

M Á S A L L Á D E L

# STARBUCK



L A F R A C T U R A



Orson C., año 499 después de la Unificación.

Queda un año para que llegue el aniversario, un año para que las ciudades del mundo empiecen a celebrar los quinientos años que lleva la Tercera Generación de la civilización humana unificada bajo una misma bandera. Sin diferencias entre sus ciudadanos, todos iguales, todos miembros de una única hermandad. Terrans, nos llamamos ahora. Un único nombre para diferenciarnos del resto.

Mucho se ha contado acerca de las bondades de la Unificación, mucho. Tanto que parece que se quiere tapar todo lo que ocurrió antes de ella. Solo se habla de las consecuencias, de las oportunidades que genera, de lo buena que es, pero no de todo el dolor que hubo antes de su consecución. No se habla de quienes estaban previamente, de la organización de la sociedad en la tierra antes. Y menos aún, de cómo se llegó a dicha organización en torno a los cinco grandes grupos de humanos que poblaban la tierra desde hacía más de un milenio, cuatro facciones y una tribu, todos ellos pertenecientes a la Segunda Generación de nuestra civilización.

Y es que no todo es tan fácil de contar, porque unos u otros te contarán aquello que más les interese. Y el relato no tiene que ser hecho por una parte, si no por todos los actores del mismo.

Ahora ya casi no se dice, no porque esté mal, sino porque la gente va olvidando lo que fuimos, y parece que el desapego por el pasado va a más en actual sociedad, me atrevería a decir que incluso la está empobreciendo. Aun así, yo lo digo sin temor y sin dudar, yo soy Hebtÿ. Hebtÿ, sí, pero no como los de la segunda generación, no pertenezco a ninguna familia de aquella era en la que los de la facción de la que provengo sobrevivían en las zonas no contaminadas de la tierra, mirando al cielo en los duros días de invierno, pidiendo al Ojo de Orión que les diera fuerza. Así llamaban a la supernova que se ve en el centro del Cinturón de Orión. No he vivido el tiempo en el que se dieron los primeros acontecimientos que nos han hecho ser lo que somos y

como somos a día de hoy. No he presenciado la valentía de mis antepasados sin la que nada seríamos ahora. Pero sí que conozco lo que ocurrió y sé la verdad de todas las facciones y sé que no todos los malos fueron malos y, por supuesto, no todos los buenos fueron buenos.

Era el año 2406 de lo que ahora denominamos la Segunda Generación. Para ellos, 2406 años después del Doomankind, el fin de la Primera Generación y comienzo de la Segunda. La mayor tragedia de nuestra especie en nuestro planeta. La guerra que acabó con casi la totalidad de la civilización. En aquel momento, y según lo que se ha podido averiguar, la tierra estaba poblada por unos diez mil millones de habitantes, repartidos en más de doscientos países. Aunque, más que poblada, yo diría que estaba superpoblada.

En tres fatídicos días, siete grandes explosiones atómicas, y el fin de la vida de cientos de millones de habitantes. Después, la radiación, las enfermedades y la escasez de alimentos hicieron el resto y, en unos cien años, se estima que la población descendió drásticamente hasta unos cien millones. Terrible, una pesadilla que perturba el recuerdo de nuestra especie.

Después de aquello, en los siguientes quinientos años se sucedieron las dos grandes guerras de la segunda generación. La primera, unos doscientos años después del Doomankind, la Guerra del Hambre, donde los grupos de humanos lucharon por los alimentos. Esta guerra tuvo como consecuencia la organización de la sociedad en tres grandes facciones, Wisseni, Tekutari, Skóglendi. La cuarta facción fue compuesta por personas que no querían estar limitadas a la pertenencia a una facción, pero inevitablemente y sin quererlo, la compusieron, los Hebtÿ. Estas facciones, después de sellar la paz entre sí, decidieron con mucha polémica y con la no avenencia de los Skóglendi, la expulsión de todos los individuos que estaban contaminados con la radiación de las explosiones nucleares del Doomankind. Estos humanos, años después conformaron la última gran facción, los Obliti. Aunque para ser fieles a la historia, no se consideraban facción, eran tribu.

## Orion Child ©

Muchos años después, en el año 391 de la Segunda Generación, estalló una guerra entre las facciones más poderosas, Wisseni y Tekutari contra los Obliti. Una trágica guerra, llamada la Guerra de las Fronteras, donde se establecieron las fronteras de las facciones. Unas logradas después de la lucha y otras impuestas por la fuerza de los vencedores. En esta guerra se consiguió confinar a los Obliti en las zonas más contaminadas del planeta.

Los Wisseni y los Tekutari, como vencedores, se repartieron el planeta a su antojo. Llegaron a un pacto con los Skóglendi cediéndoles las tierras que ellos quisieran a cambio de que fuesen proveedores de alimentos. Quisieron hacer lo mismo con los Hebtÿ, pero éstos declinaron la oferta y prefirieron buscarse la vida sin tener pacto o alianza con las demás facciones. A ellos se les concedieron todas las tierras no contaminadas que no fueran de ninguna facción. Aunque los Hebtÿ nunca tuvieron sentimiento de pertenencia o de propiedad sobre ellas.

Los Obliti, confinados en las zonas contaminadas, y por la exposición a la radiación de la contaminación nuclear, fueron mutando y adaptándose a ella. Generación tras generación los miembros de esta facción fueron alejándose de la apariencia normal humana. De alguna forma evolucionaron a un tipo de ser humano que era capaz de soportar altos niveles de radiación a costa de una menor esperanza de vida.

Carecían de cualquier tipo de pelo en su cuerpo. Su piel, más gruesa que la de los humanos normales, tenía un característico tono rosáceo. Lo más llamativo de su aspecto era que su cráneo apenas tenía cartílagos, por lo que no tenían orejas. Tenían un ligero hundimiento en su lugar que hacía las veces de pabellón auricular. Su nariz era todo aquello a lo que el hueso propio daba forma, conservando aún un poco de cartílago. Comenzaban a perder los dientes hacia los diez años, coincidiendo con su temprana pubertad, pero con el tiempo habían conseguido hacer unas prótesis que se ponían para poder comer y, en algunos casos, para tener un aspecto más agresivo. Sus manos y sus pies también carecían de uñas.

