

El último gruñido del gorrión tuerto

Jorge Alonso*

Vigo, 10/2006 a 6/2007 — v1.0
publicado inicialmente en NoSoloRol**

Índice

1. Las pruebas

2. La misión

3. La partida

4. La resurrección

5. El globo

6. Las eras

7. La isla

8. La geoda

1. Las pruebas

—¿Nombre?

—Gruñido-del-Gorrión-Tuerto.

El hombrecillo simula buscar el nombre durante unos momentos en los pergaminos.

—Ajá; aquí está. ¿Sabe que llega con dos días de retraso?

—No —miente Gruñido.

—Pues sí, llega con *dos* días de retraso. Las pruebas de selección ya han concluido —eso es lo que él esperaba—. Pero tiene suerte —continúa el funcionario—: puede participar en la repesca. Pase, rápido, que los combates van a empezar en breve.

Gorrión-Tuerto lo acompaña junto a otros funcionarios, mientras piensa en que el líder de su clan se la ha

vuelto a jugar, y le dio las fechas mal a propósito previendo que él se retrasaría para no tener que participar.

1 La madre que lo parió.

Después de disculparse con los funcionarios por llegar tarde, reprimiendo sus ganas de decir que tiene que ir un momento a aliviarse y entonces huir, Gruñido se encuentra con que debe entregar su katana y combatir con una de madera. Los ojos de los demás combatientes, en su mayoría jóvenes, ven con envidia su espléndida katana (no es que ya no se fabriquen armas así, es que ya no queda nadie que sepa cómo fabricarlas), mientras seguro que se preguntan por qué él todavía no se ha retirado. ¡Eso es lo que él quisiera!

16 Maldita sea, piensa Gruñido tras evaluar a sus posibles oponentes, pasar las pruebas va a ser un asunto condenadamente fácil. No tendrá excusa para fingir ser derrotado por alguno de ellos, y poder regresar a su casa a holgazanear hasta el final de sus días. Mierda.

20 El primer joven contra el que combate es un hábil luchador, pero no está a su altura. El chico lo tanea con la técnica del gallo, para pasar de improvisado a la técnica de la colmena de abejas furiosas. Gorrión-Tuerto, que no conoce tales nombres rimbombantes, simplemente mantiene la distancia, usa su katana a modo de escudo y, cuando el chico comete su inevitable fallo, traba las katanas y le descarga un puñetazo en su cara.

25 El joven cae espatarrado, sin dar muestras de volver a levantar.

—¡Falta! —grita el árbitro.

—¿Eh? —se extraña Gruñido—. ¿Falta?

—Punto —dice, señalando al caído—, por juego desleal —y señala entonces a Gorrión-Tuerto.

—¿Juego desleal? ¡Pero qué dices!

—¡Cállese o le quito otro punto! —entonces Gruñido se da cuenta de que es demasiado viejo para estos combates limpios y bonitos con los que se entrenan y miden los jóvenes. Se supone que sólo se puede combatir con la katana, nada de patadas, puñetazos, cabezazos, arro-

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

jar arena a la cara, escupir, insultar, maldecir, y todo lo que verdaderamente importa en un combate de katana. Doble mierda.

Reaniman al joven, y aplazan la finalización del combate hasta que el hombre medicina le repare la nariz rota. Un rato después les llega el mensaje de que se retira, y Gorrión-Tuerto es proclamado ganador.

Hum..., piensa Gruñido, ser descalificado y regresar a casa...

Durante el siguiente combate, Gruñido logra pegarse contra su contrincante y darle un rodillazo en sus testículos. Sin embargo, el juez dice que ha sido un accidente. En el siguiente asalto le hace una zancadilla y se ríe de él a carcajadas. El juez le manda callar, y le anula el punto.

Este nuevo juez, piensa Gruñido, debe ser medio ciego y tonto. ¿Será también sordo? Se masajea una pierna, donde la cicatriz, de aquella vez que estuvo trece días sin poder andar (bueno, todo el mundo piensa que fueron quince), y pide que le reemplacen la katana de madera, que está a punto de romperse.

Toda la mañana transcurre en combates, y Gruñido se queja para sí de su mala suerte. Los sucesivos jueces son cada vez más despistados, incluso uno parecía algo borracho. No hubo manera de que lo descalificasen. Extraño.

—¡Oiga! ¿¡A dónde va!?

—¡A descansar!, que ya he acabado con todos los combates.

—Los combates sí, pero aún quedan más pruebas.

Triple mierda. Al menos, durante toda la tarde puede dejar descansar a sus músculos y huesos doloridos, porque tiene varios combates de ajedrez. El optimismo de Gorrión-Tuerto está por los aires: ¡Ni siquiera esforzándose consigue ganar ni una miserable partida! Todas son derrotas. Los jóvenes a los que apaleó se resarcían humillándolo ahora. Gruñido es feliz.

—¡Oiga! ¿¡A dónde va!?

—¡A descansar!, que ya he acabado con todo el ajedrez.

—El ajedrez sí, pero aún quedan más pruebas.

Cuádruple mierda. ¡Joder!

Los ponen a todos en un salón. Les dan a cada uno una pequeña jarra llena de vino. Les explican en qué consiste: Se trata de ver quién aguanta más bebiendo vino. Suena el gong, y todos, a tragos, vacían las jarras; todos excepto Gruñido, que se la bebe de un único trago, y un par de chicas y un chico, que dicen que tienen votos de abstinencia, y que si les pueden poner agua.

Por la expresión de las caras de los jueces está claro que les han dado la prueba como perdida. ¡Quíntuple mierda!, piensa Gruñido, si hubiese usado ese truco... De todas formas, ¡qué bien le ha sentado el vino! ¡Que se la vuelvan a llenar!

Se bebe la siguiente.

Y la siguiente.

Cuando se da cuenta de que ha superado la prueba con creces, cuando lo que él quería era perder disimuladamente, se cae dormido entre el olor a los vómitos de los perdedores.

—¡En pie! —Gruñido se despierta en una habitación extraña—. Queda la última prueba, y después ya podrá conocer su clasificación —el funcionario retira las cortinas, y la luz de la mañana hace que Gruñido apriete sus ojos.

Está resacoso, algo tambaleante, pero le obligan y ayudan a vestirse su armadura ligera y a ceñirse su katana. Le duele la cabeza. No se da cuenta de que algo serio va a pasar hasta que se encuentra en medio de la arena, con varios espectadores contemplándole desde sus tribunas. Sus sentidos entumecidos luchan por espabilarse, comprueba la empuñadura de su katana, y una puerta enorme se abre, de la que sale una bestia salvaje armada que carga contra él.

¿A qué bestia debe enfrentarse Gruñido-del-Gorrión-Tuerto?:

A un minotauro. Hace años que los minotauros han perdido completamente su raciocinio, y se han vuelto totalmente incontrolables.

A un centauro. A los centauros les está pasado lo mismo que a los minotauros, pero aún conservan una buena parte de su inteligencia.

A un sátiro. Obsesionados con el sexo, sea con quien sea, sea cuando sea, los faunos están casi completamente desquiciados.

A un ogro. Los ogros jamás fueron verdaderamente inteligentes, pero en los tiempos que corren han perdido sus inhibiciones y han vuelto a sus prácticas antropófagas y caníbales.

Envía la opción de continuación que más te guste a la lista de correo de NoSoloRol¹ o a mi propio correo² (se admiten comentarios). El plazo termina a las 20.00

¹nosoloroleros@yahooogroups.com

²soidsenatas@yahoo.es

horas del día 20 de este mes. La opción más votada será con la que se continúe la narración (en caso de empate, se tiene en cuenta cuál recibió antes el primer voto).

2. La misión

El sátiro, armado con un rústico tetsubo (porra de hierro con pinchos) y una tremenda erección, corre hacia Gruñido. Éste está demasiado atontado para pensar qué hacer, así que sus reflejos toman el control, y salta a un lado a la vez que desenvaina y lanza un tajazo, todo como una misma acción. Pero ello no evita que reciba un fuerte golpe en el brazo, que le hace dejar caer la katana.

Gruñido da unos torpes pasos hacia atrás, y cae. El sátiro permanece de pie, en el sitio donde le golpeó, empuñando su tetsubo. Baja su vista, y contempla brotar la sangre desde el lugar en que debería estar su pene. A continuación, fija su mirada en su pene cercenado, yaciendo en el suelo. Lentamente, se agacha y lo coge. No mucha gente sabe que el miembro viril de los sátiros se fabricó a partir del de los caballos, añadiéndole un hueso por dentro para que siempre estuviese enhiesto. Se desconoce qué *Cosecarnes* fue quien los creó, pero está claro para qué propósito lo hizo.

Desde el suelo, Gruñido aprieta los dientes mientras se agarra la herida del brazo. Quizá se lo haya fracturado. Mierda. La katana está lejos de él, cerca del sátiro. Maldita sea, el tajazo tenía que haber sido un poco más profundo, y ahora las tripas del bicho estarían esparcidas por la arena.

—Ya no volverás a hacerte más pajas, cabrón —murmura Gruñido.

El sátiro ni le mira. Entonces, a palo seco, se mete su pene en su culo.

Los ojos de Gruñido se abren completamente. ¡Eso era lo que tenía pensado hacerle al sátiro una vez que lo venciese! Intenta incorporarse, y logra ponerse medio en cuclillas, con una rodilla en el suelo. ¡Joder!, si no estuviese tan entumecido por el vino, el sueño y las agujetas en las piernas, ese bicho no le hubiese durado ni un asalto.

El sátiro, aparentemente cansado de contemplar los movimientos de Gruñido, opta por sacarse el pene de su culo. Su punta está manchada de mierda. Se lo acerca a la cara, olfateándolo. En un relámpago, Gruñido imagina que va a metérselo en la boca. Eso es más de lo que puede aguantar, y vomita.

El vómito mana abundantemente. El sátiro está aburrido. Esperaba un combate más épico contra un digno rival. Por ello, reacciona tarde cuando el vomitante Gruñido salta hacia delante, rueda sobre sí mismo, y le clava un cuchillo que siempre tiene oculto en su armadura ligera. Y se lo vuelve a clavar. Y otra vez vuelve a apuñalarlo. El tetsubo cae. El pene cae; y mientras va cayendo, las puñaladas se van sucediendo. El sátiro quiere gritar, pero de repente se encuentra sin aliento.

Cae también el sátiro al suelo y Gruñido, manchado con su propio vómito, le empuja con el pie para que quede boca arriba. Aún jadea. Gruñido tiene dentro de sí algo más que expulsar, y saca su propio pene. Al lado de el del sátiro es apenas un pellejito. Mientras agoniza y la orina le empapa la cara, las fosas nasales y el interior de su boca, el sátiro Pesebre-Feliz recuerda con melancolía a sus esposas y a sus esposos, a sus hijos y a los hijos de sus esposos... mientras ojos le escuecen.

Uno de los individuos de la tribuna empieza a aplaudir con calma. Después, una chica, evidentemente una maga, aplaude entusiasmada. Los demás no lo hacen.

Entran varios empleados. Rematan a la bestia, para que deje de sufrir. Es dudoso que vayan a resucitarla, ¡sólo es un maldito sátiro! Un hombre medicina atiende las heridas de Gruñido. Éste sólo quiere irse a dormir de una vez. Está demasiado cansado para protestar. Al hacer la rueda terminó de romperse el hueso, y ahora empieza a sentir el dolor. El hombre medicina reza una plegaria, le aplica un ungüento oloroso, y la magia recocla los fragmentos de su hueso. Aproximadamente. No le limpian el vómito, sino que le ponen más ungüento para tapar el olor.

Después, lo hacen pasar a una sala privada próxima, donde están seis de los que estaban en la tribuna. ¿Qué está pasando aquí?, se pregunta Gorrión-Tuerto. Reconoce a dos personajes. Uno de ellos es el mismo secretario del emperador.

