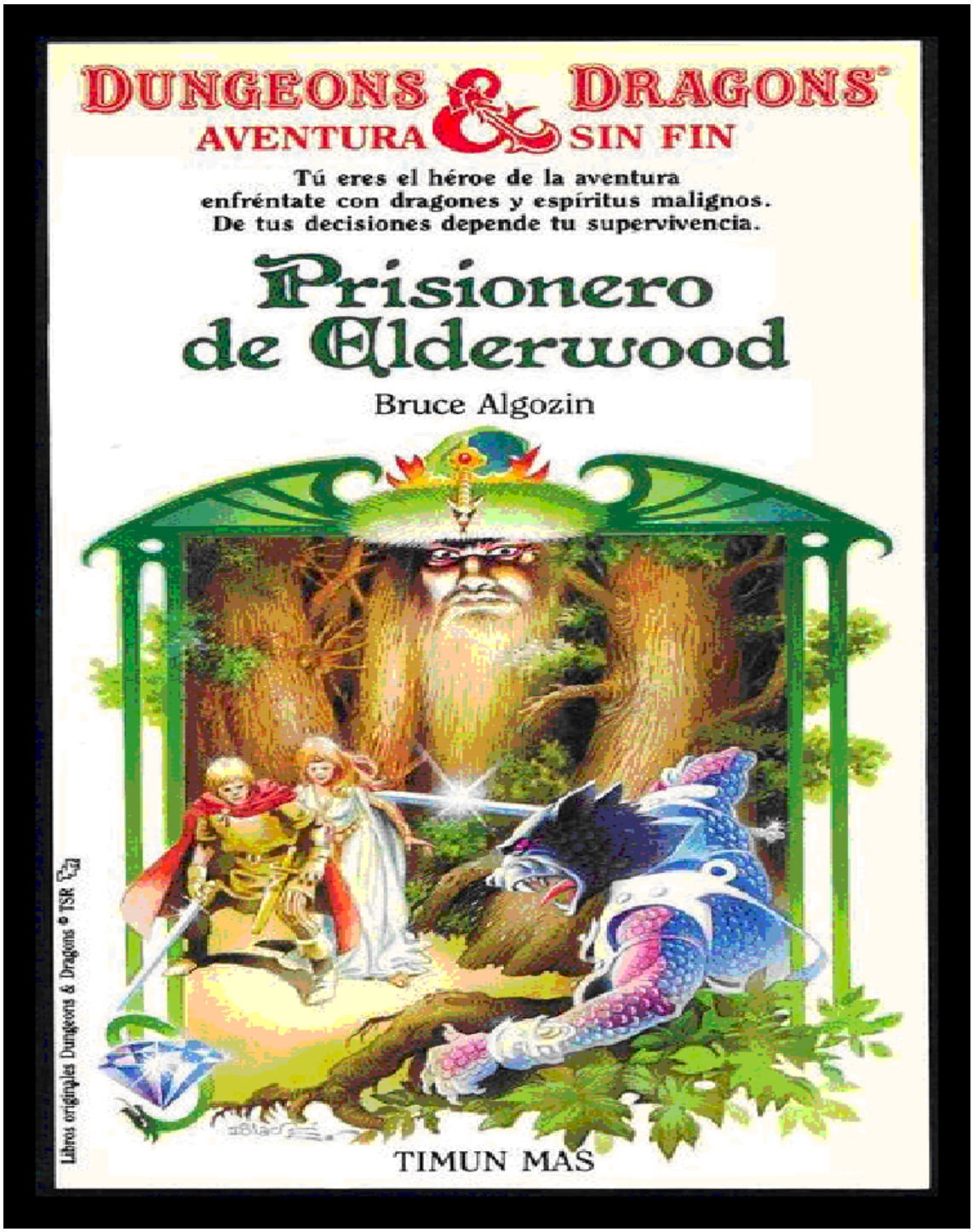
PRISIONERO DE ELDERWOOD

BRUCE ALGOZIN



LIBROdot.com
http://www.librodot.com



Librodot

A Ralph y Marilyn,
estupendos parientes y amigos.

Librodot

¡ATENCIÓN!

Este libro pertenece a la colección «AVENTURA SIN FIN», de «DUNGEONS & DRAGONS®». Entre sus páginas encontrarás la emoción de vivir muchas aventuras en tierras y reinos fantásticos, poblados de dragones, orcos, halflings, elfos, magos, etc.

Puedes leer el libro muchas veces y llegar a distintos finales, de modo que si tomas una decisión imprudente que te conduce a un fatal desenlace, retrocede hasta el principio y comienza de nuevo la lectura.

Al pie de algunas páginas encontrarás elecciones entre las que deberás escoger. Unas son sencillas, otras sensatas, casi todas temerarias... e incluso muy peligrosas.

Las páginas que no tengan elecciones debes leerlas normalmente, o sea, seguidas. Además, al final de cada libro encontrarás una relación y descripción de todos los seres extraños que aparecen en el relato.

Recuerda: tú eres quien toma las decisiones, tú eres el héroe y de ti depende tu propia supervivencia.

¡Terror en el bosque!

Decidido a liberar a tus compatriotas, convertidos en esclavos del rey Cradack, has aceptado el reto que te propone el perverso monarca de recuperar la fabulosa joya de Eldernath, en cuyo seno vive prisionera su hija. Tus compañeros y tú os habéis internado en el bosque encantado de Elderwood para buscar la codiciada gema.

De pronto una muchacha ataviada con una túnica transparente se cruza en vuestro camino, lanzando alaridos de terror. Corre tras ella un enorme jabalí que la persigue con sus afilados colmillos, seguido de cerca por una escamosa criatura de cabeza canina y extremidades humanas. El extraño monstruo blande una espada, que al parecer utiliza para *azuzar* al animal.

Quieres ayudar a la indefensa muchacha, pero sabes que haciéndolo puedes demorar la búsqueda de la joya y la liberación de tus oprimidos compatriotas.

¿Qué hacer?

1. Si crees que debes tratar de salvar a la muchacha, pasa a la página.
2. Si piensas que será mejor olvidar a la joven y seguir adelante con la búsqueda, pasa a la página.

Sea cual fuere tu elección, no te quepa duda de que hallarás múltiples emociones en tu aventura como *Prisionero de Elderwood.*

En este relato eres Redmond Longbow, un joven natural de Trillium, que se ha visto obligado a convertirse en ladrón al arrasar tu país el ejército del perverso rey Cradack y esclavizar a tu pueblo. Antes de que lograran capturarte, tu habilidad te permitió sustraer las provisiones de las fuerzas invasoras, dispersar sus caballos y, en definitiva, entorpecer su marcha de múltiples formas.

No obstante, cuando se inicia la historia estás encerrado en una estrecha y oscura celda de las mazmorras del rey Cradack...

a puerta de tu celda se abre despacio, y un rayo de luz traspasa la oscuridad. En el centro se dibuja la figura de uno de los guardianes del rey Cradack.

Oyes el tintineo de sus llaves de hierro cuando el siniestro celador avanza hacia ti exclamando:

—¡Levántate, Redmond Longbow! ¡El rey quiere hablar contigo!

—¡Déjame tranquilo! —gruñes.

Esbozando una extraña sonrisa, el individuo tantea tu estómago con la punta de su lanza.

Te gustaría arrebatársela y clavarla en su abultado vientre, pero no tienes la fuerza necesaria; has permanecido demasiado tiempo inmóvil entre los fríos muros del calabozo.

El guardián coloca las piernas a horcajadas sobre tu cuerpo y te alza en el aire con sus poderosos brazos. Pero, en cuanto te sientes en posición vertical, desfalleces y te desmoronas de nuevo.

—Te encuentro un poco débil, pequeño ladronzuelo. Más te hubiera valido perder así las fuerzas cuando arrastraste a las tropas reales a aquella desenfrenada persecución antes de capturarte. —Y, diciendo esto, te incorpora de nuevo y te empuja hacia la puerta sin dejar de sonreír.

Una vez en el pasillo, piensas que el aire de las mazmorras está viciado, pero prefieres esta mínima ventilación a la hediondez de tu celda. Con un fuerte codazo, el carcelero te obliga a avanzar por el angosto y lóbrego pasadizo.

«¿Qué puede querer de mí el malvado rey Cradack?», te preguntas. Sin duda sabe cuánto lo odias después de lo que ha hecho con tus parientes, forzándoles a huir de sus casas rurales.

El pasillo desemboca en una vasta sala subterránea, iluminada por antorchas. En el estrado que se alza en el centro distingues un trono; sentado en él, el rey Cradack domina la escena con su tupida barba flotando majestuosa sobre la rica y oscura túnica que le cubre.

«¡Qué extraño!», exclamas para tus adentros. Esperabas ver su repugnante boca retorcida por una sonrisa de triunfo y, sin embargo, su expresión es la de un hombre pesaroso y cansado.

El centinela te *azuza* con su *lanza, al* tiempo que te ordena con voz sibilante:

—¡Inclínate ante el rey Cradack!

—Prefiero seguir de pie —replicas, y te encoges esperando un certero golpe. Pero el rey se interpone.

—Déjale que adopte la postura que mejor le parezca —declara—. No le he hecho venir para discutir sus modales. Muchacho, ¿eres tú Redmond Longbow, conocido por mis soldados como Redmond el ladrón?

—En efecto, me llamo Redmond Longbow —respondes despacio.

—¿No fuiste tú quien causó estragos entre mis generales al ahuyentar sus caballos y arrasar su despensa?

—Así es, y volvería a hacerlo si con ello pudiera ayudar a mi pueblo oprimido...

—Eso mismo pensaba yo —te interrumpe el monarca lanzando un suspiro y mirándote con aire ausente, como perdido en sus reflexiones.

—¿Dónde están mis compañeros? —preguntas a tu vez.

—¿Te refieres a la muchacha, el pájaro engorroso y ese necio mago que tienes por padre?

—¡Exacto! ¿Dónde los escondes y qué les has hecho?

—Puedo asegurarte que están a salvo. No debes preocuparte por ellos.

—¿Qué no debo preocuparme? Resulta fácil decirlo cuando no es el país de uno el que ha sido asolado y saqueado.

—Son los avalares de la guerra, Redmond Longbow —susurra el rey con tono paciente—. Te he mandado llamar porque quiero hacerte una proposición. ¿Qué te parecería liberar a tu tierra, y devolverle su independencia?

—¿Liberar a mi tierra? —repites, dudando de haber oído bien.

—Eso es, liberar a tu país y a sus gentes. Nada más sencillo. Realiza la misión que voy a encomendarte y te restituiré tus dominios.

—¿De qué modo?

—Mis tropas y yo abandonaremos Trillium en una semana. Pero antes tienes que ayudarme.

—¿Qué he de hacer? —preguntas receloso.

—Cuando vine a tu país, traje conmigo un mago. Se llamaba Valerian.

—¿El famoso y maligno nigromante? ¿Ese siniestro ser aficionado a las artes diabólicas?

—¿Lo conoces?

—¡Conocerlo! Mi pueblo está lleno aún de pocilgas donde los cerdos cacarean como las gallinas, y de establos en los que abundan los huevos puestos por vacas... ¡y todo a causa de sus malhadados experimentos! Semejante mago merece arder en las llamas del infierno y perecer en

brazos de su endemoniado maestro.

—¡Controla tu lengua! —te espeta el centinela, pinchándote una vez más con la punta de su lanza.

—¡No! —Se apresura a detenerlo el monarca—. Déjalo en paz. ¿No comprendes que se siente traicionado, y con razón? Te ruego que me escuches, Redmond Longbow. Lo que dices de Valerian es cierto. Debo reconocer qué es un bribón y un perfecto monstruo. Si lo traje conmigo fue porque me convenció de que, sin su ayuda, nunca sometería a tu pueblo. Pero más tarde tuvimos desavenencias por cuestiones económicas, y se fue. Lo más grave del caso es que se ha llevado consigo algo más valioso que todo el oro que esperábamos encontrar en Trillium.

—¿De qué se trata? —inquieres, sintiendo el aguijón de la curiosidad.

—De mi hija.

—Ignoraba que tuvieras descendencia. ¿Cómo se llama? ¿Quizá princesa Rana? —aventuras con tono socarrón.

Ves con sorpresa que el rey hace caso omiso de tu comentario y prosigue:

—Se llama Magdalena. Valerian afirma que le debo el pago convenido por sus servicios, de modo que la ha secuestrado para obligarme a satisfacer sus exigencias.

—En ese caso, págale. Tus problemas financieros no me conciernen en absoluto.

—No puedo. Trillium es un país pobre; me costó una fortuna invadirlo, y ahora me encuentro con que sus arcas están vacías.

—Eso te lo podría haber aclarado antes cualquiera de nosotros. ¿Crees que es fácil trabajar el campo en una región tan árida? Pero éramos felices en nuestra pobreza... hasta que llegasteis vosotros.

—Volvamos al tema principal de nuestra discusión —te ataja el monarca—. Esta misma semana he recibido un mensaje de Valerian, en el que amenaza con matar a mi hija si no le pago lo que, según él, le debo. ¡Estoy en una situación desesperada, Longbow! Lo he intentado todo, desde la súplica hasta la intimidación. Sin embargo, Valerian no ha prestado oídos ni a una cosa ni a otra.

—¿Qué relación guarda este asunto conmigo?

—Valerian ha encerrado a mi hija en una joya mágica, y el único modo de rescatarla consiste en robar la piedra y devolvérmela. Tú eres un experto ladrón, ¿no es cierto? Mis generales me han informado de que eludiste sus complicadas trampas. Según ellos, nunca antes habían topado con nadie tan astuto.

—Si soy un ladrón, es porque no me habéis dejado otra salida —respondes— ¿Así que quieres que me apodere de esa joya?

—En efecto. Te ruego que te apiades de la desgracia de este viejo. Mi hija es todo lo que tengo.

—Y, si lo hago, tus tropas y tú abandonaréis Trillium para no volver

nunca.

—Por supuesto. Haré cuanto desees.

—Debo pensarlo —dices, preguntándote si es prudente confiar en el taimado soberano.

—Antes de que tomes una decisión —se apresura a susurrarte el rey— deseo mostrarte algo.

Hace una señal a un miembro de su guardia y al instante se abre una puerta en el extremo opuesto de la sala. De la oscuridad surgen tres figuras: un ave, una muchacha y un anciano que se cubre la cabeza con un sombrero cónico.

—¡Tindle, Mora, Thorn! —exclamas.

Tus amigos corren hacia ti. Durante un momento te sientes transportado de júbilo. ¡Estás de nuevo junto a los mejores compañeros que tuviste nunca! En algunos momentos pensaste que no volverías a verlos con vida.

Mora lanza un grito de alegría y te estrecha en uno de sus cálidos abrazos de montañera, mientras Tindle se acaricia la larga barba cana y te da cariñosas palmadas en la espalda. Thorn, el cuervo, salta juguetón sobre tu cabeza.

Miras a Mora fingiendo enfado, y declaras:

—¡Creía que habías burlado a aquel soldado!

—Y lo hice, pero enviaron a otro —se defiende— ¡No tenía escapatoria!

—En cuanto a ti —añades volviéndote hacia Tindle— eres un charlatán de feria. Cuando te dije que de nada sirve la magia en una emboscada, hablaba en serio. ¡Otro de tus torpes hechizos nos llevó al fracaso! No me extraña que nos descubrieran.

—Pero, Redmond, ¿qué otra cosa podía hacer?

Thorn emite un sonoro graznido, surcando la estancia para manifestar su regocijo.

—Yo sólo los he acompañado por diversión —afirma el ave.

Inclinas la cabeza hacia atrás y ríes de buen grado, sintiéndote feliz por primera vez en varios días. Extiendes los brazos para abarcar a todos tus amigos, pensando que nada importa mientras estéis juntos.

—Debo recordaros —interrumpe el rey con voz grave— que aún sois mis prisioneros. Bastará una palabra mía para que la guardia os arroje de nuevo a vuestras celdas. Necesito conocer tu decisión, Redmond Longbow. ¿Estás dispuesto a ayudarme?

—¿Dónde está guardada la joya?

—Supongo que la tiene Valerian.

—Circulan rumores de que se ha refugiado en Elderwood.

—¡Elderwood! —Exclama Mora—. Desde luego, no es un lugar apropiado para una señorita.

—Elderwood es muy peligroso, Redmond —te advierte Tindle—. Hay muchas probabilidades de que no regresemos nunca.

—¡Eso ya lo sabíamos! —Le ataja impaciente el monarca—. Pero lo que está en juego es de la máxima importancia para todos nosotros. ¿Qué decides, Redmond Longbow?

—¿Podrán acompañarme mis amigos?

—Sí. Sea como tú quieras, pero responde de una vez.

Miras de hito en hito a tus tres compañeros, y preguntas:

—¿Sois conscientes de lo que se nos pide?

Mora esboza una sonrisa. Es una joven fuerte y valerosa, y comprendes que está dispuesta a enfrentarse a cualquier peligro.

—Hazlo —te aconseja— si te lo dicta el corazón. Pero, si no es así, no te preocupes por nosotros. Somos gente del campo, todavía nos guardamos un par de trucos en la manga.

—¡Corazón, maldición! —Vocifera Thorn desde el aire—. ¡El rey es un malvado! ¡Es nuestro enemigo!

—¡Silencio, buitre! —Le impreca Tindle—. El muchacho debe escuchar su corazón, y no podrá hacerlo hasta que dejes de graznar.

Es evidente que debes tomar una grave decisión.

1. *Si quieres aceptar la misión de Elderwood y tratas de liberar a tu pueblo, pasa a la página.*
2. *Si piensas que no debes confiar en el rey y buscas otro medio para derrotarlo, pasa a la página.*



Piensas que no puedes permitir que la varita mágica escape a tu posesión; es demasiado arriesgado. Alzas el hechizado objeto en el aire y lo contemplas dubitativo. En realidad no es más que un delgado cilindro de cristal rematado por un fragmento de ámbar. ¿Tanto poder encierra?

—¿Cómo lo hago? —preguntas a Tindle, que te observa inquieto—. ¿Debo apuntar hacia el cerrojo?

—Así es. Estira el extremo de ámbar en dirección a la puerta y concéntrate en tu propósito —te instruye—. Lo haría yo mismo, pero me temo que mi corazón ha perdido su pureza primitiva.

Con suma precaución, inclinas la vara hacia la cerradura y tratas de concentrarte. Sientes que la magia brota de tus dedos.

—Quiero que sepas que no recomiendo esta acción —se apresura a añadir Tindle.

Mora contempla la escena con ansiedad, mientras Thorn, posado en una raíz que sobresale junto a la puerta, permanece tan hierático como una figura de ónice.

De pronto, surge una deslumbrante llama de la punta ambarina de la vara, luego se eleva sobre el cerrojo una nube de humo, y la puerta de abre. Se asoman por la rendija una serie de pequeños rostros: duendes, ninfas y gnomos. Al fondo distingues incluso un unicornio.

Pero, por alguna extraña *razón,* no parecen verte. Volviendo la mirada, descubres tu inmóvil forma extendida sobre el suelo del biddao. ¡Ya no estás en su interior!

Mora corre entre sollozos hacia tu cuerpo sin vida y levanta tu cabeza en un denodado esfuerzo para reanimarte.

—Estoy aquí, Mora —declaras. Pero no te oye.

Acudes presto junto a Tindle e intentas agarrarlo por la túnica.

—¿Qué me ha ocurrido, Tindle? —preguntas suplicante. Pero el anciano mago tiene la mirada perdida en lontananza, y no da muestras de advertir tu presencia. En realidad, absorbe toda su atención la trágica escena que se desarrolla en el suelo, e incluso afloran lágrimas a sus ojos.

Comprendes con creciente temor que no puedes asir la ropa de Tindle. Tus dedos no hacen más que atravesarla y, lo que es peor, carecen de sensibilidad.

«¡Ya lo tengo!», exclamas al fin para tus adentros, convencido de que tu espíritu se ha trasladado a otro plano de existencia. Ahora sólo te resta volver.

Al instante emprendes la búsqueda de la varita mágica, pues tu instinto te dice que si te ha colocado en esta situación también podrá sacarte.

Al fin la ves. Mora ha apoyado suavemente tu cabeza en su regazo, y la vara aparece junto a tu cuerpo. Adviertes que se ha roto en mil pedazos y tratas de recomponerla.



Tus denodados esfuerzos para recuperar el precioso objeto resultan vanos. Es como si quisieras alcanzar algo que ni siquiera está donde lo buscas.

La inquietud cede a la desesperanza, pues comprendes que nunca volverás a tu existencia normal. El mundo etéreo, flotante e informe en el que te encuentras será de ahora en adelante tu único hogar, sin retorno posible.

Poco a poco la escena de muerte y remordimiento que tiene lugar en el viejo árbol se desvanece ante tus ojos. Sólo te queda un vago recuerdo de los actores cuando pasas la página de esta fase de tu vida e inicias un nuevo capítulo...

FIN

Poco después llegan los otros al montículo, con Thorn en cabeza.

—No deberías adelantarte en solitario —te reprende Mora.

—Tiene razón, Redmond —corrobora Tindle, casi sin resuello—. No conviene que nos separemos. Ignoramos lo que puede ocurrir.

—Os pido disculpas a ambos, pero mirad lo que he encontrado —dices señalando con el dedo el lugar donde ha desaparecido la criatura.

—¡Un montículo encantado! —susurra Tindle sobrecogido. Luego se frota las manos con una alegre sonrisa y exclama—: ¡Ahora es posible que avancemos en nuestra misión!

—He oído voces procedentes de un lugar cercano —declaras—. Unas eran musicales, otras parecían campanas repicando.

—¡Bien! ¡Fantástico! —gorjea Tindle, aún más complacido.

—¿Quiere alguien explicarme qué está sucediendo? —pregunta Mora.

—Todo bosque tiene su corazón —le revela el mago—. Es el punto central donde se congregan sus habitantes para discutir los asuntos importantes que conciernen a todos. Al parecer, Redmond ha dado con el corazón de Elderwood, y eso significa que la suerte nos acompaña.

—¡Supersticiones! —replica Mora desdeñosa.

—¡No! Y menos aún en un antiguo bosque como Elderwood, que rara vez es frecuentado por seres humanos. La población de duendes y hadas que lo invade debe ser tan nutrida como poderosa; quizá nos ayuden a encontrar a Valerian y, en cuanto conozcamos su paradero, existe la posibilidad de que contribuyan a su derrota.

—¡Cuánta palabrería! —grazna Thorn.

—Ese comentario ni siquiera resulta divertido —le amonesta Tindle, olfateando el aire con expresión ceñuda.

—¡Silencio todo el mundo! —ordenas—. Ahora que hemos hallado este montículo embrujado, debemos concentrarnos en nuestro plan de acción. ¿Qué hacemos?

Como respondiendo a tu pregunta, las ramas de los arbustos que se alzan junto a vosotros empiezan a separarse y aparecen dos hombrecillos del tamaño de los kobolds, aunque ataviados con los tonos verdes y pardos que visten el bosque. Además, su aspecto es totalmente humano, a excepción de su corta estatura. Los dos blanden una lanza de las proporciones adecuadas.

—¿Que-quiénes sois? —balbucea Mora llena de asombro.

—Somos el comité oficial de bienvenida del bosque de Elderwood —responden al unísono y con un hilo de voz—. ¡Ahora, en marcha! —añaden en un tono imperativo.

—No pensaréis de verdad que un par de mequetrefes como vosotros... —empieza a decir Mora.

—No olvides que son duendes, Mora —se apresta a interrumpirla Tindle—. Estas criaturas suelen tener poderes mágicos, de modo que será

mejor que obedezcamos.

Aunque a regañadientes, Mora se encoge de hombros y se resigna a unirse a vosotros, mientras os conducen hacia el montículo encantado, seguidos por Thorn, que revolotea sobre vuestras cabezas.

Tras salvar los arbustos que crecen en la base de la elevación, trepáis por una empinada cuesta y os detenéis ante una zona llana, de perímetro ovalado y amplia superficie. En el extremo más alejado de esta planicie hay reunidas una docena de criaturas, al parecer enfrascadas en importantes conversaciones. En el centro distingues a la misma muchacha que perseguían horas antes el kobold y su domesticado jabalí. Se te antoja más hermosa aún que en vuestro primer encuentro, si eso fuera posible. Su actitud la delata como la cabecilla del grupo.

—¡Bienvenidos, amigos! —os saluda al acercaros—. ¡De modo que habéis dado con nosotros! Me alegro, hacía tiempo que os esperábamos.

—¿Quién eres? —preguntas como hipnotizado.

—Me llamo Anémona, y soy la hechicera de Elderwood.

—Discúlpame —la interpela Mora, abriéndose paso para colocarse en cabeza de vuestro grupo—. Has dicho que nos esperabais. ¿Cómo es posible, si ni siquiera nosotros sabíamos que acabaríamos aquí?

—Estaba escrito. Además, antes o después el destino os habría traído hasta aquí. El maligno no puede triunfar siempre.

—¿El maligno? —repites con creciente excitación.

—Un mago perverso que ha causado muchas desgracias en Elderwood. Pero ven, tenemos mucho de qué hablar.

Separándote de tus amigos, Anémona tira de tu mano y empieza a caminar. Aunque te dejas llevar, das media vuelta y dices, para tranquilizar a los otros:

—No os preocupéis. No permitiré que me arrastre demasiado lejos.

Mora asiente con la cabeza, pero ves que vacila. Te asalta la impresión de que no confía en esta criatura.