## Orion Child ©

Su vida era más corta que la de un humano normal, vivían entre cuarenta y sesenta años. Los más longevos solían ser los cazadores, espías, merodeadores, guerreros y todos aquellos que hacían más incursiones a zonas libres de radiación. Según la zona que habitaban el tono rosáceo de su piel era más o menos oscuro, por lo que en cada continente había diferentes tribus, pero todas ellas estaban hermanadas.

Poseían tecnología suficiente como para, entre otras muchas cosas, comunicarse entre ellos, y en ocasiones se organizaban para atacar enclaves de las demás tribus.

Enemigos de todas las demás tribus. Los acusaban de dejarlos de lado en los días más duros después del Doomankind, forzados a alejarse de las tierras libres de contaminación. Este momento es conocido entre ellos como “Érbhest”, el destierro.

Los Obliti dividieron sus tierras en tres grandes regiones, Erdhlur, Mendjlur y Ekhlur, esta última dividida a su vez en dos zonas, Ipekhur y Hegekhlur.

Una gran ciudad era el centro de actividad de Erdhlur, situada en lo que en su día fue la ciudad de Ankara en Turquía. Su nombre es Kherr. Se cree que la habitaban más de un millón de individuos. En Mendjlur había otras dos grandes ciudades. Okhir; situada en lo que fue la vieja ciudad de la primera generación llamada Oklahoma y la más pequeña de todas las ciudades Obliti, Libahir; cerca de lo que en la antigüedad fue Ciudad Bolívar. En Ekhlur estaba la ciudad de Khonir, creada a partir de las ruinas de la ciudad Chongqing. Los Obliti no habitaban pueblos, todos están concentrados en esas ciudades. Existían asentamientos repartidos en todas las zonas contaminadas, pero eran lugares de paso, aunque algún obliti morase allí.

Así pues, el mundo quedó dividido en facciones unidas en alianza contra la tribu Obliti. Un conflicto latente que condicionaba la vida en la tierra hasta que, desde el norte de Enbrum, llegó una nueva amenaza.

Llevo toda mi vida recopilando información para conocer qué fue lo que pasó, me ha llevado mucho, más de lo que me gustaría.

### **Orion Child ©**

Innumerables noches en las bibliotecas de la antigua ciudad Skóglendi de Skhuldom, revisando los archivos de la NovaMind, donde se han estado guardando los datos de todos los informes y registros de la sociedad Wisseni. Viajando a las ciudades Obliti para ver los manuscritos de esa raza y revisando los textos y diarios de mi colección personal.

Ahora intentaré narrar lo que sucedió.

PREVIEW

## Orion Child © Hebtÿston

El viento racheado de aquella región no impedía que la familia avanzase sin demora hacia la inexcusable cita. Hacía ya dos meses desde que el viejo Axion Carther, postrado en una silla por una desgraciada caída montando un camello, decidiera convocar a toda su familia para acudir a la llamada.

Los Carther, posiblemente, la familia más conocida dentro y fuera de la facción Hebtÿ. Todos vestidos de negro, todos con capacidades para la lucha poco habituales entre los suyos. Para ello eran entrenados desde bien pequeños.

Solo había dos formas de ser de la familia Carther, o nacer en su seno, teniendo como progenitores a dos miembros de la familia, o siendo seleccionado por un mando. Algo que llenaba de orgullo a los padres del seleccionado. Ya fuera hombre o mujer y, una vez formados, eran equipados con diferentes armas y sistemas de comunicación. Los Carther eran una de las pocas familias que tenían todo tipo de vehículos de transporte alimentados de energía solar. También tenían animales, pero solo para algunos miembros de la familia, sobre todo para los que se quedaban en la retaguardia y no entraban en la lucha contra el enemigo. Los más comunes eran perros adiestrados para la detección de los Obliti, o los famosos perros de salvamento de la facción Hebtÿ.

Vivían de la defensa de la facción. Era la segunda de las familias más numerosas de la facción y eran conocidos en el mundo como el Ejército Hebtÿ. Se estimaba su número en unos dos mil integrantes. Una barbaridad, comparado con las demás familias que tenían entre unos treinta y alrededor de cien integrantes. Los Carther estaban desperdigados en todo Enbrum y complementaban, sin pacto alguno, la defensa de las fronteras que hacía la facción Wisseni. Cuando se encontraban con alguna familia Hebtÿ, normalmente eran alimentados por esta como agradecimiento por su labor desinteresada.

## Orion Child ©

Parte importante de la familia se encontraba en Zouniet, nombre con el que se conocía a la antigua ciudad de la primera generación llamada Samarcanda. La única ciudad Hebtÿ en todo el planeta. Allí había doscientos miembros de los que diez eran permanentes y los otros ciento noventa se iban rotando bienalmente con los demás miembros. Era ley dentro de la familia que, al menos dos años, se debía servir en aquella ciudad. Allí recibían formación académica por parte de los grandes maestros, y estaban a las órdenes de la gobernanza de la ciudad.

La familia Hebtÿ más numerosa era la familia Zouniet. Su apellido provenía del nombre de esa misma ciudad o al revés, una duda recurrente en las conversaciones sobre aquel tema. Aunque, todo parece indicar que no fue ni una cosa ni otra, si no que la familia que empezó a ocupar sus ruinas, a poblar aquel enclave, modificó su apellido y este se convirtió en el nombre de la ciudad, Zouniet. Lo que nunca se ha sabido era cual fue el apellido de aquella familia que convirtió aquel enclave en una próspera y amable ciudad Hebtÿ.

Era en esta ciudad donde residía toda la familia, sin excepción. Su población superaba los tres mil quinientos miembros. Era la única familia que no era nómada de toda la facción. Tenía su propio gobierno y su estructura fue la semilla de la representación actual de la facción en el gobierno mundial Terran.

Ya habían dejado el valle de Clerck atrás cuando se acercaron a la ciudad. Las banderas de la entrada se movían nerviosas, animadas por el viento que había aquel día. Banderas de un color ocre, parecido al rojizo. En ellas un símbolo, un arco dentro de una circunferencia, un emblema que quería representar al pueblo que se movía bajo la luna. Una seña de identidad para la facción Hebtÿ, que aunque no se veía en las familias era la que les unía. Un símbolo que adornaba toda la gran ciudad de Zouniet.

Pronto se acercaron algunos miembros Carther a recibir a todo el grueso de su familia y a darles la bienvenida con una extraña alegría que no pasó desapercibida para los recién llegados. Algo no estaba bien.



## Orion Child ©

Uno de ellos esperó sin decir nada hasta que el viejo Axion llegó a su altura. Se acercó a su silla, le habló al oído y después le cogió en brazos y lo llevó a un vehículo que tenía aparcado. Se metió en él, y se fue, desapareciendo en la ciudad.

