

# *Las siete torres*



**KORO**  
*Crafters*





**KORO**  
*Crafters*

*Las siete torres*

*La historia de un mundo  
construido en directo en  
Minecraft*



Esta obra no podrá ser reproducida, ni total ni parcialmente, sin el previo permiso escrito del editor. Todos los derechos reservados.

Esta narración puede contener trazas de acentos no aceptados por la RAE. Contiene cambios de tiempo verbal naturalmente presentes.

Relato no apto para Hipopotomonstrosesquipedaliofóbicos y alérgicos a palabras singulares.

Escrito por Fritch  
Revisión por Haru Yoshimiya  
Maquetación y diseño: TheWicked

Idea original y desarrollo de la historia: equipo de KoroCrafters.

© 2022 KoroCrafters

Publicación digital del primer capítulo, 23 de abril de 2022  
1a edición impresa, 23 de abril de 2023

*Para la comunidad de  
Minecraft decorativo, por  
todo el apoyo que nos da  
día a día*

## WICKED

—§—

Un corazón que late.

Un suelo que comienza a vibrar.

La vibración se convierte en temblor y el temblor, en un rugido implacable. Los latidos se aceleran. Es un meteoro, un meteoro cayendo del cielo directamente hacia él. Estar muerto no sirve de nada frente al aplastamiento ni a la desintegración. Está paralizado, de pie en medio de la llanura, solo... ¿Solo? Las ascuas azul zafiro de sus ojos parpadean. No puede ser, y sin embargo ahí está, apenas una sombra. A pesar de la distancia y la nube de polvo que la envuelve, del tiempo transcurrido — tanto tiempo—, la silueta, el gesto, son inconfundibles. Están grabados a fuego en su ser. Con el corazón desbocado, levanta el brazo y trata de gritar. La sombra se gira un instante, ajena a la ventisca de tierra. Una barrera sólida de aire y polvo barre a Wicked, convirtiéndolo en un borrón de luz azul claro, así como la ola perfecta arrastra a aquel lo bastante temerario para tratar de cabalgarla.

—¿Señor? Permiso para entrar —los golpes en la puerta le devuelven por completo a la realidad.

Con una profunda inspiración, se toma un momento para recuperar la compostura. Pronto, la luz en sus ojos —y en las líneas que recorren su uniforme— vuelven a fluir con suavidad, con ese ritmo hipnótico tan característico.

Tiene gracia hablar de uno mismo como si estuviese vivo, como si hubiese carne envolviendo un corazón. Latidos, respiraciones, todo recuerdos heredados de aquel otro Wicked, tan distinto y, sin embargo, tan parecido al que se pone en pie, en su cuartel de la base de los Fénix Celestes.

—Adelante, pasa.

Yarvis —segundo en la escuadrilla de vuelo— entra y saluda, formando con la mano un ala sobre el pecho. Luego se aproxima con apremiante preocupación.

—Algo extraño ha ocurrido hoy en la instrucción de vuelo —lo dice con toda naturalidad, como si tener frente a sí a un esqueleto encapuchado en uniforme militar fuese de lo más natural.

—¿A qué te refieres? ¿Ha ocurrido algún accidente? ¿Alguien ha resultado herido? —su tono sugiere más escepticismo que preocupación.

Los Fénix Celestes son pilotos de alto nivel, e incluso volando en formación, su posibilidad de sufrir un percance es virtualmente impensable.

—Bueno, no sé cómo decir esto, así que lo soltaré sin más: hemos visto una estatua tuya a unos veinte stacks al sudeste de Meseta.

Varios pensamientos cruzan la mente de Wicked. La posibilidad de que alguien haya podido acercarse tanto a la base, sorteando

la vigilancia, es inquietante.

Y todo para poner una escultura.

¿Es una advertencia? ¿Una muestra de fuerza?

Como en tantas otras ocasiones, la curiosidad puede más que la cautela.

—Vamos, tengo que inspeccionarla personalmente. ¿Qué más puedes decirme? —pregunta mientras suben a paso ligero hacia uno de los grandes hangares que albergan los ornitópteros que forman la escuadra.

—Pues no mucho más, apenas la sobrevolamos —el oficial parece hablar consigo mismo, como si rebuscase en un recuerdo casi olvidado.

Wicked lo mira de reojo con extrañeza:

—¿Y cómo puedes saber entonces el aspecto que tiene la estatua?

Como toda respuesta, recibe una expresión confusa.

El tejado del hangar se desliza, dejando que la intensa luz del mediodía bañe al *Rival365*, ornitóptero reservado al comandante. Con el aspecto de una titánica ave mecánica, y las alas replegadas, recibe los últimos ajustes previos al vuelo.

—En tan poco tiempo no he conseguido acabar de ajustar el estabilizador, tendrás que apañártelas —gruñe Cáster.

—Por lo demás, ya lo tienes listo... Más te vale traerlo de una sola pieza.



Wicked lo mira con un resplandor celestial, como si nunca hubiese roto un plato. Cáster, con la media sonrisa de quien ya está de vuelta de miradas inocentes, le hace un gesto con la mano que en nada se parece a un ala sobre el pecho, mientras ve cómo trepa al *Rival*.

—¡Todas las tropas conmigo! —ordena cerrando la cabina de vuelo.

Con un estruendoso bufido de vapor, los engranajes e hidráulicos de las potentes patas del artefacto se extienden en un salto que impulsa al ornitóptero a gran altura y, desplegando las alas, lo lanzan al vuelo. Dejando atrás la base Meseta, se dirige a las coordenadas indicadas. Un par de *Rivals* esperan junto a sus pilotos y, tras un preciso aterrizaje, se reúne con ellos.

—Señor, la figura está hacia allí. Parece que tenga algo en las manos —indica el cadete, señalando con el brazo tras efectuar el saludo.

Wicked mira hacia la dirección fijada. A esa distancia, los rasgos son irreconocibles. Pero una sensación tan real como el suelo que pisa le dice que, efectivamente, es una réplica de sí mismo.

—Acompañadme. Vamos a descubrir qué significa todo esto —ordena.

—Sí, señor —las palabras de Yarvis y los demás suenan inexpresivas. A pesar de todo, en lugar de seguir a su comandante, se quedan quietos, de pie, confusos.

Wicked se gira examinando la situación. Pese a no estar en formación, observando la posición de sus hombres, se podría trazar en el suelo un arco imaginario, una barrera tan inexistente

como infranqueable. Pensativo, se acerca a la figura, dejándoles atrás mientras el resto de *Rival* aterriza con un estruendo mecánico.

No hay señales de trampas, y la estatua se encuentra «de pie en medio de la llanura, sola».

Un escalofrío le recorre la espalda.

Bueno, no es un auténtico escalofrío, pero el recuerdo está ahí. Su gemelo de piedra sostiene un libro abierto entre las manos. El detalle de la talla es exquisito. Cada pliegue del uniforme, cada letra en el libro. Sus dedos se deslizan sobre la primera línea del texto y...

Oscuridad y silencio.

Sólo el latido de su corazón le acompaña, rítmico y acelerado.

Allá arriba, de nuevo, el meteorito, inexorable, mensajero de catástrofes.

A diferencia de su pesadilla, no hay ruido, ni se levanta polvo. Con su brillante aura, cuelga del cielo como un farol, como una espada de Damocles que amenaza la vida de todos, sin que nadie sea consciente del peligro.

Con la mano inmovilizada sobre el libro, una ambigua voz infantil resuena en su cabeza: «No soy yo el grave peligro que amenaza estas tierras. De hecho, y con algo de suerte, podría ser la solución».

Una luz pulsante emana del meteorito, acompasando la voz que lo llena todo.

—Por desgracia, mi intervención tiene un límite, voy a necesitar ayuda. De lo contrario, muchas personas sufrirán un destino terrible. ¿Podrás tú ayudarme? —suplica la voz, afligida.

Una ráfaga de imágenes conducen a Wicked desde el desconocimiento a la revelación y, tras ésta, al dilema.

—Jefe, ¿va todo bien? —grita Yarvis formando un altavoz con las manos.

El elegante marcapáginas, grabado en el libro, aparece rematado con un pequeño cristal malva en su extremo. Junto a la gema, una palabra, la única comprensible de todo el texto, parece apremiarle: Wicked.

Sin atisbo de duda, aprieta con fuerza su pulgar sobre el afilado cristal. Una gota de sangre, una huella, un compromiso.

Aunque, por supuesto, no hay sangre ni huella. Los esqueletos no sangran.

Dejando su estatua atrás, y con un pacto que cumplir por delante, se aproxima con paso decidido a los suyos.

—Yarvis, hay algo más grande de lo que debo ocuparme. Vas a tener que dirigir tú la incursión a Mirrin, así como a la escuadrilla durante mi ausencia. Confío en ti, no me decepciones. ¿Habéis oído todos? —grita al grupo, que se mira entre sí con sorpresa.

Antes de que nadie pueda decir “esta boca es mía”, Wicked sube al *Rival365* y despega, dejando a todos cubiertos por una nube de polvo y estupefacción.

## 2\_PRO\_FEZOR

—§—

El corazón de Profe da un vuelco al oír el siseo y el posterior impacto. Desde que los *creepers* campan a sus anchas, siente que no tiene un momento de paz. Sin ser del todo humano, sin ser del todo cubo de magma, Profe encarna rasgos de ambas razas.

Su ausencia de oídos, compensado con creces por un aguzado sentido para percibir las vibraciones (y las explosiones), le convierte en la víctima perfecta para esos sigilosos maestros del camuflaje.

Por fortuna, es una falsa alarma. La vibración de la colisión se ha producido a una distancia considerable. Así que, o es el *creeper* más grande que se haya visto jamás —su cálida piel de plasma magmático cruje con solo pensarlo— o algo fuera de lo común ocurre.

—¿Has sido tú, Melé, eh?

El guacamayo gira la cabeza desde su percha al oír su nombre. Por su expresión imperturbable, parece ser que no ha tenido

nada que ver con el susto, que nace de un terror anidado en lo más profundo de su subconsciente.

Es el momento de echar un vistazo con más atención. La escalera de mano sube hasta la plataforma que funciona como observatorio improvisado.

Sobre la plataforma, una maraña de palancas y engranajes rodean un gran telescopio de cobre que apunta al cielo, absorto, como si la llegada de Profe no fuese con él.

Sentándose en un banquito incorporado al artefacto, Profe tira de una palanca para hacer bajar la lente y, girando una rueda con manivela, efectúa un barrido sobre toda la zona. Otea los alrededores del gran pináculo de piedra rojiza, que corona la montaña sobre la que se asienta.

Por allí transcurre el río, atravesando apacible la pequeña villa rodeada de cultivos, que lindan con la densa jungla. Según va deslizando la vista, se va imponiendo la llanura árida... Ahí está.

Una aeronave, posada en la zona desértica, y una figura, llaman la atención de Profe. Los últimos chorros de vapor dan la clave al misterio del *creeper* gigante. Es el aterrizaje del *Rival365* lo que ha conseguido sacarle de su rutina, aunque en la vida de un investigador incansable, poco hay de hábitos y costumbres.

Pulsando un interruptor, añade proximidad al enfoque, y puede así examinar con más detalle al tripulante.

El encapuchado abandona de un salto el ornitóptero y lo revisa cuidadosamente.

De golpe, la figura se gira y mira fijamente en su dirección,

acechando al acechante. La sorpresa hace que Profe se eche hacia atrás con el gesto de a quien han pillado con las manos en la masa.

—Es un esqueleto —el tono de asombro queda un poco descafeinado, teniendo en cuenta que nace de una criatura hecha de lava.

*“Le dijo la sartén al cazo”*, podría pensarse.

*“Seguramente le habrá llamado la atención el reflejo del sol en la lupa del telescopio”*, concluye inquieto.

Pensativo, baja del banquito directo al laboratorio.

Al fondo, la escalera de caracol —en el pozo que conduce al sótano—, llama su atención, como un interrogante, curvada y llena de misterios.

La mira de reojo, pero se retrasa limpiando unas probetas, ordenando los componentes que hay sobre la mesa, comprobando las provisiones de redstone... Distracciones.

Un pulso estable e insistente resuena en la profundidad del sótano, llamándole, exigente, como golpes en la puerta a altas horas de la noche.

Se sacude tanta duda de encima y cruza la gran sala, recto como un signo de admiración hacia la escalera, bajándola con paso decidido. Uno, dos niveles.

Observa la penumbra de los pasillos que ha ido cavando. La mina parece distinta. La luz de las antorchas proyecta sombras que parecen indicarle el camino. Unas indicaciones innecesarias,

por otra parte. El pulso viene de un pasillo en concreto, y lo recorre con la rapidez y precisión con la que uno se toma un jarabe amargo.

Alguien lo espera al girar el último recodo.

La piedra se encuentra con la piedra. Piedra esculpida frente a piedra fundida. Como un espejo, le cuestiona: “¿*Quién eres? ¿Qué eres? ¿Qué es lo que vas a hacer?*”

La estatua sostiene un libro, irresistible para un académico. Pasa un dedo sobre la página...

Es el meteoro.

Durante los últimos días ha estado observando con el telescopio como un meteorito recorre el cielo, estudiándolo. Ahora lo tiene frente a él, en medio de la oscuridad, estático.

Resuena en su cabeza:

—Ha llegado el momento de dejar de observar. Hay que pasar a la acción.

La voz infantil del ente le trae recuerdos. Pupitres, preguntas, respuestas.

Parecen recuerdos ajenos, como una historia contada por alguien. Nuevas imágenes recorren su mente, lugares, datos. Una misión.

—El mayor reto se presenta ante ti. Y tu ayuda es imprescindible para todos. Aunque lleno de dificultades, confío en que no rendirás antes de empezar —la vocecilla sabe qué resortes activar.

El trabajo y la constancia forman parte de la esencia de Profé. La simple mención de caer en la derrota, sin luchar, hace que se encienda su ánimo.

Apretando el puño, observa el libro. Su nombre figura al pie de la página. Hay una lección que impartir, y ya lo creo que la va a dar.

Junto a su nombre, aprieta con decisión su pulgar, en llamas, sobre la placa circular de cristal malva, fundiendo su huella en la misma.

—Bienvenido a bordo —la voz a su espalda hace que dé un respingo.

Es el esqueleto encapuchado en uniforme que vió hace un rato.

—Yo te he visto... Bueno, antes te vi, pero también en mi cabeza, hace un momento.

—También yo recuerdo haberte visto, fueron tantas imágenes...  
—el esqueleto lo mira directamente.

Llamas rojas cruzan la mirada con llamas azules.

Wicked rompe el silencio.

—Hay una distancia considerable que cubrir antes de llegar a nuestro destino. ¿Dispones de algún medio de transporte?

—Bueno, tengo algo parecido —Profé conduce a Wicked a través de los túneles, hasta una localización cercana.

Frente a ellos, un umbral de gran tamaño, oscuro como la boca



del lobo, se abre ante ellos. Tras él, tan sólo una pared.

—No comprendo —Wicked mira confundido a Profe.

Éste se frota las manos hasta prender una llama sobre su palma. Se aproxima con cautela hacia el portal y acaricia la parte interior de la obsidiana, dejando un reguero de fuego. Las llamas toman fuerza y completan el círculo. Lentamente, el resplandor se atenúa y toma un tono morado, formando ondas.

—Las distancias son distintas ahí dentro.

—Nos vemos, entonces —se despide Wicked con un saludo militar.

## ALIMOR

—§—

En el corazón del bosque hay un claro. En el claro, una cabaña. En la cabaña... Bueno, en la cabaña no hay nadie. Y eso que es una cabaña realmente acogedora. No una de esas cabañas que la gente utiliza prácticamente como almacén, y visita sólo de tanto en tanto.