Anémona te guía por el seto que rodea el montículo. Acto seguido abandonáis la zona hasta perderla de vista. Mientras andáis, te cuenta las tribulaciones que han sufrido las hadas, los duendes y otros moradores de Elderwood. Al parecer, la situación es precaria.

—Antes éramos una comunidad feliz. Nuestros flautistas interpretaban bonitas tonadas, y bailábamos y reíamos día y noche. Pero todo ha cambiado desde que llegó el maligno —dice con tristeza—. Nos ha arrebatado la capacidad de disfrutar.

—Ya había observado que reinaba en este lugar cierto malestar —comentas—. El kobold que vi hace un rato presentaba un aspecto de lo más antipático.

—¡Abajo los kobolds! ¡Viva Anémona! —exclama Thorn, aterrizando en tu hombro. Deberías haber imaginado que Mora lo enviaría para vigilaros.

—Anémona, quiero que conozcas a Thorn —dices.

El ave lanza a la muchacha una de sus peculiares miradas de reojo acompañadas por una inclinación de cabeza, y Anémona le devuelve el saludo con una melodiosa risa que nunca antes habías oído.

—Thorn y yo somos viejos amigos, ¿no es cierto? —anuncia.

—Sí —grazna el pájaro, al tiempo que abandona tu hombro para posarse en el dedo que le tiende Anémona.

—No me habías dicho que gozaras de tan encantadora compañía —amonestas a tu amigo.

—¡Yo siempre viajo de un lado a otro! —te recuerda el interpelado.

Anémona y tú empezáis a reír, pero, de pronto, la muchacha se interrumpe. Comprendes que algo la perturba... algo serio.

—Estás en un error, mi querido Thorn —dice con voz solemne— al querer liberarte de los kobolds. Son muy necesarios para mantener el equilibrio vital de Elderwood, como todas las demás criaturas. No son ellos los que crean el problema, sino el hecho de que hayamos perdido la protección contra sus ataques.

Miras a tu alrededor. Estáis atravesando un lugar de la espesura, en el que surgen del suelo unos curiosos muros de piedra caliza, y os dirigís hacia uno de estos riscos. Parece como si hubieran socavado su superficie con el fin de abrir un nicho. Cuando Anémona os conduce al interior, te sorprende comprobar que hay espacio en la cueva para los tres.

—El maligno nos ha robado algo muy valioso para nosotros —te explica la muchacha—: una joya poseedora de grandes poderes.

En un rincón de la cavidad, la roca ha sido esculpida en forma de altar. Sobre la mesa descansan dos almohadones, uno alargado y estrecho y el otro redondo. En el más angosto han depositado un objeto similar a una vara. El almohadón circular está vacío.

—Este cojín guardó una vez la joya de Eldernath —anuncia Anémona con tristeza, señalando al que no contiene nada—. Junto con su complemento (la varita mágica de Eldernath) la preciosa alhaja preservaba en el bosque un equilibrio que duró varios eones. Mientras las tuvimos ambas, los habitantes de la región podíamos tornarnos invisibles para protegernos de los kobolds y de otras criaturas perversas. Pero ahora, como ves, la joya ha desaparecido.

—¿Qué ha sido de ella? —preguntas.

—Se la llevó el maligno. Dijo que la necesitaba para uno de sus hechizos. Incluso se ofreció a comprarla; pero cuando rechazamos su propuesta, se limitó a arrancárnosla por la fuerza.

—¡Valerian! —exclamas.

—¿Conoces a ese humano?

—¡Ya lo creo! Es la persona que buscamos. ¿Puedes informarme sobre su paradero?

—Puedo hacer algo mejor —responde—. Os conduciré hasta él.

Te apresuras a volver junto a tus amigos. La reunión de los duendes se

ha disuelto. Encuentras a Mora y Tindle esperando en el solitario montículo. Sin perder un instante, les cuentas la historia de Anémona. Mora se muestra escéptica, pero Tindle se excita al oírla.

—¡Sí, tiene que tratarse de Valerian! —Declara con entusiasmo—. Necesita una joya especial para formular el hechizo de atrapa-almas. ¿Dónde mejor podría obtenerla?

—Pero ¿dónde está ahora? —inquieres dirigiéndote a Anémona.

—Oculto en las entrañas de uno de los tatarabuelos de Elderwood —responde ella con expresión enigmática.

—¿Cómo puede uno esconderse dentro de un ancestro? —pregunta a su vez Mora enarcando las cejas.

—Es fácil cuando el ancestro es un árbol gigantesco, único en el mundo.

—Aun así me cuesta creer que un hombre pueda instalarse en su interior —insiste Mora, poco convencida.

En lugar de contestar con palabras, Anémona os hace señal de seguirla y todos descendéis del montículo para adentraros en el bosque. Al fin llegáis a un lugar que no habíais descubierto antes, un oscuro paraje donde los árboles crecen enlazados por colgantes parras, y la tenue luz que alumbra Elderwood queda interceptada por la densa vegetación.

—Estamos en la parte más antigua del bosque —anuncia Anémona—. Existe desde tiempo inmemorial; cuando se escribió la primera de nuestras canciones, ya tenía su frondosidad actual.

—¡Parece un castillo embrujado! —exclama Mora contemplando el putrefacto musgo y las enmarañadas ramas arbóreas. Sin poder evitarlo, se agarra a tu brazo.

El camino que habéis seguido bordea un arroyo. Os detenéis en el punto donde sus aguas se precipitan en una inmensa catarata. Cuando examinas desde lo alto el valle que se extiende a vuestros pies, descubres algo que te deja perplejo. Un árbol se encarama por encima de sus hermanos... ¡Es tan alto como una montaña!

—El biddao —explica Anémona—. Es el árbol más antiguo de este bosque secular. De sus ramas penden millones de raíces aéreas, que se entretejen para formar auténticos muros. De ese modo cada tallo crea un pasadizo sin techo, que parece alzarse hasta el infinito y perderse en la oscuridad. En algunos lugares el sol logra filtrar sus rayos por entre el tupido follaje, pero en la mayor parte del recinto reina una solemne negrura. Éste ha sido durante eones el santuario del bosque, un enclave sagrado... que ahora ha sido profanado.

—¿Es aquí donde Valerian ha traído la joya? —pregunta Mora.

Anémona asiente con un ademán de cabeza.

—En ese caso, hemos llegado a nuestro objetivo —declaras, buscando un camino descendente que os conduzca al valle.

—¡Espera! —Te ordena Anémona—. Hay algo más. —Mientras habla, extrae un objeto de los pliegues de su vaporosa túnica. Al instante lo

reconoces: es la estilizada vara que descansaba en el segundo almohadón del altar—. La bóveda que contiene la joya podría estar sellada mediante un hechizo. Si es así, necesitaréis la ayuda de la magia para abrirla. Toma la vara de Eldernath y usa sus poderes —añade, entregándotela—. ¡Pero cuidado! No eres por naturaleza un experto en hechicería. Aquel que sostenga tan valiosa herramienta debe abrigar intenciones puras, de lo contrario causará más estragos que beneficios.

—Gracias, Anémona —dices, ensartando la vara en tu cinto—. Ahora, debemos partir.

Durante varias horas camináis juntos por el imponente bosque, imprimiendo a vuestros pasos la mayor velocidad posible; pero el biddao, como una lejana montaña, parece retroceder. Más que a un árbol recuerda a una enorme cabeza, con una interminable melena enmarcando su rostro y cayéndole hasta los pies. Al fin, tras una larga y fatigosa marcha, distingues, a lo lejos, un agujero abierto en la sólida pared de follaje. Bien podría ser la entrada principal.

Unos kobolds montan guardia ante la puerta, pero no os descubren cuando os deslizáis uno tras otro entre los arbustos que crecen a treinta metros de la mole.

—¿Cómo burlarles? —te preguntas en voz alta, mirando a tus compañeros, atento a sus sugerencias.

—No estoy segura de querer entrar en el árbol —declara Mora—. ¿Has pensado en las provisiones que podríamos comprar y en los soldados mercenarios que contrataríamos con el dinero obtenido con la venta de la vara? Con semejante ayuda, no nos resultaría difícil volver a Trillium y arrojar al mar a Cradack y a su ejército.

—No creo que sea una buena idea —empieza a protestar Tindle, pero Mora lo interrumpe con brusquedad.

—Debemos recordar en todo momento el auténtico objetivo de nuestra misión —susurra la muchacha con un tono apremiante—. No ha de animarnos más propósito que el de derrotar a Cradack de un modo u otro. Con una varita mágica como ésta, cualquier ejército estaría dispuesto a seguirnos. Podríamos conducir a las más poderosas fuerzas de la tierra.

—¡No! —Replica Tindle—. La vara no nos acarreará más que calamidades, a menos que la utilicemos como es debido. ¡Creedme, soy un experto en estas cuestiones!

—¡Oh, malditos charlatanes! ¡Estoy harta de tus estúpidas supersticiones, Tiradle! —Le insulta Mora—. Voto por huir de este lugar, armados con la varita mágica. ¿Qué opinas, Redmond?

1. *Si crees que debes penetrar en el biddao y buscar la joya de Eldernath, pasa a la página.*
2. *Si prefieres abandonar la misión y volver a tu tierra para vender la vara, pasa a la página.*



—Tindle, no olvides que lo que he encontrado puede ser una trampa.

—De acuerdo. En ese caso, desactívala y examina el lugar por si hubiera otras. ¡Pero date prisa!

Con suma cautela retiras la astilla de la superficie de vidrio. Lanzas un suspiro al comprobar que no ocurre nada; si era una trampa, tu acción no la ha disparado.

A continuación te apresuras a tantear el resto del fanal, pero no encuentras piezas sospechosas ni protuberancias. Decides no darte por vencido, e inspeccionas la base del objeto; quizás el mecanismo se active al levantarlo por la parte superior.

Descubres una muesca en el fondo. Cuando te inclinas para estudiarla mejor, la puerta se abre con estrépito.

—¡Ladrones! —exclama Valerian alzando los brazos y extendiendo las manos.

Mora se lanza contra él, pero antes de que cruce la estancia brota de los dedos del maligno un rayo que la derriba en el acto.

Tindle se vuelve para enfrentarse al enemigo. También él extiende sus miembros, y de las mangas de su túnica se eleva una nube de humo. Al parecer, cree que podréis escapar con esa neblina, pero no basta para ocultaros, y además es demasiado tarde.

Valerian se limita a levantar la mano, y otro relámpago surca el espacio que separa a ambos magos. Su fulgurante luz traspasa a Tindle como si fuera una tabla de madera. El valiente hechicero se desploma.

Te has quedado solo. Extraes de tu cinto la vara de Eldernath y, con manos temblorosas, apuntas con ella al enfurecido nigromante.

Tu rival da un paso atrás, entrecerrando los ojos con expresión incierta.

—¿Qué tenemos aquí? ¿Un novicio imitando a sus superiores? ¡No sabes utilizar el poder que encierra ese objeto, mi joven amigo!

—¡Te equivocas, Valerian! —exclamas, pero tus manos tiemblan violentamente. La visión de Mora y Tindle postrados sin sentido ha desatado tus nervios.

Intentas sostener la vara con pulso firme, pero no puedes. De pronto la mágica herramienta escapa de tu mano. Aunque tratas de asirla en el aire, se desliza de nuevo entre tus dedos y cae al suelo, rompiéndose en un millar de refulgentes fragmentos. Contemplas la destrozada vara y te sumes en la desesperación.

—¡Obsérvame con atención, muchacho! —te ordena el mago.

Levantas la mirada y ves que alza despacio la mano, despidiendo un tercer rayo que vuela como un dardo ígneo en dirección a ti. Sabes que es la última imagen que retendrá tu retina...

FIN

Decides emprender la misión de rescatar a la hija del rey, pero no te resulta fácil. Te preguntas si obras bien al ayudar al perverso monarca. Sólo la esperanza de liberar al pueblo de Trillium te anima a aceptar semejante compromiso.

—Haremos lo que nos pides, rey Cradack —dices—, pero después de que tus tropas y tú abandonéis Trillium para siempre.

—He empeñado mi palabra de soberano, Redmond Longbow. Devuélvame a mi hija sana y salva, y dejaré tu país en paz.

A la mañana siguiente tus amigos y tú os ponéis en camino. El sol brilla con fuerza en el despejado cielo. Nunca las verdes montañas de Trillium presentaron un aspecto más radiante. Pero, a diferencia de tus amigos, que están de muy buen humor por haber salido de sus oscuras celdas al aire libre, no sientes deseos de reír y bromear. Lo cierto es que una gran carga parece pesar sobre tus hombros.

« ¿Cómo puedo ayudar a un enemigo de mi pueblo? —Te recriminas con el pensamiento—. Debería enfrentarme a él en el campo de batalla en lugar de ganarme su voluntad mediante absurdos favores. ¿Qué ha sido de mi honor?»

Estas y otras reflexiones te acosan mientras caminas, pero optas por no confesar tus tribulaciones a tus amigos. Sin embargo, estos últimos advierten tu talante taciturno. La primera noche, cuando os halláis sentados en torno al fuego, Mora te pregunta sin rodeos:

—¿Qué te sucede, Redmond?

—No sé si mi proceder ha sido el correcto —respondes francamente—. Después de todo, el rey Cradack es un enemigo declarado de nuestra patria. Ha destruido nuestras tierras, arrasado ciudades y pueblos, encerrado a nuestro pueblo en terribles cárceles. ¿Por qué he de ayudarle a recuperar a su hija?

—Porque así es la guerra —interviene el filosófico Tindle—. En período bélico hay que actuar de acuerdo con las circunstancias. Si nuestro objetivo es liberar a nuestros compatriotas, hemos de hacerlo por cualquier medio a nuestro alcance, incluso prestando auxilio al enemigo.

—Yo estoy de acuerdo con Redmond —declara Mora atizando el fuego con un palo—. Creo que debemos luchar si se nos ofrece una oportunidad.

—¡Luchar, luchar! —*grazna* Thorn.

—Cierto, pero también encuentro sensato el punto de vista de Tindle —anuncias tras escuchar a ambos—. En cualquier caso, hay algo que está claro: no podemos perder de vista la razón por la que hemos aceptado la propuesta del rey, liberar al pueblo de Trillium de sus monstruosas garras.

—¡Bien dicho! —corea Mora.

—Y ahora háblanos de Elderwood, Tindle —suplicas al anciano.

—¡Ah, Elderwood! —suspira el interpelado esbozando una débil sonrisa—. Un lugar más extraño y mágico de lo que cabe imaginar. Dríades, ninfas, duendes, hadas, gnomos... todas las criaturas míticas toman cuerpo en su espesura.

—Entonces debe ser un paraje maravilloso —aventura Mora.

—No lo creas —se apresura a atajarla Tindle—. También el mal anida en Elderwood. Es un lugar muy antiguo, que nadie ha osado visitar durante siglos. Permanece tan imperturbable como en épocas remotas, y el bien y el mal siguen combatiendo abiertamente en su seno. Esta capacidad de preservar sus rasgos ancestrales resulta extraordinaria, e incluso fascinante para un viejo hechicero como yo.

—Creía que ya habías estado allí —le recuerdas.

—En efecto —responde—. Cuando yo era muy joven, me llevó mi maestro, porque formaba parte de mi aprendizaje. Desde entonces he esperado anhelante una oportunidad de regresar.

—Pues parece que al fin se presenta —apostillas—. Nos internaremos en Elderwood mañana mismo. Pero, mientras tanto, será mejor que durmamos.

Todos asienten. Poco después os entregáis al descanso.

Al día siguiente, el viento sopla con fuerza y transporta un vago aroma que no resulta desagradable. En realidad, hay cierto sabor añejo en el ambiente. Si fuera posible clasificar ciertos olores, éste entraría en el grupo de los «antiguos».

—¿A qué huele? —pregunta Mora olfateando el aire.

—A Elderwood —explica Tindle—. No puede estar lejos.

—¿Siempre despide estos efluvios? —insiste la muchacha.

—Siempre. Estás respirando el aroma del tiempo cuando se detiene.

A mediodía el sol se ha convertido en un fino disco blanquecino, oculto tras las nubes. El aire está impregnado del indescriptible olor de Elderwood. Adviertes que también el paisaje cambia por momentos: un peculiar tipo de parra se extiende por todos los rincones, asfixiando las otras plantas y causando su podredumbre. En algunos lugares cubre el suelo como una alfombra, mientras que en otros los inmensos árboles impiden su avance.

Al poco rato llegáis a un paraje en el que hasta los árboles más robustos han caído prisioneros de los extraños emparrados, de tal modo que caminar entre ellos es como internarse en una casa de follaje donde la techumbre ha adquirido solidez gracias a las anchas y escamosas hojas. Comprendes que has traspasado el umbral de Elderwood. También la luz, difusa y tenue, es diferente de la que se filtra en los bosques más frondosos que hayas visitado nunca. Toda noción de tiempo se desvanece a tu alrededor como si este santuario natural hubiera estado aquí desde el principio de la creación y no fuera a desaparecer en el futuro.

Tus compañeros se percatan, por idéntico instinto, de la transformación que se ha obrado en torno a vosotros.

—¡Qué lugar tan fantasmagórico! —susurra Mora sobrecogida.

Tindle se sume en sus reflexiones y, acariciándose la nevada barba, comenta estudiando la escena:



Librodot

—Nunca cambia. Han pasado decenas de años y no se ha alterado en lo más mínimo.

Pero es Thorn el que más te preocupa. De los cuatro, él es el más sensible a los cambios de lugar y de ambiente. Lo ves bajar de lo alto y posarse en tu hombro; por su modo de balancearse, incapaz de mantener la calma, comprendes que la situación lo perturba.

—¡No hay pájaros! —grazna—. ¡Ni uno solo!

Tiene razón, no te habías dado cuenta. Creías que era la luz lo que confería a Elderwood su aspecto irreal, y ahora escuchas el silencio y piensas que hace ya rato que no oyes más trinos que los de tu amigo.

El camino es ancho y, sorprendentemente, parece trillado. No habéis avanzado mucho cuando se os ofrece el tipo de visión que ha contribuido a forjar la siniestra reputación de Elderwood. Una muchacha, ataviada con una túnica tan transparente que podría haber sido tejida con hebras de telaraña, atraviesa la senda lanzando alaridos de terror. Corre tras ella un enorme jabalí que la acosa con sus afilados colmillos, seguido por una escamosa criatura de aspecto sorprendente. No mide más de un metro, y tiene cabeza de perro y extremidades humanas. En su mano blande una espada. Al parecer la utiliza para espolear al animal.

—¿Qué es eso? —le susurras a Tindle cuando las figuras desaparecen en la jungla de emparrados.

—No estoy seguro —responde el anciano parpadeando—, pero creo que acabamos de ver a un kobold acompañado de su jabalí amaestrado.

—¡Red, esa muchacha estaba en un apuro! —exclama Mora sacudiendo tu brazo con gesto apremiante.

—Tienes razón. Hay que hacer algo.

Sobre vuestras cabezas, Thorn bate sus alas en el aire y canturrea:

—¡Elderwood! ¡Libraos de Elderwood!

A ti te corresponde tomar una decisión.

1. *Si crees que debes seguir a la muchacha para tratar de salvarla, pasa a la página.*
2. *Si opinas que ya tienes bastantes problemas y que es mejor olvidar a la misteriosa joven, pasa a la página.*

Tras contemplar unos segundos el espantoso y ondulante cuerpo del anhkheg, te apresuras a volver sobre tus pasos con la daga desenvainada.

Bajo la luz de la antorcha que alumbra el letrero, distingues veinticinco o treinta guardianes. Las pequeñas criaturas vociferan como niños furiosos cuando arremeten contra ti, armadas con lanzas.

Los dos primeros kobolds caen bajo el impacto de un potente puntapié. Agitas a gran velocidad la mano izquierda, y otro par salen despedidos. Golpeas al quinto con el escudo y lo lanzas contra un apretado grupo, derribándolos a todos.

Pero otros cinco o seis logran abrir una brecha y clavarte sus lanzas. Sientes un agudo dolor en el costado. Bajando la mirada, descubres un arma metálica ensartada en tus costillas. Con una mueca de disgusto, tiras de ella para liberarte.

Las escamosas criaturas siguen abalanzándose sobre ti, gritando y descargando en tu cuerpo una lluvia de golpes propinados con sus diminutas manos y pies. Valiéndote de tu daga, les infliges graves heridas hasta que se desploman hacinados sobre el suelo. También tú emites potentes alaridos, pero nada detiene su ataque; cuando uno cae, viene otro a reemplazarlo.

Antes de perder el conocimiento, ves ante ti a un sonriente orco. Logras liberar la mano de la daga de sus mil aprehensores, y traspasas a tu nuevo rival con su filo.

Sabes que se acerca tu fin. Las lanzas de los kobolds están desgarrando tu carne. Pero, aunque atenazado por el dolor, esbozas una sonrisa de satisfacción: al menos el orco te acompañará al otro mundo.

FIN

Haces un denodado esfuerzo para concentrar tus pensamientos en la misión que te ha sido encomendada y también en los centenares de hombres, mujeres y niños que ahora mismo se están pudriendo en los calabozos de Cradack.

—Me temo que esa muchacha tendrá que arreglárselas sin nosotros — dices al fin.

—¡Oh, Redmond! —Exclama Mora indignada, estampando su pie en el suelo—. ¡Estoy segura de que esa criatura escamosa seguirá persiguiéndola hasta darle alcance!

—No olvides que el rey Cradack es nuestro peor enemigo. Hemos venido hasta aquí para rescatar a su hija y salvar así al pueblo de Trillium. No tenemos tiempo de ayudar a cualquiera que parezca necesitarnos.

Sabes que tus palabras son crudas, y te duele la expresión de asombro e incredulidad que adopta Mora al oírlas.

—Lo siento, querida —te disculpas—. Debes comprender que nuestro único objetivo es encontrar a Valerian, liberar a la hija del rey y regresar cuanto antes a Trillium.

Tampoco este discurso parece tranquilizar a tu amiga, y te alegras cuando Tindle se acerca a ella y la rodea paternalmente con el brazo.

Thorn planea en la callada penumbra del bosque y, posándose en tu hombro, anuncia:

—¡Criatura a la vista!

—¿Qué tipo de criatura? —preguntas.

—Humana.

Tus compañeros y tú os apresuráis a agacharos y seguís avanzando por el linde del camino con el mayor sigilo posible. Ante vosotros se yergue una masa de follaje. Desde donde te encuentras parece una maraña de parras, pero cuando te acercas y apartas las hojas descubres un recinto natural, una especie de estancia con los muros formados por la tupida vegetación. En el centro, de espaldas a vosotros, distingues a un hombre que tiene el cuello estirado, como si *tratara* de escuchar algo.

Su aspecto es tan común como el de un granjero o un comerciante de Trillium, salvo por sus brazos y su nuca, que aparecen cubiertos de abundante vello. Decides hablar con él y empiezas a abrirte paso entre el follaje, pero Mora te detiene agarrándote por el brazo.

—No irás a entablar conversación con esa criatura, ¿verdad?

—¿Por qué no?

—Recuerda que estamos en Elderwood. Hace unos minutos has rehusado ayudar a aquella pobre chica y ahora estás decidido a aproximarte a un perfecto desconocido y departir con él.

Debes reconocer que tiene razón. Miras a Tindle, instándole a dar su opinión.

—Estoy de acuerdo con Mora —declara al fin—. Puede ser peligroso abordarle. Creo que debemos elegir entre dos alternativas: irnos, olvidando

Librodot

que le hemos visto, o espiarle para ver dónde nos lleva. Algo me dice que nos conducirá hasta el mismísimo Valerian.

1. *¿Quieres esperar y seguir al desconocido? Si es eso lo que decides, pasa a la página.*
2. *¿Prefieres ignorarle y continuar buscando al nigromante? De ser ésta tu elección, pasa a la página.*

Poco después os adentráis en un valle en el que el camino se desdibuja hasta desaparecer. Mora, Tindle y tú os separáis para explorar el terreno, mientras Thorn surca el aire en busca de una pista que os conduzca al escondrijo de Valerian.

Confiáis en que el cuervo encuentre algo en un breve lapso de tiempo; pero no cesa de deslizarse de un lado a otro, incapaz de descubrir el menor indicio.

Te detienes frente a un bosquecillo de exuberantes hayas.

El suelo es prácticamente negro. Has perdido de vista a Mora y Tindle. Tampoco tienes noticias de Thorn desde hace varios minutos.

De pronto oyes rasguear una guitarra. «¡Qué hermosa música!», piensas. La quejumbrosa melodía evoca en tu mente la imagen de un roble. No tienes idea de quién puede ser el intérprete.

Te pones en guardia y empiezas a abrirte camino entre los brotes. La música parece venir de un arroyo cercano.

Llegas a un seto de escasa altura y, poniéndote en cuclillas, separas sus hojas. Delante de ti, arrellanado en la horquilla que forman dos enormes raíces, distingues a un hombrecillo ataviado de cabeza a pies con prendas arrancadas a la naturaleza: un jubón de hojas, pantalones de corteza de abedul y un sombrero de junco de pantano. Descansa en su regazo una guitarra confeccionada con una concha marina, una guitarra que el desconocido puntea con gran destreza para acompañar su canto. La melodía te resulta familiar, pero la letra es ininteligible.

«¡Qué curioso, canta en una lengua extranjera!», piensas.

Atraviesas el seto y saludas con voz jovial al artista, que contempla aterrorizado al gigante de un metro setenta que acaba de aparecer ante sus atónitos ojos. Sin pensarlo dos veces el singular hombrecillo se levanta de un salto y aprieta a correr tan deprisa como se lo permiten sus cortas piernas, salvando todas las raíces y troncos que se interponen en su carrera.