Un joven miembro de la familia se sorprendió al ver aquella escena. Se frenó, y esperó hasta que Ken se puso a su altura. Mientras caminaban le preguntó:

—¿Has visto eso?

—Sí. No te preocupes Wijen, no busques respuestas que no sabes si te interesan. —dijo amablemente.

—Pero, todo esto es muy raro. Algo está pasando, el viejo lo sabe desde que nos convocó. Y solo se ha limitado a decirnos que tenemos que venir a Zouniet.

—Wijen, él sabe lo que hace. Axion ya estaba en el mando antes de que tú nacieras.

—Lo sé. Pero al menos nos podría decir el porqué de movilizar a toda la familia para venir aquí. Estamos desprotegiendo Enbrum.

De pronto un murmullo comenzó a extenderse a medida que iban entrando en la ciudad. Hasta que una voz delante de ellos dijo con un tono de gran sorpresa “Han venido más familias...”. Al oírle y, de forma instintiva, Ken y Wijen levantaron la cabeza y constataron lo que Weimar acababa de decir. No eran los únicos visitantes en Zouniet.

A izquierda y derecha del camino, las familias Hebtÿ habían creado un asentamiento que iba desde la puerta de la ciudad hasta las primeras edificaciones de la misma. No eran ni una, ni dos, ni tres familias, eran cientos las familias que estaban allí agolpadas.

—¡Ves! — exclamó Wijen — Algo está pasando. Si no, ¿qué hacen aquí todas estas familias de la facción?

—¡Silencio, Wijen! — ordenó Ken, ya que no en vano, era su superior. Y continuó mirando a las familias que estaban allí.

## Orion Child ©

Fueron los gobernantes de Zouniet los que ordenaron a los miembros de la familia Carther en la ciudad, que recorriesen todo Enbrum en busca de todas las familias Hebtý para convocarlas a la Hebtýpet, la asamblea de todas las familias de la facción.

Los Carther tenían el asentamiento cerca del gobierno de la ciudad. Allí estaban montadas algunas tiendas de los miembros de la que ya habían llegado. Al llegar el grueso de la familia allí, Ken ordenó que comenzasen a montar las demás tiendas. Acto seguido, sonaron unos silbidos. Los jefes de cada escuadrón silbaban para ordenar a sus tropas. Utilizaban un código de silbidos para dar diferentes órdenes. Una vez oído, los miembros del escuadrón lo repetían, así el silbido se propagaba y todos se daban por enterados, y ejecutaban la orden. Este código era aprendido por los Carther desde que eran niños y se usaba solo para ciertas órdenes.

Los Hebtý habían deificado a la constelación de Orión, aquel cazador mitológico de la antiquísima civilización de la primera generación llamada Grecia. En cuanto a las estrellas que formaban la constelación, la estrella llamada Alnilam que estaba en el centro de lo que era el Cinturón de Orión, ya no existía, era una supernova visible desde todos los rincones del planeta, dependía del hemisferio y de la estación del año. A esa supernova, dependiendo de la familia, la llamaban Litgorion u Oggorion. Palabras que venían a decir; la luz de Orión y el ojo de Orión respectivamente. Los Hebtý decían que Orión no quería que nadie caminase ciego y, por ello, la supernova iluminaba a esa facción en las oscuras noches en las que tenían que moverse de lugar.

Los Carther se representaban a ellos mismos como la pesada maza que llevaba Orión cuando iba a cazar al inframundo, y es por ello que su símbolo era una línea vertical dentro de una especie de círculo sin cerrar, un dibujo que evocaba aquella maza, haciendo referencia a la fuerza de su espíritu guerrero. Un espíritu difícil de encontrar entre los demás miembros de la facción.

## Orion Child ©

Cuando la última tienda se acabó de montar, el asentamiento Carther parecía un distrito dentro de Zouniet. Las tiendas estaban dispuestas en forma de pequeños barrios que rodeaban la gran tienda de los mandos. Allí es donde pusieron el estandarte con el símbolo de la familia. Un símbolo que todos tenían en su atuendo y, en muchos casos, también tatuado en su piel.

Allí era donde Ken tenía su cama. Él era uno de los cuatro capitanes de la familia. Por encima de él en la cadena de mando, solo estaba el viejo Axion. Ken se sentó en la mesa que estaba en el centro de la tienda, una mesa circular en la que se sentaban los tres mandos y el viejo Axion. Cogió una copa, y la llenó con el vino que tenían en un pequeño barril encima de la mesa. Él también conocía el motivo de aquel viaje, y no esperaba nada bueno de la reunión que tendría lugar en aquella ciudad al día siguiente. No dejaba de darle vueltas al asunto cuando por la puerta de la tienda entraron Waark e Ildune; otros dos mandos, que habían estado organizando la reunión del día siguiente.

Waark, un hombre de mediana edad con una altura que superaba los dos metros y con ciento veinte kilos de peso. El pelo rapado, pero con un gorro en la cabeza que impedía verlo. Un portento en la familia Carther. Ildune, guerrera Hebtý con muchas batallas a sus espaldas e hija del viejo Axion. Alta y atlética. Con el cabello negro y corto, cortado como cualquier hombre joven de la facción. Resaltaban en su cara sus grandes ojos verdes, y su colección de pecas sobre los mofletes y la nariz. Y con una personalidad nada que ver con su aspecto angelical.

—Lléname una copa de lo que estas bebiendo —dijo Waark mientras se quitaba la chaqueta.

—Otra para mí —se unió Ildune

—¿Qué tal los preparativos? — preguntó Ken mientras servía el vino a sus compañeros.

## Orion Child ©

—Las familias del este están atemorizadas, no hacen más que hablar y hablar... no quieren esperar a mañana, solo quieren que nos vayamos todos a tierras Wisseni —contestó Waark

—Cobardes... — espetó Ildune entre dientes mientras se desabrochaba las botas.

—No todas las familias somos iguales —contestó Ken que le había oído. Le daba la copa de vino y continuó —¿se sabe cuántos son los desaparecidos?

—Se cuentan por cientos, Ken. Tenemos muchos testigos que afirman ver a miembros de sus familias levantarse en la noche y desaparecer en la oscuridad.