En ésta, no hay ni una pizca de suciedad, ni un mueble polvoriento.

Nada de eso.

Y es que Alimor cuida de cada detalle. Desde el tejado que simula la copa de los abetos que, somnolientos, delimitan el claro, hasta el último herraje de cada puerta y ventana. La pared del salón está cubierta por amplios ventanales. La luz del sol se cuele, dorada como la miel, desde el mediodía hasta las últimas horas de la tarde. Cubre cada mullido cojín, e invita a dormir largas siestas.

Lo que me lleva a la siguiente cuestión: ¿Qué podría arrancar a

Ali de su siesta y...?

Un estridente balido, amortiguado por la vegetación, resuena a lo lejos, como una más que probable respuesta.

Lo mejor será que sobrevoemos el claro —dejando atrás el murmullo del manantial— que, tras una caída de algo más de un ocho bloques, sirve de abrevadero a diversos animales.

Los rediles, y el pequeño cobertizo, coronan el santuario que acoge a toda criatura que necesite refugio. Vacas y ovejas pacen a sus anchas, indolentes, entre los zumbidos de las diligentes abejas y los holgazanes zánganos.

Crucemos el bosque para llegar así al acantilado. La montaña que resguarda la zona de costa parece cortada a navaja, formando un risco imponente. Allí, los abetos más prudentes crecen dejando un margen de roca pelada que aboca al vacío. Los más atrevidos, se descuelgan asomados al mar, sin pudor, creciendo casi en horizontal y provocando vértigo a los primeros.

Quien no da la menor muestra de miedo a las alturas es Alimor. Ahí la tenéis, al borde mismo del precipicio. Usando la mano como improvisada visera, concentrada e inspirando profundamente la brisa marina, observa el inconcebible espectáculo que se presenta ante ella. Ni siquiera el incansable griterío —varios metros más abajo— logra desviar su atención.

Cruzando el cielo, y con el aspecto de una cabeza de larga melena, la gran roca cae sin remedio. Eso sí, a su ritmo, sin prisas. Cualquiera diría que está examinando el terreno, buscando el lugar idóneo donde impactar.

Un dramático berrido consigue centrar a Alimor en su misión.

Localiza la repisa desde la que la apremia el insistente chivo. Llegar hasta allí, parece una misión imposible. Pero sin dejarse intimidar, traza mentalmente el camino de bajada menos peligroso.

Se ajusta el peto vaquero y, soltando un bufido, comienza a descender pegada a la pared vertical de roca, buscando un apoyo aquí, un agarradero allá. Entona una melodía rítmica y pegadiza, tratando de recordar dónde la escuchó. Antes de finalizar el segundo estribillo, alcanza el saliente. Es bastante más amplio de lo que parecía desde arriba, y esconde una sorpresa en la parte que queda oculta a la vista desde lo alto.

La mira cara a cara.

Es ella misma, su reflejo en piedra.

Ahí, de pie, mirando al cielo, en dirección al mar. Pero hay algo distinto, algo más. Mientras que la mirada de Alimor estaba llena de sorpresa y preocupación, esta otra mirada proyecta decisión y esperanza. La estatua parece saber algo que ella desconoce.

Le ofrece un libro, el conocimiento. Recorre su mente una amenaza: la destrucción; pero también la semilla de la reconstrucción.

Cuando levanta la mano del libro, la partida se equilibra. Se gira mirando de nuevo al cometa, con nuevos conocimientos adquiridos, y su mirada es más parecida a la de la estatua. Es curioso. Una escultura que esculpe.

Ahora lo comprende: el tiempo se acaba y hay mucho por hacer. Sobre el libro, varias piezas de cristal malva engarzadas en reluciente cobre aguardan una respuesta. Encajándolas sobre un

pequeño soporte, Alimor forma la figura de un diminuto gólem.

El pacto está sellado.

Busca con la mirada el objeto de su rescate y, un suave balido, allá arriba, le dice que subir de vuelta va a ser más sencillo de lo que esperaba. El chivo festeja su regreso con varios saltos acrobáticos y una suave embestida.

Tras devolver a la prófuga con el resto de cabras, Ali apresura sus pasos hacia la cabaña. El sol todavía tardará en ponerse, pero ya llega tarde. Sin distraerse, pero tomándose su tiempo, llena el petate con todo lo necesario.

—Hay que ver todo lo que cabe en esta mochila —piensa en voz alta.

Recogido todo, cierra cuidadosamente la puerta, rozando con suavidad la madera.

Con un agudo y seco silbido, llama a Horsemanuel. El caballo yergue la cabeza con las orejas apuntando hacia la fuente del sonido. Remoloneando, se acerca, manso, a Alimor, que acaricia su cuello con firmeza.

—Vamos.

El caballo la sigue, topando su hombro con la cabeza delicadamente.

Llegados al cobertizo, ensilla al caballo y le coloca las riendas.

Tras subir a horcajadas, cabalga al paso, con tranquilidad, colina abajo hacia el pueblo costero, no sin antes dar una última

mirada nostálgica a su cabaña, a su claro, a su bosque.

A las afueras, junto al tocón del gran roble, espera el equipo perezoso en pleno.

—Llegas muy tarde —le reprenden las chicas.

—Ali, se me ha ocurrido algo buenísimo que buscar —confiesa una de ellas esbozando una sonrisa pícaro.

Y es que habían quedado para jugar al ¡Venga! El juego que han ideado tiene una reglas muy simples: cada una nombra un objeto, tan sencillo o difícil de localizar como deseen. Luego, al grito de «¡Venga!», salen todas a la busca de esos objetos. La primera que consiga traerlos todos, gana la partida.

—¿Has visto el meteorito, Ali? No se habla de otra cosa en la plaza —el desenfado con el que lo dice se ve apagado por un fondo de preocupación.

—De eso precisamente quería hablaros —las miradas se dirigen al petate que cuelga de su espalda.

—¿Te vas? —le preguntan con un nudo en la voz.

—Es lo que he decidido. Por favor, cuidado de Cabralis y de los demás animales. Os voy a echar tanto de menos... —consigue mantener el optimismo en la voz.

Pero su mirada, llena de mar, expresa una profunda tristeza.

Paseando, retoman su camino hasta el pequeño puerto, completando un rosario de despedidas, abrazos, consejos, y paquetes con deliciosa comida «para el viaje».

Finalmente, las componentes del equipo perezoso, la abrazan y se despiden de ella con gran emoción.

Salta desde el muelle sobre la pequeña embarcación... y sobre la gran aventura que la espera.

Tras remar, alejándose de la orilla, suelta velas, y alguna lágrima.

## HAKUNA

—§—

—Mira, corazón, doce esmeraldas es demasiado poco. Como ya te he dicho, este mapa es único. No puedo venderlo por menos de una cuarta de *stack*.

La aldeana que regenta la tienda, se cruza de brazos y niega con la cabeza.

Hakuna mira hacia arriba, con la paciencia agotada, poniendo los ojos en blanco. Con toda desfachatez, una copia de ese mismo plano “exclusivo” luce expuesto en un marco tras ella. Parece ser que se da cuenta de la metedura de pata porque, disimuladamente y sin dejar de mirar a los ojos a su cliente, se desliza de lado tapando así con su cuerpo la prueba del delito.

—Único —dice, desafiante, levantando la cabeza para mirarle directamente a los ojos.

Está claro que no se deja impresionar, a pesar de que su cliente



le saque más de una cabeza de altura.

Se pregunta si la vendedora debió de poner esa misma mirada, de ensayada indiferencia que despliega ahora al ver llegar al *Etherus* —su enorme dirigible de transporte—, sobrevolar la diminuta villa, rodeada de altas montañas, para posarse en el otro extremo del valle.

Rebusca en su estuche.

—Dieciséis gemas es un precio desorbitado. Lo máximo que puedo ofrecerte son trece, y lo considero un robo.

Nota cómo ella le examina de arriba a abajo. Por un instante detiene la mirada en sus anteojos multilente. Pero ese tipo de binoculares supera en mucho el precio que están negociando. Y estamos hablando de los fabricados en cadena. Los que lleva puestos Hakuna están rematados con filigranas que, además de embellecer el modelo, permiten calibrar distancias y tipos de lupa con precisión.

Son una pequeña obra de arte.

En cuanto a la ropa, no hay nada que pudiese vender a buen precio. La camisa está castigada por el trabajo diario y ha perdido el blanco intenso que debió de tener en su día. Y el chaleco, azul marino con pasamanería dorada, a pesar de estar hecho a medida con un diseño elegante y materiales de calidad, también queda deslucido por el uso.

Sin embargo, algo llama su atención.

Detiene su mirada en el marcapuntos de tres agujas, sujeto con una cadena, que asoma por un pequeño bolsillo de la chaquetilla.

—Mira, como me caes bien y me recuerdas a un primo mío que vive en el norte, muy querido para mí, te propongo algo. Tú me das catorce gemas y esa brújula que tienes ahí, y zanjamos el asunto.

Hakuna se lleva la mano al bolsillo, con gesto protector, y saca el marcapuntos. Lo acaricia con el pulgar. Como la gran mayoría de sus posesiones, no son simplemente objetos. Hay esfuerzo y cariño puestos en ellos. Su inquietud le lleva a mejorar sus prestaciones y a decorar todo aquello que cae en sus manos.

Y ese compás es un buen ejemplo de ello.

Por otra parte, el cuadro de mandos de su aeronave tiene brújula, y parece ser que va necesitar, sí o sí, ese maldito plano.

Calculando sus opciones, devuelve el compás a su bolsillo y tamborilea con los dedos sobre el mostrador, mirando distraídamente el pequeño cristal malva que reluce remachada en su guante de trabajo.

Alguien más ha fijado su mirada en la piedra de color violeta. Casi puede ver el reflejo morado en los codiciosos ojos de la mercader.

—Mira qué bonita joya tienes ahí. Por una como esa, podrías llevarte el mapa.

En un instante pasan por su mente los recientes acontecimientos.

De qué forma, la inexplicable fuga en el generador de vapor le obligó a realizar una parada técnica llevándole, tras el aterrizaje, a descubrir la estatua —su estatua— y con ella el libro, su destino.

De qué forma, sus miles de preguntas se multiplicaron y encajaron como engranajes, formando así la más intrigante y compleja maquinaria, llena de secretos por desentrañar.

De qué forma, remachando con fuerza el cristal a su guante, como si de un fuerte apretón de manos se tratara, quedó sellado su compromiso.

Pero una voz, esa voz —de nuevo—, interrumpe sus pensamientos.

—Incluso podríamos negociar la compra de un plano completo de las tierras conocidas. Mira, con un plano así nunca estarás perdido —susurra melosa.

Sin otras opciones que valorar, se ve atrapado por la codicia de esa otra parte contratante. Parece que haría falta un terremoto para...

Un rumor crece y crece, acallando la negociación.

Le recuerda a una de sus máquinas, aproximándose. Ese tipo de maquinaria pesada que ha reparado incontables veces: grandes arados para cultivar la tierra, colosales tuneladoras industriales para cavar en las minas.

Pero este rugido viene del cielo.

Es el mundo al revés. ¿Dónde se ha visto que haya un terremoto en el cielo?

La tenue sombra que proyecta el ‘Etherus’ sobre el elevado valle de montaña, se transforma en un eclipse.

Sobrecogidos, ambos levantan la mirada. A través de la

claraboya, ven algo que desafía la razón. Se diría que una de las montañas se ha quebrado y cae de lado, dejando tras de sí, una enorme cantidad de restos y gases.

El meteorito, ajeno a las reacciones que provoca, pasa de largo cruzando el cielo, dejándoles en estado de conmoción. Fuera, los gritos de los aldeanos apenas se oyen en medio del estruendo.

Pasa la sombra. El rugido se aleja. Todos se miran, incrédulos al ver que siguen con vida, en silencio, como el que cuenta el tiempo que transcurre entre el rayo y el trueno, y temiendo que el menor movimiento haga caer el cielo sobre sus cabezas.

El rumor del arado, de la tuneladora, se aleja. Pero los arados están hechos para rasgar la tierra, las tuneladoras para perforarla.

Y tras el rayo llega el trueno.

Un tremendo impacto, como una advertencia, se oye en la lejanía. De nuevo, la cuenta silenciosa.

A pesar de todo lo ocurrido, la llegada del temblor les pilla por sorpresa. Supongo que la esperanza es lo último que se pierde. Pero, inflexible, la tierra se agita con la brutal onda expansiva. Incluso el dirigible, absorto allá arriba, se bambolea mansamente, envuelto por los gritos de los aldeanos.

No hay dónde agarrarse.

El marco con el plano cae al suelo y se hace pedazos. De la misma forma que llegó, el temblor se desvanece. Todo queda en calma.

Con el rostro lívido, la dependienta se levanta, apoyándose en la

pared, y se sacude la suciedad del mandil.

—Entonces, ¿cómo vas a querer pagar el mapa? —pregunta girándose con simulado desenfado.

Su voz tiembla.

Pero está hablando al vacío. Y es que sobran los mapas. Con el norte más claro que nunca, Hakuna se dirige con paso firme a la aeronave.

Tratar de describir al *Etherus* es una ardua tarea. Tiene ese encanto único que otorga un diseño inclasificable: más que una aeronave, es una combinación —en sorprendente equilibrio— de piezas de otras. Es ese gato callejero sin raza definida, y con la astucia de todas ellas.

Trepa por la escalerilla y, sentado a los mandos, emprende el vuelo rumbo a la columna eruptiva provocada por la colisión.

## EDHUS

—§—

El espectáculo parece descorazonador a primera vista.

El resultado de un impacto que convierte montañas en valles, y bosques en áridos pedregales. Un lugar herido de muerte para el que parece no haber esperanza.

Pero si miramos con atención, la cosa cambia.

En el centro del profundo cráter, allá a lo lejos, flota un corazón. Por supuesto, no es un corazón al uso —hecho de músculo, y por el que corre sangre: éste es un corazón mucho más duro, forjado a golpes; un corazón que, despojado de su carne hecha de roca y tierra, ha quedado reducido —o podríamos decir sublimado— a su más primitiva esencia.

Es un candente corazón de cristal en el que ondean tempestuosos destellos de luz malva, como rayos cautivos tratando de escapar. A su alrededor, como sombras proyectadas en todas direcciones,

varias geodas escarban la tierra como si intentasen huir de la luz.

Edhus recorre con la mirada toda la zona arrasada, apoyando el talón sobre el borde mismo. Los recuerdos que le trae este lugar despiertan en él nostalgia e ira a partes iguales.

Para la descomunal figura acorazada, ese foso es apenas un boquete comparado con la insondable nada que hunde su pecho: ni todo el deseo de venganza que ha ido acumulando ha podido llenarlo, más bien al contrario. Parece que ese odio le ha quitado lo poco que pudiese quedar de él, convirtiéndolo en un autómatas con el único propósito de cobrarse un ojo por ese otro ojo perdido.

Y lo peor de ese abismo que hay dentro de él es que está huérfano de corazón. Ni siquiera se encuentra uno de piedra. Aunque esto no siempre fue así. En el pasado, el más grande corazón llenó, rebosante, ese espacio. Un corazón que no paró de crecer, alimentado por el amor de un marido entregado y las risas de unos hijos felices.

Pero eso fue antes de que llegase la guerra.

La guerra, esa ladrona que lo arrebató todo, y no se queda con nada. Que se regodea destruyendo su botín, y dejando tras de sí polvo y nada. Y eso quedó en Edhus tras la guerra, tras la pérdida: partículas de un corazón, tan diminutas, que se pierden en el pozo de su ser.