—¡Espera! —exclamas emprendiendo su persecución. Sin embargo,, unos minutos más tarde ha aumentado la distancia entre ambos.

Aceleras la marcha, pero no logras acercarte; además, comprendes que al seguirle no haces más que adentrarte en el bosque.

De pronto un sonoro graznido sobre tu cabeza te anuncia que Thorn no te pierde de vista.

—¡Ve a comunicar a los demás que he encontrado algo interesante! —le ordenas—. ¡Guíales hasta mí!

El ave levanta el vuelo, y tú reanudas la desenfrenada carrera. Sigues al hombrecillo hasta el llano aluvial del torrente, donde las aguas han formado, en el curso de múltiples inundaciones, unos curiosos montículos de tierra totalmente circulares. De repente el singular personaje pasa junto a una de estas elevaciones y desaparece. Cuando llegas al lugar donde lo has visto por última vez, no encuentras el menor rastro: ni huellas ni ramas quebradas.

«Quizá se haya encaramado a la cima del montículo», piensas examinando los arbustos que crecen en su base. Al apartarlos, oyes unas voces. Sus musicales ecos parecen surgir del seno de la loma.

Haces una pausa, decidido a esperar a tus amigos. «Quiero saber qué opinan de todo esto», te dices.

Pasa a la página.



Durante varios minutos, Tindle y Mora guardan silencio para que puedas concentrarte. Al fin declaras:

—No demos más vueltas. Tenemos que hallar el medio de sustraer el duplicado del cofre.

—Acato tu decisión, Redmond —anuncia Tindle—. Creo que si conseguimos traerlo de nuevo a este plano, no hallaremos dificultad en adueñarnos de la piedra.

—¡Hay que librarse de él cuando habla en esos términos! —exclama Mora.

—Te ruego que me disculpes —responde el mago con desdén.

Mientras discuten, te dedicas a examinar de cerca el fanal. Hay en él algo extraño que no aciertas a definir. Colocas la mano junto a la cúspide y bajas el dedo despacio, tanteando la costura lateral. A medio camino palpas una diminuta astilla. Al instante apartas la mano.

—¿Algo va mal, Redmond? —pregunta Tindle.

—Sí, he encontrado una trampa. Se trata de un pequeño gancho en el que sin duda queda atrapada la ropa de cualquiera que intente manipular la campana. Por fortuna la he visto antes de que pueda perjudicarnos.

—¿Crees que hay otras trampas?

—Es posible. Todas las precauciones son pocas.

—¿Cuánto tardaríamos en registrar la estancia?

—No lo sé, espero que sólo unos minutos. ¿Qué pretendes decirnos, Tindle?

—Me limito a sugerir que, además de ser un auténtico maestro en el arte de hacer desaparecer cofres, Valerian puede haber concebido un método genial para frustrar a los ladrones. Quizás haya formulado el hechizo llamado «la trampa de Leomund». En realidad no existe tal trampa, pero el encantamiento induce a pensar que se oculta en algún lugar y la víctima pierde el tiempo intentando descubrirla.

—En otras palabras, insinúas que lo que he palpado no era una trampa.

—Es posible que no. Sólo sé que el tiempo apremia, pues Valerian no dejará esta sala desprotegida durante mucho tiempo.

Comprendes que tiene razón. Debes decidirte entre registrar a fondo la estancia u olvidar las trampas y levantar la campana.

1. *Si quieres examinar la campana para asegurarte de que no oculta trampas, pasa a la página.*
2. *Si optas por ignorar la primera trampa y abres el fanal, pasa a la página.*

Piensas que la situación es lo bastante crítica para utilizar la vara, pese a la advertencia de Anémona.

Escudriñas la oscuridad. Después de tu experiencia con el orco, no puedes saber quién se ampara en ella; sólo te cabe imaginar el número y la disposición de las criaturas que te acechan.

Con cierta ansiedad deslizas en tu mano la vara de Eldernath. Estás resuelto a combatir contra quienquiera que te ataque. Has recorrido un largo camino para encontrar la joya y rescatar a la hija de Cradack, y no permitirás que te detengan ahora.

La vara tiene una textura delicada. No sabes nada de magia y comprendes que corres un grave riesgo. Alzas en el aire el hechizado objeto con el corazón palpitante. «No ocurrirá nada —te dices—. Este extraño instrumento no se volverá contra mí.»

De pronto ves con asombro que la vara ha empezado a brillar. Oyes murmullos de admiración y, en el resplandor que ahora te alumbra, distingues en torno a tu persona a una auténtica muchedumbre de duendes, ataviados todos ellos con productos del bosque. Te observan con atención, y sus ojos refulgen al hacerlo.

—¡Tiene la vara! —susurra uno de los hombrecillos muy excitado. Sus palabras circulan entre los presentes como el viento a través de las hojas. De pronto alguien eleva un grito:

—¡ Arrebatádsela!

Centenares de manos en miniatura tiran de tu ropa y de tu cabello. Les propinas continuos puntapiés, pero son demasiados.

Todos los dedos se afanan en pos de la varita mágica. Aunque la sostienes por encima de tu cabeza, algunos gnomos tratan de encaramarse a tus hombros para extender desde allí los brazos y así alcanzar el precioso talismán.

«¿No comprenden que soy su amigo? —Piensas, presa de la desesperación—. Si conociera algún hechizo, como por ejemplo el del rayo ígneo, lo formularía para obligarles a detenerse y escucharme».

De pronto brota del extremo de la vara una enorme bola de fuego, que se eleva unos tres metros en el aire y estalla provocando un gran resplandor. Lo contemplas perplejo. ¡No tenías idea de tus dotes mágicas!

Entretanto los diminutos seres que te acosaban han huido. Alzas de nuevo la vara para verles mejor y adviertes que el singular instrumento ha perdido parte de su brillo.

—¡Soy vuestro amigo! —Declaras en voz alta dirigiéndote al gentío—. Me llamo Redmond, y he venido a instancias de Anémona y de sus compañeros para robar la joya de Eldernath al perverso Valerian y restablecer así el orden en Elderwood. ¡Anémona en persona me entregó esta vara para que me ayudara en mi misión!

Se produce un breve silencio, que rompe el creciente murmullo de la multitud. A los pocos minutos un valeroso duende, ataviado con un jubón de color verde bosque, da un paso al frente.

—Te ruego que nos disculpes —dice en tono humilde—. La mayoría de nosotros hemos vivido en paz en esta espesura durante toda la vida. De pronto llega un ser maligno a nuestros tranquilos dominios, y un ejército de orcos, kobolds y espantosas criaturas de la más diversa índole se lanzan sobre nosotros y nos arrojan a esta celda. Algunos hemos permanecido mucho tiempo cautivos, y me temo que nos hemos acostumbrado a ver enemigos por todas partes.

—¿Conoces a Anémona? —preguntas.

—Soy su hermano Tick. ¿Me permites que toque la vara?

Sin dudarlo, le alargas el refulgente cilindro.

—Nunca antes la había visto fuera de su cojín —declara, examinándola admirado—. Es una suerte que haya caído en nuestras manos en estas circunstancias. Poco antes de tu llegada, habíamos tomado una decisión drástica: tras numerosas discusiones, habíamos acordado permitir que el unicornio proyectara a uno de nosotros fuera de este lugar para correr en busca de ayuda. Estábamos eligiendo al más apropiado para tal misión, que puede resultar peligrosa, sobre todo para quien emprende el mágico viaje. Pero con esto —añade señalando la vara— ya no será preciso arriesgar la vida de nadie. Podemos utilizar sus maravillosos poderes para romper el sello de la puerta.

—No, en este momento no puedes hacerlo —replica una voz aguda pero firme, y un viejo hombrecillo que se apoya en una rama de roble a guisa de bastón se destaca del grupo—. ¿Has olvidado acaso que, una vez se usa la vara, hay que dejarla reposar para que recupere sus poderes? Por desgracia maese Redmond ha invocado su mágico influjo cuando pretendía espantarnos con sus fuegos de artificio.

—¡Tienes razón, Barbacana! —Exclama Tick—. Había pasado por alto ese detalle.

—¿Cuánto tiempo necesita la vara para recobrar sus poderes? —preguntas ansioso—. Tengo unos amigos esperando fuera. ¡Hemos de encontrar a Valerian y robarle la joya antes de que sea demasiado tarde!

—Me temo que tendrás que posponer tu misión —explica Tick—. Nadie sabe cuánto tarda la vara en recargarse; esa información se perdió hace años, cuando los brujos que crearon Elderwood nos entregaron el mágico objeto para nuestra salvaguarda.

—¡Pero hay que salir de aquí de un modo u otro! —te rebelas.

—Si lo deseas, podemos proyectarte —te ofrece Tick meditabundo—. Pero has de saber que corres grave peligro. El unicornio ha sido traído hasta aquí envuelto en penumbra, y nunca ha visto el lugar al que debe transportarte. Por esa razón, no es difícil que se equivoque.

Escuchas las palabras de Tick con creciente desconcierto. Contabas con la vara para huir de encierros como éste, pero ignorabas que debías darle un descanso entre uno y otro hechizo. Por otra parte, no te atreves a confiar en la magia del misterioso unicornio.

Por si fueran pocas tus tribulaciones piensas en Mora y Tindle, abandonados a su suerte, y no puedes reprimir un estremecimiento. Tus

amigos y tú acababais de reuniros. No soportas la idea de perderlos de nuevo.

Quizás exista otra solución. Lo cierto es que no has tenido aún ocasión de inspeccionar el calabozo. Quizá se oculte en él una salida. Sea como fuere, debes tomar una decisión. ¿Te someterás al arriesgado hechizo? ¿O quizá será mejor esperar, pese a no saber si tus compañeros están a salvo? Tal vez hayan surgido complicaciones.

1. Si *accedes a ser proyectado a lomos del unicornio, pasa a la página.*

2. Si intentas descubrir otra salida, pasa a la página.



Estás en un auténtico dilema. Si rechazas la misión, volverán a encerrarte en el calabozo, y sólo el cielo sabe lo que puede ocurrirles a tus amigos. Pero, después del daño que Cradack ha causado a tu pueblo, ¿Cómo puedes atreverte a confiar en él?

Mientras te debates, el rey Cradack se va impacientando por minutos.

—¡Tu decisión! ¡Debo conocer tu decisión!

—Mi respuesta es no —respondes tajante.

Cradack hunde el enorme mentón en su pecho.

—Lamento oír eso.

Lanzas una mirada a tus amigos y ves la decepción dibujada en el rostro de Tindle. Es evidente que no quiere volver a su celda. Mora, por su parte, te observa con firme ademán y con un extraño brillo en los ojos.

—Lo siento —le susurras.

—Lo sé, no te preocupes.

Crees percibir un guiño de complicidad en la muchacha, pero no estás seguro.

—Te ruego que reflexiones un poco más, Redmond Longbow —te propone Cradack.

—Ahórrate tus súplicas. Mi decisión es irrevocable.

—¡Entonces eres más necio de lo que pensaba! —Ruge perdiendo la cordura—. ¡Guardias, encerrad a estos idiotas!

Uno de los soldados te agarra con fuerza. Cuando empieza a arrastrarte hacia la puerta, ves que los otros han rodeado a Mora y Tindle. Cuando parece que todo se ha perdido, un recio centinela lanza un alarido de dolor y se pone a dar saltos sujetándose una pierna ¡Mora le ha propinado un puntapié!

En el instante de confusión, el atacado ha dejado caer su lanza. Mora se apresura a recogerla y te la pasa.

Con la rapidez del rayo das media vuelta para enfrentarte a tu celador. Sus ojos parecen salirse de las órbitas al ver una punta de lanza a escasos centímetros de su garganta.

—No te pongas nervioso, muchacho —balbucea.

Pero su acción es más firme que sus palabras. Con un gesto brusco aparta la lanza y arremete contra ti. Te haces a un lado para eludirle, y os enzarzáis en una cruenta lucha en la que las armas se entrechocan con violencia.

Ves de reojo a Thorn, que vuela en pos de Tindle. El mago se bate a brazo partido con su centinela, hasta que este último se percata de las intenciones del ave e intenta golpearla. Thorn huye, no sin antes herir con sus garras el rostro del enemigo. La herida es lo bastante profunda para que el guardián se proteja el rostro con las manos y caiga de rodillas, dejando libre a Tindle.

Entretanto, tu oponente no te concede un segundo de tregua. Agita su

Librodot

lanza y, aunque no logra traspasarte, te propina un fuerte golpe con el mango detrás de la rodilla. Intentas apartarte, pero la incipiente cojera dificulta tus movimientos.

La siniestra criatura se arroja sobre ti. Te balanceas de un lado a otro, tratando de eludirlo sin cargar demasiado peso en la pierna lastimada. Al mismo tiempo buscas una brecha. Cuando crees encontrarla arremetes. La punta de tu lanza desaparece en el jubón de tu rival. Este se desploma como un fardo, clavándote una última mirada de sorpresa.

—¡A mí la guardia! —oyes exclamar a Cradack. Al instante surgen de las sombras más soldados armados.

«¡Esta lucha no va a terminar nunca!» piensas, desalentado. De pronto Tindle se arrodilla. Comprendes que está preparando un hechizo.

—¡No, Tindle! —empiezas a ordenarle. Los encantamientos del anciano sólo funcionan a medias, y *a* veces incluso se vuelven contra vosotros. Pero antes de que puedas articular una frase completa brota del suelo, delante del mago, una nube de humo azulado. Sus vapores no tardan en extenderse, manando de su mágica fuente a una velocidad alarmante e inundando la estancia en escasos segundos.

Lanzas un grito agudo, similar al graznido del cuervo: es la señal de retirada que tus amigos conocen bien. El humo lo invade todo, como si se tratara de una densa niebla, hasta el punto de que apenas logras vislumbrar la luz de una antorcha, que arde al otro lado de la sala. Corres hacia el resplandor, sin pensar en los posibles obstáculos y animado por la esperanza de que los otros te imitarán.

La antorcha ilumina una puerta que conduce a un pasillo donde reina aún cierta claridad. Ves que Mora te espera en el dintel. Un momento más tarde llegan, entre accesos de tos y aleteos, Tindle y el pájaro.

—¡Rápido! —ordenas—. ¡Conozco una salida!

Muestras el camino a Mora y Thorn y te quedas un poco rezagado para ayudar a Tindle, que aún se está recuperando de los efectos de su hechizo. De pronto aparecen en el humeante umbral dos fornidos guardianes, tosiendo y frotándose los ojos. En cuanto los ves, emprendes carrera, arrastrando al mago.

Doblas un recodo del pasillo y distingues a poca distancia a Mora y Thorn.

—Lamento no haber ayudado a la hija del rey —declaras—. De todos modos, alguien la rescatará.

En lo que a ti respecta, tienes cosas más importantes que hacer, como liberar a tus compatriotas y salvar a tu país.

FIN

Librodot

Te vuelves hacia la derecha y emprendes la retirada en la oscuridad, hasta que divisas en lontananza un débil resplandor. Debes haber cometido un error al doblar un recodo: no es éste el pasillo por el que has venido.

La luz se filtra por las raíces que se entretejen en lo alto. Te recuerda a un rayo de sol, pero amortiguado. Su color se asemeja al tenue fulgor que a veces ilumina las ciénagas.

Has entrado en una parte más antigua del árbol. Las raíces que forman los gruesos muros son menos densas que en otras zonas. Incluso puedes ver a través de ellas algunos rincones de las estancias contiguas.

La luz ha permitido que crezcan plantas en el lugar. Tropiezas con varios arbustos de hojas extrañamente abultadas, como si la naturaleza hubiera perdido el juicio al expansionarse en tan lóbregos recovecos.

No oyes ecos de pisadas detrás de ti, de modo que aminoras la marcha. «No tiene sentido correr ahora —piensas—. Este paraje es muy bonito; un jardín monstruoso pero fascinante».

Poco después llegas al pie de un habitáculo, al parecer construido aprovechando las elevadas raíces. Buscas una escala, pero pronto comprendes que el único modo de alcanzar la vivienda es encaramándote a las largas cuerdas que penden de su base en todas direcciones, formando una especie de telaraña.

Llega a tus oídos una melodiosa música. Parece provenir del habitáculo. Jurarías que resuenan en el ambiente risas y un tintineo de copas.

Inicias la escalada de una de las extrañas hebras. Cuando has ascendido unos metros, compruebas que está unida a una plataforma, entrada principal del singular nido.

Continúas subiendo con impulsos regulares, haciendo breves pausas para escudriñar las alturas. En un punto crees distinguir, asomado al liso borde de la plataforma, el semicírculo de una cabeza que te espía. Miras de nuevo para asegurarlo, pero ha desaparecido.

Cuando al fin coronas la plataforma, la encuentras desierta, si bien atrae tu atención una luz que brilla en el interior de la morada. El sentido común te dice que no debes entrar. Aunque sus habitantes resultaran inofensivos, una posibilidad más que remota, es evidente que no tienen nada que ver con Valerian y la joya robada. No harías más que perder el tiempo.

Pero una fuerza indefinible te impulsa a andar. Llegas al umbral y, traspasándolo, te internas en una estancia bañada por la cálida luz de las velas. En el centro hay una mujer. Está sentada, tejiendo en un enorme telar lo que se te antoja una red negra de grandes proporciones.

Cuando la mujer levanta la cabeza para mirarte, adviertes que no es tal mujer, sino una muchacha de tu misma edad. Se trata sin duda de la joven más hermosa que hayas podido contemplar jamás. Sus rasgos son delicados, su cabello azabache y sus ojos de un azul acerado que no aciertas a definir.

Librodot

—Bienvenido —te saluda.

—Ho-hola —respondes balbuceando—. He venido…

Pero de pronto se borra de tu mente lo que te disponías a decir. Comprendes aturdido que no recuerdas por qué estás aquí ni cuál era tu propósito.

—En realidad no importan tus motivos —comenta la muchacha con una voz melodiosa y tan fascinante como la más bella música. Tienes la sensación de que podrías seguir escuchándola por toda la eternidad—. Estás conmigo, y eso basta. ¿No quieres sentarte? Casi he terminado.

Junto al telar hay una banqueta. Te acomodas en ella y observas a la inefable muchacha mientras pasea la lanzadera entre sus manos. Los ágiles movimientos de sus dedos producen sobre ti un efecto hipnótico. Te asalta el temor de sumirte en un trance.

—¿Cómo te llamas? —te pregunta.

—Redmond.

—Pues bien, Redmond, debo decirte que no eres el mejor de mis criados, pero pareces bastante fuerte. Creo que sacaré mucho partido de ti, en cuanto te sobrepongas al impacto que sin duda te producirá el hecho de no poder abandonar este lugar. Por cierto, ¿sabías que has de permanecer a mi servicio para siempre, Redmond?

—No —respondes adormecido.

—¿Crees que te gustará vivir aquí?

—Sí —contestas de nuevo sin delatar emoción alguna. Tu mente está totalmente en blanco. Quién eres y qué hacías antes de tu llegada son insignificantes detalles que se difuminan en tu memoria, perdiendo nitidez a cada minuto que pasa.

—Me alegro de que así sea. Redmond, porque tenemos mucho que hacer antes de exhibirte en presencia de las otras mujeres araña. Necesitas ropa nueva, un sombrero… Creo que voy a ser motivo de envidia entre mis compañeras. Sí, esta vez la pieza que he conseguido provocará auténticos celos en la comunidad

—Muy bien, señora.

FIN

Te adentras en el oscuro pasadizo, que un poco más adelante empieza a estrecharse. Adviertes la diferencia por los ecos de tus pisadas. Al poco rato te detienes bajo una solitaria antorcha, montada sobre un soporte afianzado al muro. Su llama ilumina un letrero.

«Cuidado con el Anhkheg», reza el extraño rótulo.

No tienes tiempo para meditar sobre su significado. Los pasos de tus perseguidores se acercan a gran velocidad. Sea lo que fuere un anhkheg, no parece asustar a los kobolds. Tras unos segundos de vacilación, continúas avanzando en la penumbra.

De pronto sientes que el suelo se mueve bajo tus pies y te asalta la mareante sensación de estar navegando sobre una ballena. La superficie en la que ahora cabalgas se parte en dos y aparece ante tus atónitos ojos la cabeza escamosa más horripilante que hayas visto jamás. Tiene la piel tornasolada y sus negros ojos refulgen como carbones encendidos.

Sales despedido contra el muro, sin poder apartar la mirada de la extraordinaria criatura. Su cuerpo es similar al de un ciempiés, pero elevado a la enésima potencia. Mide unos seis metros de largo, y sus descomunales antenas se agitan violentamente en el aire.

Pasa a la página.



El animal baja sus vibrantes antenas y empieza a rastrear el suelo, golpeándolo como si sus apéndices fueran el bastón de un ciego. Resulta evidente que busca algo, sin duda alimento. ¡Y tú bien pudieras ser el primer plato del menú!

Estás atrapado, con el anhkheg delante y los kobolds detrás. Puedes tratar de burlar al monstruo permaneciendo muy quieto en la oscuridad para que no te descubra, o dar media vuelta y enfrentarte a los kobolds. Claro que siempre te queda la alternativa de presentar batalla al anhkheg y ver qué sucede.

1. *Si quieres permanecer inmóvil donde estás, con la esperanza de que el anhkheg no te encuentre, pasa a la página.*
2. *Si prefieres probar suerte con los kobolds, pasa a la página.*
3. *Si decides atacar al anhkheg, pasa a la página.*

Piensas que no puedes arriesgarte a confiar en uno de los inciertos hechizos de Tindle. Aunque tus posibilidades son escasas, tendrás que enfrentarte a la criatura con las manos desnudas.

De pronto surge de la nada una figura, que se interpone entre tu persona y el enfurecido oso. Ocurre todo tan deprisa que se te antoja un espejismo, pero cuando desaparece el fantasma ves que ha abierto una profunda herida en la cabeza del animal. La hedionda criatura lanza un aullido de dolor, en el instante en que distingues el vestido de Mora deslizándose bajo un arbusto.

—¡Eres fantástica, Mora! —exclamas, y aprovechas el momento de confusión para dar un salto y recuperar tu espada.

El oso está aturdido. Mientras se examina la cabeza con una de sus garras, ayudas a Tindle a levantarse y aprietas a correr.

Pero el animal no se da por vencido. Unos segundos más tarde, se ha incorporado de nuevo y os persigue a menos distancia de la deseable.

Oyes un rugido en tus talones. Te vuelves. ¡Tu rival está a punto de alcanzarte!

Sueltas a Tindle y le empujas lo más lejos posible sobre la alta maleza, antes de dar media vuelta con la espada enarbolada para enfrentarte al adversario.

Cuando carga el oso, ves que la herida de su cabeza ha formado un reguero de sangre que le obstruye el ojo izquierdo. Quizás esta circunstancia te dé cierta ventaja.

Estás equilibrado y dispuesto, con el corazón palpitante, pero con la mente muy clara, cuando otra figura, pequeña y negra, surca el aire delante de ti. Es Thorn, que se lanza en picado con las garras extendidas sobre el otro ojo de la criatura.

«¡Bravo por mi cuervo! —piensas—. ¡Entre Mora y tú le habéis dejado ciego!»

Bramando de dolor, el oso pasa al galope junto a ti y se aleja por el campo. Observas su carrera hasta que se pierde de vista.

Thorn se posa en tu hombro.

—No has estado mal para ser un pájaro —le dices.

—Tampoco tú, pese a tu triste condición de humano —grazna tu amigo.

—No discutamos por eso —dices entre risas—. Reúne a los otros y sigamos adelante.

Pasa a la página.

—No hay trato, Valerian —dices—. No pienso desprenderme de la vara. Y tú debes entregarme ahora mismo a la hija del rey Cradack.

—¿Qué ocurrirá si me niego?

—¡Que sentirás el aguijón de mi arma! —exclamas, alzando la vara en actitud amenazadora.

Valerian da un paso atrás, al tiempo que te reprende en estos términos:

—¡Cuidado, pequeño necio! No sabes con qué estás jugando.

—Tiene razón —le apostilla Tindle—. Como persona no iniciada, ignoras qué tipo de poderes puede poseer un objeto mágico como éste.

—Estoy dispuesto a correr cualquier riesgo. ¡La muchacha, Valerian! ¡Ahora!

El taimado brujo levanta en el aire el segundo cofre, cerrando los ojos con un extraño parpadeo, mientras susurra unas palabras. Ves de reojo que extiende despacio la otra mano hacia ti, con la palma abierta. Aunque tu instinto te advierte del peligro, no reaccionas con la suficiente rapidez cuando brota de sus dedos un misil de fuego y sale despedido en dirección a ti.

De pronto la vara se agita por sí sola y una lengua de llamas surge de su extremo. Ambos proyectiles se encuentran en el aire, provocando un resplandor tan vivo que quedas momentáneamente cegado.

Cuando al fin se despeja tu vista, Valerian ha desaparecido sin dejar más rastro que una nubécula de humo azulado.

—¡Maravilloso! —Se admira Tindle—. ¡Sobrenatural! ¡Los juglares cantarán este evento durante años!

—¿Qué ha sido de la muchacha? —Preguntas corriendo hacia la mesa y asiendo las dos cajas—. ¿Alguno de vosotros sería capaz de distinguirlas?

—Yo —afirma Mora—. La de la izquierda es la que contiene la joya.

—Lamento contradecirte —interviene Tindle—, pero yo estoy convencido de que es la de la derecha.

—¿Tu derecha o la mía? —inquieres confuso—. Pero, claro, eso poco importa.

