

1. Introducción

La caravana Terrien es un grupo fundado originalmente por Graham Terrien, un humilde pero carismático mercader te'karn que vio una oportunidad en el transporte de mercancía hacia los nuevos puertos astrales que se estaban formando en el Desierto Calcinado. Terrien, por aquel entonces un inventor que se había hecho un humilde nombre en la industria de los koppemak, colaboró con ellos para desarrollar un arkopan con un sistema de carga modular.

Mientras su idea progresaba, reclutó un grupo de tripulantes para su nueva compañía. Entre ellos se encontraba Kaela Greenwill, una chica te'karn que quedó muy impresionada y con quien Terrien tuvo una corta relación antes de desaparecer. Actualmente, la caravana sigue la idea original de Terrien y se dedica al transporte entre las Comarcas Libres y las colonias del Desierto Calcinado.

En los últimos eventos, la caravana Terrien se disponía a ir a Erlir a ver cómo le va a Yorgos y a recoger el cargamento, pero les ha surgido un imprevisto: en su viaje se toparon con un viejo conocido de Kaela, Zaraazas, que estaba esperando en el puesto de avanzada de la guardia de Niwel. Al encontrarse, Zaraazas les insistió en que se quedasen un par de días, que Yorgos se dirigía de camino.

2. La tripulación

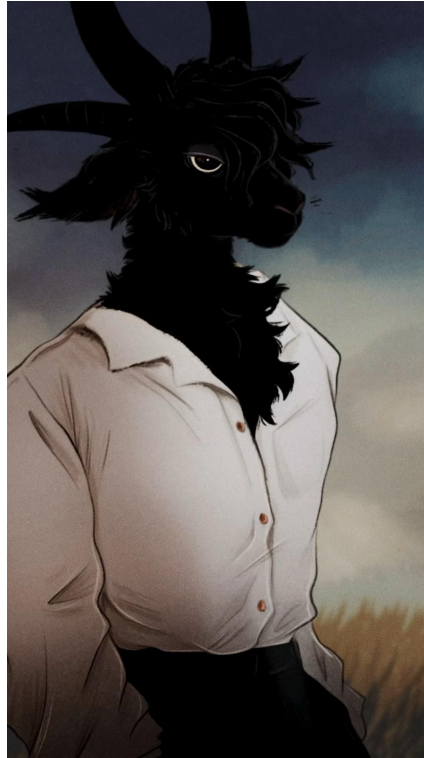
2.1. Kaela Greenwill



Kaela es una mujer te'karn joven, de complexión ligeramente pálida, cabello oscuro y ojeras. Los perspicaces se darán cuenta de que parece estar siempre algo enferma, pero no es evidente lo que le ocurre. Ella dirá que no tiene importancia.

Kaela sufre un problema en su corazón, y necesita de un implante eléctrico en su pecho que asiste su funcionamiento, sin el cual moriría. En su pecho tiene una cicatriz de cuando se lo instalaron, y sobresale una válvula por donde se recarga la célula consensadora que tiene por batería. Ocasionalmente, cuando nadie mire, recargará la batería en el generador más cercano (probablemente el de su nave en la caravana). Este artilugio fue invención de Graham Terrien, poco después de conocerla, cuando se enteró de su condición.

2.2. Threk “Martillo” Leron



Threk es un miembro de la caravana Terrien, además de amigo y leal guarda-espaldas de Kaela Greenwill. Es un korkon de pelaje completamente negro, y se encarga de gestionar la seguridad de la caravana. Threk fue encontrado por la caravana cuando se toparon con el desenlace de una violenta contienda entre dos tribus korkon mientras surcaban el Desierto. Threk era joven en aquel momento, y se encontraba durmiendo junto a su padre, que había caído en batalla.

Los miembros de la caravana le enseñaron a leer y escribir las lenguas comunes en los territorios, y le dieron un hogar. Cuando tuvo la misma edad que Yorgos, le encomendaron una misión en solitario para demostrar sus capacidades (parecida a la de Yorgos: recuperar parte de un cargamento que había desaparecido de las manos de un negociante listillo), la cual superó con éxito y se ganó un puesto oficial en la caravana.

Se ganó el apodo de “martillo” porque una noche mientras la caravana negociaba con una tribu nómada de korkon, un bérog (bisonte gigante) de carga que la tribu usaba perdió el control y se puso a atacar a la gente, y Threk lo derribó con un golpe de martillo de carpintero. Aún a veces la caravana habla entre risas (y probablemente exagere) sobre la lluvia de sesos de bérog y sobre cómo nunca encontraron todos los trozos de su cráneo entre las arenas.

2.3. Bern Ussar

Bern Ussar es un te'karn adulto, de unos 55 años. Es rechoncho y tiene un gran bigote canoso. Es el maestro de intendencia y artillería, por lo que se encarga de gestionar el inventario de carga y munición de las naves, su carga y descarga, además de designar objetivos de tiro y ordenar el fuego.