El hilo de sus pensamientos se corta. Una presencia, desapercibida hasta entonces, capta su atención. Con un chasquido metálico, Edhus se gira, adoptando la posición de guardia. Al instante se convierte en un feroz guerrero, en un *gólem*, sin gesto ni emociones tras el yelmo.

El niño está ahí, de pie. Le está mirando fijamente. Es pequeño, pero la amenazadora mole que tiene delante no parece asustarle en absoluto, y mucho menos amedrentarle.

Y eso que apenas le llega a la rodilla.

Mira hacia arriba con curiosidad los enrevesados diseños de esa montaña de placas —ingeniosamente encajadas— que forman la armadura de Edhus. Las líneas que recorren el casco, la pechera y las grebas componen extrañas formas. Se diría que el niño trata de encontrar motivos familiares, como el que mira las nubes interpretando en ellas formas de ovejas u otros animales.

Edhus relaja la posición, baja la mirada, y un fugaz recuerdo —un instante de felicidad prestada— se aferra al borde del pozo de su corazón. Pero ese recuerdo se precipita hacia el fondo, sin remedio, y desaparece, dejando a Edhus de nuevo gritando a la oscuridad, pero sin emitir ni un sólo sonido.

Allá a lo lejos, el cristal emite un cegador destello, tras lo cual pierde intensidad. Mortecino.

—¿Qué haces aquí tan solo? —pregunta al niño, o quizás a sí mismo, hincando una rodilla en el suelo. —¿Dónde están tus padres?

Éste se rasca la cabeza distraído, rebusca en un bolsillo y saca una manzana. Parece cansado de haber estado jugando todo el día porque lleva la ropa sucia y algún que otro rasguño.

*“Debe de vivir en esa villa cercana que hay al otro lado, en el valle”,* piensa Edhus.

Y es que —tal y como le mostró la visión de la estatua—, la caída



del meteorito apenas provocó daños más allá de un temblor y, evidentemente, el cráter por el que ahora deambula.

Esa estatua vacía y sin expresión, como él mismo. La estatua que apareció —sin razón aparente— entre los restos de su hogar, un hogar sin familia. Esa misma estatua que le brindaba la posibilidad de obtener los medios para llevar a cabo su venganza.

Pulverizó entre sus dedos el pequeño cristal malva que reposaba sobre el libro esculpido en la piedra. Una promesa movida por el rencor: no detenerse hasta que desaparezcan sus enemigos o él mismo.

El niño parece que se ha cansado de ofrecer la manzana a una armadura que ni siquiera tiene boca. Por lo visto, se lo piensa y, sujetándola con las dos manos, le da un bocado y lo mastica cuidadosamente. Luego, pensativo, vuelve a guardar la manzana en el bolsillo del que salió.

Edhus levanta la mirada de nuevo.

El cristal reluce ahora formando suaves ondas, como el sosegado mar que hay un poco más allá. A la luz del ocaso, sus pensamientos navegan sin rumbo definido, abstraído en aquella otra cosa que da algo de sentido a su vida: la construcción.

La depresión rocosa cambia totalmente de aspecto en su mente. Se llena de vida, con un ir y venir de movimiento y actividad. Altas torres se alzan para coronar su perfil. Largos puentes aparecen y la atraviesan desde su centro —así como los rayos de sol cruzan el cielo—, poniendo fin a las más oscuras y violentas tormentas. Floridos jardines emergen adornando todos sus rincones, colmando el espacio de color, y el aire de fragantes perfumes.

Con sus manitas, el chiquillo junta tierra formando un montoncito. Aunque Edhus lo observa atento y no se da cuenta, en su interior otras partículas comienzan a unirse también en medio de la nada.

Edhus alborota el rubio cabello del mocoso. A su espalda, un chapoteo pastoso suena, rítmico, cada vez más cerca. El *slime* se acerca decidido, dando pequeños saltos. Por un momento le recuerda a un anciano de ciudad Shiron, que utilizaba dos bastones como apoyo. Casi puede oír el “tac tac” de los bastones al avanzar a pequeños pasos.

El *slime* se pone a su alcance. Girando la cabeza, susurra ancestrales palabras apuntando con la mano extendida en su dirección. Toma aire, y una capa de color tiñe la armadura. Con un chasquido de dedos, la criatura color lima queda suspendida en el aire durante el tiempo que Edhus contiene la respiración. Implosiona y cae al suelo en mil fragmentos de gelatina que desaparecen colándose por las grietas y rendijas del suelo.

—Qué pesados son —murmura harto, y soltando el aire. La armadura recupera su color original.

El niño mira a Edhus con atención. Tras distraerse un rato pinchando los restos de slime con un palo, finalmente bosteza.

—Anda, vamos. En casa deben de estar preocupados.

Frotándose los ojos, el chaval levanta los brazos en dirección a Edhus.

Alzándolo como quien coge un sombrero, lo sienta a horcajadas sobre sus hombros y se dirige, con paso despreocupado, por el sendero que conduce al cercano pueblo de Rocamar.

El somnoliento niño apoya las manitas y la cabeza sobre el enorme yelmo, dejando atrás un cielo teñido por una paleta de colores rosados, testigo de cómo el ardiente sol se pone, templado por el mar.

## NENITOO

—§—

La taberna ‘El Camauro’ se alza junto al cruce de caminos y es el corazón de la vida social en los alrededores. Tras las largas jornadas de trabajo, los campesinos disfrutaban de la charla, las noticias que llegan del camino y, cómo no, de la bebida. Y en días de feria como estos, la llegada de comerciantes y gente de lugares exóticos la transforma en un hervidero de gran algarabía y jarana, convirtiéndola en un lugar irresistible.

Si entramos en ella, allá al fondo —rodeado por el griterío de los tertulianos—, asoma justo por encima de la alta mesa común una cabeza de ogro, luciendo un llamativo gorro rojo que atrae la atención, como si se tratase de un fuego fatuo de pantano en medio de la noche.

Riendo como el que más, bromeando como el que más y brindando como el que más, pronto consigue transformar los susurros de intolerancia en canciones de taberna, y los temerosos distanciamientos en fraternales codazos de camaradería.

La ropa que viste, con esa camisa que ha soportado largas jornadas de minería, y ese chaleco de lana marcado por la carga de piedra y tierra, puede más que su tono de piel verdoso y no tarda en convertirse en uno más.

Porque Nenitoo no es un ogro como esos que uno puede encontrar en las fábulas que se cuentan de noche a los niños antes de dormir: altos como montañas, portadores de árboles a modo de porra, y con un único objetivo. Destruir.

Bueno, como digo, no es el más alto de los ogros. Desde bien joven, la diferencia de tamaño con los suyos quedó clara: siempre a la carrera para mantener el ritmo de esos pasos de gigante, siempre aguzando el ingenio para llegar a los sitios donde todos alcanzaban con sólo alargar los brazos, y siempre esforzándose para conseguir lo que los demás hacían con facilidad.

Y tampoco necesita un árbol para lograr sus objetivos. De todos modos, un árbol no cabría por la puerta de la taberna. Eso sí, a su lado —descansando junto a la mesa— asoma un bastón algo más grande que los que utilizan los viajeros para apoyarse en las caminatas de sus prolongados trayectos.

Pero para ser completamente sinceros —y aunque no sea su objetivo en la vida—, destruir sí es algo de lo que Nenitoo disfruta. No obstante no se trata de romper cosas sin ton ni son. El propósito tras la destrucción es lo que le da sentido: destruir para dejar un espacio en el que construir; destruir para revelar lo que queda oculto; destruir para solucionar problemas.

Sí, habéis oído bien. A mí no me miréis. Los ogros tienen su propia filosofía.

Al calor de la reunión, los relatos se suceden. Unos cuentan

cómo ha corrido la voz tras la caída de la gran roca del cielo y cómo una peregrinación de gente —venida de todos los puntos cardinales— se dirige hacia ese lugar, atraídos por cantos de prosperidad.

Hablan de gente llegada del mismo cielo, de fosos que conducen al mismo infierno. Historias de ladrones que asaltan en los caminos a aquellos que tienen la mala suerte de toparse con ellos, y vuelven a sus casas con los bolsillos y las ilusiones vacías. En cada nueva versión del chisme, los villanos son más altos, más rápidos y más fuertes.

Lleno de emoción, Nenitoo explica, entre ronda y ronda, cómo perforó toda una ladera en la ciénaga para erigir su casa en un lugar resguardado. El rey del pico, el rey bajo la ladera. Fueron buenos tiempos, acompañado por su amigo Gordopapas, levantando paredes codo con codo y despertando en él la pasión por la construcción. «Eso fue hasta que el destino separó sus caminos» recuerda, colocándose bien el gorro.

Explica también —con tono maravillado— cómo encontró durante la excavación el mayor cristal malva que se haya visto, tan alto como una torre. De cómo, a golpe de pico, descubrió en su interior una figura que resultó ser una representación de sí mismo. Liberado de su prisión, su otro yo le ofrecía eso que tanto deseaba: conocimiento. En sus manos, sujetaba un libro tallado de planos y construcciones que parecían sacados de sus más audaces deseos. Le mostraba así el camino que, desde hace ya tiempo, recorría su corazón cada vez que se atrevía a soñar.

Y, como prueba de sus palabras, estira los brazos por encima de la mesa y coloca un puñado de relucientes fragmentos de cristal, invitando a una nueva ronda en medio del clamor popular.

Junto a la barra, un atento observador da un respingo al ver las gemas sobre la mesa. Coge varias jarras y se acerca a una mesa apartada, llena de miradas turbias, susurros apagados y maquinaciones.

Según avanza el día, las mesas se van vaciando: los viajeros ya hace rato que retomaron su ruta, aprovechando las horas de sol; los lugareños se retiran en pequeños grupos, embriagados por la cháchara y los licores.

La atmósfera del local se vuelve más relajada e íntima.

Comienzan a encenderse los faroles de gas con la llegada del atardecer.

Cuando sólo quedan los últimos rezagados —y aprovechando que la mesa de Nenitoo está prácticamente vacía—, los tipos se levantan y avanzan en formación con cara de pocos amigos. Se sitúan en pie frente a él y, sin mediar presentación —observándole con superioridad—, el cabecilla pregunta:

—¿Dirección?

—Y pensar que hay cien formas de saludar... —responde Nenitoo, claramente decepcionado al tiempo que levanta la mirada.

Envalentonado por sus secuaces, frunce el ceño y, con tono autoritario, el tipejo repite, alzando la voz:

—Te pregunto que a dónde te diriges.

Parece ser que la banda de saqueadores de caminos —sobre la que alertaban los viajeros— ha quedado al descubierto. Efectivamente son altos, rápidos y fuertes.

Pero hay tres cosas que los bandidos todavía no saben, y que muy pronto van a descubrir:

La primera es que Nenitoo no está sentado en un taburete. Los asientos son tan pequeños entre los humanos que ha adoptado la costumbre de sentarse en el suelo. Y hasta el más pequeño de los ogros es, con diferencia, más grande que el mayor de los humanos. De modo que, cuando se levanta —inclinado para no golpearse con una de las vigas que recorren el techo—, el grupo de saqueadores se queda con la boca abierta.

La segunda es que el bastón que hay a su lado, en realidad, no es un bastón. Tomando el mango con un gesto distraído, levanta el pico, grande como un arado, y lo deja caer casi con dulzura sobre la mesa que cruje bajo su peso. El pico queda clavado como la espada en la piedra, retando a quien sea lo suficientemente fuerte como para sacarlo de la mesa. Las caras, pálidas, se convierten en un poema, en una elegía.

La tercera, y última, es que Nenitoo no soporta a los tipos de esa calaña; los que van olisqueando en busca de debilidades ajenas para aprovecharse de ellas.

Así que su expresión pasa de la diversión al enfado, subiendo sobre la mesa con un solo paso, y dando un grito que hace temblar toda la cantina. Los bandidos hacen gala de su rapidez y desaparecen a toda velocidad. Una sonrisa traviesa atraviesa la cara de Nenitoo.

Al cabo de unos días, los rumores corren de boca en boca. Parece ser que el nuevo mozo de cuadras, sospechosamente parecido a uno de los ladrones —pero con más barba y algo más encorvado—, ha oído cómo cada base, cada escondrijo y cada puesto de la pandilla de delincuentes, ha sido minuciosamente reducida a escombros. Cómo los malhechores



parecen haber captado la indirecta, desvaneciéndose en el aire, y cómo la seguridad ha vuelto a los caminos.

Destruir para solucionar problemas.

Sí, parece ser que un ogro ha decidido que éste es un momento, tan bueno como otro cualquiera, para ponerse filosófico.

## LLEGADOS AL FIN

—§—

Pensativos, guardan silencio.

Sólo se escucha el roce de la lona, que hace las veces de puerta de entrada a la carpa, mecida por la suave brisa marítima.

—El perímetro del cráter es muy irregular. Habrá que construir una presa que cubra toda la zona litoral. Parece que lo más razonable es construir dos de las cuatro torres a los lados de la futura presa —dice mientras coloca cuatro figuras.

Éstas simulan torres de planta cuadrada a lo largo del perfil que dejó el impacto, a modo de vértices de un cuadrado mayor, sobre el mapa de la zona.

Los Korocrafters juzgan en silencio el resultado, mirándose unos a otros.

—Entonces, imagino que el cubo central de roca estará

orientado hacia cada una de las torres, haciéndolo coincidir con las esquinas, o bien con los laterales, ¿verdad? Por cierto, vamos a necesitar una potente maquinaria que nos provea de roca.

Gira la chapa cuadrada colocada en el centro mismo del boceto, haciendo coincidir las esquinas con cada una de las torres.

—Creo que mejor así —girándola cuarenta y cinco grados, las esquinas quedan entre las torres.

Nadie parece muy seducido por la idea y, tras dar varios giros a la pieza sin demasiada convicción, queda abandonada en su posición original.

Alimor aparta la lona y se asoma al exterior, disfrutando del sol y del espectáculo que ofrece el cráter, lleno de actividad con gente venida de todos lados.

Los silbidos del vapor, y el incesante murmullo de fondo, dan paso a las improvisadas rampas que acceden a la zona no inundada de la base del cráter.

Varios grupos han formado pequeños campamentos, levantando tiendas y estructuras alrededor del borde. Aunque la mayor parte de los aldeanos se ha establecido en la zona inicial de llegada: pastores, herreros, y todo tipo de artesanos han improvisado allí sus viviendas.

Una ruta de comercio y suministros ha florecido y va tomando fuerza con entregas cada vez más frecuentes.

—¿Pero qué hacen esos locos? —grita Alimor, señalando al frente, hacia el otro lado de la cavidad. —¿Cómo habrán llegado allí?

Los demás se asoman mirando en la dirección indicada: en el peñasco, entre las dos caídas de agua, de algún modo, algunos colonos han tendido un puente con la sujeción de una pequeña grúa, y caminan estudiando la zona. Alguno ya ha clavado estacas para marcar la localización de su futura vivienda.

Profe analiza con detenimiento la situación.

—Esto no tiene sentido... Espera. ¿Veis la pauta?

Los demás le miran extrañados y se giran, tratando de resolver el rompecabezas.

—No están agrupándose de cualquier manera. Los núcleos que forman están a la misma distancia unos de otros —explica Profe.

Una segunda mirada, más atenta, basta para caer en la cuenta de que la teoría que defiende Profe cuadra con la posición elegida para los campamentos.

Nenitoo asiente con convicción.

—Es verdad. Se han juntado en seis puntos y, con nuestra carpa, son siete. Y los siete están a la misma distancia unos de otros —confirma. —Y, para lograrlo, algunos se han complicado bastante la vida... No puede ser casualidad.

