocente criatura de las garras de Goffman! ¿Habéis conocido a Goffman? ¿Y habéis escapado con vida? Dice que sois aún más poderosos de lo que imaginaba. ¿Sabéis lo que le tenía reservado a la niña? Pretendía utilizarla como un sacrificio humano. Es un agente del Caos de primer orden.

Se han servido unas cervezas, aunque Hanniken y Ulric, suspicaces, no la prueban. Les han dejado hablar, pero cada vez están más inquietos, dispuestos a levantarse y marcharse por las buenas o por las malas. Johan intuye su nerviosismo, observa que no han tocado sus bebidas (que están drogadas con un somnífero muy potente), así que pasan al “plan B”: sin darles tiempo apenas, les lanza de otro de sus bolsillos disimulados una nube de polvo grisáceo de un soplo. Tanto Hanniken como Ulric intentan apartarse, pero es una droga árabe extremadamente extraña y potente que provoca un sueño profundo en pocos segundos con una mínima cantidad aspirada, y ambos resultan afectados por desgracia.

Fuera, Will, Ravenor y Balint se dan cuenta de que están rodeados por la patrulla de antes, que les apunta con ballestas y trabucos, sin ningún disimulo. Además, cuando salen los sabios, a un gesto suyo, el cabo comienza a hacer sonar su silbato y otra patrulla que estaba en las



inmediaciones, al parecer preparada también, aparece por la única calle que quedaba como escapatoria. Son 20 guardias armados y con cotas de malla y corazas, ellos sólo son cinco y dos de ellos se encuentran drogados, arrastrándose fuera del local como pueden, vencidos por un terrible sopor. Ravenor retrocede con el arco preparado y tanto Will como Balint echan mano a sus armas, pero pese a que les hierve la sangre, se dan cuenta de que todo sería inútil. Si los cabos siguen haciendo sonar sus silbatos, en pocos minutos aparecerían dos o tres patrullas más, y en cualquier caso, contra veinte oponentes y ellos tres son armaduras y apenas armados no pueden hacer nada. Miran con ojos llenos de odio y rabia como los guardias apuntan a sus indefensos compañeros y les ordena a ellos que dejen las armas.

Muy lentamente, como si les arrancaran la piel a tiras al hacerlo, los tres sueltan sus armas y levantan las manos. Los cuatro eruditos se acercan y cogen de la mano a la niña, con amabilidad pero con rapidez. Esta parece tan sorprendida que no reacciona y se marcha con ellos, mientras le prometen que le van a enseñar muchas cosas bonitas de la ciudad.

Los guardias les apuntan, mientras los eruditos se alejan: "Deben comprender que es por el bien de la ciudad y del mundo: no se preocupen, no hemos querido hacerles daño y pueden marchar en paz".

Al cabo de unos minutos, los guardias se van retirando, y el cabo les dice con voz queda: "compórtense, estamos en ley marcial... les estamos vigilando". Tras lo que se marchan las dos patrullas en direcciones diferentes. Evidentemente, los Lectores Iluminados son una organización milenaria, con muchísima influencia en la ciudad, grandes recursos y que estaba preparada, esperándoles. Les han tendido una emboscada cuidadosa, para arrebatarles a la niña, pero supuestamente sus intenciones son buenas y combaten al Caos, como ellos, aunque no confíen mutuamente. De hecho, Hanniken y Ulric despiertan mareados poco después, muy enfadados pero sin ningún daño.

El final de su aventura parecía cercano y sencillo, pero las cosas se han complicado... el Destino parece jugarles una última mala pasada cuando ya creían que todo terminaba.

Cuando se recuperan del todo, toman la única decisión que parece posible: ir a hablar con Goffman y averiguar que está pasando. La casa no queda lejos, y cuando llegan, les abre su criada halfling, Bilna Treestumb, que mastica raíces de licor y les hace pasar al salón, les prepara un té fortísimo y se queja de su pierna. Les dice que hace unos diez días que no lo ve, pero que está acostumbrada a sus ausencias, por "cosas suyas de libros".

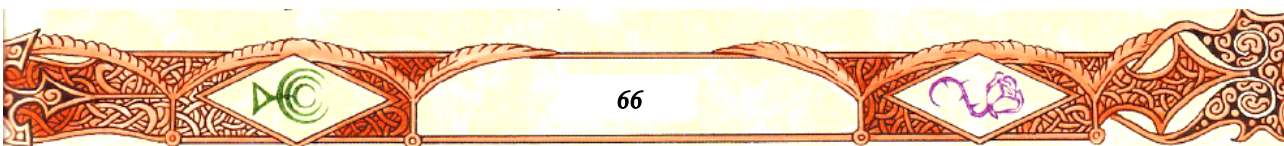
Como ya los conoce de la noche que pasaron allí antes de partir a las Tierras Desoladas, les aloja amablemente (está aburrida de limpiar y andar sola por la enorme casa), y les permite echar un vistazo al estudio de Goffman. Allí no hay señales de robo ni violencia, y la sirvienta les ha dicho que no ha sucedido nada raro desde que su amo se marchó con semblante preocupado hace una semana. Solamente que las estanterías están vacías de libros desde hace cuatro o cinco días, lo que es muy extraño. "Espero que el Doctor Goffman los tenga donde esté... le gustan mucho sus libros".