—Otros cuentan que se encuentran a familiares desorientados y con amnesia días después de desaparecer. Y estos solo alcanzan a decir cosas sin sentido como: “puerta, entrada, voces, alma azul, niebla roja...” para luego caer desmayados, no recordar nada y, al despertar, seguir con su vida igual. Hasta que al de pocos días, vuelven a desaparecer y todo se repite. —añadió Ildune

—Ken, algo muy feo está pasando. Los nuestros deberían conocerlo todo. Suenan tambores de guerra. Los Obliti están detrás de esto, estoy seguro. —sentenció Waark dando un puñetazo en la mesa.

—Obliti..., — Ken pensó en algo, dio un sorbo al vino y continuó — lejos quedan las guerras contra los olvidados. Hace tiempo que no luchamos contra ellos, hace tiempo que ningún Wisseni nos haya contado ningún altercado digno de mención con ellos. No, esto que está pasando en la facción no tiene que ver con los Obliti, Waark, esto tiene que ser otra cosa.

—Veo que ya estáis acomodados —dijo el viejo Axion mientras entraba por la puerta empujado por Zowen.

Zowen era el capitán de la familia Carther en la ciudad. Uno de los diez que vivía continuamente allí. Era alto, con el pelo cano y largo, agarrado con una coleta. Llevaba una cuidada perilla canosa, y era el

## Orion Child ©

que tenía aspecto más limpio de los cuatro. Llevaba la ropa negra de la facción, pero no tenía ningún arma. No acostumbraba a portarlas en la ciudad. Tenía las mangas de la camisa recogidas hasta el codo, cosa que hacía que se pudieran ver los tatuajes de sus antebrazos, el símbolo de la facción en cada brazo. Su pelo cano no representaba la edad que tenía, ya que no superaba los treinta y cinco años de edad.

Axion sí era mayor, nadie sabía cuál era su edad exactamente, algunos decían que tenía ochenta años, mientras que otros defendían que no tenía más de setenta. Cualquiera de las dos opciones valdría, pues su aspecto era el de un hombre cansado y mayor. A veces aburrido de su lisiada vida, otras cansado del lugar que ocupaba en la familia. No tenía pelo en la cabeza, pero sí unas frondosas cejas blancas y unos ojos tan negros que cuando se clavaban transmitían una frialdad que nadie podía aguantar. En la nuca lucía el símbolo de la facción tatuado, aunque las arrugas de la edad lo habían deformado.

Se acercaron a la mesa, Axion fue llevado hasta su sitio en ella, y los demás capitanes se sentaron con él. Ildune llenó las copas de los recién llegados y se sentó.

—¿Y bien? —comenzó la joven guerrera mientras tomaba asiento —¿Que habéis hablado con los gobernantes Zouniet?

—Sabéis porque estamos aquí, hijos —comenzó de forma cariñosa Axion —Como os dije antes de la partida desde Aguas Anchas, nuestra facción está siendo víctima de algún tipo de ataque por parte de un enemigo desconocido. Todo era muy confuso cuando recibimos los primeros avisos hace siete meses. Hasta que hace unos tres meses una familia llegó atemorizada a Zouniet a verse con los gobernantes

—¿Qué familia? —pregunto Waark

—Los Wuder —contesto rápidamente Zowen.

—¿Wuder? —se preguntó extrañado Waark.

—Wuder, los del color naranja, ¿no? —preguntó Ildune mientras Ken asentía.

## Orion Child ©

—Efectivamente, hija. Los Wuder tienen en su familia un testigo directo. Alguien que sabe lo que está pasando. Alguien que lo ha vivido. Un joven que ahora vive horrorizado, apenas tiene contacto con nadie. Worton Wuder es el líder, y sabiamente decidió venir aquí a buscar consejo y a proteger a su familia, especialmente a su hijo.

—Worton... — susurró Ken.

—El testimonio de su hijo es muy importante para mañana. Hablará ante todos los jefes de las familias, y ante los gobernantes de la ciudad. —añadió Zowen bajo la atenta mirada de Ken.

—Mañana tendremos más detalle de todo. Ahora este viejo se va a descansar. —dijo Axion —Ken, échame una mano.

El viejo, ayudado por Ken se fue a la cama, en la única habitación separada de la tienda. Unas telas hacían las veces de separador entre estancias. Los capitanes se quedaron en la mesa hablando de la situación de las tropas, y de los preparativos del día siguiente hasta que después de ayudar a Axion.

—¿No vas a tu residencia, Zowen?

—No, Waark, prefiero estar aquí con vosotros, y cerca del viejo.

—Eres un hombre bueno, Zowen, acércame tu copa que con gusto te la llenaré. —dijo Waark.

—Hace mucho tiempo que no veía a Axion tan preocupado por algo. Diría que la última vez fue cuando aquellos Obliti acabaron con las familias Yuakki, Wast y Lagher, hace ya veinte años. —dijo Zowen antes de dar un sorbo de la copa recién llenada.

—Sí, yo no viví aquellos ataques, pero ha sido algo que padre siempre ha recordado con mucho pesar. —añadió Ildune.

—Fueron tres masacres en poco más de un mes, más de cien muertos, una tragedia para la facción. Tres grandes familias que desaparecieron. —explicó Zowen — Axion pensó que sería el



## Orion Child ©

comienzo de una guerra, pero no. Después del asesinato de los Lagher, los ataques cesaron.

—Ken es el último de su familia —dijo Waark.

—¿A qué te refieres? —dijo la joven Ildune.

—¿No lo sabes? —preguntó sorprendido Waark —Ken no es nacido en la familia como nosotros. Él fue elegido. El antes de ser Carther nació como Ken Lagher.

—¿En serio? Padre nunca me lo ha mencionado.

—Sí —añadió Zowen —fue elegido por tu padre cuando Ken tenía seis años. A él y a su hermana.

—“Elegidos” no creo que sea la palabra adecuada. Axion, después de encontrar a toda la familia Lagher muerta, descubrió que milagrosamente estaban con vida. —aclaró Waark.

En ese momento, la tela que hacía las veces de puerta de entrada a la tienda se abrió. De ella asomó una joven chica Hebtÿ. Tenía el pelo recogido, parcialmente tapado con un pañuelo azul y vestía una larga túnica blanca. En su cara había unas marcas tatuadas en las mejillas, bajo unos ojos azules oscuros como el agua en la mar. Debajo de cada ojo tenía tres puntos marrones y, bajo estos, dos rayas horizontales del mismo color. Los puntos representaban el cinturón de Orión y las rayas, el horizonte. Ese tatuaje era el distintivo de su familia. La familia Whalshing, una familia antiquísima, de las primeras familias creadas después del Doomankind. Ella, Elia Whalshing, no era una desconocida para los comensales, Ken la conocía. Pidió permiso a los capitanes y después, tras ella, entraron dos muchachas con el mismo aspecto que portaban unas bandejas. Les estaban trayendo la cena, carne de ciervo con algunas verduras. Las mujeres marcharon y después de una copiosa cena, los capitanes se acostaron.