Depositas los cofres sobre la mesa, e inclinas la varita mágica en dirección a ellos. Se produce un nuevo fulgor y al instante se forma una nube en el centro de la estancia. Cuando cesa el torbellino, ves en su interior una figura: es una muchacha de cabello azabache, con los ojos de un azul acerado.

—¿Qué ocurre aquí? —Pregunta indignada— ¿Quiénes sois vosotros?

—Amigos —respondes—. Estabas atrapada en un hechizo y te hemos liberado.

De pronto Thorn entra volando a toda velocidad y exclama con su peculiar graznido:

—¡Los duendes tiene problemas! ¡Necesitan ayuda!

Intercambias con los otros una mirada vacilante, pero distrae tu atención un extraño destello junto a la mesa. Es la espada que sostiene Tindle.

—¿Habéis visto esto? —Dices a los otros arrebatándole la valiosa arma—. ¡La espada ha recuperado sus poderes!

—En ese caso, si Cradack no cumple su palabra, podremos ocuparnos de él —declara Mora.

—Vámonos —instas a tus compañeros, conduciéndoles al exterior—. Trillium aún no está libre, pero con Viva Esperanza brillando de nuevo no podemos perder.

FIN

Librodot

—Muy bien —dices a tus amigos—, espiaremos los movimientos de este hirsuto individuo. Quizá nos lleve a nuestro destino. —Os acomodáis lo mejor posible entre las parras.

El desconocido no parece haberse percatado de vuestra presencia. Con gran naturalidad arranca algunas bayas de un arbusto y se apresura a engullirlas, lanzando gruñidos de satisfacción.

—¡Qué burda manera de comer! —susurra Mora.

Una vez agotada su ración de bayas, el extraño se acerca a un árbol y, colocándose de costado, casi lo arranca de raíz al restregarse contra su corteza.

—¿Qué clase de criatura es? —preguntas a Tindle.

En lugar de responder, el mago observa atentamente al inefable humano, al parecer absorto en sus pensamientos.

—¿Qué ocurre, Tindle? —insistes—. Creo que tratas de ocultarme algo relativo a ese hombre.

Tindle se limita a conminarte al silencio, sin dar explicaciones.

De pronto el extraño ser se aparta del árbol de forma brusca. Actúa como si hubiera oído algo, pero aguzas tus sentidos y no percibes más que el susurro del viento entre las ramas y la asmática respiración de Tindle.

Sea lo que fuera lo que ha oído el hombre, tiene que proceder del camino. En efecto, emprende carrera en esa dirección. Avanza de un modo pesado y estrepitoso. Semeja más un animal que una persona.

—No lo entiendo —declaras en voz baja—. Tindle ¿qué tiene de peculiar que no acabo de discernir? —El viejo os hace señal de seguir al desconocido, haciendo caso omiso de tu pregunta.

Tus compañeros y tú atravesáis colinas y valles en una desenfrenada persecución, hasta llegar a un lugar donde la crecida ha depositado, al retirarse, sedimentos que se acumulan sobre la tierra formando montículos. El humano se detiene al pie de una de estas elevaciones y estira de nuevo el cuello para escuchar.

Entretanto, vosotros habéis encontrado un buen punto de mira a escasa distancia y os instaláis en él.

—Este lugar me da grima —susurra Mora.

—Te comprendo muy bien —respondes. Durante unos breves instantes te asalta el deseo de volver a tu oscura celda. Por el inquieto balanceo que agita a Thorn sobre tu hombro, compruebas que sus sensaciones no son distintas de las vuestras.

Sólo Tindle permanece imperturbable. Se sienta, poseído por una especie de estado de trance, sin dejar de observar un instante los movimientos de la criatura.

—¡Mirad su pelambre! —exclama de pronto.

Ya antes habías advertido que el desconocido parecía estar

Librodot

experimentando un singular cambio físico. El vello de sus brazos y de su nuca crecía a ojos vista, pero en un principio habías rechazado tal idea como un mero producto de tu excitada imaginación. Ahora no hay error posible: una densa pelambre cubre por completo su rostro y sus manos.

—¡Tindle! —Susurras sumido en el desconcierto—. ¡Te ruego que me expliques qué está sucediendo!

—¡Chitón! —te ordena—. ¡Obsérvalo sin distraerte!

Te vuelves para presenciar, mudo de asombro, la transformación completa de la enigmática criatura. Sus dedos se tornan negros y se alargan hasta convertirse en garras, al tiempo que su boca deja al descubierto unos afilados y agresivos colmillos.

Mora se agarra con fuerza a tu brazo y balbucea, en un murmullo aterrorizado:

—¡Parece un oso!

—¡Un hombre oso! —La corrige Tindle—. ¿Alguno de vosotros tiene la menor idea del privilegio que supone contemplar la metamorfosis de uno de estos seres? Al ver el modo como devoraba las bayas, me ha asaltado un vago presentimiento, que por fortuna se ha confirmado. ¡Ojalá hubiera traído mi cuaderno de anotaciones! Me temo que mi viejo cerebro no retendrá los detalles.

«Y yo me temo que mi vetusto amigo nos ha puesto en una situación apurada», piensas. Seguir a un hombre-oso es como acosar a un león hambriento y esperar que no le descuartice a uno. Claro que, por otra parte, la temible criatura podría conocer el paradero del perverso Valerian.

¿Qué hacer? ¿Permanecer al acecho por si el oso os conduce hasta el brujo o emprender la huida antes de que os olfatee?

1. Si decides huir, pasa a la página.

2. Si optas por esperar acontecimientos, pasa a la página.



Hasta ahora has confiado en tus instintos y nunca te han fallado. Así pues, decides tentar a la suerte y dejarte llevar por ellos una vez más. Agachándote, introduces la vara por la rendija y ordenas a los otros que retrocedan.

La vocéenla del otro lado advierte también a sus compañeros cautivos que deben retirarse. Todos contempláis la puerta, inmóviles y expectantes.

Transcurren varios segundos hasta que aparece una brillante luz en la cerradura. De su ojo empiezan a brotar hilos de humo, como si la superficie del metal estuviera a punto de incendiarse. Unos segundos más tarde se produce una potente explosión y la puerta se abre con estrépito.

Se revela a tus ojos una estancia espaciosa y oscura, repleta de duendes, ninfas y gnomos, que se apiñan en la humeante abertura. Al fondo distingues incluso un unicornio. Cuando ves que se precipitan hacia la salida, te apresuras a alzar las manos y exclamar con un enfático ademán:

—¡Alto! No podéis partir aún. Mis amigos y yo hemos de completar una misión, y vosotros debéis ayudarnos. Valerian ha robado la joya de Eldernath y tenemos que arrebatársela. Conviene que permanezcáis en el calabozo, al menos de momento. Cuando os dé la señal saldréis a pelear. Distraer a los guardianes puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso. Os enviaré a Thorn, mi pájaro, con órdenes concretas.

El júbilo de los duendes cede a gritos de desilusión. Todo parece indicar que no tardarás en enfrentarte a un motín, pero un ágil hombrecillo se planta de un salto en el quicio de la puerta y reclama la atención de los rebeldes. Observas que sostiene la vara.

—¡El humano tiene razón! —Vocifera imponiéndose al bullicio—. ¡No podemos pensar sólo en nosotros mismos! ¡Vamos, retroceded!

La multitud obedece. Pasados unos minutos, reina el silencio.

El duende se acerca a ti y te entrega la vara diciendo:

—Te ruego que perdones a mis amigos. Han pasado mucho tiempo privados de los placeres de la vida, y añoran la caricia de la brisa y de los cálidos rayos solares que iluminan el viejo bosque. Yo mismo he permanecido encerrado desde que llegó a Elderwood el maligno, de modo que si puedo esperar un poco más hasta obtener la libertad, también ellos lo lograrán. Bastará un pequeño esfuerzo por su parte.

—Agradezco tu gesto. ¿Quizás eres Tick?

El hombrecillo, ataviado de pies a cabeza con prendas extraídas de la naturaleza, responde don una grácil reverencia y una voz musical:

—Para servirte.

—No os haremos esperar demasiado —le prometes.

—No nos moveremos de aquí hasta recibir tu señal —te asegura—. Se ha roto el sello que atrancaba la puerta, y el conocimiento de este hecho basta para nosotros. —Y, volviéndose para apartar a algunos de sus compañeros que se han acercado sospechosamente a la abertura, ordena—: Vamos, reanudad la tarea que os ocupaba cuando se inició este alboroto.

¡Rápido!

También él entra en el calabozo. Cuando lo ha hecho, procedes a cerrar la puerta.

—Recuerda este lugar, Thorn —dices al ave, que está posada en una raíz justo encima de tu cabeza.

—¡De acuerdo! —grazna asintiendo.

—¡Redmond! —Te susurra Mora— ¡Escucha!

Aguzas el oído y tu tímpano recibe ecos de voces, ásperas y desagradables. Están cantando, o al menos lo intentan. Con suma cautela os asomáis tras la maciza raíz que enmarca la puerta por fuera. Veis a tres kobolds en el pasillo, a escasa distancia, tambaleándose.

—¡Están ebrios! —exclama Mora.

—De todos modos, nos crearán problemas, porque se han plantado en medio del pasillo que podría conducirnos hasta Valerian —anuncia Tindle—. El otro pasillo no parece muy prometedor —añade señalando con el dedo el corredor de la izquierda.

El mago está en lo cierto. En el lugar donde indica, unas raíces colgantes, oscuras y oleosas, se precipitan desde la insondable negrura para formar un techo bajo sobre el también negro pasadizo. La escena te produce un cierto desasosiego. Te preguntas si los kobolds no experimentarán la misma sensación.

—Nadie se adentraría voluntariamente en ese pasillo —dices—, y eso me sugiere una idea: distraeré la atención de los kobolds, mientras vosotros dos emprendéis carrera por donde ahora están. Nos reuniremos de nuevo en la puerta por donde entramos aquí, y partiremos juntos. Si no aparezco, enviad a Thorn en mi busca.

—De acuerdo, muchacho, pero no nos falles —te advierte Tindle—. Te necesitamos.

—No te preocupes. Deseo tanto como tú recuperar la joya y salvar a nuestro pueblo.

Avanzas hasta el centro del pasillo haciendo todo el ruido posible y asegurándote de ser visto por los kobolds.

—¡Hey! —exclama uno de ellos—. ¿Quién eres?

Te introduces sin perder un instante en el pasadizo de la izquierda. Entre gritos y tropezando con todos los obstáculos los guardianes emprenden tu persecución.

Apartas los finos filamentos de las raíces y te abres camino en el oscuro corredor, imprimiendo a tus piernas la mayor velocidad de que eres *capaz.* Al fin, el vocerío se disipa a lo lejos y se confirma tu impresión de que no se internarían más de lo necesario en este siniestro lugar. Ha llegado el momento de volver sobre tus pasos para reunirte con Mora y Tindle.

Giras sobre ti mismo, pero de pronto te asalta una duda. De todos los rincones penden masas de raíces, como lazos corredizos dispuestos a

atraparte. A medida que avanzas, sin acertar a trazar un rumbo, se deslizan sobre tu rostro y se enroscan a tus manos.

El pánico hace presa de ti. Empiezas a acelerar la marcha preguntándote qué ruta debes seguir.

Pero todos los caminos se te antojan idénticos, hasta que al fin tropiezas con una masa de raíces tan enmarañada que casi resulta infranqueable.

Tanteas su superficie a lo largo de unos metros, y de pronto descubres una puerta. Piensas que podrías entrar, pues estás seguro de que no te conducirá a un lugar peor que éste en el que te encuentras.

Por otra parte, quizá no estés tan lejos como crees del punto de partida. Entre las raíces, y a cierta distancia, distingues un resplandor de luz.

1. *¿Debes traspasar la puerta? Si así lo decides, pasa a la página.*
2. *¿O quizá sería mejor avanzar en pos de la luz? Si es eso lo que quieres, pasa a la página.*

«Los orcos no ven bien en la oscuridad», piensas, y concibes una idea.

—¡Thorn! —susurras.

Al instante el ave baja volando hasta tu hombro.

—¿Serías *capaz* de imitar a un murciélago?

—Ponme a prueba —grazna.

—De acuerdo. Cuando pase el orco, lánzate contra su rostro.

—¡Será un verdadero placer! —exclama el cuervo emitiendo gritos de júbilo.

—Vosotros dos quedaos aquí —ordenas a Mora y Tindle—. Voy a demostraros mis dotes de ladrón.

—Ten mucho cuidado, Red —te recomienda Mora.

—Por una vez esta muchacha habla con cordura —dice Tindle—. Los orcos pueden ser unos terribles enemigos, sobre todo si te pones a su alcance.

—No os preocupéis por mí —les tranquilizas.

Abandonas el nicho del muro vegetal y te adentras en el pasillo. El orco se halla a escasos metros de distancia. Por supuesto, para engañarlo debes valerte de tu estatura de kobold. Será más difícil hacerle caer, pero, una vez le hayas abordado, tu tamaño y la penumbra le impedirán reconocer tu identidad.

El orco se acerca y Thorn, con un agitado aleteo se estrella contra su cabeza. Ha llegado tu turno.

Te lanzas sobre las piernas de tu adversario y lo derribas en cuestión de segundos.

—Disculpadme, señor —dices forzando la voz para que se asemeje a la de un kobold—. Permitid que os ayude a levantaros.

—¡Hijo de un ogro maloliente! —te insulta el malhumorado orco, tratando en vano de escudriñar tu faz en la tenue luz.

Ayudas al capitán a incorporarse, mientras estiras la mano libre hacia la llave. Tu destreza te permite posarla sobre el objeto sin que el orco se percate. Pero, cuando te dispones a arrebatársela, sientes que empiezas a crecer de forma perceptible. ¡Se ha disipado el hechizo de Tindle!

—¿Qué está ocurriendo aquí? —pregunta el orco, sujetándote por la muñeca.

Tienes que pensar deprisa. ¿Qué hacer? Sólo se te ocurren dos alternativas: soltarte y huir, o bien contar al orco una historia convincente y tratar de robarle la llave.

1. *Si decides darte a la fuga, pasa a la página.*
2. *Si permaneces donde estás, y te vales de tu imaginación para burlar a tu oponente, pasa a la página.*



Decides que Mora tiene razón. La situación con el hombre-oso se te antoja demasiado complicada. Además, lo que está ocurriendo en el montículo forma parte sin duda de la vida cotidiana de Elderwood.

—Vámonos —dices a los otros—. Sigamos avanzando. No tiene sentido inmiscuirnos en asuntos que no nos conciernen.

Una vez más emprendéis la marcha, adentrándoos en el oscuro bosque con Mora en cabeza.

Pasa a la página.

Decides quedarte donde estás y tratar de engañarlo.

—No recuerdo que fueras tan alto cuando me has derribado —dice el capitán orco con una actitud de sospecha, observándote con sus ojillos redondos y hundidos a ambos lados de su porcino hocico.

—Ejem... —balbuceas sin saber qué contestar. ¡Tienes la mente en blanco!

—¡Explícate, muchacho! ¿Quién eres? Resulta evidente que no perteneces a la familia de los kobolds.

En ese instante Thorn, comprendiendo que estás en peligro, *azota* una vez más con sus alas el rostro del orco. Pero la supuesta víctima se libera de su ataque con gran facilidad.

—¡Murciélagos ogriformes! —Protesta atrayéndote hacia sí—. ¿Llevas armas? ¿O quizás escondes dinero? —inquiere, asfixiándote casi con el hedor de su aliento.

En lo alto, Thorn se prepara para una nueva incursión; pero te apresuras a detenerlo con un gesto.

—Te registraré antes de que lo haga otro. —El orco es más fuerte de lo que pensabas. La presión de su garra en tu muñeca te causa un dolor insoportable. Pero aún tienes libre la otra mano. La horripilante criatura hurga en los bolsillos de tu disfraz sin descubrir la vara de Eldernath, que guardas celosamente en la pernera del pantalón, justo debajo del cinto. Mientras busca, utilizas la mano que no ha acertado a sujetarte para apoderarte de la llave.

—No hay más que la inmundicia que tanto gusta a los kobolds —gruñe el capitán finalizado el registro—. Tendré que encerrarte hasta que Valerian te llame a su presencia.

Mientras el orco recobra la compostura, colocas la llave en tu bolsillo y compruebas que el estúpido soldado ni siquiera ha encontrado la daga de tu jubón.

El maloliente monstruo te arrastra por el pasillo, en dirección al escondrijo de Mora y Tindle. Cuando pasáis junto a ellos, finges tropezar, concediéndote así el tiempo necesario para indicar a tus amigos, mediante un ágil signo, que no deben moverse.

—¿Acaso no sabes andar? —Te reprende el orco poniéndote en pie—. Vamos, tenemos una bonita celda para individuos como tú.

Recorréis varios pasillos. Incluso os encaramáis a una escalera. Al fin, tu raptor te arroja a un ancho agujero, precipitándote por un negro abismo.

Aterrizas de forma brusca sobre una superficie llena de barro. Como caes de bruces, puedes olerlo sin dificultad. Al parecer, no has sufrido heridas graves, pero te da vueltas la cabeza. Por un momento te sientes desorientado. No sabrías distinguir la derecha de la izquierda.

Un poco más tarde oyes un ruido. Comprendes que no estás solo. Introduces la mano en tu jubón de kobold y acaricias la daga que has ocultado en el bolsillo interior, alegrándote de que el orco no haya dado con

Librodot

ella. ¿Debes usarla contra la criatura que parece acecharte en la penumbra, o quizá sería mejor recurrir a la vara de Eldernath?

1. *Si quieres valerte de la vara, pasa a la página.*
2. *Si prefieres luchar con la daga, pasa a la página.*

Examinas la superficie de la puerta. Es muy antigua. A la madera sólo le resta pudrirse. Dudas que nadie la haya abierto durante muchos años.

La empujas suavemente, y se abre rechinando sobre sus goznes. Al otro lado, la oscuridad parece extenderse hasta el infinito.

De pronto un extraño olor penetra en tus vías olfativas. Resulta nauseabundo, como de inmundicias en descomposición. Mareado, sientes la tentación de retroceder y probar suerte por el otro camino, a pesar de tu anterior decisión. Sin embargo, controlas tu impulso y te detienes a reflexionar.

Un antiguo lugar como el biddao estará sin duda surcado por múltiples pasadizos secretos que conducirán a sus más recónditos escondrijos. Uno de ellos tiene que desembocar en la cámara central. Además, te has comprometido a cumplir una misión: encontrar una joya, rescatar a una princesa y liberar a todo un pueblo. No debes permitir que un simple hedor te obligue a abandonar.

Tapándote la nariz, atraviesas la puerta y empiezas a andar por el pasillo.

Pasa a la página.

Entrar en la fortaleza de Valerian resulta más sencillo de lo que imaginabas. Te deslizas junto a un viejo guardián kobold que dormita junto a la puerta, y te encuentras frente a un doble cerrojo que bien podría conducirte hasta los aposentos del nigromante. Lo franqueas con total impunidad, y te internas en un oscuro pasillo.

Avanzas por el corredor hasta que descubres, de un modo fortuito, un punto blando en el muro de raíces. Sorprendido, ejerces una suave presión y las raíces se apartan, dejando al descubierto una entrada secreta. Al parecer, lleva directamente a la habitación de Valerian. Te dispones a investigar tu hallazgo, cuando bajo la luz de una antorcha del pasillo se proyectan las sombras de dos figuras que caminan sigilosas hacia ti. No das crédito a tus ojos. ¡Son Mora y Tindle!

Te ocultas detrás de un enorme pilar de raíces. Cuando están tan cerca que casi podrías tocarles estirando la mano, te plantas de un salto delante de ellos.

—¡Redmond! —Exclama Mora indignada en cuanto te reconoce—. ¡Eso no se hace!

—Secundo la reprimenda —apostilla Tindle recomponiendo su atuendo después del precipitado retroceso.

—¡Oh, vamos! ¿No os alegráis de volver a verme? Cuando os he visto caminar a hurtadillas por ese corredor, no he podido contenerme. ¿Cómo habéis entrado aquí? ¿Acaso habéis convencido a la guardia de que erais orcos? —preguntas observando los uniformes que visten.

—Hemos encontrado esta ropa en una armería secreta. ¿Te gusta? —pregunta Mora trazando un círculo para exhibir su nuevo conjunto.

—Te sienta de maravilla —comentas divertido.

—El nuevo hogar de Valerian está al final del gran pasillo —te informa Tindle, ya en serio—.

Ha sido fácil hallarlo. Deberías haberte quedado con nosotros.

—Cierto —asientes.

—Pero ahora que estamos aquí ¿cómo entraremos? —inquiere Mora.

—No hay problema —respondes.

Guías a tus amigos hasta el punto blando del muro. Empujas de nuevo con la mano y, como antes, las raíces se hacen a un lado para poner al descubierto el angosto pasadizo.

—Veamos dónde nos lleva —dices.

Cuando os encontráis los tres en el pasillo, empiezas a avanzar en dirección a un resquicio iluminado que se dibuja un poco más adelante, enmarcando al parecer el cerrojo de una puerta. Al acercarte, compruebas que el corredor secreto termina en una alacena abierta en el muro de un aposento. Aplicas el oído a la puerta y llegan hasta ti los ecos apagados de unas voces.

Pasa a la página.

—Ignoro qué está ocurriendo en ese montículo —declaras—, pero voy a averiguarlo.

Te incorporas en la maleza y empiezas a desenvainar tu espada, cuando Mora te detiene agarrándote por el brazo.

—Si lo que quieres es saber qué sucede ahí arriba, ¿por qué no envías a Thorn? Puede sobrevolar la zona sin correr el menor riesgo.

—¡Claro! Me había olvidado de mi pájaro. ¡Ven enseguida, Thorn! —Le llamas estirando el brazo—. Necesito tu ayuda, amigo.

Con un agitado movimiento de alas, el cuervo negro se posa sobre tu manga.

—Deseo enterarme de lo que pasa en ese montículo. Traza un círculo sobre su cumbre e infórmame de todo cuanto veas.

Thorn bate con fuerza sus enormes alas y levanta el vuelo. Lo contemplas mientras describe una perfecta circunferencia sobre la colina, vira desnivelando sus alas y desciende en picado.

—El oso ataca a los kobolds —explica apoyándose en tu brazo.

—Creo que ya entiendo —interviene Tindle—. A los kobolds les encanta tender trampas a las hadas, a los duendes y a otros habitantes del bosque. Con frecuencia imitan sus voces. Y, cuando las víctimas se acercan para investigar, las atacan por sorpresa. Pero esta vez han «atrapado» a un hombre-oso ¡Me alegro!

Reís todos de buen grado y, aliviados por haber resuelto el misterio del oso, seguís vuestro camino.

Pasa a la página.

El pasillo de la derecha no tarda en desembocar en una ancha avenida, iluminada por centenares de antorchas. Numerosas carretas de distintos tamaños avanzan en apretadas hileras, tiradas por unos enormes dragones alados con descomunales grupas, que conducen grupos de kobolds y orcos. También ves a unos seres escamosos, al parecer muy atareados, caminando al lado de los carros. No cabe duda de que has descubierto una de las arterías principales del biddao.

En el extremo de la avenida distingues una casa, construida en el seno de una gigantesca raíz. Todos los artículos que se transportan vienen de ella o se descargan en su interior.

«¡El cuartel general de Valerian! —piensas muy convencido—. Ahora debo ingeniármelas para entrar».

Tras una breve reflexión, decides que tu mejor oportunidad reside en un buen disfraz, adecuado a la circunstancia. Quizás un uniforme de orco… Pero tendrás que encontrar uno enano.

Te pones en cuclillas a la sombra, junto a la senda, atento a la primera oportunidad que se presente.

Unos minutos más tarde atraen tu atención dos kobolds que caminan por el lado de calle en el que te encuentras. Su estatura les delata como kobolds, aunque visten uniformes de orcos.

Cuando los tienes delante, saltas sobre ellos y los agarras por la ropa.

—¡Eh! —protesta uno de ellos al sentirse preso y empujado hacia las sombras.

Aunque uno logra desasirse, inmovilizas al segundo y, derribándolo, le aplicas al cuello el filo de tu daga. Cuando te dispones a hundirlo en su carne, levantas instintivamente la mirada y ves ante ti, temblando de miedo y enarbolando una lanza de orco con la muerte reflejada en los ojos, a tu viejo amigo Tindle.

—¿Qué haces aquí? —preguntas sorprendido, poniéndote en pie de un salto.

—¡Redmond! —Exclama el mago, reconociéndote y bajando su arma—. Hemos seguido el pasillo principal —te explica—. Y tú, ¿cómo has dado con la avenida?

—No quieras saberlo. En cualquier caso, creo que he encontrado unos amigos dispuestos a ayudarnos.

—¿Os importaría si me levanto? —protesta Mora.

En efecto, era a ella a quien habías reducido. Recordando que aún la tienes agarrada, te apresuras a soltarla y la ayudas a incorporarse.

—Os he tomado por kobolds encarnando a sus superiores —confiesas.

—Eso era lo que pretendíamos hacer creer a los orcos —dice Mora, enderezándose el yelmo.

—¿Dónde habéis conseguido los uniformes?

Mora te explica que los han encontrado en una armería secreta con la que han topado por casualidad. Al averiguar que no está lejos, exclamas:



—¡Fantástico! ¡Yo también me haré con uno, y avanzaremos juntos vestidos de orcos! Por cierto, ¿qué ha sido de Thorn?

—Hace unos minutos revoloteaba junto a nosotros. Voy a llamarle —ofrece la muchacha y, yendo hasta el final del pasillo, hace una señal a una obscura figura que se perfila en lo alto de una raíz.