Dando vueltas al misterio de los campamentos, entran, y señalan los puntos sobre el mapa, ilustrando lo evidente. Efectivamente, los siete puntos muestran una estrella marcada al milímetro.

Hakuna, lanzando una mirada cómplice, retira la placa cuadrada del centro del mapa y rebusca en su estuche. Saca un engranaje de siete puntas y lo coloca centrando su eje sobre el

dibujo del meteoro.

—Siete puntos, siete puentes. Compadezco a quien tenga que trazarlos —murmura.

Alimor recoloca el engranaje, haciéndolo girar para que los dientes apunten a cada torre.

—Un simple giro y arreglado —dice sonriente.

Arropado por las torres en proyecto, y la construcción central, el cráter se transforma en la pieza principal: el corazón de una incipiente maquinaria a punto de ser activada.

—Me gusta el concepto —la voz de Edhus resuena tras el yelmo.  
—De hecho, se me ocurren un par de mejoras para desarrollarlo. Nada grande. Pequeñas estructuras de rápida construcción y algún cambio en los materiales.

El resto de integrantes asiente convencido.

—§—

Lejos de la reunión, y apartada del camino, la entrada a la cueva es una sombra recortada en la ladera. Los pequeños Dante y Tricia se preparan para la expedición. Durante sus juegos en el campo, descubrieron la cueva, y es un enigma demasiado goloso para dejarlo pasar.

—Dante, cuando seas mayor vas a ser un gran explorador, estoy segura —Tricia, sólo un año mayor que él, estira el brazo y le tiende una pequeña cajita.

Dante abre la caja, y Tricia le explica orgullosa:

—Es una brújula perdida. Estaba perdida y rota, pero yo la he encontrado y la he arreglado. He usado un trozo de alambre. Se puede arreglar casi todo con un trozo de alambre o de cuerda.

Ningún héroe, ni el destructor de las tres cabezas, tuvo jamás un orgullo más grande que el que muestra Tricia en este momento.

Dante guarda la brújula en su bolsa con gran cuidado. Está bastante más contento de lo que podría esperarse de alguien que simplemente recibe un regalo.

—Muchas gracias, Tricia. Espérame aquí, no tardaré mucho.

Ella asiente muy seria y Dante se adentra en la cueva.

Tan pronto como se pierde de vista, Tricia cuenta demasiado rápido hasta diez y, sigilosa, sigue sus pasos, toda ella reflejo de la travesura.

La cueva no es muy profunda, y pequeños agujeros en la tierra dejan pasar algo de claridad, creando un ambiente de penumbra impregnado de humedad y coronado por guirnaldas de raíces.

Sintiéndose como los aventureros de sus juegos, con la brújula en la mano, Dante gira el siguiente recodo. Es un largo pasillo irregular. Cuando su vista se acostumbra a la oscuridad, su sonrisa se pierde.

No da crédito a sus ojos: al fondo del túnel hay una sombra de espaldas, muy alta —incluso para un adulto—. Aunque en realidad no está ahí. Al menos no como el suelo, las raíces, o la tierra que el propio ser amontona, ensimismado. Como un escorpión andando sobre un dibujo de escorpiones; parecido, pero de otra realidad.

Dante fija sus ojos en la nuca de la criatura y, al instante, ésta se tensa, se gira y lo mira fijamente, paralizándole. Sus ojos irradian una luz rosada antinatural.

Sobrepasado por la sorpresa y el terror, Dante ve cómo la criatura abre más y más la boca, vomitando un espeluznante grito que cruza el largo corredor y resuena por toda la cueva.

La brújula cae de su mano. En un instante la recoge y, delante de él, aparecido de la nada, el espectro se abalanza y lo agarra.

Dante grita.

Tricia, conmocionada, ve desde su escondite cómo un altísimo y monstruoso ser se materializa ante Dante, cómo lo agarra de los hombros y cómo los tres, sombra, Dante y grito, se desvanecen en el aire, dejando tras de sí una lluvia de partículas, silencio y un vacío lleno de horror.

## MRWESIIMX

—§—

El recién llegado se acerca a una de las rampas de bajada al cráter.

Con un ágil paso lateral, evita un pesado tablón que llevan dos aldeanas hacia uno de los cimientos de las torres.

Dibuja con la mano un rápido gesto en arco para hacerse con un cubo y, con planificada precisión, se dirige hacia un abrevadero cercano.

Llena el balde ante la indiferente mirada de un mulo que rumia con calma un puñado de cebada.

Con el rostro cubierto por la capucha y el pañuelo, y cargando con el peso del agua cristalina, se acerca hasta una pila de tablones.

Deja el barreño a un lado, junto a una niña que tiene la mirada perdida en el suelo. Se sienta junto a ella y, con las manos, recoge todo el polvo y suciedad que puede, tirándolos al agua.



La niña parece haber reparado en su extraño comportamiento, pero no levanta la cabeza ni le mira.

Echa un rápido vistazo a sus recias botas para volver de inmediato a su posición original, con la cabeza agachada, seria.

El agua se vuelve turbia, como un barro claro y, en lugar de verse el fondo del balde, pasa a reflejar las caras de Tricia y Wesiim.

Al otro lado del terraplén, un hombre detiene su charla, percatándose de la escena.

—¿Quién te crees...?

La pregunta y su avance se detienen cuando Tricia, sorprendida al ver el reflejo en el agua, levanta lentamente la cabeza.

Los ojos de Tricia se cruzan con otros nada comunes.

Y es que uno de los ojos azules de Wesiim parece cubierto por una lente roja, como la *redstone*, y que parece brillar con su parpadeo.

—Hola, yo soy Wesiim. ¿Cómo te llamas? —cuestiona suavemente, con un meloso acento de ultramar, retirando el pañuelo que cubre su boca.

—Tricia —el hilo de voz brota inseguro, tras varios días de silencio. —¿Llevas una armadura en la cara? —pregunta curiosa, alargando la mano y tocando la lámina metálica que cubre parte de la cara del joven.

—Bueno, es algo parecido. Podría decirse que ahora soy así. Literal.

La niña dibuja con el dedo los acabados luminosos de la prenda que Wesiim viste sobre la camisa, de un blanco immaculado.

El padre de Tricia ha llegado a su lado, pero se mantiene a cierta distancia, en un tenso silencio.

Teme que, cualquier gesto o palabra por su parte, pueda romper el hechizo y devolver a su hija a ese maldito estado de estupor que la ha mantenido hundida estos últimos días.

Ella, con la mirada ensombrecida, le pregunta con un nudo en la garganta:

—¿Eso... eso te lo hizo un monstruo? Yo he visto el monstruo más malo del mundo.

Wesiim sonríe despreocupado.

—¡Qué dramática! No, esto no me lo hizo un monstruo. Al menos, no uno como el que piensas. Mira esto.

Con un lento movimiento, toma un disco del tamaño de un plato sujeto a su espalda. Finas líneas de luz, como rayos, lo rodean emergiendo y desapareciendo en una silenciosa tormenta.

—¿Qué es? —pregunta curiosa.

—Es una herramienta, pero también un arma —responde Wesiim. —El monstruo que me hizo esto se llama guerra. Ese juego sin diversión que no gana nadie.

Wesiim mira al infinito, hilando un pensamiento.

—A veces, los monstruos solamente hacen cosas malas porque

no saben que pueden hacer cosas buenas. ¿Viste alguna vez un calamar? ¿Ves esa casa? —la niña asiente dos veces.

—Este... pues imagina un calamar del tamaño de esa casa. Aunque asuste, cuando averiguas cómo piensa, el miedo se vuelve cada vez más chiquito, hasta desaparecer. Luego, incluso puedes llegar a adoptarlo —explica esbozando una sonrisa.

La luz vuelve a los ojos de Tricia.

—¿Tú has adoptado un “calamarón”?

—En mi tierra, los llamamos *Krakens*. Y sí, así es —responde divertido. —De modo que, si algún monstruo te asusta, lo único que tenemos que hacer es aprenderlo todo sobre él. Así lograremos vencer al miedo. Tú pareces muy valiente. ¿Me explicarás cosas del monstruo?

Tricia traga saliva. Parece indecisa, temerosa de que sus palabras puedan invocar a la criatura.

—Era una sombra muy muy alta —revive con voz temblorosa.

Wesiim, nostálgico, recuerda:

—En el lugar del que vengo, en el borde del mundo, también hay una sombra que nos amenaza. Para combatirla, pues creamos una ciudad de luz. Podía verla desde mi casa, en la cima de la montaña. Desde allí, la ciudad parecía un lago lleno de peces luminosos.

Tricia lo mira, muy seria:

—Los peces no hacen luz. No son luciérnagas.

—Bueno, algunos peces sí la hacen. Mi casa está construida dentro de una gruta que se adentra en las profundidades. Muy abajo, dónde no llega la luz, los peces y los calamares crecen más grandes, y se llenan de luz, como la ropa que llevo puesta —replica Wesiim.

—¿Por qué vivías en una cueva? Son oscuras, están sucias y llenas de humedad —le recrimina Tricia, mirándolo con desagrado.

—Pero, ¿cómo así? Algunas están llenas de secretos y de tesoros —arriesga Wesiim, como el ajedrecista que lo apuesta todo a un movimiento.

Tricia da un respingo de sorpresa y examina al joven con atención, preguntándose si conoce su secreto.

“*Un último empujón*”, piensa Wesiim.

—En mi cueva, Tricia, descubrí no hace mucho una estatua. Era uno de esos tesoros ocultos a los que me refería. Me dijo que un gran peligro se acercaba, que necesitaba mi ayuda. Mi decisión fue ayudar —dice mirándole a los ojos. —Ahora soy yo quien necesita tu ayuda. Y, por lo que he oído que ha pasado recientemente, parece ser que también tu amigo, Dante, la necesita. ¿Querrás ayudarnos?

Tras un silencio lleno de dudas, Tricia echa mano a un pliegue en su vestido y saca un ovillo de cuerda. Lo desenreda con mucho cuidado hasta dejar al descubierto dos esferas de un profundo color verde botella.

—Encontré esto por donde desapareció Dante. Hay que tener cuidado de que no se caiga. Si no, te arrastra.

El padre de Tricia la mira sin entender muy bien qué quiere decir con eso, pero visiblemente aliviado al ver cómo su hija ha recuperado algo de normalidad.

Ofreciéndole una mano a la niña, Wessim le susurra:

—Creo que esas perlas nos resultarán muy útiles para encontrarlo, Tricia. Ven, sé quién podrá decirnos algo más.

Con su padre de una mano, y Wesiim de la otra, se dirigen al campamento de los Korocrafters.

Profe examina una de las perlas con atención y consulta un voluminoso grimorio.

—Dejadme un par de días. Creo que podré hacer algún tipo de localizador o conductor que nos lleve hasta Dante —dice tomando una caja metálica de un baúl cerrado bajo llave.

Extrae una vara refulgente y la aproxima a las perlas. Éstas reaccionan a la proximidad de la vara, iluminándose y tomando la apariencia de un ojo felino.

Profe se gira al resto de Koros:

—Preparad vuestros equipos. No sabemos qué peligros nos esperan una vez lleguemos a nuestro destino.

En busca de Dante:

## DRIKON Y JOSIGNA

—§—

Drikon sigue concentrado, ajeno a la historia que se narra alrededor de la hoguera, frente a él.

—Las altas figuras, oscuras como alas de murciélago, aullaban enloquecidas mirando fijamente a Profè. Así que éste se lanzó en una carrera hacia el pilar de obsidiana más cercano —relata Hakuna con gran seriedad.

El pensamiento de Drikon se eleva como el humo de la hoguera, alejándose. Cierra sus ojos, de un negro profundo, y acicala su blanco pelaje.

El recuerdo del valle llena de paz al bestoma felino, ser mitad humano mitad gato, haciéndole ronronear. Mira las brasas, evocando la reluciente piedra roja que utiliza en sus creaciones. Porque, sí, el valle es un remanso de paz con el arrullo del

manantial, el zumbido de las abejas y el rumor de las hojas, medidas por el cálido viento estival.

Pero esa paz tiene un archienemigo, y ese archienemigo es el talento mecánico de Drikon. Cuando activa su último artefacto, una onda de chasquidos, traqueteos, pulsos, rítmicos avances y giros recorre todo el valle. Todo conejo, ardilla y ratón levanta alarmado sus orejas.

Precisamente, fue el sonido de un acompasado penduleo, como el de un metrónomo, el que acabó trayendo a Drikon a esa reunión en el cráter. Un sonido artificial y desconocido, y su inapelable curiosidad gatuna. No hizo falta más.

Y como guinda del pastel, en la cueva de la ladera —la misma cueva que había explorado y esquilado mil veces en busca de piedra roja—, una estatua, casi tan blanca como él. Y, en sus manos, un encargo y un contrato. Engranajes y péndulos. Piedra roja y cristal malva. Tras varios ajustes y un preciso apagado, el péndulo que se debatía entre las opciones “Acepto” y “Renuncio”, se detuvo, señalando la primera de ellas.

Pero el relato de Hakuna no se detiene:

—El rostro de Profe se encontraba a escasos centímetros de las fauces de la dragona. Nenitoo gritó «¡cuidado!».

El grito de Hakuna saca de su estupor a Drikon.

La historia parece estar cerca de llegar a su fin.

Drikon lanza su más adorable mirada de gato y, con una voz melosa, como un maullido, suplica con la mirada de todos fija en él:

—Haku, estaba distraído. ¿Podrías volver a contar la historia? Por favoor.

Hakuna niega con la cabeza.

—Ya casi he acabado, y no estoy seguro de haber hecho bien al contarla. Lo siento, Drikon, pero...

Al levantar la mirada, la cruza con la de los presentes. Las llamas de la hoguera se reflejan en sus ojos, que le juzgan severamente, como si fuese a cometer un grave sacrilegio.

Tragando saliva, Hakuna continua:

—Bueno, supongo que si casi la he contado una vez, no hará daño que lo vuelva a hacer.

Parece que la tensión se relaja y el público le observa atento. Hakuna carraspea y, ordenando sus pensamientos, retoma su relato desde el principio.

—La mañana comenzó con los preparativos del viaje. Profé estaba empeñado en llevarse su saco de dormir, colocado sobre su mochila, aunque no estaba previsto que la expedición durase más de un día —hace una pausa y modula su voz para entonar. —«Si durmiese en una cama normal, podría prenderle fuego, necesito la mía y pienso llevármela, digáis lo que digáis». Y vaya si se la llevó.

Vigilando a su alrededor con preocupación, sentencia:

—Lo que nadie podíamos imaginar es que, tras esa expedición, Profé jamás volvería a dormir en su cama.

Hakuna prosigue su relato.



Narra cómo Profe abrió un portal hacia otra dimensión, prendiendo un fuego espectral sobre el rugoso arco de obsidiana, tallado y compuesto con su propia ayuda. Cómo el fuego se extendió y formó una película de hipnóticas siluetas púrpura que invitaban a pasar al otro lado. Cómo —tras cruzar la ondulante superficie y sufrir un molesto mareo— esa invitación les llevaría a un infierno de llamas, con angostas cavernas, colinas y llanuras de carne sanguinolenta, preñadas de la amenaza de terribles criaturas.