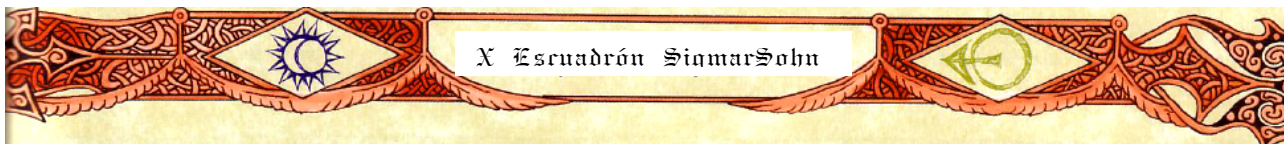
No obstante, la mesa sigue llena de papeles y notas de Goffman: casi todos los apuntes son ininteligibles. Para empezar, Goffman escribe simultáneamente en tres idiomas (reikspiel, clásico y un oscuro dialecto del árabe que aprendió de niño y que le gusta practicar). Además, su caligrafía es espantosa, descuidada. Sin embargo, logran leer varios fragmentos:

"La Luna pasa por las constelaciones. Hasta aquí evidente. Refutación de la Astrología. (Nota: yo nunca he ganado más de un chelín en la lotería. Kyzanz es un charlatán)". En otro papel encuentran algo que parece más interesante, aunque por desgracia está escrito en clásico. Ulric se pone a descifrarlo y más o menos transcribe algo así: "Los muy salvajes serán capaces: le arrancarán el corazón a una niña en nombre de la Ley. Y, Mannan me perdone, yo soy el responsable de enviar a esa criatura a la muerte. Es posible que el joven idiota y el grupo de oportunistas que envié sean tan incompetentes como parecen y fracasen en su misión... No, no debo confiar en ello. Debo ir al Templo de la Roca y enfrentarme a Faber. Tiene que entrar en razón, no hay otro modo. Si algún idiota no hubiera destruido el final de la página..."

Buscan minuciosamente por toda la estancia en busca de más pistas o algún mensaje que les dejara Goffman. Hay restos sutiles de tabaco para pipa, aunque creen que nadie en la casa fumaba. Además, Balint encuentra un ladrillo suelto en un rincón de la pared: allí hay una hoja copiada de puño y letra por Goffman, indicando que se trata de un pasaje del libro "Una Teoría del Caos" de Mandlebrote. Con cuidada caligrafía esta vez, está copiado:

"[...] Si este libro sobrevive hasta el día del próximo alzamiento del demonio, el consejo más seguro es éste: ata firmemente al Huevo de la Luna, pero no golpees hasta que llegue el día del eclipse. Cuando Morrslieb toque por primera vez el sol, pero antes de que haya sumido al mundo en las tinieblas, haz el signo de Solkan tres veces sobre él y después abre su corazón vivo, cortándolo en trozos y quemándolos en un brasero preparado. Luego sácale los ojos, decapita al infeliz y finalmente, quema sus restos hasta que no queden más que cenizas. Sólo de esta



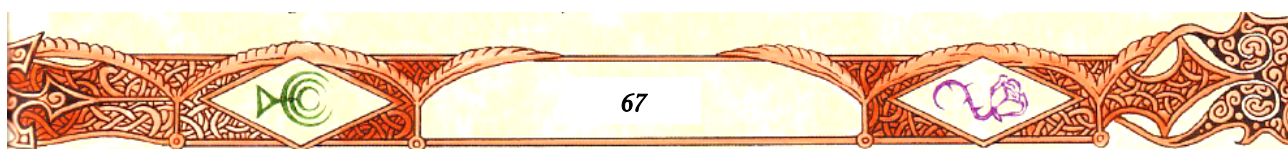


guisa podrá Zafnart ser obligado a descansar. Mas si no tienes el ánimo necesario para destrozar el corazón del Caos y en tu compasión eres capaz de poner a todo el mundo en un peligro mortal, toma en tu mano derecho [...].

Nota: el resto del pasaje falta por el agujero donde se escondía el diente del demonio que les entregué para que buscaran al Huevo, pero queda claro que aquello que les envié a buscar es un ser vivo, y sería un terrible sacrificio. Los Lectores Iluminados están buscando a un grupo de aventureros con una niña pequeña, así que han conseguido descubrir lo mismo que yo de algún modo. Debo ir a hablar con Faber”.

Cuando se disponen a salir para intentar descubrir donde está el citado Templo de la Roca, que parece la sede secreta de los Lectores Iluminados rescatar al Huevo y vengarse de ellos, Bilna al despedirlos les pregunta si conocen a Klaus, el estudiante de Goffman. “Es que mi prima Jemina tiene una carta para él del Doctor, y está ansiosa por entregársela. Está con su primo Cristian el curtidor, en el Suiddock”. Le dicen que sí y mienten sobre su destino, pero afirman que irán a ver a su prima. Parece otra pista dejada por Goffman, de modo que Hanniken va a verla mientras los demás comen algo y se acomodan para descansar un par de horas, pues el sueño y el cansancio comienzan a afectarles y les esperan momentos difíciles.

Ya ha pasado el mediodía, y Hanniken camina por las solitarias calles hasta llegar a la curtiduría. Allí se entrevista con Jemina, que tras vencer sus recelos iniciales, le entrega el paquete de Goffman destinado a su aprendiz Klaus. En el paquete hay unas páginas rotas (las originales del libro de “Una Teoría del Caos”), una carta de Goffman y una pequeña pieza de cobre con extraños símbolos, sin utilidad aparente.



La Carta dice así:

Mi querido Klaus:

Si recibes esta carta me temo que los riesgos que me he visto obligado a asumir han llevado al resultado quizá inevitable. Espero que no deshonres mi memoria.

He seguido investigando los temas que discutimos antes de tu partida, y las conclusiones a las que he llegado son básicamente las que esperaba. Ten cuidado, mi muchacho: ¡no dejes que las preconcepciones nublen tu juicio a la hora de investigar! Los textos que he estudiado ciertamente daban a entender que el modo más fiable de conjurar El Peligro era también el más vil: un brutal acto de asesinato. Ahora debo intentar que los fanáticos de la Antigua Orden de los Lectores Iluminados rechacen esa senda.