Algo gordo se está cociendo; y él está incluido en el menú.

Hay una silla que claramente está esperando a que alguien se siente en ella, y Gruñido, hecho polvo, no espera a que lo inviten para sentarse.

—Bienvenido, Gruñido-del-Gorrión-Tuerto —dice el secretario del emperador, con una voz que reclama la máxima atención—. Llevábamos largo tiempo esperandote. Los demás ya han superado sus pruebas correspondientes y, como ya les he contado, las pruebas han sido sólo un montaje para comprobar vuestra fama.

»Os hemos convocado aquí, en una misión secreta de la que depende el destino de la humanidad —tanto or-

cos como elfos son considerados humanos, aunque los orcos son vistos como subhumanos, y los elfos se ven a sí mismos como superhumanos—. Todos sabéis qué tiempos tan desquiciados estamos viviendo. El conocimiento se está perdiendo, la humanidad se vuelve imbecil, las bestias de tiempos pretéritos se multiplican, los animales se vuelven peligrosos, la magia se vuelve incontrolable, los libros aparecen en blanco, los grandes artesanos olvidan su oficio, la tecnología más avanzada está dejando de funcionar, enfermedades olvidadas se convierten en plagas... Sólo pocos resistimos a este retroceso, y de entre ellos vosotros sois los elegidos para ponerle remedio —era evidente, por los rostros de aburrimiento, que los demás ya conocían este discurso.

El secretario del emperador aprieta su bastón de mando.

—Después de examinar cuidadosamente todos los informes, hemos llegado a la conclusión de que tú, Gruñido-del-Gorrión-Tuerto, eres el más indicado para liderar este grupo —¿¡qué!? ¿Yo? ¡Anda, no me jodas!— de hombres y mujeres que, en representación de toda la humanidad, cruzará literalmente medio mundo para llegar a las antípodas. Allá, en un lugar secreto de una isla deshabitada, se haya la cueva de las aguas del cristal del tiempo. Allí, según la sabiduría de los más sabios entre los sabios que aún no han caído bajo el yugo de la locura, reside el problema y la solución.

»Vuestro compañero —continúa—, Ojos-Cansados-Dedos-Entintados —sin duda se refiere al hombre gordo con aspecto de erudito— lleva consigo toda la información que hemos podido recopilar, escrita en diferentes lenguas, desperdigada por códices y pergaminos, para que sepáis cómo encontrar el lugar y cómo curar el mal de este mundo, al que muchos se refieren ya como el Mundo-Maldito.

El secretario bebe un trago, probablemente un zumo de moras, pasa su vista por todos los presentes, y prosigue:

—Ciertamente, esta empresa no está exenta de dificultades y peligros. Por eso os hemos escogido a vosotros, los más hábiles entre los hábiles —Gruñido lucha consigo mismo por no dormirse, no sea que el secretario diga algo importante—, para llevarla a cabo. Por eso mismo, os esperan grandes recompensas por llevarla a cabo, en pago por vuestros sacrificios:

»Un pazo con lago natural, preciosas vistas a las montañas, y servicio de criados, para cada uno de vosotros —en ese momento la vista del secretario se desvía apenas hacia la máscara de muerte, que más parece un disfraz vacío—. Y como corresponde a las necesidades

de tan magnífica vivienda...:

»Un título de grandes caballeros del imperio, firmado por el propio emperador, con cuatro cofres completamente llenos de monedas, y la correspondiente asignación de paga imperial, para que no tengáis que volver a trabajar más en vuestra vida, si así lo deseáis —en esta ocasión, su vista se desvía apenas hacia el erudito—. Y, por último, y no menos importante...

El secretario se interrumpe, como si hubiese perdido el hilo de sus pensamientos. Consulta varios pergaminos, tose, manosea el bastón de mando, y bebe. Toma un pergamino en particular, y se lo ofrece a Gruñido.

—En este documento oficial está todo eso y más. Premios y recompensas, y todo lo demás —Gruñido encoge los ojos, intentando leer la letra minúscula, intentando comprender el retorcido lenguaje legal, intentando asimilar la enorme cantidad de cláusulas—. Firme con sangre, o sufra vergüenza y humillación eternas por su acto de cobardía —allí, entre toda aquella maraña, Gruñido encuentra lo que busca: El perdón inmediato de todos los actos criminales cometidos hasta la fecha, válido para *todo* el imperio.

—Firmaré —dice. Tampoco es que le den otra opción.

El secretario le acerca la mesita para que apoye el pergamino. Tiene ruedas, y se desliza sin trompicones. En ella hay una pluma, un cuchillo pequeño y afilado, y una vela encendida.

—Bien. No esperábamos menos de ti. Y ahora, como buen líder, dime, ¿qué ruta tomaréis para llegar al otro lado del mundo?

La mente de Gruñido está en blanco, soñando con sábanas.

—Sé cuál es la mejor ruta que debemos tomar —miente—, pero como buen líder, también sé escuchar las opiniones de mis compañeros, para valorarlas y tomarlas en consideración —¡buf!, eso le permite ganar tiempo.

El secretario del emperador asiente, retira su mirada de Gruñido, y dice:

—Cierto. Y es una buena ocasión para que tus compañeros se presenten.

—¡Yo me llamo Salmón-al-Limón! —grita la joven. Por sus ropajes es obvio que se trata de una maga de rimas, y por sus facciones es obvio que tiene sangre de elfo y orco—. ¡Partamos hacia las montañas del este! ¡Allí podremos atravesarlas por los túneles de los hombres-topo!, ¡o pedirles que nos dejen un dirigible y continuar viajando por el aire!

—Temo no estar de acuerdo con ella —le interrumpe el que tiene aspecto de hombre medicina, y que parece el de mayor edad—. Lo que debemos hacer es tomar un barco y navegar hacia el norte. Recuérdese que vamos hacia una isla. Vaya, ¿dónde están mis modales?: Me llamo Robusto-Peral, reverendo El-Robusto-Peral.

Ninguno de los demás parece ir a tomar la palabra, así que Gruñido fija su vista en el hombre-armadura. Nunca un hombre fue tan grande ni tan fuerte, ni teniendo tanta sangre orca; más aún si no se trata de un hombre, sino de una mujer. Gruñido está tentado de gritar el apodo por el que la conoce, *Ricitos-de-Metal*, pero se contiene. Debe ser por la expresión pícaro de la cara de Gruñido, que Dulces-Rizos-Oscuros decide hablar:

—Hola, Gruñido. Viajemos al sur a través de la selva. Sigue otro incómodo silencio.

—Bien —dice el erudito, como si estuviese interrumpiendo algo—, pues yo propongo un viaje tranquilo hacia el oeste, a través del desierto. Viajaremos de noche y dormiremos de día. ¿Qué os parece? ¿No es más razonable?

Nadie espera que la máscara de muerte dé una opinión: Esa secta de asesinos está para obedecer, no para pensar. Gracias a su traje característico no hay forma de verle ni un mísero trozo de piel (dicen que los máscaras de muerte se la queman, para volverse inmunes al dolor), ni de adivinar si tiene senos o pene (dicen que se los arrancan y se los comen, y eso sólo para que les den una oportunidad de unirse a la secta).

Gruñido hace un rápido repaso mental. Un cuádruple empate, ¡una cuádruple mierda! ¡De qué sirve tener subordinados si sigues teniendo que tomar tú las decisiones difíciles! El secretario del emperador le está mirando, esperando por su respuesta, así que Gruñido propone...

¿Qué debe proponer?:

Las montañas del este.

Navegar hacia el norte.

La selva del sur.

El desierto del oeste.

Envía la opción de continuación que más te guste a la lista de correo de NoSoloRol³ o a mi propio correo⁴ (se admiten comentarios). El plazo termina a las 19.00

³nosoloroleros@yahoooogroups.com

⁴soidsenatas@yahoo.es

horas del día 19 de este mes. La opción más votada será con la que se continúe la narración (en caso de empate, se tiene en cuenta cuál recibió antes el primer voto).

Gracias a todos lo que votaron la opción anterior, haciendo posible que esta aventura prosiga.

En total se recibieron 14 votos:

Minotauro: 1.

Centauro: 4.

Sátiro: 6

Ogro: 3.

3. La partida

—Iremos a las montañas del este —dice Gorrión-Tuerto, mientras firma con sangre—. Les pediremos un dirigible.

—Bien —dice el secretario del emperador—, que así sea, vosotros sois los expertos.

¿Ha sido Gruñido una buena elección como jefe?, vuelve a cuestionarse el secretario. Así se lo había parecido: Respecto a los hombres, es el más experimentado, así que lo respetarán; respecto a las mujeres, es de mayor edad que ellas, así que también lo respetarán.

—Ahora tengo que retirarme, pues el resto de asuntos del imperio me requieren. Dejo a vuestro cargo la preparación del viaje. El erudito Ojos-Cansados-Dedos-Entintados tiene ya consigo un permiso que os permitirá obtener todo lo que necesitéis. Sois los mejores y lo conseguiréis aún con los ojos quemados.

—Un buen jefe —dice Gruñido tras la partida del secretario— sabe delegar: Ricitos, quedas segunda al mando. Encárgate de todos los preparativos de la partida. Os veo por la tarde. Yo ahora tengo que retirarme a... prepararme.

—Lo sé. Buenos sueños. Vuelve arrugado —dice Dulces-Rizos, refiriéndose a que Gorrión-Tuerto se tomase un buen baño. Gruñido se va, chupándose el corte del dedo.

Antes de la partida, el propio cardenal del castillo viene a darles la bendición. Estos actos suelen ser ceremonias largas y aburridas, pero dada la naturaleza casi secreta de su misión, es un acto breve. Por supuesto, nadie presta atención al discurso del cardenal. Acto seguido, por riguroso orden de edades, el cardenal, tras beber primero, da de beber a los miembros del grupo. Bebe el

reverendo, bebe el erudito. Gruñido bebe. Sabe que, por tratarse de un cardenal, el grado alcohólico del agua que van a beber será elevadísimo; los sacerdotes de pueblo siempre dan agua, excepto en alguna ocasión especial, como bodas, nacimientos y muertes. El recuerdo de la batalla con él resacoso no le impide disfrutar del licor que rasca su garganta. Joder, ¡qué fuerte es! Devuelve la copa, y el cardenal se la pasa a Ricitos. Salmón-al-Limón, que es abstemia, intuye por los rostros y sonidos previos de sus compañeros que lo va a pasar mal. Pero ¿cómo negarse? Así que se moja los labios con lo poco que queda en la copa.

El cardenal la mira mal, pero no dice nada. Se supone que ella debía haber terminado de vaciar por completo la copa. Por supuesto, a Máscara-de-Muerte, apartada en una esquina, vigilante, no se la hace partícipe de la ceremonia de la bendición interior. Oficialmente, la iglesia de las cuatro estaciones tolera forzosamente a las máscaras de muerte; extraoficialmente, no duda en utilizarlas como las herramientas que son.

Llegar a las montañas del este les llevará varios días de viaje. La tercera noche, en la posada de turno, tras la cena, Gorrión-Tuerto los reúne en una sala privada.

—Máscara, vigila fuera —ordena Gruñido.

»Os he reunido —dijo, cuanto estuvieron todos sentados, expectantes— para aclarar dos temas de importancia en nuestra misión.

—Empiezas a hablar como un líder —le interrumpe irónicamente Dulces-Rizos.

—No creas... Pero no nos despistemos del asunto. En mi ausencia, Ricitos-de-Metal tiene el mando. En su ausencia, lo tiene el reverendo. En su ausencia, lo tiene... Salmón-al-Limón. Después tenemos al erudito.

—¿Y Máscara-de-Muerte? —a todas las máscaras de muerte se las conoce por el mismo nombre.