—¿Habéis visto la casa? —preguntas mientras tanto a Tindle.

—¿Te refieres a la que se yergue al fondo de esta avenida? Nos dirigíamos a ella cuando nos has sorprendido. Pero no hace mucho Valerian en persona ha entrado en su interior.

—¡Entonces *es* su morada! —exclamas satisfecho.

En ese instante Thorn emprende el vuelo y aterriza en tu cabeza, donde se entrega a nerviosas cabriolas. Sus ojos despiden el brillo característico de cuando se siente excitado.

—¡Sí, soy yo, pequeño ogro de color carbón! ¿Qué otra persona tendería una emboscada a sus propios amigos? ¡Pero baja de ahí antes de que me arranques la cabellera!

A regañadientes, el pájaro se desplaza a tu brazo.

—Eso está mejor. Tengo una misión que encomendarte, negruzco compañero. Espera aquí hasta que nos veas entrar en la casa que se yergue al final de la calle, y luego adéntrate en ese pasadizo. A la izquierda, no muy lejos, encontrarás una puerta. Llama con el pico y avisa a quienquiera que responda que ha llegado la hora de iniciar el ataque. ¿Está claro?

—Como el agua. Debo dar la señal para entablar una batalla.

—Exacto. ¡Buen muchacho! Ahora ya puedes irte. —Lanzas al cuervo hacia las altas raíces y lo ves apostarse entre ellas con un poderoso aleteo.

—Vamos a buscar mi disfraz —ordenas a Tindle y a Mora.

No tardáis más que unos minutos en hallar la armería y seleccionar un uniforme para ti. Desde ese punto, el camino hasta la casa es un breve paseo.

Guarda la entrada principal del hogar de Valerian un viejo orco que no tiene paciencia para exigir el cumplimiento de las formalidades. Os echa rápidamente un vistazo y os deja pasar sin más preámbulos. Unos minutos después, te encuentras frente a una puerta. Sin lugar a dudas, conduce al aposento del nigromante.

—¿Qué hacemos? —te consulta Mora.

—Entrar —respondes con decisión accionando el picaporte. Te sorprende comprobar que cede sin ofrecer resistencia.

—¿Así, sin más? —susurra Tindle aterrorizado.

—¿Por qué no? —le espetas.

Tras lanzar una última mirada a vuestro alrededor para aseguraros de que nos os vigilan, cruzáis el umbral y os internáis en un silencioso mundo de libros, extraños ingenios mecánicos y centenares de tarros repletos de

Librodot

ingredientes mágicos.

—¡El laboratorio del brujo! —exclama Tindle sobrecogido.

—En efecto, pero se adivina que pertenece a un ser maligno —comenta Mora.

—Tan maligno como poderoso —declara el mago.

-—¿Dónde creéis que puede estar Valerian? —dices a los otros.

Como respondiendo a tu pregunta, el picaporte que os ha franqueado el acceso se mueve y el paño empieza a abrirse. Una fugaz inspección os permite descubrir una puerta en el otro lado. Os introducís en una estrecha alacena un segundo antes de que entren en la estancia dos personas. No puedes verlas, pero oyes sus voces.

Pasa a la página.

Con un brusco movimiento de muñeca te liberas de la garra del orco y emprendes la huida por el pasadizo, pasando junto al lugar donde se ocultan Mora y Tindle. Cuando estás a su altura, les lanzas una fugaz mirada, pero el orco te sigue de cerca y no osas detenerte. Al contrario, aceleras la marcha y te internas aún más en las entrañas del secular árbol.

Al poco rato doblas un recodo y recorres un nuevo pasillo, en cuyo extremo ves una descomunal raíz. Al parecer, ha sido aprovechada para construir una casa. La extraña vivienda tiene incluso ventanas, y en su interior brilla la luz oscilante de varias llamas.

Decides desviarte en otra dirección, pero la oscuridad que allí reina te espanta. Oyes detrás de ti los estampidos y la respiración entrecortada que delata a los kobolds cuando corren.

«¡Ese orco debe haber alertado a toda la guardia!», piensas.

Pasa a la página.

Decidiendo ignorar la posibilidad de que encierre una trampa, levantas la campana de su soporte. La diminuta astilla se ensarta un instante en tu manga, pero vuelves a soltarla sin que ocurra nada.

—¡Tenía yo razón, no había ninguna trampa! —Exclama Tindle—. ¡Rápido, el cofre!

Agarras el objeto y se lo lanzas a Tindle, que lo coge al vuelo. No das crédito a tus ojos cuando ves que lo deposita en el suelo, levanta la bota y lo hace añicos con un estampido.

—¿Por qué has hecho eso? —preguntas desconcertado.

—Para destruir su influjo sobre el cofre que flota en el plano astral. Ahora lo hemos liberado, pero tenemos que rescatarlo antes de que le ocurra algo. ¡Dame la vara!

La extraes del interior de tu cinto y se la entregas a Mora, que a su vez la pasa a Tindle.

—Espero que sepas lo que haces, Tindle —le adviertes.

El anciano mago tiembla de excitación. Cuando logra controlarse, alza los brazos en el aire y, con la vara bien afianzada en una mano, entona unas frases mágicas.

De pronto aparece en el centro de la estancia una refulgente línea que no tarda en desdoblarse, creando así una abertura. En el interior, ves un lóbrego mundo de turbios gases, salpicados de luces de colores que lanzan fantasmales destellos.

—¡Contemplad el plano astral! —exclama Tindle.

En un estado casi febril, el mago deja caer la vara y *avanza hacia* la abertura. Cuando le detienes, está ya a punto de atravesarla.

—¡Redmond, no permitas que entre! —te alienta Mora.

—Tindle, creo que debo ocupar tu lugar —le suplicas—. Soy el responsable de esta misión.

—Pero desconoces los peligros que se ocultan en el plano astral —protesta tu amigo.

—Aun así, soy el más indicado para introducirme en él. No olvides que fui yo quien se comprometió con el rey Cradack.

Durante unos instantes, los ojos del hechicero escudriñan los tuyos. Al fin, declara:

—Quizá tengas razón, mi joven compañero. Tu resolución es firme, mientras que la mía a veces flaquea con dudas seniles. Preferiría enfrentarme yo a este riesgo, pero si los dictados de tu corazón te impulsan a ir, me haré a un lado y *acataré* tus deseos.

—No me importa lo que decidáis, pero hacedlo rápido —os apremia Mora.

¿Qué hacer? Tindle ya ha vivido alguna experiencia en el plano astral, pero no sabes si eso bastará para recuperar el cofre. Por otra parte, te resulta difícil permitir que arriesgue su vida cuando encontrar ese objeto y

liberar a la hija del rey son responsabilidades que sólo tú has contraído.

1. *Si decides entrar tú en el plano astral, pasa a la página.*
2. *Si crees que debe ir Tindle porque posee una mayor experiencia en ese mundo misterioso, pasa a la página.*

Dejando a Tick y a los demás duendes en su celda, avanzas hacia donde supones que se hallan las entrañas del árbol. El pasadizo es oscuro, pero, como en todos los parajes del biddao, brilla una tenue luz. Es como si la legendaria mole diluyera los reflejos solares y los esparciera por sus millares de raíces colgantes.

No tardas en llegar a una bifurcación. El camino de la izquierda es aún más lóbrego que el que seguías hasta ahora, mientras que el de la derecha parece conducir a una avenida iluminada, donde reina una gran actividad.

Te sientes atraído por la vía de la derecha, pues te gustaría descubrir lo que ocurre en la bulliciosa calle que crees vislumbrar. Por otra parte, corres más riesgo de ser detectado bajo la intensa luz de las antorchas.

1. *Si decides internarte en el obscuro pasadizo de la izquierda, empieza a andar y pasa a la página.*
2. *Si quieres ir a la derecha, hacia la actividad, pasa a la página.*

—¿Qué opinas, Tindle? —Preguntas—. ¿Qué puede ocurrir si nos apoderamos de la vara?

—Lo ignoro, pero no te lo aconsejo. En cuanto al valor de este objeto, es probable que fuera de Elderwood resulte por completo ineficaz. En cuanto a las consecuencias mágicas que nos puede acarrear sustraerlo, aunque las desconozco, puedo asegurarte que no serán positivas.

—Sin embargo, Valerian robó la joya de Eldernath y no parece haber sufrido ningún castigo por su acción —interviene Mora.

—Valerian es un ser perverso, y su magia lo protege.

—También tú eres hechicero. Quizá puedas preservarnos de cualquier contrariedad.

—No creo que sea lo bastante poderoso.

—¡Vamos, intentémoslo! —Ordenas, resuelto al fin—. ¡Hay que correr algún riesgo si queremos salvar a Trillium!

Palpando tu cinto para comprobar que la vara está a salvo, emprendes viaje por un nuevo camino que os alejará del biddao sin devolveros al lugar donde se encuentra Anémona y su pueblo.

La senda que eliges está cubierta de molestos zarzales. Además, no cesa de trazar sinuosos recodos que la hacen interminable. La sigues durante largo rato, pero no parece conducir a ninguna parte. El biddao se yergue detrás de vosotros con aspecto amenazador.

Al fin, desembocáis en una zona baja y pantanosa. Una elevada maleza acuática jalona la ciénaga por ambos lados, meciéndose en la brisa.

Reina una gran humedad en el ambiente. Das un paso y una borboteante capa de fango cubre tu bota.

—¡Cuidado! —adviertes a los demás.

Continúas avanzando, despacio y con cautela. El barro es más profundo de lo que imaginabas. Te llega casi a las rodillas.

Te vuelves y adviertes que Mora está atrapada. Apenas puede mantener el equilibrio.

—¡Socorro! —grita.

Intentas volver junto a ella, pero es inútil. También tus piernas están aprisionadas, y caes.

—¡Redmond! —Exclama Tindle, inmovilizado a su vez—. ¡Sabía que robar la vara nos acarrearía terribles consecuencias!

Te hundes con rapidez. No hallas la forma de salir del pantano. De pronto atraen tu atención las largas parras que penden del boscoso tejado, y te apresuras a ordenar a Thorn:

—¡Deprisa, acércame uno de esos zarcillos colgantes!

El ave libera una parra que hay enroscada a una rama y la deja caer de modo que quede a tu alcance. La agarras con ambas manos y tiras de ella, pero en cuanto el tallo se pone tenso se rompe.

—¡Ya lo ves! —Declara Tindle—. ¿Qué mejor prueba quieres? ¡Hasta el bosque está en nuestra contra!

Empiezas a pensar que tendrás que prepararte para lo peor, y decides dar instrucciones al único que tiene probabilidades de sobrevivir.

—¡Thorn! —El pájaro se posa en tu hombro. Sacándote la vara del cinto antes de que la cubra el barro, le ordenas con voz entrecortada—: Lleva este objeto al rey Cradack y cuéntale lo ocurrido. Dile también que puede utilizar la vara para salvar a su hija y que, si le queda un ápice de humanidad, liberará al pueblo de Trillium en nuestra memoria.

—No lo hará —susurra Mora desalentada.

—No importa, amiga mía. Me temo que, de todos modos, para nosotros ha llegado el

FIN



Librodot

—Lo único que quiero de Valerian es la joya de Eldernath, y es evidente que él nunca confiaría la llave que la guarda a un capitán orco —declaras con firmeza.

—Me parece una deducción lógica —asiente Tindle.

—En ese caso, olvidemos la llave. —Y, levantando la mirada, añades—: Nos encontramos en un lugar asombroso, ¿verdad?

Los muros están enteramente constituidos por raíces arbóreas que se extienden hacia lo alto, como las paredes interiores de una catedral, y al fin se pierden en la penumbra que se cierne por encima del cerco de luz de las antorchas.

—¡Ah, el biddao! —Suspira Tindle—. ¡Tan famoso en leyendas y baladas! Nunca creí que penetraría en uno.

De pronto se desvanece el hechizo de Tindle, y Mora y tú recuperáis vuestro tamaño normal. Una vez más vuestros disfraces de kobold resultan ridículos sobre vuestros cuerpos a causa de su pequeñez. Os detenéis unos momentos para desechar estas ropas y poneros las habituales, antes de reemprender la marcha.

—¡Oigo voces! —exclama Thorn aterrizando en tu brazo de forma repentina.

La percepción auditiva del cuervo es más aguda que la vuestra. Además, confías en su buen juicio. Así pues, decides que lo mejor será avanzar en pos de las voces, guiado por su fino instinto.

El negro pájaro se eleva sin esfuerzo hasta las aéreas raíces que penden de las descomunales ramas del biddao, y os marca el camino a través de distintos pasadizos. Al fin desciende y se posa en tu muñeca.

—¡Las voces están a pocos metros! —anuncia.

Ahora también tú puedes oírlas, claras y con un agudo registro, como campanillas musicales.

Su tintineo evoca en tu recuerdo a Anémona y sus amigos.

En la bifurcación entre dos raíces que observas delante de ti, se dibuja una puerta. Constatas que las voces proceden del otro lado.

Lanzas una mirada a tus amigos y, con su implícita aprobación, das un paso al frente y llamas con los nudillos.

—¡Hola! —saludas con voz sonora.

Varios centenares de campanas responden al unísono:

—¡Hola! ¿Quién eres? ¿Quizás un amigo que viene a rescatarnos?

—¿Quienes sois vosotros? —preguntas sorprendido.

—Somos los duendes que viven en este bosque. Los kobolds nos han capturado. ¡Por favor, ayúdanos!

—Nos ha enviado Anémona, y estamos aquí para liberaros —explica Mora.

El júbilo estalla al otro lado de la puerta. Es como si el pregonero de

Tumin se hubiera instalado de nuevo en la bodega y cantara desde allí todas las horas del día al mismo tiempo. Tanta es la algarabía que temes que pueda atraer la atención de vuestros enemigos.

—¡Chitón! —ordenas—. Tranquilizaos y os sacaremos de ahí en unos minutos.

—La puerta ha sido sellada mediante la magia —declara una armoniosa voz—. ¡Sólo un encantamiento podría neutralizar el anterior!

—Hay un hechicero entre nosotros —te apresuras a decir.

—Se necesita algo más que un simple mago —replica la voz con cierto desánimo en su timbre.

—Creo que tiene razón —asiente Tindle—. Si la ha clausurado Valerian, se requerirá una magia muy poderosa para abrirla de nuevo. Además, si fracaso en mi empeño, causaría en el éter perturbaciones que no harían sino delatar nuestra presencia ante ese nigromante.

—¿Qué hacemos entonces? —preguntas.

—¿Por qué no utilizamos la vara? —sugiere Mora.

—¡Claro, me había olvidado de ella! ¿Qué opinas, Tindle? ¿Posee la vara virtudes suficientes para abrir la puerta?

—Sin duda, Redmond. Pero recuerda la advertencia de la ninfa: sólo los puros de corazón pueden manipularla sin peligro.

—Adelante, Red, atrévete a probarla —te insta Mora—. No existe en el mundo un corazón más puro que el tuyo.

—Si no me equivoco, estáis hablando de la vara de Eldernath —aventura la voz desde el otro lado—. ¿Es así? ¿Os la ha dado Anémona?

—En efecto —respondes.

—Soy Tick, el hermano de la dríade. He utilizado la vara con anterioridad, de modo que, si la introduces por debajo del cerrojo, abriré yo mismo esta prisión.

Extrayendo de tu cinto el mágico objeto, te dispones a obedecer a la voz, cuando de pronto te asalta una duda. «¿Cómo sé que estoy hablando con el auténtico Tick?», te preguntas.

¿Debes confiar en la voz y pasarle la vara, o bien utilizarla tú?

1. *Si decides poner tú mismo a prueba los poderes de la vara, pasa a la página.*
2. *Si optas por introducir la vara a través del cerrojo, pasa a la página.*

Al instante haces una señal a Thorn, que empieza a vigilar al kobold desde el aire, mientras Mora y tú emprendéis la persecución por tierra.

Tindle es demasiado viejo para correr, pero no se resigna. Une sus manos en una poderosa palmada y una densa nube tormentosa comienza a formarse en el suelo, despidiendo relámpagos y truenos. El mago traza una línea circular, y la nube empieza a agitarse formando un torbellino alrededor de sus pies. Cuando su creador apunta con el dedo hacia arriba, al instante sale catapultado por los aires como si quisiera emular a Thorn en su vuelo.

De pronto el cuervo empieza a describir círculos. Piensas que el jabalí debe haber acorralado a la muchacha. Esperas llegar a tiempo.

Tras ordenar a Mora que continúe avanzando, te desvías del camino y, manteniéndote en terreno blando para ocultar tus huellas, te encaramas hasta la cima de un pequeño cerro desde donde dominas la escena.

La muchacha, exhausta, se ha dejado caer. El jabalí por su parte, escarba la tierra como un toro bravo cuando se dispone a cargar a escasos metros de su víctima, mientras el kobold se sitúa detrás del animal y salta y vocifera en una lengua que desconoces. Adviertes que mantiene siempre la espada enarbolada.

Comprendes al instante qué debes hacer. Lanzando un salvaje grito montañero, te precipitas desde tu atalaya sobre la espalda del kobold y lo derribas sin dificultad.

La criatura se debate agitando violentamente su acero, pero te apresuras a agarrarlo por la empuñadura y atravesarlo bajo el mentón de tu rival. En realidad, para ti el arma no es mayor que una daga corriente.

—¡Deten ahora mismo a ese animal! —ordenas.

Pero el pequeño kobold es más fuerte de lo que imaginabas. Logra apartar la espada con su otra mano, al tiempo que apalanca el codo en tu pecho para tratar de liberarse. Casi lo consigue, pero tú eres más ágil y lo agarras por el pie en el último momento. El cautivo te propina varios puntapiés, pero resistes su embestida y con un firme movimiento lo inmovilizas, sujetándolo por la cintura.

De pronto te preguntas qué ha estado haciendo el jabalí durante la lucha. Te vuelves y compruebas que no se ha movido, pero ha cambiado de diana. ¡Tiene la mirada fija en ti, y se dispone a atacar, a juzgar por el fango que levanta con las pezuñas!

Asumiendo de nuevo el control de la espada, aplicas su filo a la garganta de kobold.

—¡Ordénale que se retire! —Susurras con voz sibilante al oído de la criatura—. ¡Ahora!

El kobold *lanza* un extraño grito; el jabalí debía hallarse bajo el influjo de un poderoso hechizo, porque menea la cabeza, os mira sorprendido y se aleja saltando por el bosque.

Mora se acerca al lugar, jadeante por el esfuerzo. Viendo que tienes la situación bajo control, corre en auxilio de la muchacha.



Librodot

También llega Tindle, aunque un poco más tarde de lo previsto. Su nube espurrea por los cuatro costados, y los fulgurantes rayos se han convertido en débiles chispas.

—¿Qué ha ocurrido esta vez? —preguntas sacudiéndote las hojas de la túnica con una mano mientras sujetas con la otra la muñeca del kobold.

—Creo que me estoy haciendo viejo —se lamenta—. Mis palmadas ya no producen tempestades como antes. —Adivinas que le invade una gran pesadumbre.

—Y ahora que hemos atrapado a este mequetrefe, ¿qué hacemos con él? —preguntas, dando media vuelta al kobold y apartándolo de tu mano con una sacudida para evitar que te la muerda.

—¡Podríamos freírlo para cenar! —grazna Thorn desde las alturas.

—Si le matamos —aventura el anciano con aire pensativo y acariciándose la barba—, sus amigos del bosque intentarían sin duda vengarle.

De pronto, como dispuesto a zanjar el debate, el kobold se libera de tu potente puño y, antes de que acertéis a detenerlo, se aleja a gran velocidad y desaparece detrás de unos arbustos.

—¿Qué te has creído? —exclamas encolerizado, emprendiendo su persecución. Pero Tindle te retiene.

—Quizá sea mejor dejarle escapar —dice.

Entretanto, Mora ha logrado que la muchacha recobre el conocimiento y la arrulla entre sus brazos. Te acercas a ellas y te inclinas para hablar, pero en cuanto la enferma vuelve su rostro hacia ti, ves que posee una embrujadora belleza, muy superior a la que nunca has contemplado antes en una mujer, y no logras pronunciar palabra.

—¿Cómo te llamas? —le pregunta Mora con dulzura.

En lugar de responder, la muchacha toma tu mano entre las suyas y la cubre de besos.

—¡Gracias señor! ¡Nunca podré pagaros! ¡Gracias! —exclama.

Retiras tu mano un segundo antes de que la desconocida se ponga en pie y, sin que podáis impedírselo, también ella se interna en el bosque.

—¡No, espera! —suplicas.

Haces ademán de seguirla, pero una vez más Tindle te detiene aplicando una firme mano a tu hombro.

Forcejeas al sentirte inmovilizado, pues deseas con todas tus fuerzas correr en pos de la misteriosa y bella joven. Por alguna absurda razón, crees conocerla y anhelas su compañía.

—Redmond, ¿puedo hablar? —pregunta Tindle con voz suave, aunque sujetándote con mayor fuerza a cada instante que pasa.

El último pliegue de la transparente túnica de la muchacha se desliza detrás de unos tojos. Comprendes que, si no te apresuras, quizá la pierdas.

—Adelante, anciano. Di lo que sea, pero rápido.

—Prometí a tu padre protegerte, y debo advertirte que esa muchacha no es humana. Es una dríade y, aunque posea una gran belleza, todos cuantos siguen a semejantes criaturas desaparecen de la faz de la tierra.

Tu amigo te obliga, con su actitud, a tomar una decisión. El corazón te arrastra hacia ella, pero la palabras de Tindle tienen sentido. Es demasiado hermosa y su atractivo resulta irresistible. Ninguna criatura de carne y hueso posee un aura de seducción tan intensa. ¿Qué hacer?

1. *Si decides seguir a la dríade, pasa a la página.*
2. *Si prefieres no aventurarte, pasa a la página.*

No te entusiasma la idea de espiar al oso para ver si os conduce hasta Valerian, pero tampoco descartas la posibilidad de que Tindle esté en lo cierto. Después de todo, está más versado en estas cuestiones que tú.

En cualquier caso, el falso animal no parece tener prisa. En lugar de moverse en alguna dirección, bosteza sonoramente y se acomoda entre la maleza que cerca el montículo.

A medida que pasa el tiempo, crece la inquietud de Mora. No quería sentarse a esperar de buen principio, y ahora se queja de que el bosque y sus extraños habitantes acabarán por hacerle perder el control de sus nervios. Quiere partir cuanto antes, a pesar de los argumentos de Tindle.

Cuando la muchacha casi te ha convencido, oyes unos murmullos. No estás seguro, pero crees distinguir diversas voces. Unas suenan como campanadas; otras parecen pura música, aunque todas son interrumpidas por gruñidos animales. Se diría que proceden de la cima del montículo.

También el oso las oye. Ves que agita con su redonda cabeza los espinosos tallos de las zarzas, manteniendo las orejas erguidas en posición de alerta. Sin duda son éstos los sonidos que ha percibido antes. Relamiéndose con anticipada glotonería, aparta los matorrales que rodean el cerro y desaparece tras ellos.

—No me gusta el panorama —declara Mora—. Sigo pensando que deberíamos irnos de aquí.

—¡Tonterías! —Protesta Tindle—. El oso busca su cena, eso es todo. En cuanto la haya engullido recuperará su forma humana y podremos preguntarle.

Pero retumban en el montículo nuevos ruidos, esta vez desagradables: alaridos, gritos desgarrados y el crujido de cuerpos contra los arbustos. Sin duda, se está desarrollando una pelea, y los propietarios de las musicales voces parecen llevar las de perder.

Tu reacción instintiva es quedarte para protegerles. Pero Mora quiere partir. Por otra parte, a estas alturas ya has decidido no tratar de comunicarte con el oso. Ni siquiera en su forma humana te atreverías a confiar en él.

1. *Si quieres partir y proseguir tu búsqueda, pasa a la página.*
2. *Si prefieres prestar socorro a las criaturas que al parecer está atacando el hombre-oso, pasa a la página.*

Empuñas tu daga en la oscuridad. Se te antoja una extensión de tu propio brazo, una extensión mortífera y eficaz. Quizá después de todo logres salir airoso de esta situación, encontrar la joya y rescatar a la hija del rey.

Una bota araña el suelo a tu izquierda. Te vuelves para enfrentarte a su dueño. Pero tan pronto como lo has hecho, oyes un crujido a la derecha, seguido por un murmullo.

«¿Cuántos son?», te preguntas.

De pronto resuena detrás de ti una voz silbante. Aunque también esta vez reaccionas presentando batalla, comprendes que las misteriosas criaturas que te acechan en la oscuridad te tienen rodeado.

Tu corazón late con una fuerza inusitada, mientras cierras la mano en torno a la empuñadura de tu daga. Por poderosos que sean tus rivales, no te rendirás sin lucha.

En el otro extremo de la estancia aparece un fantasmal destello que, aunque mortecino, proyecta una suave luz, procede de un singular equino que se yergue junto al muro. Examinas la sala bajo la radiante aura, y compruebas que está atestada de duendes.

Te sientes aliviado, pues comprendes al instante que te hallas entre amigos. Bajas la guardia y empiezas a relajarte.

Una nueva ojeada te revela que la refulgente criatura no es un caballo, sino un unicornio. Sabes que los unicornios son criaturas extraordinarias, capaces de detectar a un enemigo a gran distancia; pero, una vez convencidos de que deben eliminar al oponente, no hay forma humana de disuadirles. En efecto, cuando distinguen a un supuesto rival, empiezan a brillar y cargar contra él, sin que el atacado pueda defenderse. Son mágicos, y no pueden fallar.