¿Te había mencionado antes el nombre completo de la Orden? Creo que no. Sin embargo, me temo que mi propio camino me ha alejado demasiado de la lealtad a insulsos juramentos. En fin.

Si mis motivaciones fueran puramente sentimentales aceptaría con mejor gracia el castigo que indudablemente caerá sobre mí. Mas temo que la ceguera y el desatino sean suyos, no míos. Como creo que te comenté (¿Prestabas atención? Lo dudo), Mandelbrote fue un escritor diligente y veraz, aunque algo tosco en sus percepciones e incapaz de captar las más sutiles ramificaciones del curso de acción que recomienda. En el caso que nos ocupa anima a prevenir el regreso de Zahnarzt el Informe mediante un sacrificio de sangre; y no alcanza a comprender las consecuencias de tamaña tropelia en relación con un poder demoníaco.

Quizá este asesinato frustré a Zahnarzt, o que al menos lo debilite. Quizá los antiguos conjuros hagan imposible su realización. Nos oponemos al Caos, mi muchacho, y no hay nada cierto. Mas estoy completamente convencido de que el camino compasivo es, de hecho, el más seguro de todos en este trabajo. Sólo deseo que los fanáticos de la Orden sean capaces de ver más allá del simple concepto de la destrucción de aquello que se teme. Si no logro salvarlos de ellos mismos, tú deberás hacerlo.

Es posible que necesites ayuda en este esfuerzo. Si aún disfrutas de la compañía de las personas que te escoltaron a las Tierras Desoladas te recomiendo que, ante todo, les hagas partícipes de estas líneas: no confíes en el juicio de los Bibliotecarios y trata de impedir la muerte del desdichado que traerán de los páramos. Te embarcaste en esta misión obedeciendo mis órdenes, por lo que sólo yo soy responsable. Ahora no puedo sino rogarte que deshagas el daño que he causado. No se trata únicamente de la vida de una persona, o de mi propia conciencia: el mundo entero bien podría estar en peligro.

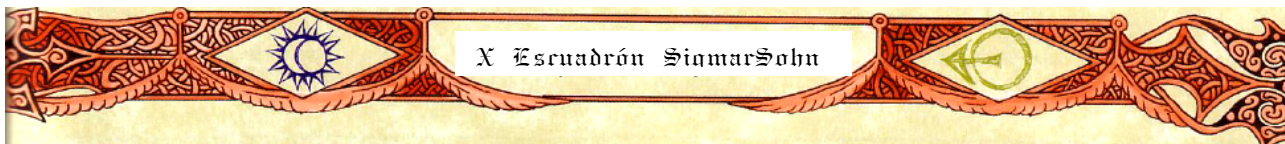
Quizá haya otro asunto que deba poner en tu conocimiento. Es posible que nunca saques provecho alguno de lo que voy a comentar, pero te lo doy, como todas las demás lecciones que traté de enseñarte. Una vez, durante varias semanas, estuve intrigado por la propia Orden y estudié sus orígenes, tanto espirituales como físicos. Creo que cuando se excavaron las cavernas bajo el viejo templo Solkanita se incorporaron diversos medios de entrada y huida (si desearas confirmar este extremo te recomiendo que estudies las memorias de Vorttokk el Enano, en un manuscrito de la Biblioteca). No hay duda de que muchas de estas rutas han sido selladas o han sufrido diversos desastres a lo largo del tiempo, pero creo que tres sobrevivieron. Una es, por supuesto, la que se encuentra en el sótano del mencionado templo en la isla. Otra es el túnel que los miembros de pleno derecho y los agentes emplean para ir hasta Marienburg. Creo que la tercera no se emplea hoy en día, pero un comentario casual del antiguo Bibliotecario Jefe me hace pensar que un detenido examen de su propio despacho podría dar sus frutos. Utiliza esta información como mejor consideres.

De nuevo lamento no poder, debido a las circunstancias en las que leerás la presente, hablar contigo personalmente. Si decides seguir una carrera académica, como espero que hagas, me gustaría que buscaras a algún otro erudito capaz de proporcionarte la guía y la disciplina que tanto necesitas.

Con mis más sinceros deseos de que no me falles en esta misión que te encomiendo,

Ernst Goffman

Post Scriptum: por favor, mi muchacho, nunca jamás vuelvas a cometer el error de referirte a los sistemas filosóficos Hilicos cuando quieras limitarte a señalar que tienen un elemento Materialista. Si hubieras seguido con esa pedantería estando bajo mi tutela me hubiera sumido en la desesperación.



Mientras, Balint, Will y Ravenor duermen en casa de Goffman, pero su sueño no es lo tranquilo que quisieran. Como durante gran parte de su viaje por las Tierras Desoladas, las pesadillas turban su descanso. En este caso tienen la visión de una extraña caverna, de viles hombres abotargados con las túnicas de la Orden, sus rostros deformados en sonrisas lascivas, visiones de la pequeña atada a un altar y gritando aterrorizada... De pronto, ellos son el Huevo, observando a los horrendos ancianos que se inclinan, viendo como una daga curvada desciende hasta su corazón, sintiendo el frío acero contra su piel... y en ese momento despiertan los tres a la vez, bañados en un sudor frío...

En la calle, el cielo tiene un color entre gris y rojizo, en el ambiente se nota algo extraño, siniestro y Hanniken se apresura para regresar. Cuando atraviesa una pequeña plaza que le permite observar el sol, se da cuenta, alarmado, de que la ruta de Morrslieb la lleva directa al sol en dos o tres horas, esa misma tarde. Las extrañas formas de la Luna del Caos se asemejan ahora a unas fauces que parecen querer tragarse el pálido disco de luz invernal. Desesperado, casi corre entre las estrechas calles, con sus pasos resonando y un viento frío de tormenta agitando sus ropas, como presagio de males terribles, mientras unas desgarradas nubes se despliegan manchando el cielo con sus negros dedos y terribles relámpagos.