Hakuna recuerda:

*Wicked nos advirtió: seguid a Profe y no os detengáis. Hemos trazado la ruta más segura y a cubierto de todo peligro. Pero, incluso así, es probable que tengamos que enfrentarnos a los horrores que habitan este inframundo.*

*Con paso rápido y en silencio, avanzamos por la árida planicie carnosa, envueltos en una niebla cenicienta. Rodeamos grandes lagos de lava, alimentados por mortíferas cataratas de fuego líquido, y respirando un impreciso hedor a carne quemada. El sudor y el resplandor del fuego pintaba sombras en nuestros espantados rostros.*

*Un reflejo llamó mi atención y señalé hacia un punto, colina arriba. Algo nos seguía. Allí lo retó a salir con un fuerte grito. Tras un monstruoso muñón, hecho de músculo y tendones sobre la colina, se asomó una curiosa criatura con ademán tímido.*

*Más adelante, Edhus nos explicaría que había visto otros bestomas equinos, mitad hombre mitad burro, como en este caso. Pero éste no era simplemente un bestoma. Según se iba aproximando, podía ver cómo en su hocico, en sus patas —libres de la fina cota de malla de metal ennegrecido— sus venas se marcaban con un fulgor ígneo. Las pezuñas en sus patas traseras relucían como el metal al rojo vivo, al igual que sus*

*ojos. A pesar de todo ello, no percibió peligro en él. Parecía confuso, y no encajaba en ese mundo de maldad y corrupción.*

*Todos se pusieron en guardia. Wesiim hizo un rápido examen de la situación. Sólo Profe no reaccionó. Se irguió tenso al ver a la criatura y, durante un instante, una expresión de reconocimiento y sorpresa atravesó su rostro. Observó a todos sin detener su mirada, presentándose como Josigna. Profe se relajó y lo invitó a unirse al grupo usando un peculiar tono de voz. El recién llegado lo siguió dócilmente.*

*Pronto el grupo, engrosado, reanudó su marcha. Todo recelo desapareció cuando Josigna explicó cómo también él había sido llamado. Parecía sincero al afirmar que no recordaba su pasado más allá de su vida en el inframundo y cómo un sueño le llevó a una estatua de cuarzo. Allí, era convocado a proteger el mundo de Theros de un grave e inminente peligro. Fundió, con su empuñada mano, la roca a los pies de la estatua hasta revelar una pieza de cristal malva que encajó en la frente de su efigie, quedando así el pacto sellado.*

*El trayecto transcurrió por claustrofóbicos pasajes de ese endiablado material hecho de músculo, tendón y hueso, haciéndonos sentir como si atravesásemos el cuerpo de un gigantesco gusano.*

*Llegamos así a otra arcada de similar aspecto a la que habíamos cruzado, que nos llevaría a nuestro destino final. Tras una leve sensación de náusea, al traspasarla, se abrió ante nosotros una extraña y silenciosa estancia.*

*A nuestras espaldas, una polvorienta reja bloqueada aislaba el pequeño y abandonado recinto, dejando ver un pasillo que se perdía en la oscuridad.*

*El monótono burbujeo de la poza, llena de lava, acentuaba la sensación asfixiante de humedad dentro de la cripta. Una ominosa escalinata*

*conducía a un ancestral círculo de piedra que abocaba al fuego, con doce llagas excavadas en él. En algunas de ellas, relucían esferas con el aspecto de insidiosos ojos que parecían espiarnos.*

*Subimos la escalinata con precaución y rebuscamos en nuestro equipo. Cada uno mostramos la esfera que nos había dado Profe al partir. Las grietas vacías yacían a nuestros pies, abiertas como picos de crías de cuervo, reclamando carroña para comer.*

*Con aprensión, colocamos los ojos en sus respectivos huecos, formando así un perverso reloj que parecía anunciar nuestra última hora.*

*Una onda de fuerza hizo crujir la roca, cubriendo el círculo sobre la lava, y ocultándola con un velo de oscuridad, dejando ver tan sólo el vacío.*

*Lanzándonos una mirada, Profe nos dijo que el momento había llegado y, dejándose caer dentro del círculo, desapareció tragado por la sombra.*

En busca de Dante:

## LA DRAGONA

—§—

La niña, dolida, interrumpe el relato.

—Después de un viaje por el infierno, evitando a los demonios, ¿muere el Profe por caer en un agujero? No puedo creerlo.

Hakuna la mira serio.

—Yo no he dicho que Profe muriese al caer al pozo. El verdadero peligro nos esperaba al otro lado del abismo.

Tras la interrupción, prosigue su relato:

*Uno tras otro, fuimos saltando al fantasmagórico vórtice. El tiempo pareció detenerse y, cuando todo se aclaró, nos estremeció un intenso vértigo.*

*Nos encontrábamos en una pequeña plataforma de obsidiana, encajada al borde de la pared vertical de una gigantesca isla —hecha de piedra*

*porosa— similar a la piedra pómez, pero de un color amarillo, apagado y enfermizo.*

*A nuestros pies, sólo la nada.*

*Más allá, podíamos ver islas de menor tamaño flotando en el vacío, todas formadas por ese mismo material. Altas figuras sombrías deambulaban por las islas sin rumbo fijo, como almas perdidas.*

*El silencio sepulcral de esa dimensión irreal sólo se veía roto por los rugidos de una colosal bestia. Se oían primero a un lado, luego al contrario.*

*Con los nervios a flor de piel, la repentina aparición de una figura en lo alto de la pared nos hizo dar un respingo: era Dante.*

*Con un nudo en la voz, y aspecto consumido, susurró, siempre alerta:*

*—¡Ayudadme! ¡Subid y no miréis directamente a los ojos a ninguna criatura!*

*Como un resorte, Wicked lanzó una perla hacia arriba, apuntando a algún lugar más allá del borde del peñasco. Un instante después, desapareció ante nuestros ojos.*

*Observándonos desde lo alto de la pared, nos reveló:*

*—Veo una dragona sobrevolando un círculo de pilares de obsidiana. Sobre ellos, puedo ver unas extrañas formas cristalinas. Como anticipaste, Profé. Recordad, la misión es destruir los cristales y matar a la dragona. Por cierto, como habéis visto, no estamos solos. No miréis fijamente a las sombras y no olvidéis los viales con agua— instruyó estoico.*

*Inmediatamente, se lanzó a la lucha.*

*Lanzando con fuerza una perla a la cima de uno de los monolitos, Wicked obtuvo una perspectiva de toda la zona. La dragona pareció detectarle y se lanzó en vuelo directo hacia él. Con la precisión de un intérprete, la melodía de la batalla tomó forma. Calculando la llegada de la dragona, lanzó una perla en una mansa parábola mientras efectuaba un barrido con la mirada. Decenas de espectros enajenados gritaron como un coro de “banshees”, mientras se desvanecía en el aire hacia su presa. Un preciso golpe sobre el cristal anunció titilante su explosión y la llegada de las sombras y la dragona.*

*Teletransportado a la base del portal, Wicked oyó la tremenda explosión que barrió a sus enemigos, así como el lastimero gáñido de la dragona, herida por el impacto.*

*—Dispositivo activado —Drikon situó un cilindro metálico sobre el suelo.*

*Pulsando un resorte, el cilindro disparó un proyectil tensando un fino cable. Ofreciendo un agarradero a Josigna, y tomando otro, ambos se vieron izados por el dispositivo hasta la cima de la pared. Descargó de su espalda un grueso poste metálico. Al activarlo, dos alas se desplegaron formando una ballesta. Calibró el dispositivo, y un proyectil dentado hizo presa en la pata trasera de la dragona, dejándola malherida tras estallar.*

*Josigna lanzó una perla hacia otra de las torres y atrajo hacia sí la atención de la dragona. Empuñando el pico con ambas manos, se concentró. Vetas de fuego recorrieron su carne y, el pico —hecho de una sola pieza de metal—, alcanzó primero el rojo vivo y luego un color incandescente. La dragona se lanzó sobre él, arrastrándolo sobre el cristal, haciéndolo estallar. La onda expansiva lanzó desde la altura a Josigna, cuyo cuerpo impactó ferozmente en la roca, desgranándola.*

*La armadura de Edhus tomó un tono violeta y una potente ráfaga de aire lo impulsó más allá del borde de la pared. Cayendo con un sonoro*

*impacto que hizo temblar el suelo, miró retador a su alrededor. Varias formas bramaron, proyectándose a toda velocidad contra él. Durante un instante, quedó cubierto por una informe masa de oscuridad de caótico griterío. La coraza violeta rieló, tornando su color a un verde intenso y erizándose con una multitud de espinas, como puñales, que despedazaron a las criaturas. Un rugido a su espalda le advirtió de la llegada en vuelo raso de la dragona, con un pico incandescente trabado en un lateral del pecho. Con un rápido giro, clavó el hacha sobre el ala de la bestia, desgarrándola, para rodar después por un repecho hasta una oquedad en la roca, evitando así su dañino aliento.*

*Abriendo su odre, Wesiim dejó que el agua lo cubriese, formando un charco a sus pies. Sosteniendo su tridente en alto, se lanzó en vuelo vertical. Localizada la posición de la dragona —que, gravemente herida, aterrizaba en el centro del círculo de monolitos—, Wesiim cambió su trayectoria apuntando en picado hacia el ala intacta, atravesándola.*

*De un salto, Nenitoo cubrió casi toda la altura de la pared de roca. Trepando, llegó a la cima y, lanzándose a la carrera, volteó sobre su cabeza su enorme pico, dejando a su paso un rastro de volutas de sombras y de ecos apagados de gritos. Frente a él, la dragona, mostrando su espalda crestada, replegó sus alas heridas, recibiendo un haz regenerativo del último cristal intacto. Tomando impulso, recorrió la cola del reptil y hendió el pico hasta el mango en su espina dorsal, provocando un bramido estremecedor que nos heló la sangre.*

*Un pequeño grupo de perversos habitantes de esa dimensión persiguieron a Ali, aullando hasta rodearla contra una pared. Hasta tres engendros se lanzaron contra ella. Tras un duro forcejeo, y con una sonrisa malévola, Ali rompió un vial en la cabeza del más cercano, salpicándolos de agua. Aprovechando el momento en el que las criaturas comenzaron a convulsionar, con la destreza de una artificiera, Ali encajó un cartucho de dinamita en cada una de ellas, tras lo que se desvanecieron, dejando lluvia y destellos morados. Tres desapariciones frente a Ali, tres huecos en*

*su cinto de cartuchos y, al momento, tres explosiones sonaron a lo lejos: una en lo alto de un monolito, multiplicada por la explosión del último cristal; otra cerca de Profé; y una tercera junto a la dragona que, herida de muerte, se retiró a la protección del mayor pilar de obsidiana.*

*Profé avanzó cargado con la mochila, controlando las posiciones de la formación. Una vez indicado a Drikon el punto de reunión seguro, establecido con Dante, vio con admiración cómo el cuello de Josigna se recuperaba con un espeluznante crujido de su antinatural posición, tras la mortal caída. Pasado el momento de duda, Profé decidió seguir su labor de apoyo, recorriendo uno a uno los pilares y controlando la destrucción de los cristales. La proximidad del bramido de la dragona, le hizo levantar la cabeza, sorprendido. Con los ojos muy abiertos, se dió cuenta de que había cruzado la mirada con un nutrido grupo de sombras. Las altas figuras, oscuras como alas de murciélago, aullaron enloquecidas mirando fijamente a Profé. Así que éste, se lanzó en una carrera hacia el pilar de obsidiana más cercano. Rodeando a toda velocidad la mole de obsidiana se dió de bruces con la dragona.*

*El rostro de Profé se encontraba a escasos centímetros de las fauces del dragón.*

*—¡Cuidado!—gritó Nenitoo.*

*Paralizado por el terror, Profé le sostuvo la mirada al enorme lagarto quien, tras examinar a su presa, tomó aire disponiéndose a lanzar a bocajarro su ráfaga de aliento mortal. Profé quedó con la boca abierta, y la dragona imitó el gesto, abriendo la boca con los pulmones hinchados.*

*En un rápido movimiento mecánico, Profé lanzó hacia atrás los brazos, arrancó el saco de dormir de lo alto de su mochila y, con toda la fuerza que proporciona el espíritu de supervivencia, taponó la boca de la dragona. El chorro de aliento luchó por salir, pero —como si de una maquinaria estropeada se tratase— se oyó un gorgoteo inapropiado y una*



*fuerte implosión que lanzó al saco, a Profe y a las sombras de bruces. Un poco más allá, la cabeza de la descomunal alimaña rodó hasta topar con una curiosa estructura, parecida a un abrevadero circular.*

*La vuelta con Dante...*

Hakuna interrumpe su relato al ver que su público mira a un punto detrás suyo. Se oye un carraspeo, y Profe se acerca con Josigna y Dante a la hoguera.

—¿Apenas llegamos de nuestra expedición y ya estás contando la historia de cómo perdí mi cama? —le reprocha Profe, entre severo y divertido.

—Bueno, quizás haya adornado algún detalle de la historia, pero en general creo que todo ocurrió así —sonríe Hakuna con gesto inocente.

## NIGURA

—§—

Un escalofrío recorre el escamoso espinazo de Nigura hasta el extremo de su oscura cola crestada. Un grupo de intrusos ha logrado cruzar el velo.

Parece ser que la fuga se ha iniciado.

Tras su esfuerzo por capturar a una víctima, era cuestión de tiempo que una pequeña plataforma de obsidiana apareciese: nuevos héroes en busca de gloria.

Más allá, en las islas menores, sus sombras —facetas de su voluntad— deambulan observando como espíritus exploradores. A través de decenas de pares de ojos, Nigura puede apreciar cómo, esta vez, la plataforma está encajada al borde de la

gigantesca isla central, su hogar.

Y su prisión.

En escrupuloso silencio, examina el huevo fruto de su ser, y centro de su existencia. No puede reprimir un rugido de ira al recordar la maldición que la ata a ese vacío. La maldición que le impidió saltar a la fuente del velo, ese oscuro y cósmico portal que se yergue en el centro mismo de la isla, cuando su cuerpo todavía no era el de una colosal bestia. Ante sí, puede ver —con vívida claridad— cómo se aproximó una y mil veces con paso decidido a la fuente del velo, y cómo una y mil veces se detuvo junto a su borde, con la voluntad drenada e incapaz de dar ese último paso hacia su libertad.

Evoca cómo utilizó su poder para quebrar su mente, una, diez, cien veces, formando sombras que llegaban hasta donde ella no podía llegar. Homúnculos que le traerían lo que no podía obtener de otra forma.

En ese vacío carcelario puso un reino. Como laboriosas hormigas obreras, la tierra fué llegando desde todos los planos. Tierra que, una vez transmutada, hizo surgir la isla que sería su nido, así como aquellas que darían forma a lo largo de incontables expediciones al descomunal archipiélago exterior.

En su dominio, puso torres de formas imposibles, además de embarcaciones, similares a aquellas que tripuló en una vida anterior ya casi olvidada.

En las torres, puso salones llenos de tesoros traídos de dimensiones de pesadilla, y abrió portales con la esperanza de que algún paladín —cegado por leyendas de matadragones— pusiese fin a

su vida, acabando así con la maldición. No obstante, un círculo formado por pilares de indestructible obsidiana y coronados por gemas de resurrección delimitaba su libertad.

Sus ataduras no iban a permitir que escapase de su destino tan fácilmente.

En las embarcaciones, puso sus cabezas cercenadas como mascarones de proa. Cada cabeza, el recordatorio de una muerte interrumpida y del retorno a un purgatorio sin fin.

Los cristales curaban sus heridas, convirtiendo a Nigura en una quimera virtualmente inmortal.

Incluso, aunque recibiese agradecida la muerte liberadora, su energía vital quedaría constreñida a ese endiablado círculo y, con el tallado de nuevas joyas, a una nueva resurrección.

Todos estos pensamientos se pierden en el vacío, llevados por un estremecedor rugido de frustración.