Ves que los hombrecillos rompen su cerco en torno a ti, en el instante en que el unicornio baja el cuerno. Arrojas tu daga al suelo y extiendes ambas palmas en actitud suplicante.

—¡Espera! ¡Soy vuestro amigo! —Exclamas, desesperado—. ¡Nunca blandiría un arma contra estos duendes!

Sabes que es demasiado tarde. El unicornio ya ha tomado su irrevocable decisión.

FIN

Librodot

Avanzas a tientas por el oscuro pasadizo, hasta que ves luz un poco más adelante. Te acercas y compruebas que el resplandor se filtra por la rendija de una puerta entreabierta. Te asomas.

La estancia que ves parece una cocina. En todos los rincones hay esparcidas ollas y marmitas. Los alimentos se apilan próximos a la putrefacción, mezclados casi con los restos, conservados en altos montículos que despiden un terrible hedor. En medio de tanta inmundicia, dos kobolds intentan poner un poco de orden separando la «basura comestible» de los sobrantes, que amontonan aparte, pues se hallan en tal estado de descomposición que ni siquiera ellos podrían devorarlos.

Esta visión te produce náuseas. Te alejas de la puerta, aunque tropiezas con un saliente, llamando así la atención de los kobolds.

—¿Quién va? —pregunta uno de ellos con su característico gruñido.

Entretanto, el otro deja caer la harinosa carne que sujetaba y empieza a avanzar hacia ti.

Resulta evidente que la penumbra les afecta menos de lo que imaginabas, de modo que retrocedes hasta el pasillo más ancho y buscas una vía de escape.

En ambos sentidos reina la oscuridad. Podrías ir hacia la derecha, por donde has venido, o bien aventurarte en la desconocida zona que hay a tu izquierda.

1. *Si vuelves sobre tus pasos hacia la derecha, pasa a la página.*
2. *Si crees que es mejor explorar el área ignota de la izquierda, pasa a la página.*



—No nos precipitemos —dices a Tick—. Quizás aún encontremos otra salida. ¿Tenéis una antorcha con la que alumbrarme?

—Los duendes no necesitamos luz, Redmond. Estamos dotados de visión nocturna.

—Y el unicornio, ¿siempre refulge con la misma fuerza?

—Sólo «refuljo» cuando estoy asustado —replica el mitológico equino—. Y te aseguro que me he llevado un buen sobresalto al verte aparecer de forma tan imprevista. Además —añade— no hables de mí en tercera persona, como si no estuviera. Soy *capaz* de mantener una conversación sin intermediarios.

Aunque sabes que Elderwood es un lugar extraño y mágico, te resulta difícil creer que un caballo posea el don de la palabra. Pero debes rendirte a los hechos: el luminoso animal se ha dirigido a ti mientras se abría paso entre la multitud de duendes.

—Volviendo a tu pregunta, debo comunicarte que puedo controlar la intensidad de mi resplandor, si a eso te refieres.

—¿Serías tan amable de conferirte un poco más de brillo para que pueda explorar la estancia?

—¿Con qué fin? —Interviene Tick—. La hemos registrado de un extremo a otro. No hay salida.

—Quizá tengas razón, pero me gustaría comprobarlo por mí mismo.

—De acuerdo —accede el unicornio—, y al instante aumenta la luz que despide hasta bañar la celda con una viva claridad.

Ahora puedes ver que te encuentres en un recinto rodeado por un entramado de raíces vivas, que nacen en un techo tan puntiagudo como el sombrero de Tindle, y se ensanchan hasta formar un cerco redondo. Los muros están constituidos por capas de raíces similares, aunque enlazadas de tal modo que crean una superficie sólida. Adviertes algunas porosidades, pero su textura es tan firme como la de un roble.

En un rincón de la celda hay una puerta, terminada en pirámide como el techo.

—¿Dónde conduce? —preguntas señalando tu descubrimiento y avanzando hacia él. Tick y sus duendes te siguen, al igual que el unicornio.

—No lo sabemos —responde el interpelado—. Está atrancada. Nunca logramos abrirla.

Te detienes a examinarla y compruebas sorprendido que su cerradura tiene forma de H.

—¡Mirad! —exclamas dejándote llevar por la excitación.

Tick se pone de puntillas para ver el agujero.

—Enigmático, ¿verdad? —pregunta con un guiño burlón—. Lo malo es que no hemos hallado a nadie lo bastante pequeño para que encaje en la abertura. —Sus palabras son recibidas con un estallido de risas; incluso el unicornio se balancea para demostrar su regocijo. Al parecer, los habitantes del bosque saben apreciar una buena broma, incluso en

Librodot

prisión.

—¡No lo entendéis! —protestas, presentándoles la llave que robaste antes.

Durante una fracción de segundo, nadie acierta a abrir la boca. Todas las miradas confluyen en el fino objeto que sostienes en la mano, hasta que al fin alguien grita y se produce el desenfreno. El unicornio, más controlado, se limita a bailar una jiga.

—¿Dónde la has conseguido? —inquiere Tick, levantando la voz para sobreponerse a la algazara, y asiendo la llave para examinarla.

—La tomé prestada al tropezarme con el capitán de la guardia.

—¡Calmaos todos! —exclama Tick, acompañándose con un gesto para hacerles callar—. Aún no sabemos si funciona.

—Sólo hay un modo de averiguarlo —declaras. Recuperas la llave y, con suma cautela, la introduces en la cerradura, y abres.

—¡Increíble! —suspiran los hombrecillos al unísono, y se apiñan en la abertura para salir cuanto antes.

—¡Aguardad un instante! —Ordenas interceptándoles el paso—. No podéis iros todavía.

—¿Cómo? —Protestan enardecidos, agitando unos los puños, mientras otros estampan sus botas en el suelo—. ¡Déjanos el camino libre!

Lanzas a Tick una mirada suplicante, pero el duende está tan perplejo que no reacciona.

—¡Escuchad! —Dices alzando la voz por encima del griterío—. Tengo una misión que cumplir: apoderarme de la joya de Eldernath. ¡Es la única forma que existe de liberar Elderwood de Valerian! Pero para conseguirlo necesitaré vuestra ayuda. Esperad aquí hasta recibir mi señal. Entonces salid a luchar. Así atraeréis la atención de esos bribones el tiempo suficiente para que yo encuentre la alhaja.

—¿Qué ocurrirá si no logras tu propósito? —Pregunta Tick—. ¿Pretendes acaso que permanezcamos inmóviles hasta que la guardia descubra que hemos abierto la puerta?

—Concédeme una hora. Si en ese lapso no tenéis noticias mías, emprended la huida.

Los duendes retroceden a regañadientes.

—Creo que una hora no es un plazo insufrible —te apoya al fin Tick—. Pero ni un minuto más.

—De acuerdo —prometes, y te deslizas hasta el otro lado de la puerta. Cuando te dispones a alejarte, Tick te llama y dice:

—¡Ten cuidado, amigo!

Pasa a la página.

Debes admitir que Mora tiene razón. El desconocido es más voluminoso que vosotros y, a juzgar por su aspecto, también os supera en fuerza.

—Quizá sea mejor alejarse antes de que nos descubra —dices—. Si Valerian está cerca de aquí, le encontraremos sin ayuda de nadie.

Tindle se encoge de hombros. Nada más lejos de su ánimo que protestar. Thorn, por su parte, ya ha emprendido el vuelo.

Decides seguir al cuervo y te internas en un camino que os conduce hacia las entrañas de Elderwood.

Pasa a la página.

—Es de la máxima importancia que vuelva junto a mis amigos —declaras—. Supongo que debo arriesgarme a ser proyectado.

—¡Admiro tu valor! —exclama Tick entusiasmado—. Ven por aquí.

Te toma de la mano y te conduce, seguido por los otros duendes, hasta el lugar donde se yergue el unicornio. Te detienes delante de él y ves que su hermoso cuerpo despide aún un tenue resplandor.

«¡Qué animal tan magnífico! —piensas—. Es sin duda la criatura más maravillosa que me ha sido dado contemplar.»

El unicornio parece tener plena conciencia de su impresionante aspecto, y eleva su solitario cuerno para mirarte con curiosidad a través de su elegante y afilado hocico. Debes dirigirte a él, pero no sabes cómo empezar.

—Estos amigos míos... —balbuceas. Los duendes se apiñan anhelantes a tu alrededor, con las manos y el rostro brillando en el reflejo de la cálida luz que mana del unicornio—. Estos amigos —repites cobrando ánimos— afirman que puedes proyectarme al exterior mediante la magia. Deseo someterme a esa experiencia.

—Eres humano, ¿verdad? —pregunta el equino escudriñándote.

—Sí.

—¿Y también mortal?

—Eso parece.

—¿Has visitado el plano astral en alguna ocasión?

—No, pero he oído hablar de él.

—¿Acaso quien te informó ha mencionado el viento psíquico, el depredador que surca esta aérea región en busca de recién llegados, de inexpertos que carecen aún de «espolones», por así decirlo? —Esta vez su mirada se torna severa.

—Desconocía la existencia del viento psíquico, pero me enfrentaré a él si es necesario.

El unicornio no responde. Se contenta con observarte de un modo extraño. Sus ojos delatan edad y sabiduría, pero por su expresión crees adivinar que le inspiras lástima.

—De acuerdo —accede al fin—. Vacía tus bolsillos.

Obediente, extraes de su interior la pequeña daga, la vara de Eldernath y la llave que has robado al capitán de la guardia. Cuando lo has depositado todo a un lado, el unicornio vuelve a hablar:

—Ahora, concéntrate.

Los duendes te miran expectantes durante toda la operación.

Cierras los ojos. Un extraño poder brota del unicornio, una presión que parece elevarte hacia alturas insondables.



Transcurridos unos minutos, te invade la certeza de haber llegado al plano astral. Penetran en tus oídos unos sonidos fantasmales, que te impulsan a abrir de nuevo los ojos. ¡Estás aún en el mismo lugar! El unicornio y los hombrecillos se hallan todos presentes, aunque el contorno de sus cuerpos parece desdibujarse; es como si fueran a convertirse en nubes de humo.

De pronto la escena empieza a cambiar. Los perfiles de las figuras se funden asumiendo nuevas formas. Comprendes que a eso se refería el unicornio al hablar de proyectarte. ¡Estás atravesando el plano astral!

Sientes que aterrizas, pese a no captar ningún movimiento. Tu entorno adquiere una mayor nitidez.

Ves que estás en un pasadizo, junto a una puerta. Debe ser la que conduce al calabozo de los duendes.

Las formas que te rodean se tornan más claras a cada instante. Te hallas casi en el umbral de la puerta.

De repente empieza a soplar en el pasillo lo que se te antoja una poderosa brisa, y los humeantes objetos que lo pueblan se elevan en singulares torbellinos. Sus colores se mezclan y sus contornos se desintegran.

Te asalta un terrible pensamiento: ¡el viento psíquico! Te debates en la niebla, tratando de volver donde estabas, pero todos tus esfuerzos resultan vanos.

Un poco más tarde incluso el humo empieza a desvanecerse.

Al hacerlo, te revela una nueva escena. Estás en un vasto desierto, de noche y azotado por una ventolera. A lo lejos distingues una luz, único rasgo identificable del desolado paisaje. Su resplandor te parece cálido. Decides acercarte.

Mientras caminas, te desprendes de los recuerdos de tu existencia anterior, como si fueran el vestuario de una pieza teatral una vez ha caído el telón. Eras Redmond Longbow, ciudadano de Trillium, responsable de la salvación de tu pueblo y obligado a encontrar una misteriosa joya y rescatar a una princesa. Pero ahora todo ha sido olvidado. Te dispones a entrar en un nuevo mundo y, cuando llegues, tu mente estará tan en blanco como el día en que naciste.

FIN

Su poder de atracción es irresistible; dríade o no, tienes que seguirla.

Te liberas de Tindle y aprietas a correr, salvando los arbustos y aplastando sus brotes. Una fuerza sobrenatural te arrastra hacia la muchacha.

Llegas a los tojos donde la has visto desaparecer y los atraviesas sin vacilar, pero compruebas sorprendido que el seto que marca una parte del arroyo. Te precipitas por el inclinado margen, y caes de *cabeza* en la gélida agua.

Estás empapado hasta los huesos, pero ese detalle carece de importancia. Un poco más arriba distingues el repulgo de la etérea prenda blanca que viste la ninfa en el instante en que convertido en una nubécula de humo, desaparece detrás de un árbol, y en una fracción de segundo estás corriendo de nuevo.

Oyes sobre tu cabeza un familiar aleteo. Es Thorn, que te vigila desde el aire.

«Pueden dejarme si quieren —piensas—. Lo único que deseo es encontrarla.»

Corres durante lo que se te antoja una eternidad, cruzando cerros y valles. Cada vez que doblas un recodo o coronas un montículo vislumbras un pliegue de su túnica, y continúas con renovado entusiasmo.

Al fin llegas a una zona baja del bosque que, al parecer, se inunda con frecuencia. En efecto, el suelo ha reculado, dejando unos montículos de tierras cubiertos de densa vegetación arbustal y separados entre sí por tramos llanos, sembrados de maleza.

Cerca de uno de estos montículos la ninfa hace una breve pausa y, tras volverse para ver si la observas, se desliza entre los matojos y desaparece.

Unos segundos más tarde te detienes frente al cerro. Cuando te dispones a seguir los pasos de la enigmática muchacha, oyes unos murmullos articulados al otro lado de los arbustos. No se asemejan en nada a las voces que sueles oír; son musicales, como el repicar de las campanas o el tintineo de los cascabeles.

Quizá no deberías aventurarte. Después de todo, Tindle te anunció que la bella dríade no era humana. Decides esperar hasta que tus amigos vengan a reunirse contigo.

Pasa a la página.

Al principio apenas distingues las voces, pero unos segundos más tarde reconoces los gruñidos del capitán de la guardia y te dices que la otra debe pertenecer a Valerian. Los siniestros personajes se acercan. Puedes oír sus palabras.

—No comprendo por qué no quieres darme la joya —protesta el orco.

—Mi querido capitán, sabes que eso es imposible —responde la otra voz—. No puedo confiar la custodia de tan valioso objeto más que a mí mismo.

—Olvidas cómo te apoderaste de esa gema, Valerian. De no ser por la fuerza bruta de los orcos que tanto te gusta ridiculizar, no se hallaría ahora en tus manos.

—Cierto, capitán, pero del todo irrelevante. Lo único que importa en estos momentos es que tengo la piedra y pienso conservarla. Si me disculpas, debo concentrarme en mi trabajo.

Resuena en la estancia un furioso estampido seguido por el tosco ruido de la puerta al cerrarse.

La rendija de la alacena es lo bastante ancha para revelar a tus ojos una parte de la sala. Ves que Valerian se sienta delante de una mesa, sobre la que reposa un cofre. Se dispone a introducir un objeto en su interior, cuando le interrumpe el golpeteo de unos nudillos en la puerta.

—¿Quién es? —pregunta irritado.

No oyes la respuesta, pero parece tratarse de algo urgente. Valerian corre a abrir y, cuando vuelve, adviertes que está muy nervioso. Se apresura a depositar algo en el cofre y lo cierra. Acto seguido, extrae de los pliegues de su túnica un segundo cofrecillo, réplica exacta del primero, pero mucho más pequeño. Sosteniendo el segundo cofre y acariciando el primero con la otra mano, farfulla unas palabras. Contemplas perplejo cómo se desvanece en el aire el cofre de mayor tamaño. Valerian, tras colocar el otro dentro de una campana de cristal, abandona la estancia.

—¡Debía llevar la joya oculta en su ropa! —susurras excitado, saliendo de la estrecha alacena.

—¿Por qué dices eso? —pregunta Mora siguiéndote al interior de la sala.

—Porque ha guardado algo en el cofre antes de hacerlo desaparecer. ¿No lo has visto?

—¿Cómo, con tu espalda obstaculizando mi campo visual? —Protesta la muchacha, al tiempo que inspecciona el lugar con la mirada—. ¿Estás seguro de que era la joya que buscamos?

—Podría ser cualquier cosa —interviene Tindle abandonando la alacena con cierta dificultad.

—¡Pero ha introducido algo en el cofre y luego ha invocado un hechizo para que se esfumara! —insistes—. Por último ha puesto en ese fanal una miniatura de la volátil caja. —Mientras hablas, te acercas a la mesa donde trabajaba Valerian.

—De todos modos me parece improbable que llevara la alhaja en el

Librodot

bolsillo —aventura Mora.

—Quizá le preocupaba que alguien intentase robársela. ¿Qué opinas tú, Tindle? ¿Conoces el encantamiento que os he descrito?

—¡Ya lo creo! —Exclama el anciano—. Sin duda es el hechizo llamado «el cofre mágico de Leomund». Valiéndose de dos cajitas, el nigromante puede transportar la primera al plano astral. En cuanto a la otra, actúa como ancla para que su compañera no se pierda en el espacio. El único modo de lograr que el cofre desaparecido vuelva a nuestro plano es envolver al segundo en un encantamiento. Por supuesto, hay que conocer la fórmula correcta.

—Y tú la ignoras —afirma Mora.

—En efecto —confiesa Tindle—. Pero siempre puedo buscar otras soluciones. De todos modos, si yo fuera Valerian escondería la joya en un lugar como ése. —El mago se acerca a una estantería repleta de libros de encuadernación en piel, que se alza desde el suelo hasta su hombro—. ¿Ves? Las apariencias engañan. Todos estos vetustos ejemplares son en realidad de madera, hábilmente camuflados para engañar a los incautos. —Mientras habla, alarga la mano y golpea con ella el panel—. Hueco, como yo sospechaba.

—¡Asombroso! —exclamas, dando un paso al frente para examinar tú mismo la falsa biblioteca.

—Estos trucos no son nuevos —explica el mago—. Han sido transmitidos de hechicero a aprendiz a lo largo de múltiples generaciones.

—¿Qué hacemos? —Preguntas a Tindle—. ¿Intentamos rescatar el cofre del plano astral o abrimos este compartimiento?

—Muchacho, eres tú quien debe decidir —contesta el interpelado.

1. *Si quieres abrir el panel secreto, pasa a la página.*
2. *Si prefieres recuperar el cofre desaparecido, pasa a la página.*

Tardas un rato en tomar una decisión, pero cuando lo haces la anuncias con voz firme y resuelta.

—Tienes razón, Mora: nuestro objetivo es liberar Trillium. Pero no debemos olvidar que el pueblo de Anémona también vive oprimido. Aunque enemigos entre sí, creo que el rey Cradack y Valerian forman parte del mismo mal. Podemos combatirlo ahora, o escapar y enfrentarnos con él más tarde. Yo voto por quedarnos y luchar cuanto antes.

—Reconozco que estaba equivocada —confiesa Mora con gesto avergonzado—. Me temo que unos inexplicables celos de Anémona me han impulsado a hablar como lo he hecho.

—¿Acaso esa muchacha me ha rescatado dé un escuadrón entero de guardias reales cuando estaba herido? —dices, sonriendo, a tu amiga.

—Callaos los dos, por favor —apremia Tindle—. Ahora que has decidido entrar en el biddao, Redmond, piensa en el modo de burlar a los centinelas.

—¡Mirad eso! —exclama Thorn con su singular graznido.

Debajo de vosotros se extiende un camino, y por él avanza un kobold. Todos lo observáis con suma atención. Cuando se detiene ante la puerta, gruñe unas palabras a los guardianes y atraviesa el dintel.

—Se me ocurre una idea —susurras—. Thorn, mantén la vigilancia. Mora y Tindle, acompañadme.

Los guías hasta otra hilera de arbustos que se yerguen en el linde de la senda.

—La próxima vez que pase un kobold por aquí, le tenderemos una emboscada. Tindle, ¿conoces algún hechizo para reducirnos de tamaño? No mucho, sólo unos centímetros.

—Olvidas que en un tiempo fui el mago de tu padre —protesta el anciano—. Lo que me pides es un simple truco de salón.

—De acuerdo, no te disgustes. Comprende que no quiero acabar convertido en un tritón o una rana. Y ahora, silencio. Me parece que oigo ruido de pasos.

En efecto, por *el* camino se acercan dos kobolds gruñendo, sudando y quejándose de lo mucho que pesa su carga. Transportan entre ambos un trofeo, un enano colgado de una gruesa rama. Los perversos cazadores se doblan bajo la presión de tan abrumador fardo.

—Son perfectos —afirmas.

Mora y tú aguardáis hasta que se hallen junto a vosotros, y saltáis sobre ellos. Están en inferioridad a causa de su estatura, de modo que no os cuesta apenas esfuerzo someterlos y atarlos. Acto seguido, desatas al enano que, feliz al verse libre, se aleja corriendo por el bosque sin mirar atrás ni una sola vez.

Mientras, Tindle ha preparado su hechizo. Esparce sobre vosotros un polvillo que huele a canela y, en una fracción de segundo, asumís el tamaño de un kobold. Intercambias una mirada de perplejidad con tu también reducida compañera.

Librodot



—¿Veis? —Declara Tindle—. Ha sido sencillísimo.

—¡Fantástico, Tindle! —le elogias—. Ahora debemos disfrazarnos con la ropa de los kobolds.

—No soporto este hedor que desprende —se lamenta Mora.

—Tienes que ponértela —le atajas—. Y quitarte la tuya. ¿Cuánto tiempo durará el hechizo, Tindle?

—Unos minutos, los suficientes para sortear sin riesgo a la guardia.

—¡Perfecto! —Observas a Mora. Con el cabello recogido debajo del yelmo y la escamosa armadura del kobold, puede pasar desapercibida.

—Sólo falta un detalle para completar la artimaña. ¡Ata a Tindle! —ordenas a la muchacha, pasándole un cabo de la cuerda que os ha sobrado tras ligar a los kobolds.

Mora clava en ti una mirada inquisitiva, pero obedece sin dilación. Cuando habéis maniatado a Tindle, le conducís hacia la puerta.

Los centinelas os observan recelosos, de modo que ocultas parte de tu rostro tras el pequeño escudo de uno de los kobolds y haces una señal a Mora, instándola a imitarte.

—¡Alto! —exclama un guardián cuando os acercáis—. ¿Quiénes sois?

—Una patrulla —respondes con voz áspera—. Hemos capturado a un mago, y debemos llevarlo cuanto antes a presencia de Valerian.

El soldado emite un curioso gruñido y se aparta del dintel. Llenos de júbilo, os apresuráis a entrar y desatáis a Tindle.

El árbol es tan imponente como anunció Anémona, o quizás aún más. Sus pasillos son vastos. Cuando alzas la mirada, no ves el techo. Sin duda se extiende en lo alto la rama de donde parten las raíces que forman los muros, pero desde el suelo no distingues más que negrura.

También los muros son diferentes de todo cuanto hayas visto en tu vida: millones de zarcillos se entrelazan entre sí y, con los cuerpos de sus propias raíces, elevan un sólido tabique que en algunos lugares se te antoja muy grueso. Sin embargo, hay puntos en los que podrías atravesar la pared vegetal y examinar lo que se oculta al otro lado.

—¡Maravilloso! —Murmura Tindle pasando la mano sobre las raíces—. ¡Casi no doy crédito a mis ojos!

Bajo la luz de las antorchas, vislumbras una figura que *avanza* en dirección a vosotros. Es demasiado corpulenta para pertenecer a un kobold, pero tampoco es humana. Haces una apremiante señal a Mora y a Tindle, y os agazapáis en uno de los numerosos nichos que se abren en los muros de raíces.

Cuando la figura pasa junto a vosotros con un tosco contoneo, reconoces de inmediato a un orco embutido en un extraño uniforme. La criatura se detiene en el puesto de guardia. Oyes los ecos de una conversación.

—Es el capitán de la guardia haciendo su ronda —susurra Tindle—. Es lógico que Valerian haya recurrido a los orcos, pues son más leales que los

Librodot

kobolds y además disfrutan amedrentando a los seres de menor tamaño. ¿Has visto la llave que pendía de su cinto, Redmond?

—Sí. Tenía forma de letra H.

—Exacto. Recuerdo que un amigo mío, un gran hechicero, poseía una idéntica, y la utilizaba para cerrar el arca que contenía sus tesoros.

—¿Crees que esa llave puede llevarnos hasta un objeto valioso?

—Quizá.

—Opino que ya hemos tentado bastante a la suerte al introducirnos en este lugar. Ahora no debemos entretenernos a causa de una llave —sugiere Mora.

Pero no puedes refrenar tus pensamientos: «¿Y si Tindle está en lo cierto? Ese enorme orco tiene que volver por el mismo camino. ¿Tan difícil sería abordarlo en la oscuridad y robarle la llave?»

1. *Si crees que debes tratar de apoderarte de la llave, pasa a la página.*
2. *Si decides seguir el consejo de Mora y olvidar el singular objeto, pasa a la página.*

Librodot

Ignorando la puerta, empiezas a avanzar hacia la distante luz. Para abrirte camino debes cortar con tu daga pesadas raíces.

El resplandor se intensifica a medida que te acercas. Al fin compruebas que procede de una galería iluminada por centenares de antorchas. El amplio pasillo está atestado de kobolds, orcos y otros monstruos; te recuerda al mercado de Tumin a mediodía.

En lontananza, al fondo de la avenida, distingues una casa construida aprovechando una inmensa raíz. Es, sin duda, la vivienda de mayores dimensiones que has visto hasta ahora. Altas torres de hirsutas raíces se proyectan hacia el invisible techo, más allá del aura de las antorchas. La fachada enmarca una enorme puerta, decorada con un friso.