Cuando llega a la casa de Goffman, todos están comiendo algo en el salón, aturdidos aun por el terrible sueño. Hanniken les transmite sus temores y todos dejan los cubiertos y comienzan a discutir como pueden encontrar al Huevo, a Goffman y a los Lectores Iluminados. Las ideas bullen en sus cabezas y las lanzan y rebaten una tras otra. No están seguros de que pista seguir, aunque finalmente parece que tienen varias ideas que pueden llevarles a buen puerto. Tras preguntarle a Bilna por el "Templo de la Roca", ella les dice que cree que se trata de un viejo y abandonado templo de Solkan en una pequeña isla en el río Reik, frente al puerto del Suiddock, aunque ella no sabe en cual de los cientos de islotes se encuentra, ya que nunca ha estado allí. Al menos ahora saben que está en una isla, pero no tienen tiempo para hacer averiguaciones por tabernas y muelles hasta encontrarla... los minutos pasan y el viento del exterior da paso a ráfagas de lluvia y truenos que descargan las rápidas nubes que parecen arremolinarse sobre la ciudad, como en un tornado.

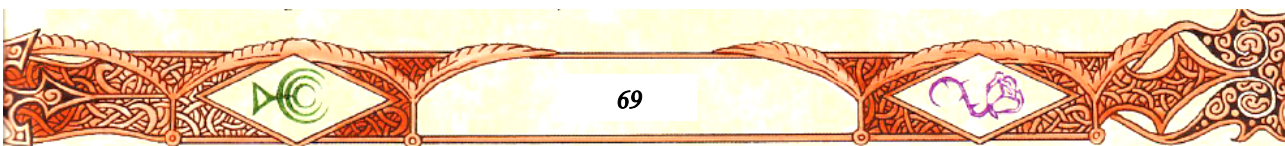
En su desesperación, llegan a barajar la idea de aliarse temporalmente con la seta de la Hermandad del Olvidado, que pretende salvar a la niña. Sería una medida extremadamente peligrosa pero que podría funcionar. Sin embargo, la descartan de momento, pues deciden que es

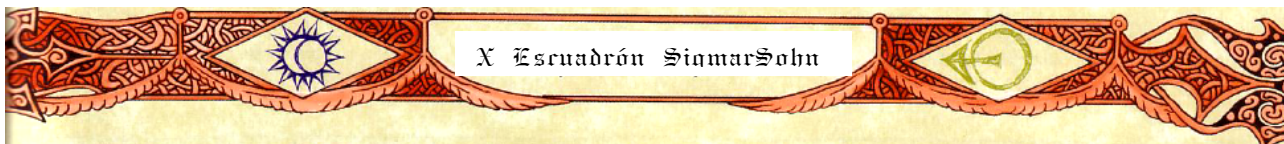
mejor agotar todas las posibilidades antes. Otra idea que discuten es acerca de Johan Harupz, que al parecer tenía una tienda de tabaco. Es uno de ellos, así que por lógica no debe tener su casa y su local lejos de su guarida, de modo que si lo encuentran tal vez estén cerca de allí. Además, pueden interrogarle para averiguar lo que sea necesario. Le tienen ganas y no dudarán ninguno en asegurarse que hable con la rapidez que necesitan.

Cuando están discutiendo como buscar la dichosa tienda (pueden haber cientos), se les ocurre otro método de encontrar la Biblioteca Invisible y rescatar al Huevo: un método que ya utilizaron durante su búsqueda en las Tierras Desoladas, que consiste en activar el Diente desde dos posiciones diferentes y triangular la posición mediante un mapa. Esto atraería seguro a los sectarios del Caos, pero no tienen tiempo que perder y tal vez les sean útiles, como especularon antes. Deciden que la casa de Goffman es un lugar como otro cualquiera para hacer la primera medición y sacan al Diente de su estuche, el que les dio Goffman para guardarlo y donde lo han vuelto a colocar varios días atrás desde que ha empezado a calentarse y a brillar palpitante. De pronto, como si hubiera tenido una revelación, Ulric se queda observando el Diente y su envoltorio, un par de hojas arrugadas, pero de papel grueso, donde les dieron el objeto. Con una mueca entre incrédula y fatalista, al las primeras líneas, Ulric terminó de desarrugar los trozos de papel y los examinó. Todos iban a apremiarle cuando levantando la mano les pidió silencio: ¡Acababa de encontrar la famosa página que le faltaba al libro de Mandlebrote! Sin saberlo, Goffman les dio junto con el Diente la pista que necesitaba para el segundo ritual, el que se supone no mataría al Huevo pero impediría al demonio reencarnarse... En su desesperación por rebuscar en cada detalle alguna pista nueva mientras los angustiados minutos pasan, Ulric acababa de encontrar una de las claves que necesitan para seguir adelante.

Con manos temblorosas, lee el manchado y arrugado papel con ojos veloces, casi desorbitados. Segundos más tarde, les resume lo que acaba de leer:

- Esto suena muy peligroso,- empieza Ulric con semblante pálido - pero viene a decir que hay que esperar hasta el final del eclipse, en el momento en que Morrslieb cubra completamente el rostro del sol. En ese instante, un latido antes de que el Demonio se apodere del Huevo y sea indestructible, el receptáculo debe ser apuñalado en el corazón con el Diente. Según Mandlebrote, de este modo las esencias demoníacas pasarán del niño al Diente, que será desintegrado; el niño estará sano y salvo. Dice que no son necesarios cantos ni invocaciones, pero que debe hacerse en el momento exacto, y que un error significaría





la reencarnación de Zanhartz, con lo que eso significará...