El último.

Un enérgico salto, acompañado de un poderoso batir de alas, impulsa al alado reptil hacia las alturas.

El grupo queda fuera de su alcance y, sin embargo, puede ver a su rehén —tan sólo un niño— llamar a los recién llegados en busca de auxilio.

Un esqueleto, envuelto en destellos celestes, tiene la desfachatez de lanzar una de sus lágrimas para sortear el desnivel. Desde allí, la observa con aire de control absoluto y, sin embargo, desconociendo ese último secreto que lo cambiará todo.

La dragona se lanza en vuelo directo hacia la cima del monolito.

Los ojos de fuego celeste cruzan su mirada con los de fuego púrpura de sus sombras y, sin ser consciente de ello, con los de la propia Nigura. El frenesí de sus creaciones, cuando alguien las mira a los ojos —infundido para evitar que el vínculo entre la creadora y sus creaciones quede al descubierto—, hace que se teletransporten hacia el atrevido sacrílego. La dragona ve cómo Wicked lanza otra de sus lágrimas, así como el gesto que busca golpear y destruir la gema de resurrección. Con un rápido viraje, podría haber evitado el impacto del cristal y, sin embargo, acaba recibiendo de pleno su explosión, sufriendo una grave herida.

La regeneración se activa y el vuelo prosigue, lento y fatigado. De haber rodeado el pilar de obsidiana, el afilado proyectil lanzado por Drikon habría fallado su blanco. Sin embargo, la dragona pasa frente al pilar, sufriendo la mordedura y el estallido del dardo.

El brillo candente de un arma mortífera llama la atención de Nigura. Si hubiese remontado el vuelo, habría dejado atrás al bestoma equino sin mayores consecuencias y, sin embargo, se precipita sobre Josigna, arrastrándolo, y al cristal que tiene tras él. En su pecho, queda clavado el ardiente pico provocándole una fractura, fuente de un dolor insoportable.

Sus sombríos títeres muestran a la dragona la presencia de un poderoso guerrero acorazado. Planeando extenuada, Nigura inicia un vuelo raso hacia el agresor, con el pico palpitando cerca de su corazón. Una ráfaga de su aliento podría haber destruido al héroe y, sin embargo, no lo lanza a tiempo, sufriendo un grave desgarró en su ala. Agotada, pone fin a su vuelo y aterriza protectora junto al huevo. Al momento, una figura surgida de la nada atraviesa con un tridente su otra ala, privándola de toda

posibilidad de vuelo.

A través de decenas de pares de ojos, ve cómo un gigante verde se abalanza sobre su espalda. Un certero golpe con su cola habría evitado su fatal destino y, sin embargo, recorriéndola a la carrera, Nenitoo hiende el pico hasta el mango en su espina dorsal, provocándole así una herida mortal.

Nigura lanza tres engendros contra la intrépida amazona del peto, que los salpica con un vial. El familiar contacto con el agua desencadena en la dragona un sentimiento de pérdida de su truncada vida en alta mar. Desconsuelo que, elevado a trauma, provoca en los entes una fobia desmedida, provocando que se desvanezcan. Podría haberlos transportado lejos —más allá de la isla— y, sin embargo, los sitúa de modo estratégico, favoreciendo que los cartuchos explosivos que portan logren destruir el último cristal, atraer a su próximo objetivo y provocarle el golpe definitivo. Ése que, al estar privada de regeneración, no curará.

Herida de muerte, se retira a la protección del mayor pilar de obsidiana y, tras una breve espera, se da de bruces a escasos centímetros con otro de los aventureros. Tras examinar a Profe, toma aire disponiéndose a lanzar a bocajarro su ráfaga de aliento mortal. Podría haberlo lanzado antes, o haber seccionado a su presa. Incluso podría haber reprimido el chorro de aliento y haber escupido el saco que, con gesto ensayado, encaja en sus fauces Profe. Sin embargo, Nigura elige lanzar su aliento con la garganta obturada, desplegando toda la potencia de la que es capaz, provocando así su muerte por decapitación.

La energía de la dragona debería dispersarse por el *End* — la dimensión terminal— como en anteriores ocasiones, y, sin embargo, según se apaga el brillo en los ojos de Nigura, se

adivina un resplandor púrpura en el huevo, que absorbe ávido su fuerza vital.

La expedición, victoriosa, podría retirarse conformándose con rescatar a su recién hallado amigo, el elegido. Y, sin embargo, sus componentes atraviesan la fuente del velo, llevando consigo el huevo de la dragona como símbolo de su victoria.

La fuga ha concluido con éxito.

## EL TEMPLO DE GLATA

—§—

—¡Ala, espéranos!

Las barcas, con las velas hinchadas por el potente viento marino, saltaban sobre la superficie, cortando como navajas el reflejo del sol en las olas.

Todo el mundo había tomado la costumbre de llamar al pescador por el nombre de su barca de pesca.

El ‘Ala dorada’ no se distinguía por ser un bote más rápido que el del resto de pescadores. No obstante, su comandante —y su única tripulación— era harina de otro costal. Las medias tintas no iban con él: no había otro más rápido llenando el barril con la pesca del día y, en más de una ocasión, el de algún otro compañero de faena.

Su habilidad en el manejo de la nave sólo era comparable con lo que todos llamaban ‘falta de respeto a la mar’. Pero es que,



para Ala, la mar no era algo a lo que temer: era una amiga que le había acompañado toda la vida, alimentándole y cuidando de él; por las noches, su rumor llenaba sus sueños con secretos.

Y esa mañana se había levantado con la certeza de que algo grande lo estaba esperando, un misterio único aguardando a ser descubierto.

Tras bordear con cuidadosas maniobras el banco de arena, dejar atrás a los demás no supuso un gran reto. El viento parecía tener vida propia y su ‘Ala dorada’ volaba más que surcaba la mar, imparable sin apenas tocar el timón.

Un destello submarino llamó su atención.

Ahí estaba. Su secreto.

Recogió trazo y lanzó el resto de engranaje roto que usaba como ancla. Brazadas y brazadas de cuerda se hundieron en el agua hasta tocar fondo. Tras amarrar el cabo y tomar varias bocanadas profundas de aire, Ala se sumergió en el agua, siguiendo la línea vertical que marcaba la cuerda hasta llegar al fondo. Erguido, dió un giro completo sobre sí, hasta que pudo ver frente a él la entrada a un gran templo marino, la cual se encontraba boquiabierta, sorprendida de que alguien la hubiera descubierto, enmarcada con algas que la ribeteaban.

Pronto la sorpresa fue suya cuando, al atravesar el umbral, cruzó el agua para entrar en lo que parecía ser una burbuja que mantenía todo el interior del templo estanco, lleno de aire respirable.

Algo captó su atención inmediatamente: abandonado en el suelo de la sala cilíndrica en la que se hallaba, un cristal de un

tamaño más grande que el de una persona reposaba apacible. Sobre su superficie, se reflejaban las ondas que proyectaba el sol al atravesar la superficie marina, allá arriba.

Espera.

No era un reflejo. Al acercarse más pudo ver cómo esas formas onduladas eran parte del propio cristal, como si estuviese hecho de agua sólida. Con delicadeza, acercó la mano para tocarlo.

—Qué lástima. Algo tan bello perdido aquí abajo. Si pudiese llevarlo a superficie para que todo el mundo pudiese disfrutarlo... —se lamentó, rozándolo con la yema del dedo.

Fue como hacer estallar una pompa de jabón.

En sincronía, el agua entró por todas las aberturas en tromba, arrastrando y zarandeando como un pelele al sorprendido Ala, hasta que todo se volvió oscuro al recibir un fuerte golpe contra una de las paredes.

En la lejanía, los pescadores seguían aproximándose hacia la zona pactada para la pesca cuando un desgarrador estruendo les heló la sangre. Parecía como si algún titán mantease el mar en todas direcciones, levantándolo en un pavoroso muro de agua que esprintaba furioso hacia ellos. Seguramente, la idea de cambiar el rumbo para huir de la masa de agua pasó por sus cabezas atónitas, pero todo a lo que dió tiempo fue a lanzarse de cabeza al agua para evitar su embestida.

Lejos de allí, y ajenos a la tragedia, el debate entre los Koros proseguía en la sala de reuniones.

—Entonces, ¿estamos de acuerdo en que los cristales se hacen

eco de su entorno? —resumió Wicked con un tono apagado.

La noche le había traído visiones preocupantes. A pesar de haberlas descartado, seguían rondándole por la cabeza.

—Hasta donde hemos podido comprobar, la pauta se repite. Los cristales que se han visto refinados en un ambiente de cuidados y calidez han respondido con iguales virtudes al manifestar sus poderes. Del mismo modo, los trabajados adecuadamente, pero con frialdad y desapego, se han limitado a mostrar dichas propiedades.

La voz de Profe sonó cansada y algo distraída. Su mirada perdida en el mar de Glata —más allá de la balconada— provocó un escalofrío en Wicked.

Alimor apartó la mirada de Profe y bajó la cabeza. Parecía tensa y menos jovial de lo habitual.

—Puedo encargarme de formar equipos para localizar mármol, alabastro y el resto de materiales requeridos.

—Han llegado carracas con cobre. No traen mucha carga, así que habrá que hacer un esfuerzo para conseguir los suministros necesarios —la mirada de Josigna se perdió buscando la de alguno de los otros miembros de la reunión.

Edhus carraspeó, tragó saliva y forzó un tono de voz firme:

—Hablaré con los pescadores para que tomen precauciones si hacen alguna inmersión para buscar piedra marina.

Todos los Korocrafters cruzaron miradas preocupadas.

—Algunos hace ya rato que salieron a faenar —comentó

desenfadado el asistente, recogiendo vasos y colocando enseres sobre la bandeja.

—¿Algunos? ¿Quiénes? —preguntó inquieto Hakuna, poniéndose en pie.

—Pues no sé. Said, “Anzuelos”, Simón “el pobre”, “Ala dorada”... —recontó pensativo el camarero.

Edhus saltó como impulsado por un resorte hacia la salida, pero un temblor —y el rugido de una erupción— le hizo agarrarse al quicio de la puerta.

Más allá del banco de arena, una columna brumosa se alzó sobre el mar de Glata. Poco después, una ola lo barrió y, ya debilitada, rompió contra la costa.

Arrastrados por una fuerza invisible, los Korocrafters abandonaron la sala y se dirigieron hacia la costa a toda velocidad. Sólo Wesiim detuvo un instante a Drikon.

—¿También tú has tenido una premonición de lo que iba a ocurrir? —le espetó sin paños calientes.

Drikon le taladró con sus felinos ojos y replicó:

—¿Acaso no has visto la nube de oscuridad que ensombrecía hoy los ánimos? No hace falta tener la intuición de un bestoma para darse cuenta de esas cosas. Vamos, toda la ayuda que podamos prestar va a ser poca.

La sala de reuniones quedó solitaria, silenciosa y llena de pesar.

A través de la balconada, se podía ver cómo todas las naves,

embarcaciones y tablas capaces de navegar abandonaban la playa llenas de malos presagios y de últimas esperanzas, rumbo al lugar del suceso.

Los rescatadores rodearon la recién surgida isla, caminando con paso vacilante, todavía incrédulos.

Rápidamente, se habían asegurado de localizar y procurar auxilio a todos los pescadores que, con expresión sorprendida —y apenas recuperados del impacto— narraban cómo lo que creían que era una ancestral criatura marina había salido del mar, volcando sus embarcaciones y arrastrándolo todo a su paso a una gran distancia.

En boca de todos, un único nombre se repetía a voz en grito a lo largo y ancho de la isla.

—Ala no aparece, Profe —dijo Nenitoo, alargando un trozo de tabla del ‘Ala dorada’. —Pensamos que debió ser él quien encontrase el cristal de la isla, activándolo y provocando así su surgimiento a la superficie. Posiblemente, las corrientes debieron arrastrarlo.

En el centro de la isla, se alzaba un templo en forma de tambor, cubierto de algas y coral. Ala debía de haberlo hallado a mucha profundidad, ya que era un consumado buceador a pulmón que había hecho de la pesca submarina su forma de vida.

Mientras los botes buscaban por los alrededores de la isla —tanto en superficie como bajo ella—, otro grupo se había dedicado a peinar cada rincón de la misma, pero no se había encontrado más rastro del marinero que la tabla envejecida por el salitre.

Sobre el trozo de madera, el ala pintada en brillante amarillo

oropimente era el último recuerdo del ‘Ala dorada’. Profe miró hacia el templo y —colocando la tabla en vertical y en perspectiva, sobre el cilindro de piedra— murmuró:

—Recordaremos tu sacrificio y tu valentía.

## AHOGADOS EN PHINOS

—§—

—Yugrein —anotó el improvisado escriba en el censo provisional.  
—¿Qué sabes hacer?

—Tengo barca propia y no se me da mal la navegación. Aprendo rápido y podría pescar o transportar mercancías.

—¿Estás de luto, Yugrein? —preguntó.

La joven lucía un cómodo atuendo marinero de piel, de un intenso color negro, a juego con su cabello, trenzado por arriba y rapado por los lados, al estilo mohicano.

La sobriedad de su aspecto nada tenía que ver con su actitud, chispeante y positiva.

Yugrein respondió con una sonrisa pensativa:

—Yo no hablaría de luto. Bueno, vine aquí por alguien que adoraba el mar. Pero ese alguien ya no está.

El hombre la miró, afligido.

—Sí, esa muerte ha sido un duro golpe para esta comunidad. En concreto, para el gremio de los pescadores. Ni siquiera pudimos recuperar su cuerpo —dijo garabateando con letras de palo la palabra “peskador” junto a su nombre.

Yugrein lo miró, confundida.

—Hablar de muerte me parece algo demasiado definitivo. Prefiero hablar de...

Un sostenido silbido de proyectil, allá a lo lejos, los distrajo. Desde la parte más alta de la gran torre central en forma de estrella, los constructores, amedrentados, miraban primero el objeto que cruzaba el cielo, y luego el cráter.

No dió tiempo a buscar refugio. Un fuerte golpe, seguido de un chorro de arena, sorprendió a los aldeanos que se encontraban en la playa —cercanos al lugar del impacto—, haciendo que cayesen al suelo.

Cuando Wicked llegó, una pequeña multitud rodeaba a una distancia prudencial la humeante cápsula metálica.

—Lo he estado observando un buen rato. Parece ser algún tipo de cofre. No creo que sea peligroso —apuntó Ali.

Wicked se aproximó cauteloso. El metal estaba frío. Sin embargo, lo que parecía ser la cerradura —hecha de otro material— irradiaba calor brillando con un intenso color rojo.



Todo cobró sentido para Wicked cuando vió que el cerrojo tenía la forma de la cara de un *creeper*.

*Creeper* era como se conocía a unas misteriosas criaturas que parecían estar hechas, o al menos cubiertas, de hojas. El estremecedor susurro crepitante que hacían al moverse, las había hecho merecedoras de ese nombre. Poco más podía averiguarse de ese ser. Su único objetivo: acercarse a cualquier criatura inteligente que tuviese cerca y explotar tras emitir su característico siseo.

—Alejaos, dejad más espacio —ordenó apartándose.

Pronto, el círculo de playa alrededor del objeto se hizo mucho más amplio.

Un segundo silbido cruzó el cielo. Todo el mundo miró hacia arriba y siguió el recorrido del segundo objeto, que impactó con un sonido sordo aproximadamente a un bloque de distancia del cofre metálico.

La tensión podía palpase en el ambiente.

Una figura se materializó entre destellos púrpura. Antes de que nadie pudiese reaccionar, dió un paso tocando el cofre con la punta del pie, desenfadadamente, y murmuró:

—Un bloque de distancia. Perfecto.