—Ése es el segundo tema que quiero tratar —responde Gruñido a la maga—: ¿Cómo vamos a tratarla, como hombre o como mujer? Debemos hacerlo todos igual, si no es un lío. He decidido... —saca una moneda de un bolsillo. A todos se le hace evidente qué propone, pues a los lados de las monedas del Mundo-Maldito se les conoce como macho y hembra.

—De eso nada —dice Salmón-al-Limón—: Debemos votar.

—Yo rescuto y ella asesina—dice el reverendo—, así que la trataremos como mujer.

—Estoy de acuerdo en tratarla de mujer —afirma Dulces-Rizos—: Así seremos tres de cada.

—No. No. Y no. La tradición dice que hay que tratarlos como a una cosa, no como a una persona. Están mal

de la cabeza. Son monstruos domésticos. Es una cosa, no una persona —el discurso del erudito los deja a todos pensativos durante un momento.

—Pues sigo pensando que la moneda es la mejor opción.

—Tonterías —dice la maga—. Mi voto: Que sea mujer.

—Parece que estamos en minoría —le dice el erudito a Gruñido—. Pero tú eres el jefe, así que tú decides —todos quedan callados, mirando a Gorrión-Tuerto.

Éste se queda un rato inmóvil, sintiendo todas las miradas fijas en él. Después, rompe su bloqueo, y lanza la moneda. Todos los demás rostros son de decepción. Cae la moneda en su mano, la mira, es macho, y se la guarda rápidamente, sin dejar que los demás la vean.

—Mujer pues.

Hay un dicho que Gruñido sigue a rajatabla: *Cuando no sepas qué hacer, toma la que te parezca la mejor decisión, y luego haz lo contrario.*

Continúan el viaje dos días más. Se acabaron las llanuras y ahora es todo monte, haciéndose el viaje más lento. Sólo queda un pueblo entre ellos y las montañas donde viven los enanos. No, se recuerda Gruñido, no hay que llamarlos *enanos*, hay que llamarlos *hombres-topo* o *caratopos*, nunca enanos, o se sentirán ofendidos y harán menos caso de las órdenes del emperador. Ellos son al revés que el resto del imperio; a los orcos y a los elfos nunca les gustó que les llamaran como les llamaban, por eso cambiaron su denominación a orcos y elfos. Hace mucho que sus denominaciones iniciales pasaron a ser consideradas insultantes. En cambio, los *hombres-topo* consideran insultante que les llamen *enanos*, aunque sean unos enanos.

En un adorable claro junto al río, el grupo se para para descansar. El erudito tiene el culo destrozado de tanto montar a caballo. Es un lugar muy bonito para comer y reposar.

Salmón-al-Limón está contenta de que viajen a las montañas, ¡siempre ha querido conocer las madrigueras de los enanos! Cuentan maravillas de ellas. A Robusto-Peral no le hace ninguna gracia este plan de viaje, y menos aún la perspectiva de volar; ¡debían haber ido en barco!, ¿no se supone que van a una isla!? Le comenta estos pensamientos a Ojos-Cansados-Dedos-Entintados, pero a éste le da igual; hubiese preferido el desierto, porque oyó hablar de un curioso oasis con misteriosas estatuas. A Ricitos-de-Metal no le importa no haber ido a través de la selva, es joven y podrá hacer ese viaje en otra ocasión. Máscara-de-Muerte está imperturbable, como siempre, tras su horrenda máscara.

Por último, Gruñido-del-Gorrión-Tuerto está contento, ¡nunca hubiese imaginado que el erudito fuese tan buen cocinero!

—¿Cuánto tardaremos en llegar al otro lado del mundo? —pregunta Dulces-Rizos-Oscuros.

—Seis o siete capítulos, alguno más o alguno menos —responde Ojos-Cansados-Dedos-Entintados, mientras comprueba el estado de cocción del conejo.

Viendo la cara de Dulces-Rizos, Robusto-Peral aclara:

—Un capítulo es una unidad que usan mucho los eruditos, y viene a referirse a cuánto ocuparía si se escribiese en un libro.

Dulces-Rizos-Oscuros no sabe leer ni escribir, algo normal en su profesión, por lo que la aclaración no le sirve de nada. Robusto-Peral también se da cuenta de esto, así que pregunta a su vez a Ojos-Cansados-Dedos-Entintados:

—Lo que quiere saber es cuántos días de viaje nos llevará dar media vuelta al mundo.

—Cuarenta días —responde, echando verduras y hortalizas en la olla.

Máscara-de-Muerte nunca come ni con ellos ni a la vez que ellos (dicen que se comen la carne cruda, e incluso mientras el animal está vivo y pataleante, a dentelladas).

Todos comen mientras Máscara-de-Muerte vigila. El conejo está delicioso.

Ricitos y Gruñido cruzan una mirada. Ambos se han dado cuenta. De forma casi imperceptible, Máscara-de-Muerte ha preparado todas sus armas, y sabe que se han dado cuenta. Se fastidió la promesa de una siesta, acunados por el río.

—Bandidos —murmura para sí Ricitos—, ¡por fin un poco de emoción auténtica!

Sólo que en realidad no son bandidos, y derrotarlos va a costarles vidas.

Gruñido se levanta, como si fuese algo casual, y se acerca al resto de sus compañeros para advertirles disimuladamente. Se da cuenta ahora de que el claro es un buen lugar para una emboscada. Pero es demasiado tarde... flechas surgidas de... ¿de dónde?, ¡del río, de dentro del río!... flechas que convierten a Salmón-al-Limón en un alfiletero...

—¡Todos a cubierto! —gritan Gruñido y Ricitos.

Todos corren alejándose del río, excepto Salmón-al-Limón, que simplemente cae agonizante.

—¡Proteger al más importante del grupo! —ordena Gruñido.

El erudito sonríe para sí. Él es el más importante, pues es el único que conoce cómo llegar hasta la isla y qué pasos han de darse para resolver sus misterios, es el único que porta las órdenes del emperador y los salvoconductos imperiales...

Entonces, ve con estupor que el grupo lo ignora y cubre al reverendo... Con resignación, se da cuenta de que él no es el más importante. El reverendo es la pieza vital. Da igual que cualquiera de los demás muera, pues él es el único capaz de realizar la ceremonia de resucitación. Sin embargo, es extraño que en una misión como la suya sólo haya una única persona capaz de resucitar a los muertos...

Se escucha un grito de guerra, seguido de multitud de ecos.

Los sectarios atacan saliendo desde del interior del bosque y desde el interior del río.

¿Cuántos y quienes caerán bajo las armas de los sectarios?:

Sólo uno, Salmón-al-Limón, que los sectarios acribillaron primero, para asegurarse que no pueda decir ni una sola rima.

Dos, ya que el erudito, aterrorizado y desprotegido, es una presa muy fácil.

Cuatro, pues Gruñido-del-Gorrión-Tuerto cae intentando evitar la muerte del reverendo.

Cinco, cayendo también Ricitos, tras haber masacrado a una cantidad enorme de enemigos.

Envía la opción de continuación que más te guste a la lista de correo de NoSoloRol⁵ o a mi propio correo⁶ (se admiten comentarios). El plazo termina a las 19.00 horas del día 19 de este mes. La opción más votada será con la que se continúe la narración (en caso de empate, se tiene en cuenta cuál recibió antes el primer voto).

Gracias a todos lo que votaron la opción anterior, haciendo posible que esta aventura prosiga.

En total se recibieron sólo 5 votos:

Montañas: 3.

Navegar: 0.

Selva: 1.

Desierto: 1.

⁵nosoloroleros@yahooogroups.com

⁶soidsenatas@yahoo.es

4. La resurrección

—Que me cure en un momento, sin exhalar mi último aliento —intenta decir Salmón-al-Limón, sin conseguirlo, y muriéndose.

El erudito corre, se encoge sobre sí mismo, se agacha y se tapa la cara con los brazos. Jamás se había visto envuelto en una batalla. No sabe combatir. Tiembla, y le entran ganas de llorar. Van a matarlo, y le va a doler.

Los sectarios combaten contra el grupo, con el reverendo en el centro, en su sotana arco iris, cantando oraciones para llenar de coraje a sus defensores. El sonido de las armas es más poderoso, y entran en la cabeza del erudito. ¿Le están ignorando porque no supone ninguna amenaza? Eso parece. Le cogerán prisionero, y después... ¿qué? Separa un poco sus brazos y observa con su ojo derecho. No se trata de bandidos. No llevan armaduras... bueno, llevan armaduras... cosidas directamente a su carne. Son como grandes escamas, y tienen como espinas sobresaliéndoles, y más cosas raras. Algunos no portan armas, sino que las tienen incorporadas en su propio cuerpo. Ojos-Cansados-Dedos-Entintados lo tiene claro: ¡Los quieren comer!

Otros de ellos, los que salieron del bosque, tienen cortezas, ramas y hojas cosidas. ¿Se trata tal vez de un culto a la naturaleza? Disponiendo de tiempo para pensar, recuerda que antiguamente los caballeros blancos se enfrentaron a una serie de cultos raros. Le viene a la memoria un nombre, *los hombres espina de pescado*, como uno de esos cultos. Sin sus libros cerca, no es capaz de acordarse de nada más.

Ensimismado, no se ha dado cuenta de que se ha eruido, observando con descaro la batalla. Y un golpe le ennegrece la consciencia.

Ricitos descarga su no-dachi (espada muy larga y muy pesada), que vuela como si fuese ligera como una flecha. Deja que su armadura reciba los golpes, concentrándose en sajar antes que en bloquear. Pero se da cuenta que, debido a la abundancia de enemigos, no es suficiente y, en cuanto se le queda el no-dachi medio trabado en el cuerpo acorazado de uno de ellos, suelta tus manos y desvainas con cada una una katana, en un movimiento de tijera que corta en dos a un sectario. Ahora tiene la mitad del alcance pero el doble de poder letal. Entra en furia *berserk*, y carga contra ellos, gritando y abriendo brecha.

Gruñido escucha el grito de batalla de Ricitos, pero está demasiado ocupado intentando no recibir más golpes. Él no es como ella y Máscara, siempre vestidas con sus armaduras. Su kimono nuevo no va a sobrevivir al

día de hoy. Para otro ataque con el wakizashi (espada corta), y corta la barriga de su atacante con un tajo de la katana. Le duelen los brazos. Los sectarios le atacan con katanas, kamas (hoces), masakaris (hachas), tetsubos, keibos (porras) y con cosas duras y puntiagudas que les salen de sus cuerpos. Está sudando. Está viejo para esto. Se consuela pensando que, gracias a que es zurdo, siempre ha tenido una ventaja en el combate. Corta la cabeza a uno con cara de pescado, que aún así le asesta un porrazo. Ahora también le duelen las costillas. ¡Joder!, ¡se suponía que esto iba a ser un paseo!

Hace un barrido con la katana, manteniendo durante unos instantes alejados a sus oponentes, y observa al reverendo. Sus labios se mueven, pero sus sentidos ignoran lo que dice, pues están concentrados en su supervivencia. Ricitos está haciendo una masacre, pero se ha alejado y ahora sólo Máscara-de-Muerte está realmente protegiendo al reverendo. Siente por un momento que las fuerzas le flaquean. Está cubierto de sangre, y no toda es de los cuerpos de sus enemigos caídos. ¿Es que esta batalla no se va a acabar nunca? Ricitos quería un poco de acción... ¿No quieres caldo?, ¡toma siete tazas!

Máscara-de-Muerte descargó todos sus shirikens (cuchillas voladoras) envenenados mientras los sectarios cargaban contra ellos, después pasó a su kusarigama (hoz con cadena larga), manteniéndolos raya, hasta que se incrustó profundamente en uno de ellos, y ahora en combate cuerpo a cuerpo usa ambas katanas. Para los golpes con sus grandes brazaletes, y de vez en cuando sorprende a algún enemigo con las garras que tiene en sus pies. No tiene miedo a la muerte. Tampoco sería la primera vez que muriese. Ni la segunda. Tampoco tiene miedo a la tortura ni a que la devoren viva. Tampoco sería la primera vez. Ni la segunda.