Tras coger aliento y concentrarse, Ulric dice las palabras del encantamiento que activan el Diente, lo acerca al mapa que han dispuesto sobre la mesa del escritorio de Goffman y marcan la ruta. Luego, desactiva el Diente, lo guardan y recogen el mapa. Con rostros tensos, acuciados por las sombras del cielo tormentoso y oyendo en sus cabezas como los minutos se les escapaban de las manos y ni siquiera saben aun donde esta el dichoso templo, biblioteca o lo que demonios fuera donde tenían al Huevo, recogen sus cosas y salen, conscientes de que los acontecimientos se precipitan a su alrededor y amenazan con engullirles como al sol.

Antes, no obstante, Balint coge su armadura del carro y los demás se arman también. Ya está bien de sigilo, han decidido que ya no tienen tiempo ni paciencia para subterfugios. Tras alejarse por las calles menos anchas, siguen el curso del Reik por las intrincadas callejas del Suiddock hasta un lugar que les parece correcto y vuelven a activar el Diente. Repiten el proceso (esta vez con más dificultad por las ráfagas de lluvia y viento) de marcar en el mapa y triangulan una zona pequeña no lejos de allí, a unos diez minutos, pero dentro del río.

Sin más demoras se dirigen hacia allí, con la esperanza de encontrar una tienda de tabaco cercana que pueda tener alguna forma de llegar a la isla del Templo de Solkan. Cuando ya están cerca del lugar entre muelles y tabernas, preguntan a un asustado lugareño si conoce por allí alguna tienda de tabaco. Su actitud no da lugar a réplicas y el tipo les indica un local así cerca de allí. Casi corriendo, se abalanzan dentro sin preguntar y alcanzan a ver a un sorprendido Johan que retrocede desde el mostrador con expresión aterrada. Se lanzan sobre él pero antes de que puedan capturarlo, se traga una pequeña cápsula que guardaba en uno de sus bolsillos, cayendo entre estertores...

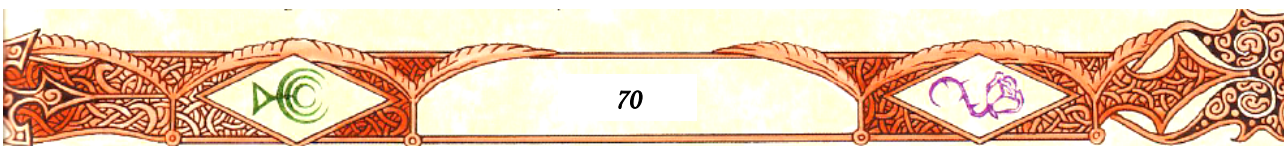
Consternados, ven como el infeliz muere, y con él la pista más directa con que contaban. Sin embargo, acuciados por la falta de tiempo, se ponen a registrar el local como locos, golpeando tablas, paredes y techos en busca de algún pasaje secreto o alguna pista que les ayude. Según la carta que les ha dejado Goffman, existen diversos pasadizos secretos que conducen a la Biblioteca Invisible, y sospechan que uno de ellos debe estar en esta tienda. Mientras registran escuchan unos golpes en la puerta de la tienda que ellos han cerrado convenientemente. No dan voces, por tanto no son la guardia: puede ser un cliente, un Lector o bien los sectarios de Zanhartz y por la fuerza de los golpes deben

ser uno de los dos últimos. Todos se preparan, aunque siguen buscando frenéticamente

Finalmente, Balint golpea tras unas cajas en el sótano de la tienda, que hace las veces de almacén, escuchando un sonido profundo pero algo distinto al de las tablas vecinas. Sin esperar a ver quien intenta entrar en la tienda, todos se reúnen en el sótano para meterse por allí, pero la puerta está reforzada, como una caja fuerte y Balint no consigue abrirla. Alguien comenta que ése debe ser el túnel que usan sus agentes-asesinos (sin que nadie los vea) para recuperar los libros y castigar a los infelices que rompen sus juramentos con los Lectores, como le pasó delante de ellos al infeliz de Voguel, que murió por haber robado sin permiso varios libros... De pronto, se acuerdan de aquel episodio (parece que hace siglos que sucedió, aunque sólo ha pasado menos de tres semanas) y de los asesinos bibliotecarios, y la gruesa llave que les quitaron... tal vez abra la puerta reforzada que ha aparecido frente a ellos y que Balint se esfuerza inútilmente en traspasar mientras escuchan golpes cada vez más fuertes y la rotura de cristales.

Y finalmente, aunque el Destino les ha causado dificultades, también parece sonreírles de tanto en tanto y la llave que guardaban desde entonces junto al Diente y que habían olvidado, entra como un guante en la gruesa puerta y con un chasquido, la cerradura cede y se abre ante ellos un largo y oscuro túnel que se pierde en dirección al río. No hay tiempo para buscar y ooger una lámpara, así que Ulric conjura una luz y, con Balint a la cabeza, se adentran en el húmedo túnel, cerrando a su espalda la puerta blindada. El túnel sigue en línea recta, deben andar agachados por el resbaladizo suelo durante casi un kilómetro, mientras escuchan las sus propias respiraciones y el entrechocar de la armadura de Balint. En el trayecto, notan ligeros temblores, más fuertes según se acercan, que les sacuden y hacen que se abran grietas por las que empieza a fluir pequeños chorros de agua. Tras ellos, en el inicio del túnel, también escuchan al cabo de un rato fuertes golpes como si intentaran forzar la entrada. En cualquier caso, no pueden detenerse y siguen adelante, atentos, eso sí, por si los sonidos se acercan demasiado.