«¡Debe ser el cuartel general de Valerian!» piensas muy excitado.

Te cubres el rostro con la capucha y te mezclas con los caminantes que circulan hacia la casa. Cuando sólo has avanzado unos pasos, oyes un silbido. Volviéndote, descubres a Mora y Tindle junto a un carro de heno. Thorn está posado sobre el hombro del mago.

—¿Cómo habéis llegado hasta aquí? —preguntas, una vez has logrado acercarte a tus amigos sin llamar la atención.

—El pasadizo en el que estábamos desemboca en esta gran avenida. Después de todo, la morada de Valerian no resulta tan difícil de encontrar como imaginábamos —declara Tindle—. ¿La has visto?

—Sí. Tiene que ser el escondrijo de ese nigromante. —Mientras hablas, observas el carro de heno y se te ocurre una idea—. Guardad silencio y seguidme —ordenas bajando la voz. Sin pensarlo dos veces, te encaramas hasta el montón de heno y te ocultas en él. Mora y Tindle se apresuran a imitarte.

—Pero, Redmond —pregunta Mora—, ¿cómo sabes que esta carreta nos llevará hasta Valerian?

—¡Chitón! —Le adviertes al notar que el vehículo se ha puesto en marcha—. Porque ni los kobolds ni los orcos tienen caballos u otros animales que alimentar. Aquí un cargamento de heno sólo puede ser para una persona.

Quince minutos más tarde asomas la cabeza por la hacina y constatas que tenías razón. La carreta está detenida en el patio de la casa que, sin la menor duda, pertenece a Valerian. El torpe arriero se encuentra en la puerta principal negociando con un criado.

—¡Ha llegado el momento! —susurras.

Tomando la delantera, te deslizas por el carro y te sitúas en su parte trasera para saltar desde allí y abres la primera puerta que ves. Te introduces en un pasillo angosto y lóbrego, quizá nexo de unión entre la cocina y las habitaciones principales.

—¿Dónde está Thorn? —preguntas cuando los otros dos atraviesan la puerta.

—La última vez que le vi seguía la carreta por el aire —informa Mora.

—Ya viene —anuncia Tindle desde el umbral.

Librodot

El ave cruza la abertura como un rayo *azabache* y aterriza en tu hombro.

—¡Vuelve a la puerta que hemos visto antes! —Ordenas al cuervo—. Y dile a Tick que ya puede entrar en acción. ¡Rápido!

Sin pronunciar una palabra, Thorn bate sus grandes alas y levanta el vuelo. En una fracción de segundo atraviesa de nuevo la puerta, deja atrás el patio y se pierde en lontananza.

Seguido por tus compañeros, te internas en el pasillo hasta toparte con lo que se te antoja el vestíbulo de los aposentos principales del edificio. Sin pensarlo dos veces, os ocultáis en un nicho.

—No tardaremos mucho en averiguar si estamos o no en el cubil de Valerian —afirmas.

En efecto, al cabo de unos minutos ves acercarse al capitán de la guardia. Con expresión preocupada, el orco golpea con los nudillos una de las puertas y es admitido sin dilación.

—Probablemente está informando a su amo de la rebelión de los duendes —conjeturas.

Unos minutos más tarde aparece de nuevo en el vestíbulo el capitán orco, esta vez seguido por un anciano envuelto en una vaporosa túnica anaranjada. El viejo tiene la nariz ganchuda como el pico de un águila y, al igual que este poderoso animal, exhibe una mirada acerada y penetrante.

—¡Esto me ocurre por poner la seguridad de mi fortaleza en manos de incompetentes! —exclama el siniestro humano encendido de ira, al tiempo que intenta introducir la llave en el ojo de la cerradura. Pero está demasiado alterado: le tiemblan las manos, y casi cierra los ojos de lo mucho que ha de forzar su cansada vista para insertar la llave. Al fin abandona y grita fuera de sí, apartando al capitán—: ¡Sal de en medio! ¡Revueltas y motines bajo mi techo! ¿Qué más me espera?

Cuando desaparecen, os deslizáis con cautela hasta la puerta.

—¡Qué suerte hemos tenido! —Exclamas, aunque sin levantar la voz—. ¡Creo que no ha logrado cerrarla!

En efecto, el cerrojo cede sin dificultad.

En el interior encontráis un indescriptible desorden. Docenas de libros yacen apilados en escritorios, sillas y mesas. También descubres por todos los rincones extraños ingenios mecánicos, y te maravillas ante las inefables bolas, varas y péndulos. Detrás de estos últimos se alzan varias estanterías repletas de tarros y viales, todos ellos con sus correspondientes etiquetas garabateadas.

En el interior de un fanal se perfila un adornado cofre, similar a los que forman parte del tesoro de un rey, pero en miniatura.

No es más largo que un dedo extendido.

Cuando te dispones a levantar la campana para examinar de cerca su contenido, Tindle te detiene.

—¡Espera! —exclama con vehemencia.

—¿Qué sucede? —le pregunta Mora perpleja.

El mago aparta tu mano del fanal y explica:

—No es la primera vez que veo este método de ocultación, y temo que nuestro amigo Valerian ha sido más astuto que nosotros. Existe un hechizo llamado «el cofre mágico de Leomund». Consiste en esconder un objeto en el plano astral utilizando su réplica en miniatura. Con este duplicado y un encantamiento, el mago puede recuperar el objeto a voluntad; pero si se ignora la fórmula, cualquier intento resulta vano.

—¿Insinúas que la hija del rey Cradack está ahora mismo en el plano astral? —inquiere Mora.

—Así es, prisionera de una joya y encerrada en el interior de un cofre que sólo Valerian puede rescatar.

—¡Fantástico! —exclamas desalentado. Miras de hito en hito a tus compañeros y, dirigiéndote a Tindle, añades—: ¿Qué vamos a hacer?

Pasa a la página.

—Vámonos, Tindle —susurras—. No creo que esta criatura, hombre u oso, pueda ayudarnos. Pero guardad silencio, no debe descubrirnos.

Das media vuelta y empiezas a avanzar con gran sigilo entre la alta maleza que crece al pie de los montículos. Las zarzas son casi tan altas como tú, y os cubren a la perfección.

Pero no os acompaña la suerte. Mora pisa una rama que yace entre los matorrales, y la parte en dos con un sonoro crujido.

El hombre-oso vuelve la *cabeza y* vuestras miradas se cruzan. Sólo os separan unos cincuenta metros. Emprendes carrera, pero el monstruo no duda en seguirte, avanzando en paralelo para tratar de interceptaros el camino.

Mora siente el peligro y también ella echa a correr. Es tan veloz como un hombre y no se queda *rezagada.*

Oyes detrás de ti un golpe seco. Al volverte, ves a Tindle tendido sobre el suelo con la túnica enredada en el pie. Sin vacilar, retrocedes resuelto a ayudarle.

—¿Estás bien? —le preguntas apremiante, haciendo un supremo esfuerzo para ponerle en pie.

—Sí, no me ha ocurrido nada. Sigue, no te detengas.

Mientras, el falso oso acorta distancias con inquietante rapidez. El corazón te da un vuelco al comprobar que no tienes espacio para correr y, además, que nunca lograrás arrastrar a Tindle fuera de sus zarpas. Tu única posibilidad consiste en presentar batalla al adversario. Dejas caer a Tindle y empiezas a forcejear con la vaina de tu daga, pero tus dedos parecen tan rígidos como la madera. El arma se desliza por entre tus dedos y desaparece en la maleza. Desesperado, te arrodillas para registrar la zona. Apartas los altos tallos, pero no encuentras la daga.

La criatura aminora el paso, pues ha comprendido que te tiene atrapado. Oyes crujir y partirse los matojos secos que pisa en su firme avance.

—¡Ya se acerca! —susurra Tindle aterrorizado—. ¡Distráelo mientras preparo un hechizo!

Sabes que los encantamientos del anciano no siempre surten el efecto deseado, sobre todo cuando los formula apremiado por las circunstancias. Quizá sería mejor saltar sobre el oso y combatirle cuerpo a cuerpo; es probable que no sobrevivas, pero le entretendrás el tiempo suficiente para que huyan tus compañeros.

1. *Si quieres distraer al hombre-oso mientras Tindle prepara un hechizo, pasa a la página.*
2. *Si crees que debes enfrentarte en lucha abierta con el monstruo pasa a la página.*



Librodot

Viendo el convencimiento de Tindle de que Valerian ha ocultado la joya en el panel secreto, decides inspeccionarlo.

—¿Cómo lo abrimos? —preguntas pensativo, tanteando la parte superior de la estantería.

—En estos casos suele haber un dispositivo en el séptimo estante empezando… Ahora no recuerdo si es por arriba o por abajo —balbucea el anciano con la mirada empañada.

—¡Tindle, no es momento de indecisiones!

—Está bien, Redmond. Empieza a contar por arriba.

Obedeces sus instrucciones, y cuando llegas al séptimo estante registras la hilera de falsos libros en busca de una lengüeta. Al fin la descubres, oculta en los contornos labrados. Ejerces una ligera presión, y la parte superior del panel se abre de par en par.

—¿Qué hay en el interior? —pregunta Mora.

Estiras la mano con precaución y tus dedos se cierran sobre un objeto que al tacto parece una vaina metálica. Lo extraes de su escondite, y al instante lo reconoces.

—¡Válgame el cielo! ¡Mira, Mora, es la espada de mi padre! —exclamas exhibiéndola ante ella. Su templado acero resplandece incluso en la tenue luz del laboratorio de Valerian.

—¡Asombroso! —Murmura Tindle—. Supongo que el rey Cradack se la dio a Valerian después de la batalla de Renfield. ¡Qué aciago día!

—Me apunto a esa conjetura —declaras—. Cradack destruyó a nuestro ejército en esa lid, y Trillium tuvo que rendirse. No habría ocurrido así de no haber perdido a Viva Esperanza, esta excelente espada.

—Pero ¿qué hace aquí? —Inquiere Mora—. Tenía entendido que la magia que encierra impedía su posesión por un enemigo.

—Quizá Valerian haya encontrado el modo de neutralizar su magia —propone Tindle—. Se supone que el portador de la espada no puede ser derrotado si es un ciudadano de Trillium, pero al parecer Valerian ha solventado también ese problema.

—No importa —declaras sosteniendo el arma en lo alto—. Mágica o no, sigue siendo un símbolo para el pueblo. En cuanto la vean de nuevo en nuestro poder, nuestros compatriotas se reagruparán y expulsarán a los opresores de nuestras tierras. —La agitas en el aire, como si pudieras cortarlo con su agudo filo. La empuñadura se acomoda bien a tu mano, convertida en una extensión de tu brazo.

—¿Significa eso que ya podemos volver a casa? —pregunta Mora.

—¿Acaso has olvidado la joya? —La amonesta Tindle—. Debemos recuperarla, o al menos intentarlo.

—¿Por qué? —Replica Mora clavando una fulgurante mirada en el viejo mago—. La hija de Cradack nada nos importa, era sólo un medio para liberar a nuestro pueblo del malvado Cradack. Ahora hemos encontrado otro mucho más eficaz.

Librodot

—Por una vez —declaras— estoy de acuerdo con Mora. Cuando emprendimos esta misión, no cesaba de preguntarme si era honroso ayudar a un enemigo. Habría preferido enfrentarme a Cradack en el campo de batalla antes de hacerlo en una mesa de negociaciones.

—Las mesas de negociaciones son menos sangrientas —interviene de nuevo Tindle—. Pero supongo que sólo soy un viejo, incapaz de comprender los puntos de vista de la juventud.

—Si vamos a abandonar este lugar, será mejor que dejemos de discutir y nos pongamos en camino. Tengo la sensación de que Valerian no tardará en volver —dice Mora.

—Acertaste, pequeña flor silvestre —responde una extraña voz, y un instante después el nigromante surge de las sombras envuelto en su ondulante atavío naranja. Levantando la mirada, compruebas que la puerta está abierta a su espalda; sin duda, se ha introducido mientras hablabais.

El perverso mago os somete a un riguroso escrutinio, pero no te dejas amedrentar.

—No intentes nada —le amenazas, bordeando la mesa para situarte frente a él con Viva Esperanza enarbolada—, o haré jirones tu piel.

Una sonrisa divertida surca los labios del vil hechicero.

—Tienes el valor de un cachorro de fiera —dice despacio— pero te falta un cerebro en consonancia.

Con un movimiento de muñeca hace que la espada salte de tu mano y atravesando el aire, caiga en la suya. No puedes sino contemplar la escena, boquiabierto, incapaz de reaccionar.

—Y ahora —continúa Valerian blandiendo la espada y acariciando su filo con aire pensativo— ¿qué voy a hacer con vosotros?

Tindle da un paso al frente y se dirige a él con estos términos:

—Valerian, es evidente que tu poder es muy superior al nuestro, pero aun así debo pedirte que consideres mi súplica. Tienes prisionera a la hija del rey por una antigua deuda, de acuerdo. Sin embargo, la situación a la que nos enfrentamos estos muchachos y yo es mucho más acuciante. Nuestro pueblo está oprimido, nuestras tierras han sido devastadas. Te lo imploro, entréganos a tu cautiva. Deja que se la devolvamos a su padre para liberar a las muchas personas que viven bajo *el* yugo de su tiranía.

—Un buen discurso, incluso para un viejo charlatán —comenta Valerian—; pero inspirado por un absurdo principio. No me importáis ni vosotros ni vuestro pueblo, y menos aún el rey Cradack.

Entretanto, se forja en tu mente un plan desesperado. Con un rápido ademán extraes de tu cinto la vara de Eldernath y la izas ante el maligno.

—¡Entréganos a la hija del rey o caerá sobre ti todo el poder de este objeto! —exclamas.

—Redmond, ¿qué haces? —te reprende Tindle dando un paso hacia ti.

—¡Detente, Tindle! Y ahora, Valerian, ¿tienes algo que decir?

Librodot

La expresión del hechicero ha sufrido un cambio radical. Su sonrisa burlona se ha esfumado, y en sus ojos el orgullo ha cedido paso al temor y la cautela.

—¿Qué significa esto? ¿El insecto tiene aguijón? Muy peculiar, en verdad —declara fingiendo indiferencia y señalando la vara—. ¿De dónde la has sacado?

—Te gustaría saberlo, ¿no es cierto? —replicas con voz firme, avanzando hacia él. Valerian retrocede. Su aparente miedo te infunde aún más valor.

—No te expongas demasiado, Redmond —te advierte Mora.

—¿Por qué no hacemos un trato? —Propone el mago—. Estoy dispuesto a darte la espada a cambio de esa vara.

—¿De verdad esperas que confíe en ti? —afirmas más que preguntas.

—Mejoraré mi oferta: la espada y la hija del rey por ese objeto. De ese modo conseguirás lo que quieres.

—Redmond —interviene Tindle—, deseo conferenciar contigo.

Tu viejo amigo se sitúa de espaldas a Valerian, mientras Mora y tú permanecéis de frente para vigilar sus movimientos.

—¿Qué pretendes hacer? —te pregunta con voz queda.

—De momento reflexionar sobre el trueque. Al fin y al cabo, ya no necesitamos la vara —susurras.

—Quizá no, pero es peligroso confiar en ese monstruo. Nosotros apenas sabemos nada de la vara. Valerian, en cambio, parece haber detectado sus poderes. Además, ese objeto nos fue dado en circunstancias especiales; si nos desprendemos de él, quizá suframos las consecuencias.

Miras a Mora. Lees la duda escrita en su rostro. Por otra parte, queda patente que teme a Valerian. ¿Qué hacer? ¿Cambiar la vara por Viva Esperanza y Magdalena, o fraguar otro plan para imponerte al maligno?

1. *Si decides zanjar el trato con Valerian pasa a la página.*
2. *Si prefieres buscar otro modo de derrotarlo, pasa a la página.*

La visión del espantoso anhkheg te produce escalofríos. Tanto su largo y refulgente cuerpo como sus negros ojos sin expresión se te antojan el más horrible espectáculo que nunca has contemplado.

Te pones en cuclillas hasta formar una bola, rodeándote la cabeza con los brazos para disminuir de tamaño dentro de tus posibilidades. Quizá de ese modo el anhkheg no te descubra.

Oyes cómo el monstruo entrechoca sus mandíbulas encima de ti y comprendes que es preciso pasar desapercibido. Quizá podrías apretar a correr, ahora que aún estás a tiempo.

Empiezas a incorporarte, pero el miedo paraliza tus piernas. Das un paso vacilante y caes al suelo.

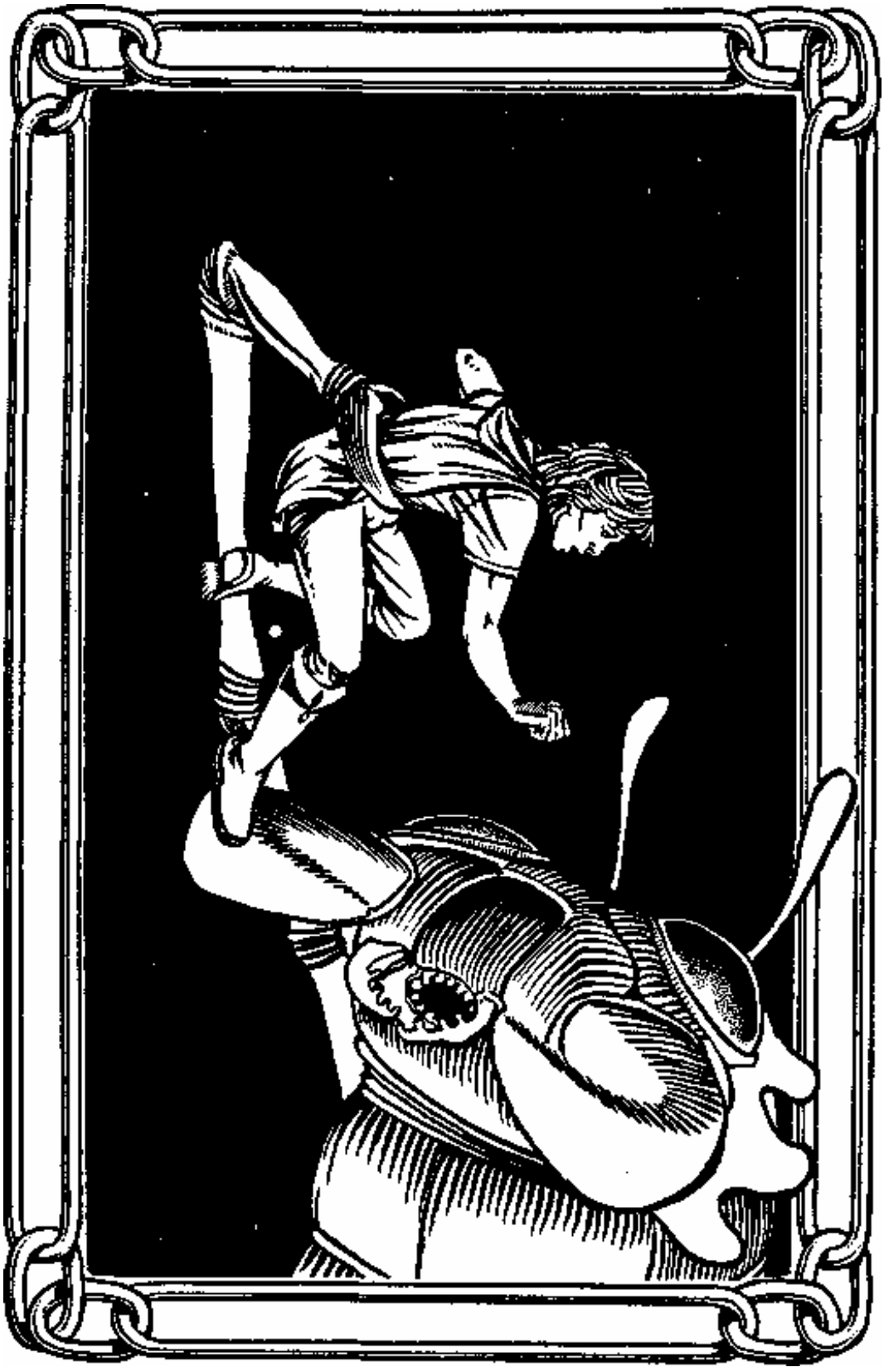
Eso es al parecer lo que esperaba el anhkheg. El animal vuelve la cabeza hacia el lugar de donde procede el ruido y sus descomunales antenas te golpean como si fueran cabos de cuerda. Al sentir su escamosa textura, te estremeces de miedo y repugnancia.

De pronto una pinza córnea aferra tu pierna, te levanta en el aire y te deja caer.

Mientras te precipitas hacia el agujero negro que se abre entre las enormes y trituradoras fauces de la criatura, sólo aciertas a pensar que quizá Mora y Tindle corran mejor suerte.

FIN

Librodot



La excitación te impide encontrar la daga, pero mientras la buscabas Tindle ha preparado su hechizo. Comprendes que sólo necesita unos segundos más para completarlo.

De pronto se abre un surco en la maleza que puebla la zona donde os habéis ocultado. Para distraer al oso que os acosa, arrancas varias ramas de las enredadas zarzas. Son secas al tacto, pero las coronan unas abundantes hojas espinosas.

El monstruo no cesa de avanzar, con los ávidos ojos fruncidos y la pelambre de su ancho dorso erizada.

—¡Hola, muchacho! —exclamas para llamar su atención, agitando las ramas frente a su rostro. El falso animal lanza un amenazador gruñido.

Te desvías hacia un lado, sosteniendo aún las zarzas en el extremo de tu brazo extendido.

—¡Rápido, Tindle! —susurras—. No podré contenerlo mucho tiempo.

El anciano se incorpora y, con un lamento de puro miedo, revuelve los pliegues de su túnica.

Entretanto, el hombre-oso continúa acechándote. Situados uno frente al otro, trazáis círculos como los luchadores en el cuadrilátero.

El monstruo abre la boca en un rugido, exhibiendo sus afilados y amarillentos colmillos. Ves por encima de su hombro que Tindle extrae de su túnica una cajita y se apresura a abrirla.

—¡Sea lo que fuere lo que tienes planeado, hazlo enseguida! —le ordenas disimulando el movimiento de tus labios.

El anciano mago introduce un dedo en la caja y lo saca untado en un pastoso líquido. Cuando la primera gota cae al suelo, farfulla las palabras de un encantamiento.

En el tiempo que se prolonga esta operación, el oso y tú dibujáis otro círculo completo en el *zarzal.* De pronto te asalta la sensación de que tu adversario empieza a comprender que los tallos espinosos que blandes no son en realidad un arma.

—¡Ya lo tengo! ¡Lo he conseguido! —Oyes exclamar a Tindle—. ¡Detente y deja que te embista, Redmond! Se moverá con gran lentitud, porque he dormido sus reflejos.

—¿Estás seguro? —preguntas ansioso.

—¡Por supuesto! ¡Incítale para que te ataque y corre a su alrededor hasta que se agote! ¡Nunca podrá alcanzarte!

Obediente, te plantas donde estás y dejas caer los brazos. El oso no se hace rogar: retrocede para tomar impulso y salta sobre ti… a una velocidad que te parecería increíble de no haberla medido con tus propios ojos.

«¡Tindle, eres un necio incompetente!», piensas en el instante en que el monstruo te derriba. ¡Seguro que ha formulado el hechizo al revés! De todos modos, la culpa es tuya por confiar en él.

FIN

Librodot

La presencia del anhkheg te llena de temor. Te tienta la idea de dejarte caer al suelo, pero sabes que no puedes; tienes que sobrevivir para encontrar la joya, rescatar a la hija del rey y salvar a tu pueblo. Todos tus conciudadanos cuentan contigo para liberarse del yugo del vil Cradack.

Animado por este pensamiento, desenvainas tu daga. Tras una breve espera, ves que la criatura inclina hacia atrás su maciza cabeza. Aprovechas esa circunstancia para saltar con un estruendoso alarido sobre su duro vientre y apuñalarlo una y otra vez.

La piel del anhkheg es una auténtica coraza. Embistes con todas tus fuerzas, pero no logras atravesarla.

Mientras tanto invaden el aire los gritos enfurecidos de la criatura, que se retuerce y agita para desprenderse de ti; pero te sujetas a sus finas escamas, porque sabes que de ello depende tu vida.

Sigues clavando tu daga con inquebrantable persistencia. El monstruo parece enloquecer. De su estómago brotan estruendosos rugidos, y sus patas se contraen y estiran como si se hallara en las puertas de la muerte. Presientes que va a suceder algo terrible.

De pronto una convulsión estremece el cuerpo de la inmensa y vermiforme criatura, que retrocede sobre su cola y, alzando sus escamosas patas, se lanza hacia adelante. En medio de la violenta sacudida que te produce su impulso, ves que una bilis verdosa surge de su boca, formando un torrente tan concentrado y potente que surca el aire unos nueve metros antes de descender.

A la sombra del cuerpo del anhkheg, distingues a tus perseguidores kobolds en el instante en que hacen su aparición en el pasillo. El torrente de bilis les sorprende en plena carrera.

Lo que ocurre después sólo puedes adivinarlo.

Oyes los desgarrados gritos de los kobolds, el siniestro silbido de la bilis y, de pronto, el silencio. Sin duda, el extraño líquido es un ácido corrosivo generado por el anhkheg, y no ha tardado más que unos segundos en disolver los cuerpos de sus víctimas.

Mientras reflexionas sobre el fenómeno, te percatas de que la criatura está sufriendo un nuevo cambio. Inclina la cabeza como si le pesara, y sus patas parecen flaquear. Queda patente que vomitar el ácido de sus entrañas le ha dejado exhausto.