Ken se despertó pronto, en realidad, no llegó a dormir aquella noche, pasó las horas divagando sobre lo que había hablado con el viejo. La ciudad estaba extrañamente en silencio, no se oían voces, cánticos o

## Orion Child ©

música. Solo se oía el viento silbando entre los edificios y los árboles y la voz del viejo en su cabeza repitiendo una y otra vez, “deja atrás tu orgullo, debes ir con ellos”.

Cuando el sol comenzó a asomarse por el este, los silbidos de la familia comenzaron a oírse. Rápidamente todos los Carther comenzaron a formar para recibir las ordenes de sus superiores. Era un día especial, uno que hacía cientos de años que no ocurría. Se notaba en la cara de los Hebtý.

Las demás familias de la facción comenzaron también a ponerse en marcha y sus miembros salieron de las tiendas que estaban alrededor de Zouniet. Se aseaban con agua guardada en bidones y todo tipo de recipientes reservados para ese uso, incluso en pieles de cabra. Después, se juntaban en corros sentados mientras el jefe o jefa repartía alimentos a sus familiares. Se veía a algún niño acercarse a otra familia en busca de nuevos sabores para su paladar. Después las familias buscaban entre toda la gente a aquellos conocidos y amigos que no veían desde hacía mucho tiempo. Había tiempo para jugarse algo de recursos en juegos de pericia con las dagas y, por supuesto, tiempo para intercambiar objetos y alimentos entre las familias.

Así, el sol se acercó al mediodía y poco a poco los jefes de cada familia fueron acercándose a Hebtýston, una edificación que se había mantenido en pie desde la antigüedad, un lugar de culto entre los humanos de la primera generación. Estaba formado por tres grandes puertas que miraban al interior de una gran plaza. Dos de las puertas estaban una en frente de la otra. La tercera o, mejor dicho, la principal, estaba entre ambas, a la misma distancia del centro de la plaza que las dos anteriores, pero enfrente de ella no había nada. Tras cada puerta había una residencia. Una para el gobierno de la ciudad, otra para los diez miembros de los Carther y la otra para los visitantes de alto nivel de las demás facciones. Hacía mucho tiempo que no había visitas de renombre en la ciudad, la última fue la de Kusnar Upton, el Kai de la facción Tekutari, que visitó la ciudad al poco de asumir el mando de la facción marinera.

## Orion Child ©

La plaza estaba llena, todos los jefes estaban acompañados de dos miembros de confianza de sus respectivas familias. Unos Hebtÿ comenzaron a tocar una solemne melodía y todos se quedaron en silencio, escuchándola respetuosamente. Cuando aquella pieza musical concluyó, un grito se alzó entre los asistentes. Y todos comenzaron a cantar una melodía con la boca cerrada. Una melodía en recuerdo de los Hebtÿ que habían muerto. Esta forma de recordar a los caídos era habitual en cada reunión Hebtÿ, ya fuera en el seno de una familia o en reuniones entre familias de la facción. Un canto de esperanza dentro de la facción. La melodía se acabó, y los tres miembros del gobierno de Zouniet se levantaron de sus sillas y se fueron al centro de la plaza para dar comienzo a la Hebtÿpet.

—Hermanos, aquí, y después de más de cuatrocientos años, da comienzo la Hebtÿpet —dijo una engalanada mujer miembro del gobierno de la ciudad de forma solemne—. Jefes y jefas de las honorables familias de la facción, todos sabemos por lo que estamos aquí. Ahora, y para vuestro conocimiento directo, escucharemos el testimonio de Elion Wuder. Os pido respeto y, sobre todo, atención.

Despacio, un joven delgado se acercó al centro de la plaza ayudado por un hombre mucho más fuerte con una barba prominente. Cuando llegaron al centro, Elion se sentó en la plaza, y comenzó a cantar su experiencia.

**Orion Child ©**  
**Sin descanso**

El camino a casa llegaba a su fin, el día era especialmente caluroso y era necesario tapan la mayor cantidad de cuerpo posible para que el sol no quemara la sensible piel de los jinetes. Además, la arena y el polvo que arrastraban las rachas de viento hacía necesario tener los ojos cubiertos. Poco a poco, mientras cruzaban ese árido terreno, el ruido de la gran ciudad se dejaba oír, los dos espías llegaban a casa después de un largo tiempo lejos de ella.

—¿Qué piensas? — preguntó Tentz al ver que su compañero llevaba cinco largos minutos callado, mirando al cielo como si fuera capaz de ver el infinito en él.

—Nada, — reaccionó Knaiz y continuó después de tomar aire — nada..., me preguntaba cómo será ese picor del que hablan los ahtzerk cuando los traemos a Kherr.

—¿Otra vez? — dijo Tentz — ¡Estás obsesionado con ellos, Knaiz! Deja de pensar en esa calaña inmundada. Piensa únicamente en cómo acabar con ellos, pues es por ellos por lo que tenemos esta forma.

—Lo sé, pero ¿imaginas?, ¿imaginas cómo sería vivir cuarenta años más?

—¡Gizmadarik! ¡No quiero ni saberlo! Si no te conociera diría que eres un Akhezale — respondió airadamente — Vamos, quiero dar el informe e irme a casa, hace dos meses que no duermo en algo que no sea duro, húmedo o frío.

—No soy un Akhezale, aunque no creo que lo que se dice de ellos sea para tanto. Solo quieren la reconciliación con las facciones.

—Pero Knaiz, están en contra de nuestro rey.

—O el rey esta contra nosotros...

## Orion Child ©

—Déjalo Knaiz, algún día te meterás en un buen lio. ¡O peor! Me meterás a mí en él.