Llegan finalmente a otra puerta, también cerrada, pero que abre la misma llave. Sin saberlo, han alcanzado la isla llamada Folies Rock, una roca solitaria en el estuario de unos cien metros de longitud y treinta de anchura, donde están los viejos restos del templo de Solkan del que han oído hablar. De éste sólo quedan dos muros, y los únicos habitantes son unas cuantas focas y gaviotas, así como un viejo y loco monje.



Sin embargo, las entrañas de la isla esconden aquello que han ido a buscar, en efecto: la Biblioteca Invisible. Finalmente llegan a una sala llena de montañas de libros, que forman un laberíntico entramado de pasillos y entradas, rincones y más libros. Ulric se detiene un par de veces a dar rápidos vistazos a los títulos de numerosos tomos, de los que selecciona un par para guardarse en su mochila, entre protestas y apremios de sus compañeros. Mientras han ido avanzando, Hanniken ha dejado un rastro de aceite por todos los libros, con intención de prenderle fuego a todo como maniobra de distracción, como venganza o para cubrir su escape. Para su desesperación, tardan más de media hora en llegar a una zona abierta donde ven de lejos un montón de mesas con silenciosos monjes estudiando tomos a la luz de trémulas lámparas de aceite y velas.

Cuando están pensando que hacer, sale de un rincón un Lector, un hombre anciano, calvo de larga barba gris, que se sorprende al verlos y pone cara de reprenderles por estar merodeando por allí en lugar de estar con los demás iniciados estudiando. Escribe en su pizarra, al ver que no entienden sus signos, que le acompañen. Balint, que se ha colocado tras los demás pues él lleva armadura y lo descubrirán con un solo vistazo, se acerca por detrás y le rompe el cuello a una indicación de Hanniken. Éste se pone la túnica del cadáver en silencio y se preparan para dirigirse al centro de la estancia, donde pueden distinguir una escalera en espiral que desciende. Antes de salir de la zona de montones de libros a la de lectura, Ravenor se aparta y prende fuego a un par de flechas con ayuda de Will, y pese a la mirada de protesta de Ulric, lanza en silencio dos o tres en diferentes direcciones.

Impacientes, esperan unos segundos a que las llamas se aviven un poco y avanzan decididos por la sala, con Hanniken disfrazado delante y las cabezas gachas. Los lectores sólo levantan la mirada pidiendo silencio con gestos o miradas, para luego seguir enfrascados en su lectura. Mientras avanzan, ven unos extraños espejos colocados entre las pilas de libros, cerca de la escalera que sube a la superficie. Aún no se distinguen las llamas y ellos pasan deprisa hacia las escaleras. De pronto, se desata el caos cuando algunos lectores ven al fin el humo y las llamas entre las pilas de libros. Para colmo, aparecen tosiendo un grupo de unos doce o quince hombres armados, atacando a los lectores que corrían a salvar los libros... todo muy oportuno. Sin detenerse, mientras los desesperados lectores vuelcan mesas para formar parapetos, el Escuadrón baja las escaleras: allí se encuentran con cuatro guardias que subían a ver que sucedía y los matan con la furia de la desesperación. Llegan a una sala más pequeña que la de arriba, con mesas y taburetes (parece un comedor) apartados a los lados. También hay libros, pero menos, y en las paredes se

ven puertas de roble, de las cuales la del fondo es claramente mayor.

Ven un improvisado altar construido en el centro, al lado del cual hay otro espejo. Al observarlo descubren que se puede ver el sol y la luna del Caos acercándose a él inexorable mediante un juego de otros espejos colocados concienzudamente para controlar el momento exacto del sacrificio, justo al inicio del eclipse. Creen que el Huevo debe estar en esa sala, retenida por el Padre Faber del que habla Goffman tras esa puerta, así que se preparan para derribarla.

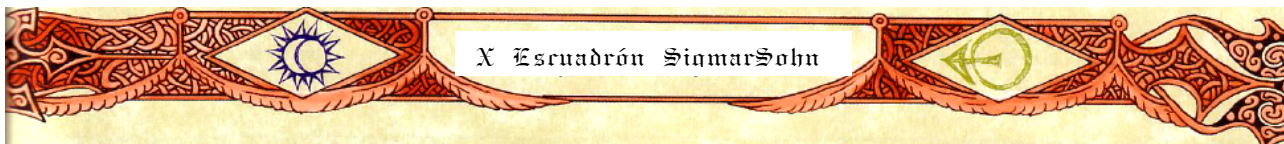
Sin embargo, la puerta se abre, y en efecto, allí hay un hombre que les mira, con la niña dormida en brazos, amenazándola con una larga daga. Parece tan desesperado como ellos por el poco tiempo que queda, y dos asesinos bibliotecarios lo flanquean, protegiéndolo. Ravenor no les da tiempo a moverse y los atraviesa con su arco, los demás los rematan. Saben que no puede matar a la niña antes de que comience el eclipse o Zanhartz se reencarnará en otro ser... y finalmente, rodeado, solo, se rinde. Impaciente, coge su pizarra y garabatea frases que les enseña, suplicante.

"Sólo les han contado una visión de la verdad. Tenemos el recipiente, ese monstruo del Caos. ¿Saben que fue exiliada a Morrslieb por el antiguo camarada del demonio, ahora su más odiado enemigo? No es una niña, es un peón, un juguete en un conflicto entre dos poderosas entidades del Caos. No podemos permitir que venza ninguno de los dos. Si esa cosa permanece viva cuando se complete el eclipse, todos moriremos, y luego Marienburg será arrasada. El Caos triunfará... ¡Tienen que ayudarme!

Tras leer sus súplicas y con un intercambio de miradas cómplices, una vez el Huevo a salvo en brazos de Will, Ravenor levanta impasible su arco lo apunta, controlando que se mantenga quieto. Mientras, arriba siguen los gritos, los golpes y las llamas, el humo sube por el hueco de las escaleras hacia el exterior, mientras los lectores intentan salvar los miles de volúmenes y repeler el ataque enloquecido de los intrusos que profieren gritos de "Zanhartz!!" una y otra vez mientras acuchillan sin detenerse, intentando llegar a las escaleras.