La batalla cesa. Los sectarios huyen. Gruñido cae de rodillas. Sólo es capaz de pensar que es un truco, que van a volver en cuanto vean cómo está de astillado. Joder, está destrozado. Ve acercarse a Ricitos. Parece como si volviese de un entrenamiento en vez de una batalla a vida o muerte.

—Debemos irnos de aquí —dice el reverendo.

Gruñido se da cuenta en ese momento de que él es el jefe, que sobre él cae el peso de las decisiones. Debió haberse dejado caer y fingir, para que otro se ocupase de las responsabilidades.

—Sí, vámonos —oye decir a Ricitos—. Yo me ocupo de Salmón-al-Limón. Gruñido ¿estás bien? ¿Puedes cabalgar?

Joder, no, no puedo cabalgar, piensa Gruñido, pero no tiene fuerzas para hablar, y sólo asiente con la cabeza.

El reverendo le da varias bofetadas al erudito, para espabilarlo. Sólo fue un chichón. Hablan, pero Gruñido no logra escuchar nada; está luchando consigo mismo para levantarse.

—Deberíamos llevarnos con nosotros a uno de ellos —dice Ricitos cargada con Salmón-al-Limón, señalando a uno de los hombres espina de pescado que está muerto en el suelo—, para después resucitarlo e interrogarlo.

—No lo creo así... —argumenta el reverendo—. Fíjate en las cosas que tiene cosidas a su cuerpo. Sólo el *Cosecarnes* es capaz de hacer algo así. Al resucitarlo, esas cosas se le desprenderían del cuerpo, provocándole un caos corporal... Cómo saber qué más cosas tiene por dentro. Si ha podido respirar bajo el agua... No se puede resucitar a gente a la que le faltan tantos trozos de su cuerpo original. Definitivamente no.

—Debemos irnos —insiste Ricitos—. A la carrera.

Gruñido acepta la ayuda de Ojos-Cansados-Dedos-Entintados para levantarse. Está jodido, pero cabalgará.

—Vámonos ya —dice—, antes de que vuelvan.

Unas horas después llegan al pueblo. Después de tanto cabalgar tras la batalla, Gruñido se siente como si al final el sátiro lo hubiese enulado.

Robusto-Peral habla con el reverendo local, que le deja su sala reservada, donde le dice a Ricitos que coloque el cadáver de Salmón-al-Limón, y que los dejen solos.

La ceremonia de la resurrección, también llamada entre los sacerdotes el ritual de las sesenta palabras, es, desde el punto de vista de alguien ajeno, algo totalmente contradictorio, estrambótico, absurdo, ridículo, imposible, incomprensible, raro, extraño, abominable, retorcido, paradójico...

Aislado de miradas ajenas, El-Robusto-Peral prepara su equipo. Sobre la mesa central desnuda a Salmón-al-Limón. Se para un momento a contemplarla. Es hermosa y suave. Sus encantos no son muy grandes, pero se nota que es aficionada al ungüento depilador. Hace rato que Robusto-Peral tiene una dolorosa erección.

Pone a cero su reloj de arena; es decir, le da la vuelta para que inicie su cuenta abajo.

—*Atneses* —pronuncia al invertirlo. Debido a la maldición del mundo, su reloj ha pasado de algo medianamente lujoso a bastante lujoso, porque todos los que lo eran más dejaron de funcionar, y nadie recuerda ya cómo repararlos.

Repasa las heridas de flecha, primero limpiándolas y después untándolas con el contenido de uno de sus frascos.

—*Eveunyatn-e-ucnic*. —pronuncia.

Saca un buen puñado de otro ungüento con dos dedos, y lubrica bien la boca, la vagina y el ano de la chica.

—*Ohcoyatne-u-cnic*.

Se desnuda.

—*Eteisyatn-e-ucnic*.

Su pene es como un pepino: No verde, sino grande y verrugoso.

—*Siesyatne-u-cnic*.

Durante las siguientes cuarenta y nueve palabras del ritual, mientras los granos de arena van cayendo, el reverendo mete y saca su pene repetidas veces en los orificios de Salmón-al-Limón; el ungüento es muy útil para esto. Tras eyacular, tras descansar, tras limpiarse, tras vestirse, tras limpiarla, tras pintar sobre ella signos y dibujos con otro ungüento oscuro y oloroso, tras tatarla, sólo le quedan seis palabras por pronunciar.

—*Sies. Ocnic. Ortauc. Sert. Sod. Onu* —pronuncia, durante la caída de los últimos granos de arena.

Salmón-al-Limón resucita. Para ella, es como si acabara de despertarse tras ser aseteada. Se siente terriblemente cansada, con la boca pastosa, y como si estuviese teniendo la regla. Se da cuenta de la presencia de El-Robusto-Peral, de dónde está, y comprende...

Comprende que gracias a Robusto-Peral se cuenta de nuevo entre los vivos, y le dan ganas de abrazarlo, de besarlo, de darle las gracias, de llorar... Está agotada, y llora.

—Oh, vamos, no llores —la consuela, acercándose y abrazándola paternalmente.

La ceremonia de resurrección es algo tremendo, increíble. Pero eso no es nada; es sólo fachada.

Todo el mundo sabe que este ritual es caro, es muy caro, no está al alcance de cualquiera. Y no nos hace inmortales, pues no cura los achaques de la vejez, así que nada puede hacerse por los que se mueren de viejos; para ellos, el río de la vida se disuelve en el mar de estiércol. Sesenta palabras, que pueden pronunciarse en mucho menos tiempo del que lo hacen los sacerdotes escogidos. Pero, ¿quién iba a pagar montones de dinero por un ritual que dura sólo un momento y que consiste en nada más que pronunciar sesenta palabras? Si todo el mundo lo supiera, ¡se acabó el negocio! Así que hay que convertirlo en un ritual que merezca la pena, en algo que sobrecoja a la gente... O bien en algo que sea divertido de practicar para el sacerdote.

Amén.

Y Robusto-Peral no es de los que emplean ese tiempo para leer.

No le deis mayor importancia: Él cumple con su cometido, y ella ni siquiera estaba viva.

Mientras tanto, tras alertar a las autoridades locales sobre el peligro de los sectarios, Ricitos se reúne con Gorrión-Tuerto.

—Van a enviar hombres tras ellos. Yo voy a ir.

—De eso nada —la contradice Gruñido, mientras el reverendo local, un joven llamado Aguas-Calientes, le trata las heridas—. No puedo arriesgarme a que te pase algo. Debemos ir junto a los enanos —no, joder, se recuerda, no los llames enanos—, junto a los tophombres, y continuar con nuestra misión.

—Dudo que... —Ricitos se contiene debido a la presencia del reverendo— podamos solucionar el asunto con los caratopos hasta mañana. No me necesitas para eso. Debemos encontrar a los sectarios y acabar con ellos, antes de que hagan más daño a gente inocente.

—Hablas como si fueras un caballero blanco.

—Los caballeros blancos son todos unos maricones —gruñe Ricitos, dándose tarde cuenta de que lo que ha dicho puede molestar al reverendo. Tampoco es que sea del todo correcto: Sólo los principales líderes de los caballeros blancos, incluyendo su líder supremo, *el Caballero Blanco*, son reconocidos homosexuales.

—¿Les tienes manía porque no te dejaron entrar? —se burla Gruñido, pues es una orden exclusiva sólo para hombres.

—No es eso —no, la razón por la que no la dejaron entrar no fue por su sexo—. Es nuestro deber.

—No, nuestro deber es cumplir con la misión y no andar entreteniéndonos con otras cosas.

Dulces-Rizos-Oscuros permanece un rato pensativa. Él tiene razón; pero no la tiene toda. Ella, como buen guerrera orco, cumplirá con sus órdenes. Por otra parte... es muy probable que tras esos sectarios se esconda el *Cosecarnes*, y ella detestaría tener que matarlo.

Esa tarde, Gruñido se obliga a ir a visitar a los caratopos. Le desagradaba sobremanera hacerlo, pero no le queda más remedio. Sólo permite a Salmón-al-Limón acompañarle, no porque ella esté muy ilusionada visitando las madrigueras subterráneas de los... tophombres, ni para resarcirla de ser la única que murió (*me sentí violada* dijo, refiriéndose a morir aseteada), sino porque es la de menor tamaño del grupo. El tamaño es algo importante cuando quieres visitar las galerías. Los caratopos caminan de pie por ellas, pero tanto Gruñido como la maga han de ir de rodillas. Advertidos por Aguas-Calientes, han comprado un traje especial para moverse a gatas bajo tierra, además de adquirir un nuevo kimono para Gruñido.

Los tophombres fueron creados por los semidioses durante la llamada *primera edad*, debido al fracaso como mineros de los orcos y de los gusanos de fuego. Desde entonces, los caratopos han organizado su propio reino, por supuesto vasallo del emperador. El caratopo que los guía a través de los túneles, cuyo número-nombre no consiguieron recordar, va desnudo como todos los caratopos. Aunque lo intenta, Gorrión-Tuerto no es capaz de determinar su sexo. Salmón-al-Limón presta mucha atención a la descripciones que les cuenta sobre su reino, sus madrigueras, sus minas, sus sistemas de comunicaciones y sobre el ingenioso sistema de renovación del aire del que disponen. Gruñido no presta ninguna atención; sólo quiere que todo esto termine de una vez, coger el dirigible y marcharse lejos. Incómodas piedrecitas se le han metido dentro del traje, y no hacen mas que molestarle. Jodida mierda de túneles. Jodidos enanos. Y aún por encima va a tener que darle propina.

En el exterior, Ricitos espera. El reverendo y el erudito permanecen con el reverendo local, hablando de sus cosas abstractas y aburridas, y adquiriendo ungüentos y otros productos misteriosos. En realidad, hablan sobre los sectarios, recordándole los reverendos al erudito que no hable sobre *los hombres espina de pescado*, ya que la iglesia hace muchos años que silenció y censuró ese tema, debido al escándalo de ser una secta por encargo.

Cuando, por fin, regresan de los túneles, la expresión del rostro de Gruñido es aclaratoria para Ricitos: Tiempo perdido.

Se reúnen los seis en una sala que les deja Aguas-Calientes.

—Somos tontos —dice Gruñido, mirando específicamente a Ojos-Cansados-Dedos-Entintados—: Teníamos que haber previsto que los dirigibles ya no funcionarían.

—¿Significa eso que no podremos ir volando? —dice, con un toque de esperanza, El-Robusto-Peral.

—No, iremos volando. La maldición no ha afectado a los globos...

—Todavía —interrumpe, medio susurrando, Robusto-Peral.

—...pero... —Ricitos, Robusto-Peral y Ojos-Cansados-Dedos-Entintados se inclinan ligeramente hacia delante, intentando apremiar a Gruñido con este gesto— ...dicen que no nos pueden dejar ninguno de momento.

—¡Inaudito! —salta el erudito—. ¡Las órdenes del emperador son claras! ¡Tienen que poner a nuestra disposición todo lo que necesitemos para cumplir nuestra misión al momento! ¿¡Es que no le has enseñado los

documentos que te dejé!?

—¡Calma! —le insta Gruñido, a la vez que el reverendo hace un gesto al erudito para que se contenga; hasta Salmón-al-Limón se ha sorprendido de esta reacción del erudito—. Nos proporcionarán un globo, sí, que en estos momentos están reparando.

—Ya imagino: Un globo cargado de remiendos; un peligro.

—Eso pensé yo en cuanto lo vi —dice Salmón-al-Limón—, y por eso Gruñido los convenció para que nos diesen uno de los nuevos en su lugar —de repente, Gruñido se siente mejor y con mayor liderazgo, como si él fuese un globo que se elevase—. Nos lo darán en cuanto reparen el viejo y puedan hacer la sustitución.