Su rostro, reflejo del que podría ser el de un *creeper* —pero en tonos que pasaban del rojo al amarillo—, levantó la mirada, recorriendo el perímetro de personas que lo rodeaba.

El rojo en su rostro pareció intensificarse un poco.

—Bienvenido, Aurigas. No te esperaba tan pronto —saludó cordial Wicked.

—Hola a todo el mundo. Yo soy Aurigas —se presentó.

La tensión en el ambiente se disipó, pero no así la curiosidad.

Con expresión llena de interés, se giró hacia Wicked:

—El proyecto que me sugeriste despertó mi curiosidad. Hacer una recolectora de cobre es un reto bastante ambicioso. De todos modos, tengo algunas ideas al respecto. Pero muéstrame un poco Viblanka —dijo activando unos botones en los laterales del cofre que, con una serie de chasquidos y bufidos de vapor, se activó, siguiendo a su propietario tras desplegar varias patas.

Acompañados por un séquito de curiosos, Wicked y Profe acompañaron a Aurigas hasta el cráter, donde se elevaban los cuerpos de las siete torres perimetrales, desnudos y al descubierto.

—Ésas son las famosas torres que tienen los tejados de cobre, ¿no? —evaluó Aurigas.

—Sí, bueno, que los han de tener pero andamos escasos de recursos, que para eso te hemos pedido una ayudita —respondió amigablemente Wicked, señalando las insuficientes reservas de cobre, almacenadas en el fondo del cráter.

Ya en la sala de encuentros, Aurigas activó una serie de resortes para abrir el cofre, que se retiró a un rincón de la estancia para replegar sus patas, ya desactivado.

Planos, esquemas y toda una serie de diagramas se desplegaron sobre la mesa, mostrando el proyecto. Un indescifrable

rompecabezas —repleto de conceptos técnicos que materializar—, y una localización elegida: El mar de Phinos.

Tras una semana de preparativos y una pacífica travesía, la carraca, cargada con materiales y suministros, arribó a la tranquila localización en la superficie de Phinos. La absoluta calma de sus aguas contrastaba con la incesante actividad de la costa en Viblanka, desde el que partían expediciones hacia todos los rincones de Theros.

—No dejéis que esta aparente calma os engañe —murmuró desconfiado Wesiim, jugueteando con una pequeña ficha del tamaño de una moneda. —El fondo de este mar está sembrado de barcos naufragados. Miles de navegantes perdieron aquí la vida.

Como respuesta, un grito del vigía puso a toda la tripulación en alerta. Aurigas lanzó una mirada a Profe, quien se llevó la mano a un bolsillo de su túnica.

—¡Ahogaadoos! —bramó el vigía, señalando en todas direcciones.

—Calmaos —gritó Wesiim. —Los ahogados no son el verdadero peligro, a menos que vayan armados. Estos piratas mantienen el hábito que tenían en vida de acumular tesoros, y es eso lo que nos permitirá recuperar los sedimentos de cobre que forman las criaturas marinas al morir.

Decenas de brazos, hinchados y putrefactos, sobresalían del agua sosteniendo fragmentos de cobre.

—¿Véis? —confirmó Aurigas. —La poca consciencia que les queda, los mueve a transportar su tesoro a la estructura artificial

más reconocible. A falta de un edificio o barco como el nuestro, seguramente hayan estado acumulando el cobre, y otros tesoros, en los restos de sus naves. Cuando el recolector de cobre esté construido, el mineral llegará, literalmente, a nuestras manos.

—Otra cosa es... —Wesiim quedó en silencio, expectante.

El chapoteo de los cadáveres quedó ahogado cuando las aguas, hasta entonces en calma, se encrespaban pasando de mar llana a temporal en cuestión de segundos.

El sonido demasiado familiar de una gran ola heló la sangre a la tripulación.

El mar de Phinos atacaba.

Wesiim lanzó la ficha por la borda al tiempo que ordenaba:

—¡Agarraos fuerte!

La ola avanzó, igualando en altura a la posición del vigía quien, paralizado, se agarró al mástil que crujía amenazando partirse por la fuerza del vendaval.

Nadie vio la salpicadura de la ficha al caer al mar, ni la mancha de llamativo pigmento que se expandió a toda velocidad al deshacerse. Al menos, nadie en el barco.

En el último momento, el *Kraken*, alertado por la señal de color en la superficie, surgió de las profundidades levantando una tromba de agua y al barco por encima de la ola, que barrió a los ahogados en todas direcciones. Al momento, depositó la nave con suavidad, exhausto por el esfuerzo, y desapareció en el abismo.

Profe sacó de su bolsillo un disco de cristal bicolor, del tamaño de un plato pequeño, completamente liso y con runas delicadamente talladas a lo largo de su borde, formando ondas y espirales.

Lo acercó a Wesiim, asintiendo con la cabeza:

—Recuerda lo que hemos practicado.

Inmediatamente, Wesiim giró el disco, que mostró su lado azul celeste. Ignorando la tempestad que lo rodeaba, recordó las largas esperas cuando, en alta mar, no soplaban ni una brizna de aire, pescando perezosamente a la espera de que el viento impulsase la nave. Exhaló con calma su aliento sobre el disco. En instantes, la tempestad fue perdiendo fuerza, dando paso a un cielo claro y despejado.

Trastabillando por la tensión y con las fuerzas mermadas por el uso del disco, Wesiim se apoyó contra el mástil. Consciente del intenso oleaje, que nuevamente se abalanzaba como un ejército desde todas direcciones hacia la carraca, volteó el disco mostrando su otra cara, de un intenso color cian. Concentrándose, pasó la temblorosa mano con suavidad sobre la superficie del disco. A su mente trajo todas aquellas jornadas de travesía con el mar en calma, disfrutando de paseos por cubierta y admirando el horizonte.

Las olas se acercaron, perdiendo violencia hasta topar mansamente contra el armazón del barco.

Wesiim perdió la consciencia en medio de un mar en calma.

Cuando volvió en sí, en el camarote, Profe le informó que las obras de construcción de la recolectora ya estaban en marcha.

## UN GIRO INESPERADO

—§—

Garantizado el suministro de cobre, los esfuerzos de los habitantes de Viblanka se centraron en levantar el núcleo de la villa.

Las semanas transcurrían y, desde la balconada del salón de encuentros, podía verse cómo la construcción de la torre central avanzaba, asomando majestuosa por encima del borde del cráter.

Su planta, una silueta en forma de estrella de siete agudas puntas, con paredes que se curvaban hacia el interior, se proyectaba hacia el cielo en una verticalidad de intachables líneas rectas.

Un espíritu de colaboración hacía que, desde el más anciano hasta el más joven de los lugareños encontrara tiempo durante las rutinas diarias para colaborar en la edificación. Mientras unos participaban en la construcción propiamente dicha, otros auxiliaban en tareas de apoyo a los obreros, llevando a la literalidad el dicho de que toda piedra hace pared.

Por su parte, el equipo de orfebres y lapidarios se esmeraba en largas sesiones de trabajo en tallar, pulir y dar forma al Koro: el

crystal malva, corazón del meteorito, epicentro de la ciudadela. Parecían dirigidos por una voluntad mayor. Y así, en sincronía, la gema era liberada de sus impurezas, cuidando que las facetas reflejasen su luz interna y resaltasen su color.

Tras meses de intenso trabajo, la torre central, receptáculo del cristal de poder, quedó finalizada siguiendo las instrucciones recibidas.

Los técnicos se afanaban, en medio de un ambiente festivo, en colocar cuidadosamente el Koro en posición. Unas horas después, el cristal —sostenido por un calculado sistema de poleas y cuerdas— se balanceaba tenuemente burbujeando por el palpitante fulgor que recorría su interior.

En el centro de la base de la torre, un soporte fue fijado, aguardando paciente a que arriasen la imponente gema para ajustarla a sus engarces.

Ali se aproximó con Aurigas al estrado de madera.

—Será para todos un honor que actives el mecanismo de colocación del Koro, símbolo y fuente de prosperidad y bienestar, corazón de nuestra comunidad. Y más, teniendo en cuenta que has supervisado todo el dispositivo —rió Ali.

Abrumado, Aurigas podía sentir la expectación de todos los presentes. Con gesto firme, tiró de la cuerda que activaba la bajada del Koro hasta su posición.

El cristal descendió acompañado por un cántico de giros de polea hasta llegar a su posición sobre el soporte.

Con un torrente de vítores y aplausos, la celebración y los bailes

prosiguieron.

Alrededor de las siete torres perimetrales, los aldeanos bailaban ejecutando improvisadas danzas al ritmo de los músicos.

Algo llamó la atención de Edhus. La voz del cantante, grave hasta ese momento, se aflautó hasta resultar familiar. El son de la música se ralentizó tomando un ritmo pulsante.

“*Esa voz*”, pensó. “*Yo he oído esa voz antes*”.

Un par de torres más allá, Nenitoo vivió la misma experiencia. El tonelero, que más que cantar, gritaba con su voz rasgada y rota, pasó a sonar armonioso e infantil, con un timbre agudo e indeterminado.

Parecía estar en trance y miraba con los ojos perdidos al infinito.

Revisando el ajuste del cristal, Profe, Josigna y Drikon supervisaban cada remache y componente del trípode. Drikon enderezó las orejas y se paró, escuchando atento. Al momento, Josigna le imitó. Profe los miró, intrigado.

—¿Lo notáis? —ronroneó Drikon.

Progresivamente, el batiburrillo de canciones y músicas se fueron armonizando hasta alcanzar un ritmo sordo. Una voz comenzó a tomar fuerza, llegando desde todos los puntos. Cientos de gargantas cantaban con idéntico color. Cientos de pies bailaban al unísono, formando corros y círculos, girando sobre sí y alrededor de las hogueras.

La voz del ente proyectaba su tristeza a lo largo y ancho del cráter, así como en sus alrededores. La canción era melancólica,



narraba cómo una catástrofe se avecinaba sobre todos los habitantes de Theros, presagiando cataclismos, muerte y destrucción. Advertía a los protectores del Koro: ni una sola pista, ni una sola palabra podía salir de sus labios. La pérdida, que se aproximaba inexorablemente, era cruel pero necesaria.

Wicked observó a Aurigas, que se bamboleaba formando círculos al compás de la música, y cómo su rostro se llenaba de terror.

*“Hay que hacer algo”, pensó. “No podemos permitir que se extienda el pánico entre las masas”.*

En ese mismo instante, y desde su posición, Profe se giró alarmado al ver cómo el Koro comenzaba a resonar, respondiendo a la música y a los cánticos.

Como empujado por un imán, el cristal quedó suspendido a un bloque de altura por encima del soporte, haciéndolo temblar cada vez con mayor intensidad. Arrancadas por una onda expansiva —tras un poderoso estallido—, piezas del trébede fueron lanzadas en todas direcciones, al igual que Profe, Josigna y Drikon.

Todo quedó en silencio y, roto el trance, las miradas de todos, confundidas, se dirigieron a la fuente de la explosión.

Con un intenso destello, volutas de luz morada emanaron de su centro, como cintas, envolviendo el interior y el exterior de la torre. A toda velocidad recorrieron sus paredes. La torre pareció despertar, acariciada por las estelas luminosas, tras la interrupción del ronroneo de la música, y —como si quisiera desparezarse—, volteó sobre sí misma, imitando a los bailarines, ahora inmóviles, que la observaban atónitos. Las líneas verticales se transformaron en espirales, entonando una sinfonía

de raspados y crujidos de piedra.

Un estallido de color, seguido de una lluvia de chispas púrpura, hizo volver en sí al silencioso coro de bocas abiertas que observaba la metamorfosis con estupor. A continuación, un emocionado rugido de aplausos y vítores confirmó la continuación de la celebración hasta altas horas de la noche.

Wicked vió cómo Aurigas festejaba lo ocurrido. Parecía que la explosión hubiese borrado de su mente el horror que había visto reflejado tan sólo unos momentos antes en su expresión.

—Debo ver la torre con mis propios ojos —demandaba Aurigas.  
—Ha sido tan... extraordinario —dijo dirigiéndose hacia el monumental bucle de mármol.

Wicked recorrió el perímetro, tanteando aquí y allá. Nadie parecía recordar el sombrío mensaje ni la letra de la canción que, en algunos casos, habían interpretado sólo unos minutos antes.

Reunidos en la sala de encuentros, los Korocrafters constataron que eran los únicos que recordaban plenamente lo ocurrido.

—Entonces, no ha sido un sueño ni imaginaciones nuestras —concluyó abatido Hakuna.

—Lo primero es lo primero. Debemos asegurarnos de que la torre no haya sufrido daños —expuso Wicked.

—Ya hemos comprobado toda la estructura en su base. Parece ser que todo está intacto y en orden. Pero durante la revisión nos hemos dado cuenta de algo —informó Edhus, alargando un paño plegado con algo en su interior.

—¿Qué ha ocurrido? —preguntó Wicked, preocupado, tomándolo entre sus manos.

—No sé si tiene algo que ver con todo esto. El huevo de dragón ha eclosionado —explicó Nenitoo, apesadumbrado.

En el interior del paño, Wicked pudo ver los apagados fragmentos de su cáscara.

—Tenemos mucho de lo que hablar —sentenció Wicked, cubriéndolos de nuevo.

## UN SILENCIO ENSORDECEDOR

—§—

Las manos alzadas, en medio de la quietud, fueron más rotundas que el más potente de los gritos. Cuatro manos acordaron sellar el secreto, frente a tres que se cerraron en un puño de frustración, y dos que, indecisas, no llegaron a levantarse.

Con el recuerdo de la canción resonando en sus cabezas, y tras un largo debate sobre si debían avisar a la población del inminente cataclismo o bien hacer caso de lo que el ente les había transmitido y guardar silencio, la decisión estaba tomada. La tormenta en que se había convertido la reunión celebrada había dado paso a una tensa calma, precursora de otra tempestad aún mayor: “La Tempestad” en mayúsculas.

Sin mediar palabra, los Korocrafters abandonaron el salón de encuentros, con el corazón palpitando con fuerza y una noticia que ocultar golpeando sus pechos, luchando por salir a la luz.

En medio de la quietud de la mina, Nenitoo paseaba arriba y abajo como un animal inquieto. No podía creer que nada de lo ocurrido fuese real, por lo que no tenía sentido alarmar a

sus conciudadanos. Y aunque intentase avisar a sus allegados, el mensaje no llegaría a tiempo. Lo mejor era guardar silencio. En cualquier caso, tenía la certeza de que todo estaba en sus cabezas, que nada ocurriría.

Nenitoo se engañaba.

Josigna y Drikon apenas cruzaban miradas, vagando bajo la tenue luz de las estrellas por los tranquilos bosques que bordeaban las inmediaciones de Viblanka. Los pensamientos surgidos tras la reunión mantenida acudían sin tregua a sus cabezas, saturándolos y sumiéndolos en la confusión. ¿Quién podía decidir qué era lo mejor? Ellos, desde luego, no habían podido.

Josigna y Drikon vacilaban.

Aislado en la penumbra de la primera geoda, Edhus reprimía un grito de ira. Su armadura cambiaba frenética de color, pasando de un rojo fuego a un fúnebre negro, y de éste a un eléctrico amarillo, como el de los animales que advierten del peligro que supone cruzarse en su camino. Cegado por la furia, hacía crujir los guanteletes de su armadura. En lugar de gritar a los cuatro vientos el peligro que se cernía, la votación había decidido que, una vez más, no podría actuar ante el desastre.

Edhus se encolerizaba.