De pronto el grupo escucha un ligero sonido, lejano, parecido a una flauta y una voz susurrada dentro de ellos, como un eco, "está aquí, cerca y por ello soy débil. Lo tenéis casi entre vosotros y ansía sangre y muerte... debéis detenerlo..." y el susurro se pierde.

Realmente, un frío de ultratumba ha llenado poco a poco la estancia y la tierra aun tiembla. De pronto, todos tienen la sensación de que no están solos... En el espejo, tras los jirones de nubes que pasan rápido, pueden ver que



la luna casi toca al sol No hay un segundo que perder. Tras sobreponerse de la opresiva presencia, se organizan pues sólo faltan unos segundos. Balint, Ravenor y Will se colocan en la entrada de las escaleras para impedir que nadie les interrumpa en el delicado ritual, mientras Hanniken y Ulric colocan a la niña en el armazón dispuesto para sujetarla. Balbucea en sueños, inquieta, aunque no despierta, pues parece hechizada o drogada.

Mientras la atan con cuidado, el Padre Faber garabatea alguna frase más:

“Deben hacerlo, justo cuando comience el eclipse, se lo ruego. Su muerte no significa nada comparado con los miles de almas que perecerían si no lo hacemos! Esa abominación debe morir para que todos los demás no seamos devorados por el terrible demonio en el que se va a convertir en pocos segundos. Su apariencia inocente es sólo otro truco del Caos para protegerse de buenas personas como ustedes... Debe morir!”

Y tras dejar que lean estas desesperadas frases, aprovechando que Ravenor vigila la escalera y pese a estar desarmado, se lanza hacia la niña intentando apartar a Hanniken y Ulric. En ese instante, los tres últimos servidores de Zanhartz han conseguido atravesar las filas de los lectores, dejando un resto de sangre. Espoleados por la presencia del espíritu de su terrible Señor, saltan escaleras abajo y disparan dos ballestas sobre Faber, que blande un cuchillo más pequeño que tenía escondido en su túnica. Las dos flechas le golpean el costado y lo derriban, mientras Hanniken se interpone entre éste y la niña y los demás atacan a los sectarios. Ulric, intentando olvidarse de lo que sucede a su alrededor, concentra toda su mente en sujetar el Diente y observar el espejo donde se refleja con dificultad el inicio del eclipse.

En medio de los gritos, el humo y el combate a pie de escalera, el agonizante Faber señala el techo justo encima de la niña con ojos desorbitados. Allí, una enorme mano negra compuesta de sombras alarga un delgado dedo y toca la cara del Huevo justo en el instante que Morrslieb toca al sol. La niña despierta, gritando: el demonio le ha rozado y la cercanía de su poder casi hace vomitar a Ulric, que sujeta vacilante el Diente, que brilla entre naranja y blanco. En un postrer intento, Faber levanta las manos, agonizante, e intenta hacer los signos de Solkan, pero sus fuerzas le abandonan y la sangre sale a borbotones por su boca y sus heridas en el pecho, y sus brazos caen inertes, quedando su fría mirada fija en la sombra de Zanhartz. Durante los siguientes minutos, la niña se agita, desorientada y asustada, el sonido del combate arriba poco a poco disminuye, aunque los gritos y las llamas van en aumento. Nadie se aventura en las escaleras, pendientes como están por rescatar los libros

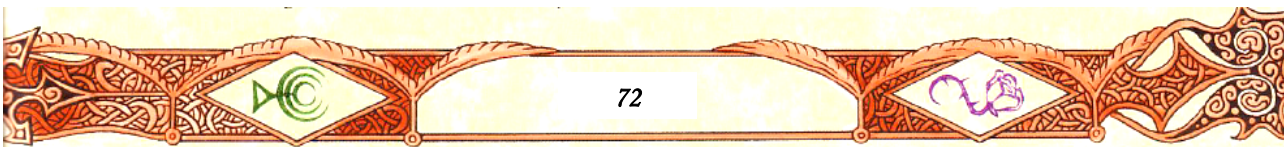
que puedan, así que el Escuadrón se mantiene en silencio, tenso, alerta, esperando. Poco a poco, el frío sobrenatural se hace cada vez más insoportable a medida que el sol va desapareciendo tras la Luna del Caos. Tiemblan y sus alientos se convierten en escarcha al salir de sus bocas. Ulric sigue fijo al espejo, del que cada vez ve menos luz, y en el que las veloces nubes no ayudan a distinguir lo que sucede con claridad.

Todo depende de un segundo, un latido, un pestaño. Apretando los dientes para no castañear, parpadeando para apartar la escarcha que se le forma en los párpados, Ulric aguanta la respiración observado con rostros tensos por sus compañeros, que mantienen sus posiciones.

La oscuridad total.

En ese instante, como un rayo, Ulric golpea el agitado pecho del Huevo, justo en el corazón. La niña grita, pero el Diente no penetra en su cuerpo, sino que se licua y fluye sobre él. Allí donde llega este líquido, desaparece la sombra de Zanhartz, absorbida por el único resto del cuerpo original del demonio. Cuando el último fragmento de tinieblas desaparece, el artefacto vuelve a formarse y explota, causando una negra quemadura en la palma de la mano derecha del mago y lanzándolo hacia atrás. Esa cicatriz nunca desaparecerá. En su cabeza, mientras los oídos le zumban tras la explosión, escucha una voz profunda y desencajada que le grita, cada vez más débil: “Otros mil años en las tinieblas, otros mil años de exilio en los Reinos del Caos! ¡Tú... tú... te maldigo, yo te maldigo...!” y mientras la voz se pierde, un millar de pesadillas, desgracias y miserias pasan por la desbordada mente de Ulric, mientras grita y se agarra la cabeza, hasta que cae inconsciente. Y mientras Ulric se convulsiona y grita, los lejanos temblores de tierra se intensifican y todo comienza a temblar. Las paredes se resquebrajan y el agua comienza a entrar a chorros, entre cascotes.