Los dos amigos iban montando idobs, unas bestias fruto de la mutación de los antiguos bueyes, ahora más delgados, pero igual de musculosos y más veloces. De su figura sobresalían los dos pares de cuernos de su cabeza, un par en el lugar del cráneo donde los bueyes los solían tener, y otro par de cuernos debajo de los anteriores, pero apuntando hacia delante, algo que les daba un aspecto muy agresivo. Estas bestias venían siendo usadas desde hacía mucho tiempo por los ejércitos del Reino de Erdhlur. Cuando un obliti iniciaba su carrera como nuevo miembro de las tropas de esta tribu, normalmente con doce años, se le asignaba un idob. Los años de relación entre bestia y guerrero hacían que se creara una simbiosis que era muy fuerte. Hasta el punto que las demás facciones creían en la existencia de una unión mental, una conciencia compartida entre bestia y obliti. Y no estaban mal encaminadas esas sospechas.

Los idobs no eran las únicas bestias usadas por la tribu Obliti. Durante años, los Djakin, maestros de la tribu, fueron seleccionando a los animales cuya mutación genética producida por la radiación les daba algún tipo de característica nueva que fuera aprovechable por la tribu. Ese animal mutado era cruzado hasta crear esas nuevas subespecies. Este tipo de bestias con mutaciones estaban en todos los ámbitos de la sociedad, en los sectores productivos y en los ejércitos. Incluso algunos tipos de pequeñas mascotas.

El creciente ruido de la gran urbe anunció a Knaiz y Tentz que estaban a las puertas de la gran Kherr. El centro de actividad más importante de la tribu, y lugar donde residía el soberano. Para entonces, ya hacía un rato que la sirena de la entrada exterior hizo saber que habían cruzado el Rashtun, el anillo de seguridad que rodeaba la ciudad, una pequeña muralla de piedra, de unos dos metros. Una muralla que no pretendía ser un obstáculo para el paso, sino que era únicamente un límite. Desde ella y hasta la Gran Muralla de la ciudad, existía un terreno yermo, una zona en la que no había nada más que tierra y polvo. La distancia entre esta muralla y la de la ciudad no era igual en toda la

## Orion Child ©

zona, ya que no dibujaba un círculo perfecto alrededor de Kherr y, además, la ciudad estaba construida dentro de una gran muralla con una forma que, vista desde el cielo, recordaba a una estrella de cinco puntas.

La separación de las murallas estaba comprendida entre uno y tres kilómetros. Kheriarth era el nombre que recibía ese terreno circundante, Tierra de Muerte, ya que cualquiera que quisiese transitar entre las dos murallas era un blanco perfecto para los tiradores apostados en las torres de la muralla exterior y los que estaban en la gran muralla interior. Cada cien metros de ese perímetro exterior había una torre de guardia en la que había entre cinco y diez vigías. En total en todo el perímetro había seiscientos dos torres, todas iguales, todas con el mismo diseño. Torres de veinte metros de alto donde los últimos cuatro metros eran unas estancias en forma de tronco de cono, con seis grandes aberturas en forma de triángulos redondeados, desde las que los vigías podían disparar sin trabas a cualquiera que se atreviera a cruzar a Kheriarth. La única entrada que había en toda la muralla exterior estaba en frente de las Puertas de Kherr, y el camino que las unía era de unos dos kilómetros.

Después de recorrer esos dos kilómetros los espías entraron en la ciudad. Y se dirigieron sin atender a nadie al edificio donde el cuerpo de espías tenía su sede, cerca del palacio real. En la ciudad aún se podían distinguir los restos de la antigua civilización que la poblaba, incluso se mantenían las ruinas de las viejas edificaciones en honor de los dioses que adoraban. Ahora eran restos que recordaban a los miembros de esta tribu que no había ningún ente sobrenatural que fuese a liberarlos, si no que tenían que ser ellos mismos, a través de su lucha, los que lo hicieran. Antes de ir al edificio llevaron a sus idobs al idoku, lugar donde se dejaban los idobs al cuidado de los miembros de la tribu que se dedicaban a ello.

Las calles estaban vacías, ya que las horas centrales del día no eran aptas para la piel de los obliti y, salvo algunos que salían bien pertrechados para que los rayos del sol no les tocaran la piel, no había nadie en las calles de la ciudad.



## Orion Child ©

Caminando llegaron al edificio donde estaban las dependencias del cuerpo de la inteligencia militar de Kherr. El edificio estaba situado a la derecha del Rhegku, casa del soberano de la tribu en todo Erdhlur, la edificación estaba construida en forma de arco rodeando la parte derecha de la casa del rey, a la izquierda de la misma había otra edificación construida de forma simétrica que albergaba los mandos del ejército del reino.

Entraron subiendo la escalinata que daba a la puerta de acceso a su interior, allí un gran espacio les dio la bienvenida. Dos obliti detrás de una mesa situada en el centro de la instancia miraban atentamente los movimientos de los recién llegados espías. Se saludaron tapándose la cara con la mano derecha abierta, típico gesto del pueblo Obliti, y se dirigieron a las escaleras, por las que subieron hasta el segundo piso, donde estaba situado el Centro de Mando de Espías, del que el general Ohrruz era la máxima autoridad por aquel entonces.

Todo el edificio era oscuro, frío y lúgubre. La luz estaba atenuada en todos los ventanales por medio de unas contraventanas provistas de una tela que no permitía que ésta pasase al interior. El edificio estaba provisto de energía suficiente como para poder alimentar la leve iluminación del interior. Los Obliti no eran muy amigos de la luz del sol, preferían vivir entre las sombras y la penumbra, no porque fueran seres especialmente oscuros, sino porque su delicada piel no aceptaba de buen grado los rayos del sol. La gran mayoría de edificios de la ciudad estaban contruidos con la misma característica para evitar los daños de Uzk, que era como llamaban ellos al sol. En general toda la ciudad era oscura y lúgubre. Y, en aquella época del año apenas se veía movimiento en las horas centrales del día. Muy diferente era cuando el sol aún no brillaba en todo su esplendor, ya que las calles se llenaban de miembros de la tribu, sobre todo en el gran mercado del centro de la ciudad, donde el comercio era una actividad frenética.

La ciudad estaba dividida en diferentes distritos cada uno con su Kuder, una especie de administrador que rendía cuentas al Gokuder, el encargado de regir la ciudad, elegido directamente por el soberano de la tribu.

## Orion Child ©

Los dos espías llegaron al primer piso, un pequeño pasillo daba a otra estancia fría y oscura, allí estaba Jaunz, un viejo y respetado espía que, herido de gravedad en una antigua batalla, ya no podía ejercer como tal y fue reasignado hacía diez años como secretario y consejero del general Ohrruz. Al cruzar la puerta vieron como dejaba sobre la mesa un artilugio después de susurrar con cierta preocupación “ya están aquí”.