El monstruo gime y, despacio, descansa su voluminoso cuerpo sobre el suelo del pasadizo. Cuando baja lo suficiente, das un salto y emprendes una desenfrenada carrera, justo en el momento en que la criatura se desploma sobre su lomo. No te ha aplastado por escasos centímetros.

«¿Hacia dónde dirijo mis pasos?», te preguntas, deteniéndote a una distancia prudencial del moribundo. Te gustaría ir en busca de Mora y de los demás, pero el camino por el que has entrado en esta zona se halla inundado de bilis.

Por otra parte, supones que detrás del anhkheg se extiende una región apenas explorada. Nada hasta ahora podía internarse en ella sin correr el riesgo de acabar triturado en las fauces del monstruo.

Sin embargo, y precisamente por ese motivo, quizá valga la pena examinarla. Decidido a intentarlo, arrancas a andar por el oscuro pasillo que se pierde a lo lejos, más allá del cadáver del anhkheg.

Apenas has avanzado unos pasos, oyes sobre tu cabeza un repentino aleteo.

—¡Thorn! —exclamas.

El gran pájaro negro se posa en tu hombro y, lanzándote una mirada burlona, te pregunta:

—¿Te has divertido mucho con ese juego?

—¡Adelante, tómatelo a broma! —Protestas—. ¡Casi me engulle un ciempiés gigantesco y a ti sólo se te ocurre mofarte!

En lugar de responder, el ave se limita a erguir la cabeza y menearla de un lado a otro.

—De acuerdo, Thorn, quizá tengas razón. He exagerado un poco. Dejemos ese asunto y veamos hacia dónde conduce el pasillo.

Te adentras con cautela en el negro corredor, con Thorn agarrado a tu brazo. Unos metros más adelante, un tenue resplandor rompe la penumbra; al parecer, procede de un punto situado a escasa distancia.

Al acercarte al lugar iluminado, descubres que otra enorme raíz ha sido horadada para construir una casa, ésta mucho mayor que la que viste antes. Sus barbudas torres vegetales se proyectan hasta perderse de vista en lo alto. La luz sale de las ventanas laterales, mientras que su lisa fachada se abre sobre una ancha calle por donde circulan numerosas carretas, conducidas por atareados kobolds y orcos.

—¡Creo que lo hemos encontrado! —susurras muy excitado—. Tiene que ser el refugio de Valerian. Thorn, abandona el biddao a la mayor velocidad posible y vuela al encuentro de Anémona y sus amigos. Di a los duendes que se preparen para atacar, pues, si no me equivoco, vamos a necesitar su ayuda antes de lo que imaginan.

El ave despliega sus alas azabache y las bate con fuerza; unos segundos después le ves desaparecer en la misma dirección por la que venías.

Pasa a la página.

—Tindle, tengo plena confianza en ti —declaras—. ¡Adelante y buena suerte!

—Mi visita al plano astral me convertirá en la envidia de todos los magos del mundo —bromea el hechicero con una abierta sonrisa. Acto seguido, traspasa el portal y desaparece.

No os resta sino esperar. Al cabo de unos minutos oís los ecos de una reyerta en un lugar cercano a la casa. El griterío de los combatientes resuena en todos los pasillos y corre la voz de alarma.

—Espero que los duendes logren retener la atención de Valerian el tiempo suficiente —suspiras.

De pronto se abre la puerta de la estancia y aparece en el umbral la figura de Valerian envuelta en su túnica anaranjada. Sin daros opción a reaccionar, el nigromante avanza hacia Mora y exclama:

—¡Ladrona!

Ves que levanta la mano y al instante reconoces su gesto: los magos suelen hacerlo cuando quieren eliminar a un enemigo. De las yemas de sus dedos surgen unos rayos de energía que derriban al adversario en el lugar donde se encuentra. ¡No puedes consentir que este perverso personaje mate a Mora!

Te abalanzas sobre la mano enarbolada y la agarras con fuerza. Ambos caéis al suelo enzarzados en una cruenta lucha. Incluso arrastráis a Mora, que se golpea la cabeza contra la mesa y se desploma sin sentido.

Entretanto compruebas con una fugaz mirada que Tindle se dispone a entrar en la estancia, pero vacila al ver lo que está ocurriendo.

Te pones en pie y levantas también a Valerian. Como todos los hechiceros, pretende utilizar su magia para defenderse pero decides que no le darás oportunidad de hacerlo. Le acosas sin tregua con tus puños, hasta que Tindle te ordena desde el otro lado del portal:

—¡Tráelo aquí!

No te resulta difícil obedecer, pues Valerian se tambalea a causa de tus repetidos ataques y retrocede sin debatirse cuando lo golpeas en el pecho. Debes impedir que recupere el equilibrio. Sería tu fin.

Maniobras de forma que tu oponente quede situado delante del portal, mientras Tindle lo espía con suma atención. Cuando se presenta el momento propicio, extiende el brazo y rodea con su cayado el cuello del perverso mago.

Valerian intenta gritar, pero tu amigo tira del mango de su arma y ahoga sus voces. Con un movimiento brusco Tindle arrastra al cautivo hasta el plano astral y, sin perder un instante, atraviesa el portal para reunirse contigo.

—¡Has estado soberbio, Tindle! —lo alabas—. ¿Tienes el cofre?

—Sí —responde alargándotelo—. Pero ahora debemos apresurarnos a cerrar la puerta.



Librodot

Retirando de su capa la vara de Eldernath, Tindle la sostiene en alto y empieza a entonar una extraña fórmula:

—¡Regentes de las tinieblas, señores del poder, escuchadme cuando me suma en la noche eterna...!

Sigue recitando frases en un lenguaje que no comprendes. Contemplas la escena, perplejo ante la transformación que se ha obrado en el rostro del anciano. Nunca antes lo habías visto así.

De la vara brota un fantasmal destello, y el portal desaparece, confinando a Valerian para siempre en el plano astral.

—No tardará en olvidar su existencia entre nosotros —te explica Tindle.

De pronto Thorn atraviesa en una exhalación la puerta del laboratorio y exclama:

—¡Los kobolds se dispersan enloquecidos!

—¿Has oído eso, Tindle? —dices.

—Sí, pero ¿qué significa?

—Simplemente que han sido derrotados, ahora que hemos reunido de nuevo la joya y la vara. ¡Mira!

Extraes la gema del cofre y la acercas a la vara que aún sostiene Tindle. Ambos objetos despiden vibraciones luminosas, pero cuando entran en contacto se apagan de forma súbita.

—¿Ves? La vara y la joya se neutralizan entre sí. Una vez anulado el poder de esta piedra, los duendes pueden volver a tornarse invisibles.

—Redmond, debo ser honesto contigo. No sé si lograré sacar a la hija de Cradack de la piedra.

—No te preocupes. Anémona se encargará de eso y, si tampoco ella puede, tendrá que ingeniárselas el mismo rey. Nosotros hemos cumplido nuestra parte del trato.

Lanzas la alhaja al aire y, cogiéndola a vuelo, la embutes en tu jubón.

En ese momento oyes un gemido detrás de ti. Corres al otro lado de la mesa y encuentras a Mora, apenas consciente y palpándose el cráneo.

—¡Mora, con tantas emociones me había olvidado de ti! —exclamas—. ¿Cómo te encuentras?

—¡Mal! ¿Qué ha pasado?

—¡Hemos vencido! —anuncias ayudándola a incorporarse—. Vámonos de aquí, queridos amigos. Si Thorn no miente, saldremos del biddao sin problemas y emprenderemos el retorno a Trillium y a la libertad.

FIN

Librodot

—Acepto el trato, Valerian —declaras—. Muéstrame a la muchacha y entrégame la espada. Sólo entonces te daré la vara.

—Nada más fácil —responde Valerian, esbozando una sonrisa con sus finos labios. El nigromante se dirige a la mesa, abre el fanal y extrae el cofrecillo. Acto seguido empieza a farfullar unas frases, sosteniendo en una mano la caja mágica.

Al instante otro cofre, réplica del primero, empieza a tomar cuerpo en la campana de cristal. Cuando se ha materializado por completo, Valerian lo libera de su protección, lo abre y exhibe la joya ante vosotros.

Mora se queda boquiabierta, y tú luchas para sobreponerte a la impresión que recibes. Esperabas que la alhaja fuera hermosa, pero no estabas preparado para contemplar algo tan maravilloso como lo que ahora ves. La refulgente joya resplandece como una estrella en la mano de Valerian.

El perverso nigromante alza la gema en el aire y formula otro encantamiento, diferente del primero y en una lengua que nunca antes habías oído. Unos segundos más tarde, aparece encima de la joya un geiser de humo, similar a los gases que se congregan en los torbellinos. La nebulosa se desplaza hasta el centro de la estancia, creciendo de tamaño, al tiempo que pierde velocidad en sus vertiginosas vueltas. Cuando se separan los jirones de niebla, ves el borroso contorno de una figura; se trata de una muchacha de tu edad, con negra melena y acerados ojos azules.

—¿Dónde estoy? —Pregunta al desvanecerse la nube—. Lo último que recuerdo es que estaba en mi alcoba... Pero, ¿quiénes sois?

—Amigos, Magdalena —responde Mora dando un paso al frente—. Has sido secuestrada por el mago de tu padre, y hemos venido a rescatarte.

—Mientras habla, rodea a la muchacha con su brazo y, dulcemente, la conduce hacia un rincón de la estancia.

—¡Ahora la espada! —reclamas a Valerian.

—Por supuesto. —El mago clava en el suelo la magnífica arma, que se hunde unos milímetros en las planchas de madera y permanece erguida, vibrando en un suave balanceo.

—Cumple tu palabra y entrégame la vara —exige a su vez Valerian.

Estiras la mano para cederle el mágico cilindro, pero antes de que lo coja Tindle da un salto hacia adelante e intenta apoderarse de él.

—¡No! —exclama fuera de sí.

Te apresuras a retirar la codiciada pieza para ponerla fuera de su alcance, al tiempo que dices:

—Tranquilízate, amigo. Sé que existe un riesgo, pero me he comprometido y debo aceptarlo. —Y, sin más resistencia, das la vara a Valerian.

El nigromante alza su nueva adquisición hacia la luz, farfullando:

—Gracias, muchacho ignorante. Acabas de poner en mis manos el

Librodot

ingenio más mágico de este mágico bosque. La joya no es nada en comparación con él. Y ahora —añade levantando la voz y acariciando la vara con sus largos y juguetones dedos—, ¿en qué voy a convertiros? ¿En tritones o quizás en ranas? ¿Os gustaría ser unos cerditos rosáceos con la cola ensortijada?

—No lo intentes, Valerian —le adviertes desclavando la espada y colocándote delante de Tindle.

—¡Redmond! —Se lamenta el anciano—. Muchacho, has alimentado la llama de nuestra destrucción. Ahora tiene poderes suficientes para hacer cuanto desee. He tratado de avisarte, pero no has querido escucharme. —Silencio, Tindle —le atajas, moviéndote en torno a Valerian con el filo de la espada apuntándole al corazón—. Todavía no ha usado esos poderes. Mora, Magdalena, preparaos para partir.

—¡No saldréis de aquí mientras me quede un hálito de vida! —Exclama Valerian, blandiendo la vara—. ¡Amos de las tinieblas, señores del fuego, concededme un deseo: llevaos a estos cuatro y dejadlos ciegos!

Se produce un brillante resplandor y no queda de Valerian más que una nubécula de humo azulado.

Tindle está perplejo. Se acerca, sin dar muestras de haber perdido la visión, al lugar donde se erguía Valerian hace unos segundos y recoge la vara, que está en el suelo.

—¡No lo comprendo! —susurra, contemplando atónito el mágico objeto.

—«Sólo los puros de corazón», ¿recuerdas? Si tenías dudas sobre tu propia integridad, imagina cómo sería el alma de ese nigromante.

—¡Los kobolds y los orcos! —Anuncia Thorn entrando de pronto en la estancia—. ¡Una batalla campal, sé baten en retirada!

—Parece ser que los oprimidos duendes quieren saldar antiguas deudas. ¿Nos unimos a ellos? —preguntas con una sonrisa. Enarbolas a Viva Esperanza, que refulge una vez más, y comprendes que, ahora que Valerian ha muerto, la espada ha recuperado su poder—. ¡Esta amiga de afilados cantos podría ser justo lo que necesitan!

FIN

—Lo siento, amigo, pero debo actuar corno me dicta mi conciencia — declaras y, sin vacilar, te precipitas por el portal.

—¡Redmond, no seas loco! —oyes gritar a Mora, pero sus palabras se disuelven entre los fantasmales gemidos y murmullos del mundo astral.

Ante ti se despliega la más extraña escena que hayas visto nunca. El humo se enrosca en torno a tus pies. Tienes la sensación de estar flotando. Y, lo que es más grave, nada parece sólido: los objetos se deslizan por el espacio envueltos en un aura tornasolada y, cuando estiras la mano para asirlos, descubres que no son más que ficciones luminosas.

No obstante, hay algo que permanece inmutable. Avanzas con unas enormes zancadas flotantes hacia el lugar donde se encuentra y compruebas que es una réplica exacta del cofre que ha aplastado Tindle.

Levantas la tapa, introduces la mano y extraes la gema más resplandeciente y voluminosa que hayas visto nunca.

—¡La joya de Eldernath! —Tu grito de triunfo se desvanece en mil ecos en el espacio.

Ahora sólo te resta localizar de nuevo la abertura, pero en el plano astral todo es engañoso. Crees distinguirla allí donde se posa tu mirada, pero cuando te acercas no hallas más que niebla. Al fin comprendes lo que ocurre: si quieres ver algo, su imagen se revela delante de ti. ¡Todos tus deseos se proyectan en el éter!

Decides pensar en algo que nada tenga que ver con el portal. Concentras tu mente en el recuerdo de tu padre y del subyugado pueblo de Trillium, que sobrevive a duras penas en los calabozos de Cradack... ¡y la auténtica salida se muestra a tus ojos!

Corres hacia ella, pero al aproximarte ves que la situación ha cambiado de forma dramática al otro lado del portal. Un guardián orco tiene inmovilizada a Mora, Tindle yace postrado en el suelo y Valerian se yergue en el dintel con la vara de Eldernath en la mano.

—¡Dame la joya —te ordena a través de la neblina— o sellaré la abertura y con ella tu sentencia!

Te repugna la mera idea de desprenderte de la alhaja, pero no puedes ayudar a tus amigos desde el plano astral. Tienes que mantenerte en carne y hueso para luchar.

Decides adoptar un arriesgado plan de acción. Si los duendes de Elderwood no pueden poseer la joya de Eldernath, tampoco Valerian. Con un violento impulso, arrojas la piedra a través del portal. El refulgente objeto surca la estancia a una velocidad vertiginosa, se estrella contra la pared y se desmenuza en centenares de pequeños cristales.

—¡Necio! —exclama Valerian atónito. Su primera reacción consiste en dejar caer la vara y acudir presto al muro donde ha tenido lugar el estropicio. Se arrodilla y empieza a recoger con afán los fragmentos de la gema.

Librodot



Acaba de presentarse tu oportunidad. Penetras en la sala y corres hacia el nigromante, asiendo, al pasar el fanal de la mesa. Cuando estás junto a tu adversario, descargas sobre su cráneo el peso del objeto con toda la fuerza de tus brazos. Al instante se desploma en el suelo.

Acto seguido, con una astillada pieza de la campana aún en la mano, te vuelves hacia el orco que sujeta a Mora.

—¡Suéltala! —le adviertes—. ¡Obedece o te convertiré en estofado de ogro!

El orco te muestra los dientes, pero retrocede. Como la mayoría de sus hermanos, no siente deseos de entablar una pelea en la que la victoria es incierta.

—¡Suéltame, fanfarrón! —exclama Mora, mientras golpea repetidas veces la pierna del monstruo con el talón de su bota.

El orco no necesita mayor estímulo. Libera a Mora de sus garras y emprende una enloquecida carrera hacia la puerta. Pero, llevado por la prisa, tropieza con el quicio, se tambalea y cae de bruces en el pasillo. Tu compañera y tú prorrumpís en carcajadas cuando le veis alejarse, cojeando y lanzando furtivas miradas hacia atrás para comprobar si le persigues.

—¿Te has fijado en su torpe bamboleo? —dice Mora, aún riéndose.

—Supongo que le hemos impresionado —comentas. De pronto recuerdas a tu amigo hechicero y preguntas—: ¿Dónde está Tindle?

—Aquí —responde el anciano apuntalándose sobre un brazo y sujetándose la cabeza con la mano libre.

Acudís prestos a incorporarlo. Una vez en pie, añade:

—Lo lamento. Nos han asaltado por la espalda.

—Soy yo quien debe disculparse, viejo amigo —declaras—, por no haber permitido que traspasases el portal en mi lugar. Ahora hemos perdido la joya, la hija del rey ha muerto y ese soldado orco no tardará en pregonar nuestra presencia por todo el biddao.

—¿Dices que hemos perdido la piedra? —inquiere el mago desalentado.

—He tenido que destruirla.

Tindle se acerca despacio a la sangrienta escena del muro. Valerian yace boca abajo en el suelo, con la base del cráneo aplastada y los fragmentos de cristal bajo su cuerpo.

—No parece que nuestro amigo esté muy entero —comenta el anciano propinando un puntapié al inerte nigromante.

—No he tenido más remedio que abatirlo.

—Estoy convencido de ello, muchacho, no me des explicaciones. —Mientras habla, hinca la rodilla y reúne en su palma algunos fragmentos de la joya—. ¡Traedme la vara! —ordena de pronto.

Mora levanta el mágico objeto y se lo entrega diciendo:

—Ya sé que en ocasiones me he burlado de tus hechizos, pero si pudieras hacer algo ahora...

Librodot

—Ni una palabra más, querida. Estoy decidido a intentarlo.

En ese instante, Thorn atraviesa la puerta con un rápido aleteo y exclama:

—¡Los kobolds huyen enloquecidos! ¡Tendríais que ver cómo corren!

—¡Fantástico! Gracias por comunicarnos la noticia, mi buen pájaro —dices—. Ahora emprende el vuelo y tennos informados de todo cuanto ocurra.

Thorn desaparece por la puerta. Te vuelves hacia Tindle y, zarandeándole por la manga en un acceso de alegría, le explicas:

—Los duendes están poniendo en fuga a los kobolds, ¿no lo entiendes? Estoy seguro de que la gema es la causante: al romperla, he anulado su poder. ¡Ahora esos pequeños seres pueden tornarse de nuevo invisibles!

—¿Significa eso que podemos abandonar el lugar cuando se nos antoje? —pregunta Mora incrédula.

—¡En efecto! Ha sido una suerte que no recompusieras la joya, ¿verdad, Tindle?

—Lo cierto es que ese detalle no debería inquietarte. Estoy convencida de su incapacidad para semejante hazaña —declara Mora en tono burlón.

—Disculpadme, señora —replica el mago dándose aires—, pero debéis saber que podría haber realizado sin la menor dificultad una tarea tan sencilla para mí.

—¿Qué le ha ocurrido a la hija del rey Cradack? —Inquiere de pronto la muchacha, olvidando la discusión—. ¿Creéis que ha muerto?

—Probablemente se ha perdido, condenada a errar por el plano astral hasta que llegue su hora —aventura Tindle.

No ha concluido su frase, cuando aparece en el centro de la estancia una columna de humo que gira sobre sí misma en un rápido torbellino. Poco a poco las vueltas se hacen más lentas y la nube cobra forma humana, hasta convertirse en una muchacha de tu edad, con una larga melena azabache y unos ojos de un azul acerado. Sería muy hermosa de no parecerse a cierto tirano que todos conocéis.

—¿Dónde estoy? —Pregunta cuando al fin se disipa el humo—. ¿Quiénes sois?

Nadie responde; estáis demasiado atónitos para articular palabra.

—¡Vaya un trío de estúpidos! —estalla de pronto—. ¡Mi padre nunca pagará el grotesco rescate que pedís! ¡Es un gran guerrero, y vendrá de un momento a otro para echar abajo hasta el último muro de este extraño castillo!

—Tu padre es un tirano —repone Mora con amargura— y será mejor que lo piense dos veces antes de atacar el inexpugnable biddao. Entretanto, intentaremos llevarte hasta él; no está en nuestro ánimo manteneros separados, de modo que no causes problemas.

—¿El biddao? —Repite la muchacha, lanzando una perpleja mirada en derredor—. ¡Ese árbol pertenece a la leyenda, no es real!

—Recojamos lo que queda de la joya para llevársela a Anémona —sugieres—. Quizás ella sepa cómo utilizarla.

Tindle guarda los fragmentos en una bolsa de terciopelo. Una vez ha terminado, abandonáis el biddao, arrastrando a Magdalena, para iniciar el largo camino que ha de llevaros al montículo de Anémona en el corazón del bosque de Elderwood. Ves en la senda claros indicios de una reciente y encarnizada lucha: uniformes, lanzas y pertrechos diversos de orcos y kobolds yacen esparcidos sobre el suelo. Al parecer, los duendes no han necesitado mucho tiempo para librarse de sus indeseables visitantes.

Anémona os recibe al pie de su montículo.

—Nos han comunicado vuestra llegada —explica.

—Traemos malas noticias —anuncias sin rodeos—. Tindle, muéstrale la joya.

El viejo mago saca la bolsa y vierte su contenido en el suelo.

Anémona recibe una fuerte impresión. Se deja caer de rodillas, con una ostensible expresión de desencanto dibujada en el rostro, pero sin abrir la boca. Al fin se recobra lo bastante para solicitar:

—¿Podéis darme la vara?

Tindle extrae la vara de Eldernath de los pliegues de su túnica y se apresura a entregársela.

—He estado a punto de utilizarla para tratar de recomponer la piedra —explica.

—Me alegro de que no lo hicieras —responde la ninfa—. Las fuerzas contrapuestas de ambos objetos podrían haberte matado. Por lo menos aún nos queda la vara —añade lanzando un suspiro—. Y estamos seguros de que nadie podrá volver a utilizar la joya en contra nuestra. Guardaremos las piezas —dice introduciéndolas de nuevo en la bolsa— para recordar el aciago día en que el maligno penetró en este bosque.

La dríade se coloca la bolsa en la cintura sujetándola con el fajín de su vestido.

—Y ahora —concluye— debéis partir cuanto antes, pues vuestro país está en peligro.

—No tanto como antes —respondes sonriendo—. La hija de Cradack viaja con nosotros. Anémona, te agradezco la ayuda que nos has prestado.

—También yo quiero daros las gracias, a ti y a tus amigos. —Y, pronunciadas estas palabras, desaparece entre los arbustos.

Thorn se une al grupo en el linde del bosque.

—¡Qué fantástica pelea! —exclama con un graznido de satisfacción.

Mora, Tindle y tú estalláis en carcajadas y, con la hija de Cradack como salvaguarda, emprendéis el regreso a Trillium… ¡y a la libertad!

FIN

Librodot

ÍNDICE DE SERES Y MONSTRUOS

HOMBRE-OSO: Criatura que se transforma a voluntad en hombre o en oso, manteniendo ciertos rasgos y costumbres animales incluso bajo su forma humana.

KOBOLD: Ser de pequeña estatura, con la cabeza canina y las extremidades humanas. Le gusta vivir en la inmundicia y, aunque abusa de los seres inofensivos valiéndose de la magia, se amedrenta ante los orcos y otras criaturas de fuerza superior.

DRÍADE: (o ninfa del bosque): Bella y embrujadora mujer, dotada de poderes mágicos y de un aura de seducción, que le permite atraer a los humanos y llevarlos a otro plano de existencia.

ANHKEHG: Monstruo similar a un ciempiés, pero mucho mayor. Tiene la cabeza escamosa, los ojos refulgentes y unas poderosas antenas que detectan a sus presas en la oscuridad. Devora a sus víctimas o bien las corroe mediante una bilis verdosa que expulsa por la boca.

BIDDAO: Árbol legendario que se yergue en el corazón del bosque. Posee una gran antigüedad, y forma con sus ramas y raíces una auténtica ciudad laberíntica donde viven las criaturas más dispares que se puedan imaginar. En su seno se confunden lo real y lo imaginario.

Librodot

Contraportada

TU ERES EL HÉROE DE LA AVENTURA
DE TU DECISIÓN DEPENDE
TU SUPERVIVENCIA

Eres Redmond Longbow, oriundo del pueblo de Trillium que ha sido arrasado por el tiránico rey Cradack. Ahora estás encarcelado porque te convertiste en ladrón al robar las provisiones del ejército de Cradack y dispersar sus caballos.

Un esbirro te hace salir de la mazmorra y te conduce ante el rey. Éste te suplica que le ayudes a rescatar a su hija Magdalena, prisionera del malvado mago Valerian, que la ha «encerrado» en el interior de una piedra preciosa...

Naturalmente, el pacto consiste en obtener la libertad de Magdalena a cambio de la tuya propia y la de tu país, pero... ¿puedes fiarte de la palabra de un tirano?

¿Será superior tu habilidad como ladrón a las malas artes del maligno mago Valerian?

¿Podrás superar las trampas que te tenderán los monstruosos «anhkehg» o los inmundos «kobolds»?

Sean cuáles fueren tus elecciones, tendrás aventura y acción en los libros de «Aventura sin fin». Volverás varias veces al punto de partida y correrás nuevas y emocionantes aventuras.

¿Conseguirás con tus decisiones cumplir el trato con Cradack o sucumbirás en el bosque encantado de Elderwood?

Librodot