Arriba, el agua apaga parte de los fuegos, pero los temblores y la caída de rocas es tan mortífera como las llamas y los lectores siguen corriendo intentando salvar su tesoro en forma de libros. Hanniken coge a la niña, y Balint a Ulric y se disponen a salir a través de las escaleras humeantes y el agua que cae cada vez con más fuerza. Entonces Hanniken recuerda la carta de Goffman, acerca de un pasaje secreto en el despacho del Padre Faber y gritando para hacerse oír entre el temblor de la isla y el agua, les dice que deben retroceder y buscar la otra salida, el otro túnel. Todos retroceden, chapoteando, cuando Balint cree oír unos débiles golpes en una de las puertas laterales. De pronto, recuerda también a Goffman, y en previsión de que aun siga vivo y que el agua lo haya deshabilitado, derriba la puerta de una



fuerte patada (aun con Ulric al hombro). Allí ven a Goffman, atado y desfigurado por cortes y golpes. Con él hay dos niños y una niña, todos rubios y de unos cinco años... Entre temblores que hace estremecer y con el agua por la cintura, liberan a Goffman, Ravenor se lo cuelga y Will y Hanniken cogen a los niños. Así se dirigen al despacho de Faber, y buscando la otra salida secreta. Golpeando frenéticos las paredes, los suelos, la cama... al

seguridad de la ciudad. A lo lejos aun escuchan los gritos de monjes intentando salvarse mientras abrazan atillos improvisados de libros a los que se aferran para rescatarlos del derrumbamiento...

El grupo llega, finalmente, a una oxidada reja que da a una de las alcantarillas de Marienburg, a través de la cual emergen al fin a las calles. El sol comienza a resurgir, el eclipse está terminando y a lo lejos ven con claridad (y



final, encuentran tras una librería (como no podía ser de otra manera) una dañada puerta, que tras dos empujones consiguen abrir. Se adentran en un túnel con una ligera pendiente ascendente, que al parecer les lleva hacia la

aun sienten en sus pies) los temblores y el humo que surge del colapso de la Biblioteca Invisible, del que han conseguido escapar. No se detienen allí, sin embargo, si no que marchan a casa de Goffman, donde Bilna los atiende,

sobre todo a su amo maltrecho (al que han torturado y cortado la lengua) y a los niños. Ulric abre los ojos poco a poco: su mente poderosa de mago ha aguantado el torrente de energía oscura que le ha lanzado el Demonio (cualquier otro seguramente hubiera sucumbido a la locura) y aunque con dolor de cabeza y una mano vendada, se va recuperando.

Epílogo

Tras el eclipse, en el que “no ha sucedido nada”, sólo una extraña tormenta y un pequeño terremoto centrado en la isla del viejo templo de Solkan, la gente que queda en Marienburg respira aliviada. El Consejo y los sabios escépticos ponen cara de duros y satisfechos y dicen: “Ya lo advertimos...” La inundación de Folies Rock pasa prácticamente desapercibida, aunque durante las próximas semanas empiezan a llegar a la costa páginas de libros. Durante los años venideros será posible ver a primera hora de la mañana a viejos eruditos caminando arriba y abajo esperando que el mar les devuelva alguna hoja de papel con secretos olvidados.

Aun tardan un par de semanas, pero cuando es evidente que durante el eclipse no ocurrió ninguna catástrofe de importancia, se levanta la Ley Marcial y los refugiados comenzarán a regresar a sus casas. Algunos asegurarán que sólo se marcharon por unas breves vacaciones, mientras que otros dirán que en determinadas circunstancias más vale prevenir que curar. El invierno será duro pero corto y hacia la primavera todo volverá a la normalidad en Marienburg.

En casa de Goffman, hacen falta también varias semanas para que la pobre niña, ya sin poderes pero aun histérica y aterrorizada, llorando su ira contra el grupo, contra la biblioteca, Marienburg y el mundo en general empiece a calmarse. Añora a sus padres y se siente muy asustada por las noches, y hacen falta varios Gremiales de oro en dulces y pasteles para calmarla.

Goffman se recupera poco a poco. Aunque ya no es joven, es de constitución fuerte y los cuidados de Bilna lo recuperan a ojos vista. Está muy contento con el resultado del trance, de la actuación del grupo y del rescate de los otros niños. Les agradece muchísimo su heroica conducta y les recompensará largamente, con una bolsa de 100 gremiales de oro para cada uno. Se discute que hacer con la niña durante semanas, aunque ella insiste en irse con ellos y con Cometa, el perro que encontró Hanniken y que no se ha separado de ella en ningún momento.

Cuando se va recuperando del shock, se siente de nuevo muy emocionada por la ciudad y exige que se la enseñen (y le compren) todo.

En fin, todos están ansiosos por volver, así que tras pasar Nochebrujas en casa del agradecido Goffman, a primeros del nuevo año se preparan para regresar. Al contrario que al llegar, Goffman les compra cómodos pasajes en un lujoso barco de transporte de pasajeros río arriba por el Reik hasta Altdorf, de manera que las dos semanas siguientes de viaje son cómodas, tranquilas y seguras, hasta que sobre el final de enero llegan a su vieja fortaleza-cuartel, el Castillo de Grauenburg, sede de la Orden de los Hijos del Emperador.

FIN del primer Tomo