—Cada vez tardáis más en volver — dijo con voz seria Jaunz sin apartar su vista de unos papeles que había en su mesa.

—Cada vez nos envían más lejos, anciano lisiado — respondió con una sonrisa cómplice Knaiz.

—Algún día tratarás con más respeto a tu padre... — contestó Jaunz mirando a Knaiz, mientras los tres sonreían. Se levantó y abrazó a su hijo —. Bueno, contadme, antes de que informéis al general ¿qué tal ha ido todo por Maraarth?

—Bien, padre, bien. Si no fuera porque no hemos encontrado buenos sitios de descanso en estos dos meses.

—El camino hasta Zouniet es un camino largo, pero fácil de hacer, señor — intervino Tentz

—Así es, ese camino lo hice en más de una ocasión en mi juventud, Tentz — contestó con cierta nostalgia Jaunz, y continuó —, ¿y qué se mueve por allí? ¿Son ciertas las habladurías de los cazadores?

—Lo son, padre. Se han congregado todas las familias sobre los alrededores de la ciudad. — contestó Knaiz cambiando el rictus.

De pronto, la puerta del despacho del general se abrió, y de allí salieron los generales del Ejército Obliti. El primero, el general de infantería, Ghiotz. Detrás, con un pequeño athorr en el hombro, el general de caballería Aldhuz, que hablaba con el último de los generales del ejército, Thorz, general quobliti de artillería.

## Orion Child ©

Al pasar cerca de los espías, Ghiotz los miró y una perversa sonrisa se dibujó en su cara. Parecía que se estaba riendo de ellos. En ese momento Jaunz intentó levantarse, para encararse con él, dejando ver que le faltaba una pierna, lo que impidió que pudiera acercarse a Ghiotz, y, a punto de caer, se apoyó en la mesa ayudado por la rápida reacción de su hijo.

—¡Asimdjeku! —susurró con rabia entre dientes mientras observaba como el loco general se retiraba riendo detrás de los otros dos generales— Suerte tiene ese Ghiotz que mi estado me tenga impedido.

—¿Qué hacen estos aquí, padre?

—Asuntos que van más allá de nuestra incumbencia, hijo. —dijo de una forma distante Jaunz y continuó — Algo extraordinario debe estar ocurriendo en los Hebtý, no se han juntado todas las familias desde la Última Guerra.

—Además —añadió pensativo Tentz —, su comportamiento..., algo raro pasa con ellos. Hemos estado mucho tiempo vigilándolos y créeme, no hemos encontrado ni rastro de la felicidad que les caracteriza. Están inquietos, irascibles. Incluso se han peleado entre ellos. Apenas han tocado música, de hecho, en más de una ocasión algún joven ha sido reprendido por haber hecho sonar algún instrumento.

—¡Vaya! Eso sí que es extraordinario, esa facción lo expresa todo a través de la música — dijo el viejo mientras su hijo le miraba con cierta curiosidad.

—Y eso no es todo — añadió su hijo —, algunos desaparecieron en mitad de la noche. Logramos ver a alguno de ellos como se perdía entre las sombras del desierto. Y, al de varios días, volver muy débil y desorientado.

—Borrachos... — rio el viejo — ya sabéis cuán amigos de la bebida son los miembros de esa facción — dijo de una forma evasiva.

## Orion Child ©

—Podría ser, padre, pero había algo muy raro en ellos, parecía que no fueran conscientes de lo que hacían... — dijo Knaiz mirando a su padre, intentando resolver el acertijo que era en aquel momento el comportamiento de su progenitor.

—Sí, seguro que no lo eran, ya sabéis cuán peligroso es el alcohol y por qué lo tenemos racionado.

—Lo sé, padre.

—En Zouniet tuvieron una gran reunión integrada por todos los jefes de todas las familias — continuó Tentz —. Pero no pudimos acercarnos lo suficiente como para saber qué es lo que trataban. Solo pudimos comprobar que, en la mañana siguiente, miembros de dos familias partieron al sur.

—Hebtÿpet... — susurró Jaunz.

No hubo tiempo para más, en ese momento un zumbido que provenía de aquel artilugio parecido a un teléfono interrumpió las risas de los tres y, sabiendo lo que era, los espías se despidieron del viejo y se dirigieron al despacho del general.

Al llegar, el general les esperaba mirando por la ventana a través de aquel filtro solar. Sus manos estaban agarradas en su espalda y en ellas se podían ver las pulseras conmemorativas de los logros militares que había conseguido.

El despacho, poco iluminado por la luz natural, era un sitio bastante acogedor a pesar de ser algo tan frío como una oficina gubernamental. A la derecha de la mesa del general había un rincón perfectamente amueblado para visitas de más enjundia. Tenía un sofá y dos sillones bien mullidos, para ese tipo de visitas que requerían otro tipo de tratamiento. Una mesa baja con una bandeja en la que una jarra con agua de la mejor calidad completaba aquella noble zona. En la pared, detrás de la mesa del general había una estantería que tenía diversos libros y algunas piezas del arte de la tribu en las baldas

## Orion Child ©

superiores, y en las inferiores el general tenía sus armas, todo tipo de armas blancas y alguna otra de fuego.

Los espías se acercaron a las dos sillas que estaban frente a la mesa del general, llena de mapas, papeles manuscritos, una banderita con el símbolo de la tribu, una lámpara que la iluminaba y algún resto de comida. El general se dio la vuelta, en ese momento los espías le saludaron y fueron a sentarse.

—No os sentéis — dijo el general —, no os voy a entretener mucho tiempo. Partiréis de inmediato a una misión de suma importancia.

—Pero, mi general... — intentó interrumpir Tenz sin tener más respuesta que una mirada penetrante del General Ohruz.

— Como os decía, partiréis al alba hacia las costas del lejano oeste. Hemos descubierto que los Wisseni están construyendo un puesto avanzado cerca de esas costas, y necesitamos que vayáis a investigarlo lo antes posible. Las intercepciones en sus comunicaciones nos indican que están desarrollando en ese lugar algún tipo de nueva tecnología de telecomunicación. Y sabéis que para nuestro Rey la telecomunicación es tema prioritario.

—¿Y qué ruta debemos seguir? Señor. — preguntó Knaiz.