—Nos darán el peor de todos los nuevos —insiste el reverendo—. De todas formas, ¿para qué quieren esos caratopos los globos, si viven bajo tierra, ignorantes del paso del sol, de los días y de las noches?

—Como sistema de elevación —aclara Salmón-al-Limón—. Y hay otra razón más —el reverendo tiene un breve recuerdo del ritual—: Tienen que preparar una barquilla en condiciones para nosotros, que las suyas nos quedan un poco pequeñas.

—¿Cuántos días? —pregunta Dulces-Rizos-Oscuros.

Gruñido no contesta en seguida. Siente como su globo baja.

—Unos... diez días.

—¡Inaudito! —vuelve a saltar Ojos-Cansados-Dedos-Entintados—. ¡Diez días no son aceptables!

—¿Ah, no? —se enfada Gruñido—. ¿Y quién va a pilotar el globo!? ¿Tú!? —Gruñido contempla con satisfacción cómo Ojos-Cansados-Dedos-Entintados aprieta sus labios—. ¿No explican en tus maravillosos libros esas cosas? —se burla.

—¿Tan reducidas son las barquillas existentes? —interviene de repente la pensativa Ricitos.

—No... —dice Salmón-al-Limón—, iríamos todos pegados unos a otros con las piernas colgando.

—¿Hay sitio para llevar a un caratopo con nosotros?

—Pues... sí —responde la maga. A Gruñido le empieza a oler mal.

—¿Están los globos comunicados con el exterior?

—Sí... alguno lo está. —Apesta. Como la habitación del agujero (el retrete).

—Propongo —dice Dulces-Rizos-Oscuros, totalmente seria— robar un globo, llevándonos con nosotros a un enano como piloto.

¡Joder!, piensa Gruñido, clavándose en la silla. ¿¡Es que siempre tienen que tocarle a él las misiones en las que hay que romper con la ley!?

La declaración de Ricitos ha conmocionado al grupo. ¿Qué decisión tomarán finalmente?:

Esperar los eternos diez días. O más, que nunca se sabe. Para Gorrión-Tuerto supondrá un buen descanso, en el que podrá incluir a alguna mujer desnuda en medio (o debajo, o encima...). Para Dulces-Rizos-Oscuros supondrá que Gruñido no es un buen líder, y que por lo tanto ella estará obligada a... reemplazarlo.

Exigir de inmediato la entrega de un globo para marcharse en seguida. Y si se niegan, teniendo las órdenes firmadas del emperador delante de sus hocicos, obligarles a cumplirlas. Hay que ser muy persuasivo, diplomáticamente hablando. Por otra parte, Ojos-Cansados-Dedos-Entintados quiere intentar convencer al reverendo de que le enseñe a resucitar, por si llegase el caso de que Robusto-Peral estuviese... *incapacitado* para hacerlo.

Robar directamente el globo, sin miramientos. Sí. ¡Joder!, que los enanos están en su territorio, pero ellos están armados, son peligrosos, y tienen una maga de rimas de su parte. ¡Y no hay que olvidarse de realizar el secuestro!

Sobornar a algunos enanos para que les enseñen a manejar un globo, y escaparse con él delante de la (corta) vista de todo el mundo. Lo malo es que los enanos tienen fama de ser caros de sobornar.

Envía la opción de continuación que más te guste a la lista de correo de NoSoloRol⁷ o a mi propio correo⁸ (se admiten comentarios). El plazo termina a las 19.00 horas del día 19 de este mes. La opción más votada será con la que se continúe la narración (en caso de empate, se tiene en cuenta cuál recibió antes el primer voto).

Gracias a todos lo que votaron la opción anterior, haciendo posible que esta aventura prosiga.

En total se recibieron 6 votos:

Una víctima: 3.

Dos: 1.

Cuatro: 1.

Cinco: 1.

⁷nosoloroleros@yahooogroups.com

⁸soidsenatas@yahoo.es

5. El globo

—Creo que me empieza a doler la cabeza —murmura Gruñido, frotándose la frente con los ojos cerrados.

Siente que todos le están mirando, especialmente por el silencio que se ha instaurado. Por supuesto, están esperando que sea él el que decida. Puta mierda de vida. Con lo tranquilo que estaba en su casita.

Alguien carraspea. Vale, vale. Lo de robar descarta. Lo mejor es descansar los diez días, así que como seguro que estoy equivocado:

—Exigiremos que nos den el globo ya. Ni siquiera los... enanos pueden contradecir al emperador.

Escucha las palabras de aprobación de sus compañeros. Le ha salido bien la jugada. Pero, por si acaso:

—Iremos mañana por la mañana —añade—. Espero que todos estéis presentables para la función.

Aguas-Calientes les deja varias habitaciones. A Gruñido hace tiempo que no le sorprende lo bien que viven los miembros de la iglesia; a Salmón-al-Limón sí. Tirado en cama, se lamenta no poder disponer de una prostituta para esa noche; no dejará escapar otra oportunidad.

La mañana siguiente, un caratopo vestido con una túnica le recibe en una amplia sala subterránea, en la que no necesitan permanecer permanentemente agachados. La túnica le delata como alguien que no realiza trabajo físico, como un funcionario. Se presenta como 11-76, pero Gruñido no está atento. Dedos-Entintados expone diplomáticamente su caso. Gruñido está melancólico, recordando. Al vestirse para impresionar a los enanos, observó con detenimiento sus armas, especialmente su wakizashi. No es el que le corresponde a la katana; de hecho, es un wakizashi normalito. El compañero de su espada larga lo entregó como prenda a una mujer, prometiéndole que volvería por ambos... Nunca regresó. Lo cierto es que ya ni se acuerda cuál es su nombre.

Ignorando la diatriba que se está produciendo en la sala, Gorrión-Tuerto intenta de nuevo recordarlo. Algo sobre un color... Es inútil. Más cierto aún es que la amaba. Si no hubiese sido por la misión que le encomendaron, jamás la hubiese abandonado. Después... el olor de la sangre, la futilidad de la vida... le cambiaron y no quiso regresar. ¿Para qué amar, para qué tener hijos, si al final todo es inútil?

Cuando, años después, esta depresión se difuminó, sintió vergüenza de sí mismo, y no quiso regresar.

Gruñido sacude su cabeza e intenta concentrarse en lo que está pasando. Dedos-Entintados está colorado, y en la mesa están los permisos del emperador. Ricitos está muy cerca de él, con una cara que casi amenaza

con convertirse en la reina de la ira. El enano, de vez en cuando, mira disimuladamente a Salmón-al-Limón, que tiene el pelo de punta y los ojos chisporroteantes; y de cuando en vez a la zona donde se siente la ominosa presencia de Máscara-de-Muerte.

—Un día. Más no puedo hacer.

Ojos-Cansados-Dedos-Entintados contiene sus gestos de júbilo, para que no sean malinterpretados.

—No necesitaréis que os dejemos un piloto: En unas horas cualquiera de vosotros podrá aprender a pilotar.

Gruñido sabe qué será lo siguiente: ¿Quién será el piloto? Él no, por supuesto. Que sea la maga, ya que tanto le ha gustado el mundo subterráneo.

—Necesitaréis ropa de abrigo. Y provisiones.

El resto del día lo emplean en preparativos. De nuevo, Aguas-Calientes les deja las habitaciones. Gruñido no se siente con ánimos de excusarse y salir de putas. Además, tendría que ir él solo.

—Dime —le dice al erudito—: ¿Qué se supone que tenemos que hacer cuando lleguemos a la isla?

—Ah, sí; tendremos que pasar tres pruebas —le responde.

Mierda. Ya estamos otra vez con tener que pasar pruebas. Doble mierda.

—Pero —añade, al contemplar el rostro apesadumbrado de Gruñido— son para grupos de dos. Es decir, dos de nosotros pasarán la prueba física, dos pasarán la prueba social y los otros dos la mental. Tendrás que decidir quién se encarga de cada cual.

—Yo la social. Junto con Salmón-al-Limón —responde impulsivamente—. Tú y el reverendo la mental. Ricitos y Máscara se ocuparán de la física.

—Buena elección —le ratifica Ojos-Cansados-Dedos-Entintados.

Pero después, Dedos-Entintados recuerda el ataque de los sectarios.

—¿Se sabe algo de los sectarios? ¿Los han capturado ya? —le pregunta a Ricitos.

—No, todavía no han regresado. Temo que los hayan cogido prisioneros.

Como casi a nosotros, piensa Dedos-Entintados.

Tras esto, intenta charlar con el reverendo.

—Quisiera aprender a resucitar —le dice. Éste le mira con cara de sorpresa—. Por si te pasara algo, algún accidente...

—No hace falta. Sé cuidarme de mí mismo.

—Pero si te pasase algo...

—Sé cuidarme de mí mismo.

—Pero por si te murieses —vuelve a insistir, por si acaso el reverendo no lo ha comprendido del todo.

—Repito que sé cuidarme de mí mismo —responde, entre enfadado y contrariado.

Dedos-Entintados no lo entiende. ¿Cómo puede arreglárselas estando muerto? Aquí hay conejo encerrado.

A la mañana siguiente, en una meseta de la montaña, los enanos han dispuesto el globo. Está sin inflar. Gruñido les pone mala cara, pero 11-76 se excusa diciendo que es la única forma para que aprendan a inflarlo por ellos mismos.

Salmón-al-Limón, muy alegre e ilusionada, corre a encender el fuego:

—Esto no es un ruego,
que en estos maderos
se prenda un fuego.

No arde.

Vuelve a intentarlo, cambiando la rima.

Sigue sin arder.

Tarde, cae en la cuenta de que no son maderos, sino carbones.

Frustrada, sintiendo las miradas de impaciencia mezclada con compasión, chillaba improvisadamente:

—¡Arde putos carbones de mierda,
que me dejáis quedar como una cerda!

Simultáneamente, el fuego hace acto de presencia y la maga se pone colorada. Los demás la miran sorprendidos, alguno con la boca abierta.

—¡Qué queréis! —dice como excusa—: La magia no es una ciencia exacta, como la ortografía.

Con las indicaciones de los enanos, Salmón-al-Limón, Ricitos y Gruñido se ponen manos a la obra, para que el globo se hinche. Por un momento, Gruñido casi llama a Máscara para que los ayude, pero se contiene; no es una herramienta para esto, y no quiere enemistarse con ella. Por si acaso.

—¡Está listo! ¡Todos a bordo! —exclama Salmón-al-Limón. Está eufórica. Parece como si fuese la primera vez que volase, se sorprende Gruñido; ¿es que nunca utilizó su magia para volar?

La barquilla es de tamaño justo. Están incómodamente próximos los unos a los otros; especialmente están muy cercanos a Máscara-de-Muerte. Tan cerca, que pueden apreciar con detenimiento su máscara, si es que se dignasen a contemplarla, ya que evitan mirarla directamente. Un rostro infantil siendo devorado por montones de gusanos conquistadores (larvas de mosca; hay quien dice que se los comen). Entre ellos, se distingue

una sonrisa perversa, en que la que se vislumbran dientes puntiagudos.

El globo se eleva.

Sube y sube.

Ignoran que, en tierra, 11-76 les dedica como despedida un gesto obscuro.

Todos están extasiados con la contemplación del paisaje. Se siente una quietud tremenda, una gran placidez.

Bueno, no exactamente.

El erudito aprieta sus ojos, víctima del vértigo. Robusto-Peral intenta disimularlo, pero se hace evidente que está haciendo un gran esfuerzo por controlarlo. Gruñido está tiritando de frío. Salmón-al-Limón se siente más feliz que nunca, y tiene una enorme sonrisa en su rostro. Ricitos está pensativa, contemplando como se alejan de la montaña. Máscara... Máscara está como siempre, como una estatua de presencia amenazadora.

—¿No deberíamos viajar hacia el este? —les interrumpe finalmente Dulces-Rizos-Oscuros.