Ya no era tiempo de actuar. Las cabras rodeaban a Ali, sin emitir un sonido, haciendo que todo pareciese aún más irreal bajo la oscuridad del cráter. Si lo hubiesen previsto, si hubiesen tomado medidas para evitar esta locura, o para prevenir todo el daño, quizás entonces no hubiesen llegado a esta situación. Sólo quedaba confiar en que el mal por venir fuese el mal menor.

Ali se mortificaba.

En lo alto de la torre, con la luna nueva a su espalda, Wicked marchaba en círculos. Una cosa era acatar el resultado de la votación y otra muy distinta quedarse de brazos cruzados. Debía de haber alguna alternativa. Seguro que podía dar con alguna estrategia que evitara el suceso. Sólo tenía que dar con la clave y hacer entrar en razón al ente.

Desbordado, Wicked planificaba.

Ignorando todo a su alrededor, Wesiim recorrió una vez más la playa junto a la costa de Viblanka. Con la mirada perdida, se hundió en los recuerdos de un trágico futuro que parecía materializarse ante él. Un futuro que no tenía sentido compartir con los demás. Que disfrutasen de los últimos resquicios de felicidad antes de que llegase lo inevitable. Vacío de planes, vacío de ilusión, tomó en sus manos su disco de luz, apagado y sin brillo, apenas una forma visible en medio de la oscuridad. Cayendo de rodillas, sus lágrimas se mezclaron con el agua del mar.

Desalentado, Wesiim se abatía.

En la cabina del Etherus, anclado a uno de los puentes, Hakuna repasaba con nostalgia los mapas de sus viajes. Tantos lugares y experiencias vividas, tantos amigos conocidos y tanta gente por conocer. Todo eso iba a desaparecer. O, al menos, todo iba a cambiar. La naturaleza positiva de Hakuna, le hacía pensar que, tras el acontecimiento, el mundo volvería a retomar su rumbo. Habría pérdidas, sí, «pero todos los días ocurrían desgracias» se decía sin demasiada convicción. Lo que no lograba comprender era la necesidad de guardar tan preciada información. Todos tenían derecho a conocer y a decidir, a

poder despedirse si era necesario.

Hakuna se lamentaba.

Se acercaba el cataclismo. En su laboratorio, Profe ponía en orden los materiales. Había llevado a lugar seguro a las llamas y recolocado los materiales del almacén. Los andamios estaban asegurados y había revisado cada torre, pasarela, puente y estructura. Saludó con normalidad a los más noctámbulos de la villa, como si nada ocurriese. Habían sellado un pacto, y acatar la orden recibida formaba parte del mismo. La realidad era cambio, y éste sería uno más. Colocando el farolillo sobre la mesa, se sentó a esperar.

Profe asintió.

## EL CATACLISMO

—§—

El conticinio —ese instante único de paz que solamente se da en contadas noches: el momento de calma en el que hasta los mansos durmientes contienen el aliento; en el que el silencio se vuelve más palpable que la propia realidad— se vió tronchado con saña de forma repentina.

Los pilares que separaban al mundo del infierno y que sostenían el cielo, estallaban sorprendidos, condenando a muerte —y de forma traicionera— a sus moradores.

El temblor que agitó la mina, como haría un abusón con su víctima, sacó a Nenitoo de su hechizo.

Todo llegaba a su fin.

En el pueblo lacustre de Fangolaguna, al otro lado del océano, la niña se mecía perezosa en su hamaca. Aburrída, y con el sueño cambiado, saltó con cuidado sobre el suelo de tablones, haciendo que chasquease levemente. De inmediato, un temblor hizo crujir la cabaña comunal sobre los postes que la soportaban. Todos



en la tribu se despertaron, confusos y desubicados. Una alta sombra, con la cabeza rozando el techo de hojas, se cernió sobre la niña. Antes de que el anciano susurrara con voz entrecortada «vino la muerte», la niña y la sombra desaparecieron en una lluvia de destellos morados.

Sin tiempo a reaccionar, picos de roca surgieron de la tierra, destrozando y lanzando los restos del poblado en todas direcciones. A lo largo y ancho de los páramos, erosionados por un viento árido, no quedó rastro reconocible del humedal, de la aldea, ni de sus habitantes. Sólo algunas luciérnagas flotando en un nuevo silencio, un silencio de muerte, recordaban que aquello fue —tan sólo unos minutos antes— un pantano.

Las recién llegadas aves migratorias, al igual que las dudas de Josigna y Drikon, salieron volando con el retumbar seco de los truenos, llenando el bosque con el sonido de sus aleteos.

En otro bosque, aquél en el que se inició la migración, una banda de saqueadores repartía el botín del día. Las risas y la jarana se vieron interrumpidas por un fantasmagórico susurro y por un rechinar de roca contra roca. La tierra se abría como la carne de los asaltados, en refulgentes cortes. Uno de los bandidos cayó al fondo de una grieta, aullando hasta ser engullido por la lava. Como si un perverso panadero amasara la tierra, ésta se volvió del revés, los árboles fueron tragados y la llanura quedó yerma. Sólo uno de ellos logró aferrarse a una de las rocas, colgando del borde de la zanja.

En un abrir y cerrar de ojos, el bosque había desaparecido.

El pobre diablo pudo ver qué provocaba el susurro: una tormenta de polvo barría toda la zona, una lluvia de arena que formaba dunas, rellenando los surcos y enterrando vivos a los

supervivientes. Pronto, la arena comenzó a cubrir su cuerpo, enterrándolo vivo.

Llorando, el ladrón murmuró un ruego. Una mano hecha de sombra tomó la suya antes de quedar completamente cubierta por la arena del desierto.

Las gemas comenzaron a sonar cada vez con más intensidad, multiplicadas por el eco dentro de la geoda, hasta formar una insoportable cacofonía de tintineos, y ensordeciendo a Edhus, quien —poniéndose en guardia— hizo crujir sus guanteletes, aparcando su rabia.

Muy lejos de aquel estruendo, una batería de rayos impactaba las empinadas paredes del barranco, atravesando el aguacero: moles de piedra y tierra caían desgranadas al agua, cuyo nivel no cesaba de subir; cataratas a ambos lados acabaron de colmar el despeñadero.

Pero el aguacero no cesó.

En lo que se tarda en caer rendido, llorando la pérdida de un ser querido, un océano se extendió hasta donde alcanzaba la vista.

La fuerte sacudida hizo que Ali volviese en sí. Secando sus lágrimas miró al cielo. Dos estrellas —que parecían dos ojos— le devolvieron la mirada, serenas en medio de aquel temblor.

En un valle lejano, una integrante del equipo perezoso cayó al suelo boca arriba con la pierna herida. Tan cerca del fin, y en el centro de la contienda, dos estrellas llamaron su atención, transmitiéndole paz. Un grito de batalla le hizo entender que sería lo último que escucharía.

La tierra pareció agrietarse con la carga militar y, súbitamente, cayó hacia el cielo. El viento le golpeó la cara mientras el suelo se elevaba a una velocidad vertiginosa. Allá abajo, podía oír gritos de dolor y crujido de huesos quebrados por la piedra. Clavando los dedos en la tierra, y muerta de pánico, aguantó la respiración hasta que todo paró. Cuando se incorporó se encontraba en la cima del pico más alto de la gran cordillera. De la oscuridad de la noche surgió una silueta, aún más oscura, que se abalanzó sobre ella.

Lo último que pudo ver fueron dos ojos color violeta, relucientes como dos estrellas.

Al mismo tiempo, en la ciudadela nívea, el balanceo de la torre hizo que Wicked afianzase los pies, perdiendo el hilo de sus planes. Viblanka resistía, pero había que dar la alarma.

A días de vuelo de allí, otra alarma desafiaba la catástrofe: una inverosímil ventisca se había desatado, y la lluvia, la nieve y el viento se habían adueñado del sofocante calor de la meseta.

Yarvis corría hacia el borde del acuartelamiento. Con la escuadrilla, ya en vuelo, distribuida a bordo de las sobrecargadas aeronaves funcionales, trataba desesperadamente de alcanzar el último ornitóptero viable, que penduleaba peligrosamente, amenazando con despeñarse.

Como si el cataclismo leyese sus intenciones, un sobrenatural crujido sordo, como el raspado de la piedra pómez, pareció detener su corazón. Al momento, la base Meseta se hundió en caída libre sobre sí misma, como si hubiesen perforado un socavón bajo ella.

Yarvis, esperanzado, vio aparecer ante él, surgiendo del precipicio,

al *Rival*37. Disparando su garfio de muñeca, hizo blanco y un fuerte tirón le arrastró en medio del vendaval. Colgando sobre una nube de polvo y nieve, dejó atrás los últimos restos de la base. Pronto, la nieve y las formaciones de agua congelada cubrieron la recién creada explanada hasta formar un blanco camposanto, erizado de monumentales picas de hielo, erguidas como lápidas.

Hundido hasta la cintura en el mar de Glata, la inquietud de las aguas agitadas captó el interés de Wesiim, diluyendo su desesperanza.

En otro mar, la embarcación de Yugrein, y su pequeña tripulación, trataba de huir de la repentina tempestad que se había desatado. Aferrándose a los cabos, tratando de evitar ser lanzados por la borda, un consternado grito de terror del vigía —y un dedo señalando al horizonte— hizo que todos volviesen la mirada. Incredula, Yugrein se pasó la mano por la cara para limpiar de sus ojos el agua salada. Despejando sus dudas, un relámpago se hundió en el mar, iluminando el colosal sumidero de agua que tragaba todo a su alrededor.

Al instante supo que ya estaban en su vórtice.

Seguro que, en proporción, la enorme boca que se abría en la superficie marina superaba al menos en dos *stacks* al tamaño de la nave. Los giros se hicieron cada vez más pronunciados y rápidos.

La embarcación, impulsada cada vez a mayor velocidad, fue ladeándose. Yugrein, asiendo la soga con las manos ensangrentadas, y al borde del colapso, proyectó un grito feroz que resonó por todo el remolino.

Un mechón de su cabello encaneció al tiempo que el barco,

quebrado como un manojito de finas ramas, salía despedido, lanzando a los marineros en todas direcciones. Antes de que pudiesen tocar el agua, una horda de sombras cazaron al vuelo a sus aterradas presas. No llegaron a ver cómo, en lo que dura una pesadilla, el mar —ya vacío— quedó convertido en un lodazal, surcado por profundas torrenteras.

La soga se tensaba con el bamboleo del Etherus. Hakuna, también en tensión, se sacudió de encima la tristeza. No daba crédito a lo que veía: ajustando sus anteojos multilente, podía distinguir —incluso de noche, y mirase donde mirase—, cómo se desataban tormentas, incendios, huracanes y todo tipo de calamidades.

La profecía se había cumplido y, hasta donde podía distinguir, tan sólo Viblanka y la isla de Glata seguían inmunes a tanta desgracia. El bamboleo hizo caer el Mapa Therae de su gancho, rompiendo su marco y el cristal que lo protegía.

Los planos sobre la mesa cayeron al suelo, mezclados y pisoteados.

En su laboratorio, Profe sujetó con mano firme el farol, evitando que se apagase con la vibración su vacilante llama. Tratando de mantener la entereza, aguardó paciente a que todo pasase.

Durante lo que pareció una eternidad, todo se agitó, incluso algunos libros cayeron de sus estantes.

Al fin volvió la calma.

Una calma llena de llantos y de lamentos.

Arrugó el plano de Theros desplegado sobre su mesa, sujetándolo con el puño frente a sí y —golpeando la mesa— lo prendió con un súbito resplandor.

Tras un sonoro “pum”, dijo apesadumbrado:

—Ya está aquí el cataclismo —murmuró para sí, mirando hacia el establo a través del ventanuco —Al menos las llamas están a salvo. No todo se ha perdido.

CONTINUARÁ...

## EPÍLOGO

—§—

En otra dimensión, tal vez más real que la tuya, tal vez más virtual, se extiende una llanura sin fin, lisa y pulida.

Una tras otra, cubriendo toda la superficie hasta donde llega la vista, se suceden —perpendicularmente unas a otras— grandes rendijas enmarcadas en puro metal. De casi todas ellas, como fabulosas volutas de tejido, surgen tapices.

Las lonas se elevan desde el suelo hacia el infinito. Larguísimas y gruesas tiras de tela que se pierden en la oscuridad, allá arriba, como dragones chinos surcando los cielos.

No se alcanza a ver su extremo superior. Colosales filamentos, monstruosos nodos, se entrelazan y oscilan. Forman imágenes que, a su vez, conjuran historias. Mundos que albergan experiencias vividas en común, recuerdos enredados en los nudos y trenzas, tan vívidos como los colores que lucen.

Cada tapiz es servidor de su función. De una de las rendijas libres en el suelo, se eleva una barra maciza sobre la que comienza a

tejerse un nuevo tapiz. Las urdimbres que surgen de la rendija, se interconectan y se trenzan. El paño comienza a tomar forma.

Alfa se aproxima diligente. Comprueba los puntos, la tensión del cordón, la textura, el color... Todo parece correcto. El baile del tramado continúa y, lentamente, como el humo, el lienzo asciende ocupando su lugar.

Sólo un ojo experto es capaz de reconocer aquello que las pautas, aparentemente sin sentido, esconden.

Y es ahí donde las dotes de Alfa se despliegan: donde cualquiera vería solamente lazos y ligaduras, Alfa distingue paisajes y comunidades.

Comercio y batallas.

La vida.

Un pulso lejano llama su atención. Convertido en un haz de luz, Alfa se dirige a su fuente, desviando su trayectoria para no perturbar la incesante actividad a su alrededor.

Ahí está. Una perturbación en la forma del trenzado despierta su interés. Con un gesto, detiene el telar. Toma el hilo, lo pulsa, y se concentra sin apartar el dedo de la fibra.

La vibración recorre el pasado a lo largo del tejido y le narra una historia. Un meteoro cae. A su alrededor surge la civilización. Una villa blanca como la espuma de un mar de plata. Atalayas de fuego, brillantes y anaranjadas como el cobre. Un templo con alas de un reluciente dorado como llamas. Una ciudad oculta a la claridad del día, en las profundidades de la tierra. Torres de piedra y fuego que quiebran el hielo.



Detiene el temblor y lanza un nuevo pulso. En esta ocasión, la vibración atraviesa la rendija en el suelo, dirigiéndose al futuro. Cuando la onda se desvanece, levanta el dedo y sonríe.

—Cuando entran en juego los sentimientos, todo se vuelve imprevisible. Así sea. Que comience la acción.

Sin alterar el tejido, y con un chasquido de dedos, se reanuda el entrelazado mientras Alfa se aleja lanzando una sonora carcajada.

## ÍNDICE

1. Wicked .....	9
2. Profe.....	16
3. Alimor.....	22
4. Hakuna .....	28
5. Edhus.....	34
6. Nenitoo .....	40
7. Llegados al fin.....	46
8. MrWesiimx.....	52
9. En busca de Dante: Drikon y Josigna.....	58
10. En busca de Dante: La dragona .....	64
11. Nigura.....	70
12. El templo de Glata.....	76
13. Ahogados en Phinos .....	84
14. Un giro inesperado .....	92
15. Un silencio ensordecedor.....	98
16. El cataclismo.....	102
Epílogo .....	111
Dedicatorias .....	116





El Koro, una mágica piedra  
caída del cielo, reúne a un  
eclectico grupo de aventureros  
constructores para darle  
un hogar donde desarrollar  
su inmenso poder. Sigue sus  
aventuras por Theros, un mundo  
singular repleto de criaturas  
mitológicas que te cautivará.

Ref. CRKO-01



8 435514 901277