—Tomareis un barco en el puerto de Menkhaia, hasta el puerto Azkhaia, en el límite de nuestra frontera. Desde allí, no iréis directamente hacia las coordenadas donde creemos que está esa edificación, las tenéis en la documentación. Deberéis moveros sin alejaros de la costa, antes de ir al enclave. Quiero que averigüéis si están teniendo algún tipo de colaboración con los Tekutari. ¡Esos malditos ixazher! Si la hay, deberíais ver sus barcos en algún punto de la costa. Así que la recorreréis desde el puerto, hasta más allá de Kostoratz. Deberéis llegar hasta el paso secreto de Mendjtsas.

## Orion Child ©

—Pero, con el debido respeto, mi general, eso son muchos kilómetros de costa que investigar... Además, ese es el paso de los contrabandistas tekutari. Así que, lo normal es que algún barco veamos.

—Lo sé, Knaiz. Sé que los contrabandistas van a su mar prohibido para tratar con algunos hebtý y otros tekutari. Pero es sumamente importante que averigüemos si esa nueva edificación es fruto de una alianza con los tekutari. Sabréis diferenciar a los contrabandistas de los demás, no lo dudo. Tenéis dos meses para para volver con la información. Ahora, podéis marchar.

—¡Mhendjeku! — dijeron al unísono los espías.

Después de recoger la documentación de la misión salieron del despacho del general. Jaunz no estaba en su sitio, lo que hizo que Knaiz no se pudiera despedir de su padre. Los espías se taparon la cara y salieron del edificio.

—Algún día nos daremos cuenta de que esto sirvió para algo, Tentz. No desesperes.

—Eso será algún día, ahora me voy a apostar en las peleas de zharkus. Y con lo que gane, pagaré para que una hermosa obliti me ayude a descansar.

—Maldito vicioso — dijo Knaiz antes de soltar una carcajada — ¡Descansa! Mañana a las cinco nos vemos en el idoku.

Knaiz se dirigió hacia su casa, vivía en el límite entre las casas de clase alta y los suburbios de la periferia de Kherr. Caminaba tranquilamente agarrando a su idob de las riendas, sentía el cansancio del animal, había estado mucho tiempo llevándole y Knaiz entendía que se merecía un buen descanso.

De pronto oyó en un callejón cierto alboroto, su rol de espía pudo con él y se acercó a ver qué pasaba. “Espérame, compañero” susurró a su idob y se asomó para ver lo que pasaba.



## Orion Child ©

Allí, tres obliti del ejercito estaban rodeando a otro que, magullado y tirado en el suelo, se quejaba por los golpes que le daban.

—Maldito traidor — dijo uno de los obliti —, vergüenza de nuestra raza.

—Hoy no vas a morir. Hoy solo tendrás sufrimiento — añadió otro de los obliti mientras le daba una patada —. Mañana morirás en la orca, como los demás Akhezale.

Knaiz se dio la vuelta y se apoyó contra la pared. En su mente iban y venían multitud de pensamientos, conversaciones con Tentz, con su padre y sus propias convicciones. Ya que él era leal al rey, pero hacía tiempo que no compartía sus decisiones, menos aún aquellas ejecuciones sumarias de los disidentes que estaban capturando. Pensaba en qué pasaría si intervenía, y que las consecuencias de sus actos tendrían complicadas repercusiones. No en vano, él siempre se había descrito como una suma de las consecuencias de las decisiones que había tomado en su vida. No lo dudó más, se cubrió la cabeza con la capucha y se acercó a ellos.

—Sois muy valientes siendo tres contra uno — interrumpió Knaiz —, dejadlo libre.

—¿Quién eres? — contestó uno de los que golpeaban al obliti en el suelo. —, ¿un amigo de este traidor? Si no lo eres, no te equivoques de bando, si no quieres salir perjudicado. ¡Lárgate!

—No te importa quien yo sea — contestó Knaiz —. Ahora mismo os debería importar el peligro que corréis si no lo liberáis.

—¿Peligro? — contestó otro de ellos, mientras los tres reían. — ¡Muestra tu cara, cobarde! Y yo te mostraré qué es el peligro.

—Insisto. Liberadlo — dijo mientras se acercaba al último obliti que le había amenazado.

Entonces el obliti llevó su mano a la espalda y sacó un pequeño revolver con el que encañonó a Knaiz. Los otros dos obliti comenzaron

## Orion Child ©

a sacar sus armas cuando Knaiz, hábilmente y de forma fugaz, agarró el brazo del obliti que le encañonaba y con un movimiento rápido apuntó a los otros dos obliti. Consiguió disparar dos veces el revólver, con lo que acabó con la vida de ambos. Continuó retorciendo el brazo del obliti que tenía el revolver hasta que este quedo arrodillado, pero en aquel movimiento su cara quedó a la vista, Knaiz no podía dejar testigos. El obliti cayó muerto frente a él cuándo le disparó en la cabeza.

—Levántate amigo — le apremió —. Huye, los disparos harán que vengan fuerzas de seguridad.

—Gracias — dijo mientras se levantaba dolorido —, te debo una.

Pero ya no había nadie con quien hablar, Knaiz había desaparecido.

Lejos de allí, la puerta del despacho del general Ohrruz se abrió una vez más, Jaunz entró ayudado por una especie de muleta, fue hasta la mesa y se sentó en una de las sillas mientras el general miraba a la estantería detrás de su mesa.

—No te has despedido, Jaunz.

—No, hubiera mostrado debilidad, y mi hijo hubiera sospechado.

—¿Te lo tengo que agradecer? — contestó el general.

Jaunz hizo una pausa, cerró los ojos, apretó la mandíbula y se contuvo, consciente de que la respuesta que merecía Ohrruz le hubiera traído problemas.

—¿Saben dónde van? — preguntó al general que continuaba mirando por la ventana.

—Saben lo que necesitan saber — dijo el general girándose.

—Deberían saberlo — dijo preocupado el viejo Jaunz — deberían conocer dónde les has enviado realmente.

**Orion Child ©**

—No, sabes que eso pondría en peligro la operación —dijo mientras se acercaba a Jaunz. Se sentó a su lado—. Tu hijo es un buen espía, Jaunz, seguramente es el mejor que tenemos. No temas por él. En dos meses lo tendrás de vuelta y podréis ir juntos a ver las carreras de idobs.

—No temo por él, Ohrruz, créeme viejo amigo. Temo por toda la tribu. — dijo Jaunz señalando unas extrañas nubes en una foto que estaba encima de la mesa del general.

En ese momento Unz y Lurz entraron por la puerta.

—Esperamos sus órdenes, señor.