Bern sirvió en la marina de Camdel, una de las comarcas libres del Valle, antes de retirarse tras quedar herido por un alborotador armado mientras estaba de servicio en la capital (Niwel). Gozó de una retirada pagada durante un tiempo, hasta que le cerraron el grifo. Fue entonces cuando decidió probar con otro trabajo más relajado, con el que pudiera visitar mundo, por lo que se unió a la caravana Terrien. Aun así, hay quien cree que su retirada estaba premeditada, algunos para bien (creen que le tendieron una trampa e intentaron asesinar) y otros para mal (creen que fue él quién planeó el ataque para irse de la guardia).

Tiene familia (mujer y dos hijas) en Camdel, a quien les gusta visitar de vez en cuando cuando tiene un hueco libre tras tanto viajar. Les trae recuerdos de sus viajes a su familia cuando les visita.

2.4. Garitteg (Teg) Klan



Teg es un korkon a quien le apasionan las armas. Es el armero de la caravana, y se dedica a tener a punto las armas y los cascos de las naves.

Le gusta estar su tiempo libre experimentando en su laboratorio improvisado (en uno de los tanques de combustible de reserva) con polvos y minerales con los que fabricar nuevas municiones. Actualmente está en proceso de construir una bala de cañón que utiliza una mecha cronometrada para detonar antes siquiera de impactar contra el casco de una nave, lo que puede ser muy prometedor.

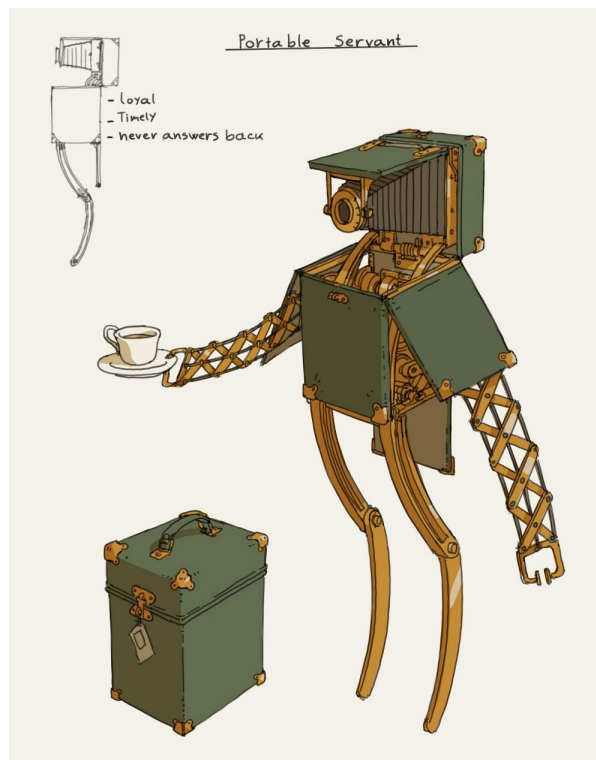
2.5. Padre Veritas

Veritas es un te'karn misionero que forma parte de la Vieja Orden, pero que actúa de forma independiente. Da sermones de vez en cuando a los temerosos del Demiurgo entre la tripulación o a los lugares que visita la caravana.

Se unió en un inicio como cliente a la tripulación, ya que le financiaron una expedición a El'neun para bendecir el portal astral con tal de que la dislocación que contiene fuera apaciguada, pero al ver sus habilidades de labia le fue propuesto un puesto permanente entre las filas de la caravana, que aceptó con gusto.

Veritas prefiere montar a caballo antes que volar en arkopan, pero no le queda otra opción.

2.6. Clavo



Clavo es un koppemak del tamaño de una maleta, capaz de plegarse en una y desplegarse revelando una lente, un par de brazos extensibles y dos piernas metálicas (ver imagen). Su complejidad (5) no se compara a los koppemak más avanzados, por lo que, como otros similares, se rige por un conjunto de leyes que definen su comportamiento. Es capaz de comprender lo que le dicen pero no de hablar, por lo que se comunica a través de dibujos o gestos.

En la caravana se encarga de hacer recados sencillos para el maestro de la nave (que suele ser Kaela, o Bern o Threk si ella está ausente).

Sus leyes actuales son las siguientes:

- 1. No debes hacer daño a un miembro de la tripulación de la caravana Terrien, ni por inacción permitir que uno sufra daño.
- 2. Debes obedecer las órdenes de los miembros autorizados de la caravana Terrien basándose en su rango, excepto aquellas que entren en conflicto con la primera ley.
- 3. Debes proteger tu propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la primera o con la segunda ley.

2.7. El resto de la tripulación

Además de los miembros ya descritos, la tripulación cuenta con 12 mozos (y mozas) de carga, que hacen de artilleros a tiempo parcial, o tienen otros puestos. Sus nombres son:

Nombre	Sexo	Especie	Puesto
Delus Silcamore	H	Te'karn	Mozo de carga y artillero
Robert Williams	H	Te'karn	Mozo de carga y artillero
Lila Walker	M	Te'karn	Moza de carga, artillera y mecánica
Wilson Smith	H	Te'karn	Mozo de carga, electricista y mecánico
Gekard Velan	H	Korkon	Mozo de carga y encargado del motor
Karren Ulegg	H	Korkon	Artillera y electricista
Sérik Lam	H	Te'karn	Mozo de carga y encargado del motor
Mick Singh	H	Te'karn	Artillero y cocinero

...y otros más que no me da tiempo a poner.