—¡Oh, vaya! —exclama la maga—. ¡Me he despistado!

Es el turno de Gruñido de sonreír. Ni el reverendo ni el erudito logran articular palabra, especialmente el primero, cuyo enfado enciende brevemente su rostro.

—¿Cómo se maneja esto? —pregunta ingenuamente Ricitos.

—Es muy fácil. Cuanto más arda el fuego, más subimos; cuanto menos arda, más bajamos.

—Me refiero para viajar al este.

—¡Así, como te lo acabo de decir! Subimos o bajamos hasta encontrar la corriente de aire que nos lleve al este.

—¡Cómo! —el reverendo ya no puede contenerse—. ¿¡Es ése todo el control del que disponemos!? ¿¡Subir o bajar e ir a donde el viento nos lleve!?

»¡¡Debimos ir en barco!! —sentencia, ante las miradas furiosas de Gruñido y Ricitos. Aparta su mirada a la lejanía; el vértigo ya se le ha pasado.

Salmón-al-Limón se siente como una inútil. Ricitos y Gruñido se dan cuenta que va a invocar un viento que los lleve y, especialmente Gruñido, sienten un escalofrío.

—Viento,
danos tu aliento,
para que como una serpiente
viajemos hacia el sol naciente.

El aire frío les empuja, suavemente pero de forma continuada. Sopla y sopla, pero sin llegar a apagar las

llamas. Sopla y sopla, y Gruñido y Dedos-Entintados estornudan. Sopla y sopla, llevándolos más y más lejos.

Pasan las horas, lentamente. Comen a bordo. A propuesta de Gruñido, hacen un agujero y mean desde el aire. Dejan atrás las montañas y, con ello, el imperio. Puede decirse que se adentran en territorio desconocido, aunque se sabe que existen algunos pueblos independientes.

—Hmmm... ¡Ejem! —dice horas después el erudito—. ¿No deberíamos bajar?

—No; debemos aprovechar el viento —dice Ricitos, callándose al momento, porque esas decisiones tiene que tomarlas el jefe.

—Deberíamos bajar —insiste Dedos-Entintados—. Emmm... Se está haciendo de noche.

Ricitos observa a Gorrión-Tuerto, buscando su aprobación para contestar.

—La luna casi está llena.

Dedos-Entintados se siente contrariado.

—¿Vamos a cenar aquí?

—¿Qué problema hay? Antes ya comimos aquí.

—Es que... Bueno, yo... —y añade eufemísticamente—: He de desembararme.

Ricitos comprende. El erudito quiere dejar salir el barro de dentro de sí (defecar), y entonces percibe que ella también necesita desahogarse. Le resulta curioso que nadie se haya quejado hasta ahora.

—Sí, será mejor bajar. ¿Tú que opinas, Gruñido?

—Bajemos, caguemos, comamos y durmamos —responde. Y después añade—: Nos hará bien a todos.

Salmón-al-Limón tira de una cuerda, y el globo deja escapar aire caliente. Según van descendiendo, el viento va dejando de soplar.

—Debemos buscar un buen lugar para posarnos —dice Ricitos.

Salmón-al-Limón se da cuenta de su incompetencia, pero por suerte su aguda visión le indica un buen lugar.

—Allí me dirijo, a ese valle —dice, disimulando.

—¿Y cómo piensas hacer que lleguemos allí? No hay ningún viento que nos acerque —interrumpe el reverendo. Para su desgracia, al ir bajando encuentran un viento apropiado.

Sea suerte, viento, habilidad o magia, Salmón-al-Limón posa pausadamente el globo. Todos están alegres de dejar el globo y estirar las piernas. ¿A partir de ahora todos los días van a ser siempre así?, piensa desilusionado el reverendo.

Sí, pasa otro día y es lo mismo. Menuda mierda de viaje. Esta vez aterrizan cerca de un río.

Gruñido se va a pasear solitario. No es el único. Esas cosas se alivian mejor estando solos. Desde el aire ha visto un pequeño afluente del río, y camina hacia donde se encuentran. Es una pequeña manía que aprendió de un camarada suyo, que murió despedazado. Prueba el agua del río. La saborea. Prueba el agua del afluente. La saborea. Prueba el agua de la mezcla. La saborea. Su sentido del gusto le dicen que son todas iguales. Nunca ha tenido un gran paladar.

Al regresar, caminando por la orilla, ve pasar una cesta navegando.

¿Qué?, se sorprende. ¿Una cesta? Se acerca lo máximo sin mojarse, pero no es capaz de distinguir qué lleva. Parecen mantas con unos bultos. ¡Joder!, ¿por qué tienen que pasarle a él estas cosas? El agua está fría. Y la corriente se va llevando la cesta.

¡Joder! ¿¡Qué hacer!?

No, mas bien, ¿qué puede haber en la cesta?

Gatitos. Unos pobres gatitos abandonados. La gente es tan cruel... Se prepara para saltar al agua.

Pero... ¿Y si no son gatitos? ¿Y si es un puñetero bebé? Un bebé feo y deforme.

Mejor olvidarse.

Podría tirarle una piedra para ver si se pone a llorar. O a maullar. Está caminando río abajo, para no perder de vista la cesta.

¡Deprisa!, ¿qué hacer? Si son gatitos tiene que salvarlos. Si es un bebé, sólo será una carga más. Está bloqueado, y se ha parado, dejando que la cesta se aleje. Los gatitos también sólo serán una carga más.

Un destello, y en el estanque de su imaginación ve reflejarse a sus compañeros, en el globo, dejando caer los gatitos desde las alturas. ¡Miauuu...!

¡Ptchof!

Otro destello, y se imagina a Salmón-al-Limón dando de mamar a un bebé con sus tetitas...

Haz lo contrario, se dice.

Haz algo.

Decídetes ya.

En el campamento, con Dedos-Entintados desahogado preparando una sabrosa comida, ven llegar a Gorrión-Tuerto.

Está empapado. Y trae una cesta con él.

La pone delante del reverendo, y la señala. Éste observa su contenido, y mira para Gruñido.

—Es algún tipo de tributo religioso. Un sacrificio para traer más prosperidad. Se suponen que ya no se realizan así.

—Acércate al fuego —le dice Salmón-al-Limón a Gruñido. Éste vacila un momento antes de acercarse.

Cuando rescató la cesta tuvo una visión en que la magia funcionaba mal y era él el que daba de mamar al bebé imaginario.

—Habrà algún poblado cerca, ¿alguien vio algo desde el aire?

Ante los gestos de negación, el reverendo añade:

—Espero que no se trate de otro grupo de sectarios locos.

—Tendremos que hacer guardias —dice Ricitos.

—Yo no pienso hacer ninguna guardia —declara Robusto-Peral. A continuación, señala a Máscara-de-Muerte—: Es su trabajo.

Cierto, piensa Ricitos, es su trabajo. Y desea que pase algo, porque el viaje el globo se le está haciendo eterno, ¿después de tan sólo dos días!

Para su desgracia, parece no pasar nada.

Otros dos días después, antes del mediodía, hartos de las protestas del reverendo, que vuelve a insistir en que era mejor haber ido en barco, una voz femenina exclama:

—¡Allí! ¡Un pueblo!

Todos se giran para mirar, excepto Máscara, que permanece como siempre vigilante. Salmón-al-Limón señala, y los demás comprueban con agrado que está en lo cierto. Ojos-Cansados-Dedos-Entintados no está muy seguro, pero sin embargo se deja invadir por la alegría general.

—¿Cuál es el plan? —pregunta Dulces-Rizos-Oscuros a Gorrión-Tuerto.

—Bajar, por supuesto.

—¿Dónde? —pregunta—. ¿Cerca o lejos del pueblo?

—Buena pregunta.

—Podría hacer que una nube nos ocultase de la vista del pueblo, y acercarnos más —dice Salmón-al-Limón—, y así tener que caminar menos.

—Podría servir —asiente Gruñido—. Pero ¿qué pasará cuando bajemos?

—No tendrán ángulo de visión suficiente para vernos —dice Ricitos—, sólo verán niebla.

—He cambiado de idea —dice Gruñido—: Mejor prosigamos el viaje.

La cara de los otros cuatro cambia totalmente de expresión, y después la de Gorrión-Tuerto pasa a ser una gran sonrisa. Comprenden que es una broma.

Ilusionados, la maga hace su invocación:

—Delante de nosotros se forma
una nube,
que nos cubre,
y que nuestra silueta deforma.

Tras posarse, ocultan el globo. Sienten la tentación de dejar a Máscara vigilándolo, pero por si acaso sólo le dicen que se ponga la capucha ocultando en lo posible su Máscara-de-Muerte.

En camino hacia el pueblo, se encuentran con un viajero que va en sentido contrario. Gruñido le saluda, y le pregunta sobre el pueblo (que resulta llamarse Pueblo-con-estatua) y sus gentes. No deja de notar el acento tan particular que tiene el hombre.

Llegan al pueblo, y visitan la tan curiosa estatua que hay en la plaza central. Es de más de tres metros, y es la representación de la diosa-dios Primera, siendo por un lado masculino y por otro femenino, como las monedas. Frente a ambos de sus frentes, hay construidas sendas mesas ceremoniales con ofrendas. Por lo que les dijo Pino-con-Piñas, vienen peregrinos de muy lejos hasta aquí, incluyéndole a él.

—Vaya —comenta el erudito—, si parece una de las antiquísimas estatuas perdidas.

—¿Te refieres a una de las que se dice que en su interior podría estar oculto uno de los semidioses? —pregunta el reverendo.

—Sí.

—Pero, ¿no escondieran a los semidioses petrificados bajo tierra, en templos secretos? —inquire Salmón-al-Limón.

—Leyendas —responde el reverendo—, todas son leyendas. Si no fuera así, ya los habrían encontrado, ¿no creéis?

Los demás asienten, aunque Dulces-Rizos-Oscuros está intrigada, pues sabe de leyendas que tienen partes de realidad.

—Qué curioso que el imperio no sepa nada de esta estatua, ¿no? —murmura Gruñido.

Realizan unas pequeñas ofrendas monetarias y, siguiendo las indicaciones del peregrino, entran en la única posada. De nuevo, es Gruñido quien lleva la voz cantante; que para eso es el jefe. El grupo saluda tocándose las narices. Se hacen pasar por peregrinos. Pide habitaciones para todos: Tres dobles. Aceptan moneda imperial. Dan las gracias volviéndose a tocar las narices. La posadera se toca también la nariz, incapaz de contener la risa: Ese cachondo de Pino-con-Piñas los ha embromado. Siempre hace lo mismo con todos los forasteros con que se encuentra.

El reparto de las habitaciones que hace Gruñido sorprende al grupo: Dulces-Rizos-Oscuros con Salmón-al-Limón, y El-Robusto-Peral con Ojos-Cansados-Dedos-Entintados, ¡lo que deja a Gruñido-del-Gorrión-Tuerto con Máscara-de-Muerte!

—No me importa. No voy a tener pesadillas.

En realidad, los planes de Gorrión-Tuerto son pedir a Máscara que se ausente por unas horas, mientras él invierte su dinero en sexo.

—Nos merecemos un buen descanso, así que después de comer tenemos el día libre; hasta mañana temprano en que nos iremos.

Dedos-Entintados quiere protestar, Gruñido se da cuenta y le lanza una mirada que lo enmudece.

Salmón-al-Limón vuelve intrigada de la habitación del agujero (el retrete). Ha descubierto que el agujero comunica directamente con las cortes, donde un extraño animal, como un cerdo verde, devora silenciosamente el barro que ella expulsa. No es la única que ha ido a vaciarse, y ninguno de los otros hace ningún tipo de comentario. ¿No se habrán dado cuenta?

La comida es, precisamente, carne de un extraño animal.

—¿No será otra broma, como lo de tocarse la nariz? —pregunta, desconfiado pero simpático, Gruñido.

—No hombre, no —contesta, risueña, la posadera—. Es una especialidad local. Muy sabrosa. Diferente a todo lo que hayan podido probar. En ningún otro lado la hay. Es deliciosa.

—Pues raciones para todos. Siempre me ha gustado probar cosas nuevas —y le guiña un ojo. No, a pesar de su nombre de adulto, Gruñido no es tuerto.

Cuando les ponen la carne, que es lo que otros del local también están comiendo, sólo con olerla les entra hambre. La posadera tenía razón. Lo más curioso es que, más que carne, parece tener cierto toque a setas. Será la salsa, se dicen. Dulces-Rizos-Oscuros, como buena orco, roe los huesos.

Tras la comida, cada uno decide qué hacer con su día libre.

Salmón-al-Limón se asoma a la puerta de la posada, pensando en si ir a averiguar qué clase de misteriosos animales son los que ha visto y comido (y alimentado). Dulces-Rizos-Oscuros se asoma junto a ella, y le pide que la acompañe a examinar más detenidamente la gigantesca estatua. Ella no sabe qué decir y, al mirar hacia sus restantes compañeros, se acuerda que aún no le ha agradecido al reverendo que la resucitase. Sabe que él va a dedicar el resto del día a labores sacerdotales, pues en este pueblo no hay sacerdote.

¿Qué hará con su tiempo libre Salmón-al-Limón?:

Investigar los misteriosos animales. Desde el aire no recuerda haber visto campos de cultivo ni de pastoreo.

Acompañar a Dulces-Rizos-Oscuros, esperando que no quiera averiguar qué hay de verdad en aquella leyenda, y no las meta en un lío. Cuando te mates con su religión, la gente puede volverse muy violenta.

Ayudar al reverendo con sus obligaciones, como agradecimiento a lo que él hizo por ella. Aprovechará para interesarse por su vida. ¿Le enseñaría a resucitar?; ella con su magia jamás lo logró.

Quedarse con Gruñido y Dedos-Entintados, que tienen pensado pasar el resto del día jugando y bebiendo en la posada. Tiene la impresión que Gruñido va a hacer apuestas con los pueblerinos, posiblemente estafándolos por diversión.

Envía la opción de continuación que más te guste a la lista de correo de NoSoloRol⁹ o a mi propio correo¹⁰ (se admiten comentarios). El plazo termina a las 19.00 horas del día 19 de este mes. La opción más votada será con la que se continúe la narración (en caso de empate, se tiene en cuenta cuál recibió antes el primer voto).

Gracias a todos lo que votaron la opción anterior, haciendo posible que esta aventura prosiga.

En total se recibieron 2 votos:

Esperar: 0.

Exigir: 2.

Robar: 0.

Sobornar: 0.

6. Las eras

Mientras camina hacia la estatua junto a Dulces-Rizos-Oscuros, Salmón-al-Limón piensa durante un momento en el reverendo. Quizá él no quisiese que ella lo acompañase; tal vez temía que lo incordiasse impidiéndole cumplir con sus obligaciones religiosas. Se imaginó que él le preguntaba:

—¿Qué experiencia tienes con manejo de multitudes?

—Emmm... de pequeña participé en un grupo de bailes regionales.

⁹nosoloroleros@yahooogroups.com

¹⁰soidsenatas@yahoo.es

—¿Y? —insistiría; y ella se traicionaría explicando que bailaba *la canción de cuna de la araña*, una conocida danza erótica.

Antes de partir, Ricitos hizo algunos comentarios fingidamente casuales sobre la estatua, y ha averiguado que se le atribuyen muchos milagros, especialmente en la faceta de hacer volver a crecer los miembros perdidos del cuerpo, cura de la impotencia, eliminación de verrugas, y cosas así. La adoran como al único dios, le rezan y le dan ofrendas. Algunos la llaman Armonía, y otros Discordia, ya que también ha realizado milagros negativos.

Salmón-al-Limón, ya delante de la estatua asimétrica, cierra los ojos, intentando aislarse del mundo. Se concentra en los hilos de la magia. Ricitos quiere que ella averigüe si hay algo escondido dentro. Empieza murmurar unos versos.

Entonces, lo que hay dentro de la estatua la intercepta, la atrapa, la usa como catalizador, entra en comunión... Salmón-al-Limón siente como es usada para que la magia fluya a su través hacia el interior de la estatua. Se siente atrapada en una corriente de poder. Sabe que eso es malo. Quiere gritar, pero es incapaz de hacerlo. La magia atraviesa su cuerpo, y es como si lo desgastase, como un violento curso de agua carcomiendo un embudo. Tiene visiones de otros tiempos, de un rostro tentacular, de ser enterrado vivo, de ser molestado y desangrado.

Ricitos empieza a darse cuenta que algo no va bien. A la maga se le han puesto los pelos de punta, y a ella también le está pasando. Hay una extraña luminosidad formándose entre desde Salmón-al-Limón y la estatua. Retrocede unos pasos, toma carrerilla y salta contra la maga, abrazándola y rodando ambas por el suelo. Mira al rostro de la semielfa. Está caliente, tiene los ojos en blanco y le dan espasmos. Se la carga al hombro y corre a buscar ayuda, especialmente por la de Robusto-Peral.

Más tarde, en cama, recuperándose, la maga duda si contar lo que ha sentido, y decide que no debe hacerlo. Si lo supiese, seguro que Dulces-Rizos-Oscuros no querría marcharse del pueblo. Tienen una misión que cumplir... En realidad, es demasiado peligroso quedarse. En unos días, media lunación como máximo, él será capaz de salir del interior y vengarse. Mejor estar lejos.

Llegada la noche, alguien llama a la puerta de la habitación de Gruñido. Está solo, y abre. No es lo que ha pedido. Él quería que tuviese unas tetas grandes, y ella apenas tiene dos limones... aunque es mucho mejor, ya que el rostro bajo la capucha es el de una auténtica elfa.

Antiguamente, humanos, orcos y elfos sólo se em-

parejaban dentro de su propia raza, pero eso terminó y ahora casi no quedan individuos de pura raza. Se dice que los elfos puros son unos grandes amantes, el culmen sexual. Tienen tendencias bisexuales y promiscuas; sólo que ellos dicen que su concepto del cariño es más amplio que el de los demás. Los demás decían que los elfos son unos salidos y unos guarros. Gruñido tiene una erección inmediata. Dentro de la habitación, protegido de miradas ajenas, la gatita se quita lentamente el manto, bajo el que lleva puestas unas ropas muy provocativas.

«¡Cómo me voy a poner!», piensa Gruñido. «Va a ser una noche muy larga.»

Tiene un aspecto infantil, y resulta ser muy hábil con las manos, con la lengua y con las caderas.

«Me va a salir muy caro. Jodidamente caro. Pero estas oportunidades hay que exprimir las al máximo. Además, cuando acabe la misión, voy a ser jodidamente rico. Oh... Sí... Qué bien lo haces, nena. Oh... Sigue... Oh...»

Ella le enseña unas técnicas de prolongación del placer, y Gruñido experimenta lo más parecido a ser multiorgásmico. La noche no parece terminar nunca. Ojalá nunca acabase. Esta puta es lo mejor que me ha pasado en la vida. «Cuando sea asquerosamente rico te tendré para oh... ah... a mi servicio exclusivo.» Entre jadeos, logra preguntarle cómo se llama.

Ella dice, con una voz suave y melodiosa, llamarse Lila-Silvestre.

Durante unos aburridos días más de viaje en globo, Salmón-al-Limón se siente culpable por no haber dicho nada sobre la verdad de la estatua. Entre otros efectos digestivos, tiene el pelo y la piel de colores algo repulsivos. Aprovecha para pedir al erudito que le cuente cosas sobre la historia del imperio, sobre cómo eran las cosas antes, sobre la Gran-Guerra y todo eso.

Dedos-Entintados está feliz de compartir sus conocimientos con un oyente atento, y así distraerse de la sonrisa de felicidad de Gruñido, ya que él no quiso saber nada de putas, escudándose en su matrimonio. Le suelta el rollo de las edades del mundo y otras divagaciones. Poco a poco, la maga va entendiendo las visiones que tuvo y puede reconstruir la historia del ser atrapado en el interior de la estatua.

En la edad antigua, el mundo no tenía nombre. La gente vivía en las orillas del Gran-Río.

En la primera edad, vinieron los semidioses con toda su sabiduría, conocimientos y magia, y cada uno tomó para sí una orilla. Las tierras de orilla oeste fueron llamadas Trocovia, y las del este Malaquia. Al principio

todo iba bien, y los semidioses crearon a los orcos a partir de los humanos y de los perros (se dice que también usaron una pizca de otros animales, como cabras, jabalíes y toros), como esclavos para construir una nueva civilización. Crearon a más razas, y como culmen de todas ellas a los elfos a partir de humanos y gatos. Los elfos estaban llamados a ser la más elevada de todas las razas, a ser los herederos del mundo... pero fracasaron. Los semidioses se odiaron entre sí, y ambas naciones terminaron por entrar en la Gran-Guerra. El poder de la carne y de la magia se usó para la destrucción mutua. Ganase quien ganase, heredaría un mundo en ruinas.

Entonces, el mundo *parpadeó*. Se dice que fue el Metadiós, el ser de cuyos sueños forma parte el mundo, que se revolvió inquieto en su descanso. La intensidad de la magia le molestó, y si hubiese despertado hubiese sido el fin de todo. La magia se volvió en contra de los que la usaban. La mayoría de los magos y criaturas mágicas enloqueció, mutó o fue destruida. Fue el caos. Hubo brechas en la realidad, y cosas espantosas se colaron a su través. Ambos semidioses quedaron petrificados, al igual que los pertenecientes a una misteriosa raza, los arcanos. Fueron escondidos por sus seguidores más cercanos, con la esperanza de que algún día despertasen y volviesen a reinar.

(Salmón-al-Limón comprendió que Copa-de-Estruendo era uno de esos arcanos, una raza mágica creada por los semidioses como sus más elevados aprendices. Los elfos no fueron creados para ser los herederos, y no fueron la causa de la guerra. No. Salmón-al-Limón se entristeció. Simplemente, los semidioses, al ser tan poderosos, terminaron por aburrirse. La guerra fue para ellos un juego. Y los arcanos fueron otros de sus peones. Copa-de-Estruendo fue víctima del parpadeo. Mutó y quedó petrificado. Al igual que los semidioses, se convirtió en un amasijo de metal. El que fuera escondido dentro de la estatua asimétrica fue parte de una maniobra de despiste, para evitar que los enemigos pudiesen encontrar la verdadera localización del indefenso semidiós.)

Tras el parpadeo, lentamente, ambos reinos fueron reconstruidos. Se odiaban, se culpaban mutuamente. Los magos estaban perseguidos. Con el tiempo, volvieron a aparecer algunos arcanos, que simulando ser sabios viajeros, trajeron de vuelta la cordura. Así fue hasta que, finalmente, ambos reinos se fundieron en uno solo, lo que nos lleva a la segunda edad, el Imperio.

—Edad en la que estamos ahora —continúa Dedos-Entintados—, y en la que seguiremos mucho tiempo más. Gracias a nuestra misión, el Mundo-Maldito ha-

brá durado muy poco, con lo que no podrá considerarse una tercera edad por sí mismo. Es lo que se llama *la teoría de los nombres de las edades*.

Salmón-al-Limón ya no le presta mucha atención. Copa-de-Estruendo, atrapado dentro de la estatua, podría haber permanecido en un sueño eterno, si no fuese porque acabó en aquel pueblo. De alguna forma, descubrieron que podían utilizar sus atrapadas reservas vitales como fuente de milagros. Por supuesto, no sabían nada sobre él, ni que estuviese allí dentro. Con sus oraciones sólo conseguían molestarlo, colgarse de él como sanguijuelas. Cuanto más rezaban, más cabreado y débil se volvía. Con lo bien que estaba allí dentro, como un feto eternamente suspendido de su cordón umbilical. Era incapaz de librarse de esta purga constante, del escozor que le provocaban y que era incapaz de rascar. Terminarían por matarle a mordiscos, desangrándolo.

«A partir de hoy», se dijo Salmón-al-Limón, «no volveré a rezar, no sea que lo esté haciendo al dios equivocado, y lo esté cabreando sobremanera.»

Cuando ella quiso usar su magia para inspeccionar la estatua, el carapulpo logró alimentarse de ella y tomar un poco de control, utilizándolo para recuperarse y restablecerse. Gracias a ella iba a dejar de ser un feto atrapado. En unos días reventaría la estatua desde dentro y reventaría a todos los habitantes del pueblo y a los peregrinos. Les haría conocer el alcance de su renovado poder. El rostro de la amable posadera se cruzó en la mente de Salmón-al-Limón. Estaba condenada. ¿Había hecho bien? El arcano era un ser muy poderoso, y seguro que Ricitos querría quedarse a combatirlo. Claro que Gruñido no. ¿Era eso cobardía?

—Bueno, ya ves a qué me dediqué yo de joven —termina Ojos-Cansados-Dedos-Entintados—. ¿Y tú qué hacías? —le pregunta.

—Jugaba con mis amigas a un juego de rol. Se llamaba *Novios y bodas*.

Los demás callan; han oído hablar de esos juegos raros de mujeres.

—De pequeño —interrumpe Dedos-Entintados el silencio— siempre quise ser mago, pero nunca lo logré.

—Las profesiones son como los platos de comida —sentencia Gruñido—: Siempre parece que la del otro es mejor que la tuya.

Pero Salmón-al-Limón permanece ensimismada. ¿Tal vez la comunión de mentes la había afectado, impidiéndole ser imparcial, poniéndola de parte del arcano?

Mejor no pensar en ello.

—¿Os conté alguna vez cómo conocí a Ricitos? —dice Gruñido, intentando animar a la abatida maga, e ig-

norando la cara de fastidio que acto seguido pone Dulces-Rizos-Oscuros.

»Veréis: Un pajar-hom robó varias joyas muy valiosas, y encargaron a Ricitos recuperarlas. Su persecución le llevó hasta donde mi clan, y a mí me encargaron servir de guía y ayudarla. Lo peor vino cuando nos dimos cuenta que se había comido las joyas, y tuvimos que escarbar en sus boñigas para encontrarlas. ¡Ya os imagináis cómo olían!

Gruñido ríe. Es el único. El erudito lo mira desaprobadoramente. Detesta todo lo escatológico.

«¿Debería haber avisado a la gente del pueblo —si-gue martirizándose Salmón-al-Limón—, para que huiesen a tiempo?»

Seguro que no la creerían.

Para su fortuna, un nuevo problema requirió la atención del grupo.

—Se acaban las tierras —dice el reverendo—. Ahora todo será mar abierto. Debimos haber venido en barco. ¡Vamos a una isla!, ¿cómo podemos ir en globo!?

—¡Basta ya! —le corta Gruñido—. Hemos adelantado mucho viniendo en globo.

—Pero hubiera sido mucho más cómodo y menos aburrido venir en barco.

—¡Calla! Hay que ser constructivos. Seguiremos un poco más, hasta allá —dice, señalando—, bajaremos y decidiremos qué hacer.

El continente se acababa. Desde su altura, pueden ver una última gran isla, y después parece que todo es un océano inabarcable, interminable.

Al acercarse a la isla, los seis notan un escalofrío en sus cuerpos.

—¿Qué ha sido eso? —pregunta el erudito.

—Debe haber sido una corriente de aire frío —aventura Gruñido. Cada noche se pierde entre los árboles, masturbándose con el recuerdo de la elfa.

—No —niega Salmón-al-Limón, todavía sin haberse recuperado completamente—. Ha sido magia.

—No entiendo —declara el erudito—. ¿Magia? ¿Estás segura?

—Sí. Es muy extraño.

Bajan a tierra en un claro. Han vislumbrado un poblado en la isla, y van a ir allí a preguntar. El reverendo continúa insistiendo que necesitan comprar un barco para continuar con su viaje. Dedos-Entintados le da la razón, pues no quiere seguir meando desde el globo, y ni pensar en pasar días y días sobre el mar, con las tripas llenas de barro que quiere salir.

—Hacemos un agujero a la barquilla, y listo —bromea Gruñido. Pero sabe que tienen parte de razón. Ne-

cesitan conocer si hay más islas de aquí hasta su destino, y en caso de que no, tendrán que resignarse y comprar un barco. Es lo más probable que suceda.

En camino, se encuentran con una mujer. Gruñido se acerca para preguntar, recordando al bromista de Pinocon-Piñas. Para su sorpresa, la mujer no habla su lengua. Qué tonto soy, debí haber imaginado que tarde o temprano esto nos pasaría. Se gira y mira al erudito. Le hace un gesto de adelante, toda tuya.

Ojos-Cansados-Dedos-Entintados habla con ella. Los demás los miran, interrogantes. Es evidente que se entienden, pero él se muestra reluctante a traducir.

—¿Qué pasa? —pregunta Gruñido.

La mujer se encara con ellos y les dice cosas, cada vez gritando más.

Hay palabras que Gruñido y Ricitos entienden por el tono: La mujer los está insultando. Les está llamando de todo. Los pone a parir. Va mirando uno a uno y va comentando todos sus defectos. El erudito y el reverendo se están poniendo colorados. Dedos-Entintados intenta hacerla callar, pero no sabe cómo manejar la situación. Máscara-de-Muerte no hace nada; permanece impasible. Gruñido se harta y avanza para abofetearla. Pero algo le golpea a él, y cae al suelo. Es como si alguien le hubiese dado un rodillazo en la ingle. Ricitos está sorprendida: No ha visto que nadie le golpease. Avanza con la mano en la empuñadura de su espada. La mujer no se inmuta y sigue con sus insultos. Entonces, algo golpea a Ricitos y también cae. La cautelosa Máscara-de-Muerte también cae, aparentemente sin motivo. Salmón-al-Limón sabe que algo muy raro está pasando aquí. Es magia lo que atacó a sus compañeros. Pero la mujer no es maga.

Y comprende.

Gruñido iba a golpear a la mujer. Ricitos también. Máscara quizá le iba a lanzar alguna de sus cuchillas voladoras. Pero antes de que ninguno pudiese llevarlo a la práctica, la magia del lugar les incapacita. Es asombroso. Toda la isla debe estar envuelta en una burbuja mágica inhibidora de la violencia.

El resto del día es un doloroso experimento. Nadie es capaz de atacar a nadie, ¡ni siquiera a uno mismo! Puedes pisar la hierba y a los bichitos que hay en ella, pero no puedes atacar a un árbol. Ni siquiera puedes arrancar una fruta, pero si está en el suelo puedes comértela sin problemas. Tampoco puedes atacar a otros animales, como cabras, ovejas, vacas y caballos, que campan a sus anchas por doquier. Incluso se es incapaz de armar una trampa para cazar.

Sin embargo, al enterarse de que hay forasteros en la

isla, varios personajes de la misma se les acercan y les piden por favor que intenten salvarles de toda esta locura. Quieren que su isla vuelva a ser como antes. El erudito traduce como puede la historia de la *bendición* que padecen: En las montañas de isla vive un eremita que, cansado de las disputas sangrientas entre los vecinos; cansado de ver animales atrapados en las trampas de los cazadores, sufriendo durante días; cansado de las fiestas del pueblo, que incluyen tortura de animales; cansado de los incendios provocados, de tanto dolor inútil... hizo esta magia y les condenó a todos a ser pacíficos.

—¿Por qué no abandonan la isla? —pregunta Gruñido.

—Me dicen —traduce Dedos-Entintados— que hay monstruos marinos que vigilan las costas y se comen a los que intentan irse.

—Es posible —añade Salmón-al-Limón— que la magia los haya atraído.

—Ya —dice Ricitos—. Si lográsemos romper la maldición podríamos atacarlos por sorpresa, confiados en nuestra indefensión.

—¿Pero cómo podríamos romperla? —pregunta Gruñido.

—Creo que es obvio —argumenta la maga—: Matando al ermitaño. Con seguridad es un mago tejedor, y ha tejido la realidad alrededor de esta isla con esta... con este patrón, y él debe ser el nudo que lo mantiene todo atado. Cuando muera, todo se desatará y volverá a su cauce.

—¿Y cómo cojones vamos a matarlo, si no podemos atacarle ni montar una trampa? —se desespera Gruñido.

—¿No hay animales salvajes en esta isla? —pregunta Ricitos.

—No, aparte de cabras, ovejas, caballos y vacas —traduce el erudito.

—Joder —resume Gruñido.

Después se da cuenta de que todo eso a él le da igual, y que pueden mandarlos a la mierda en irse en globo... o quizá no.

—Pregúntales sobre si hay más islas hacia el este.

—Me dicen que no. Hay una pequeña y pedregosa, y después es el océano.

—Putra madre.

—A nadie se le ha ocurrido —pregunta Robusto-Peral— ir a hablar con el ermitaño, y pedir con mucho arrepentimiento que, por favor, les perdone.

—Sí, lo han hecho. Varias veces. No quiere. Y en todas han terminado por insultarlo de múltiples formas...

—Me cago en sus muertos.

¿Cómo lograrán resolver este problema? ¿Cómo será posible? No esperes cuatro opciones, ¡estrújate el cerebro! ¿Qué harías tú en su lugar? Envíame tu propuesta antes de las 18.00 horas día 18 de este mes.

Gracias a todos lo que votaron la opción anterior, haciendo posible que esta aventura prosiga.

En total se recibieron 4 votos:

Investigar: 1 (fuera de plazo).

Acompañar: 2.

Ayudar: 1.

Quedarse: 0.

7. La isla

Conducen al grupo al pueblo, y entran en lo que otra debía ser una taberna. Se sientan en la mesa. No queda vino. Ni cerveza. Pero hay zumos y un poco de leche, sin olvidarnos del agua de toda la vida. La gente del pueblo se acerca con curiosidad a observarles; vienen y van, pero nadie parece entender su idioma.

—Cuando la fuerza falla, es hora de utilizar la inteligencia —sentencia Gruñido.

—Creo que se me ha ocurrido algo —dice el reverendo—: Podríamos envenenarlo.

—Es obvio que no funcionaría —se burla Gruñido.

—No me has dejado continuar: Podemos envenenarlo a plazos. Hay alimentos que sólo comidos en grandes cantidades son mortales. Debemos lograr eso. Conozco unos cuantos alimentos y bebidas que pueden lograrlo.

—Y ¿cómo vas a hacer que se lo tome? —pregunta Gruñido, pero vigilando a la gente: Parecen muy interesados en los contenidos de las mochilas del grupo. ¿Quizá piensan que llevamos alimentos o bebidas deliciosas?

—Hmmm... Podríamos hacer una fiesta, y hacer que se emborrache. O podríamos fingir que nos parece bien su *bendición*, y nos hacemos sus amigos y lo emborramos. Dentro de la bebida estará el veneno. Por supuesto, todos beberemos, pero en cantidades moderadas, con lo que el veneno no nos afectará.

—Me parece una buena idea —asiente, tras un momento pensativo, Gruñido—. ¿Algún voluntario para ponerla a prueba? —dice, alzando la voz y mirando fijamente a un chiquillo que se ha acercado demasiado al montón de mochilas. El chico le mira asustado, y se

larga.— Bueno, reverendo, asumo que tú te ocuparás de los detalles de plan, ¿no?

Robusto-Peral lo mira mientras piensa en la desgracia de tener un jefe tan vago y despreocupado, y con un gesto asiente. Se levanta, y vacila en quién llevarse consigo para que lo ayude.

—¿De dónde sacaremos las bebidas? —pregunta Salmón-al-Limón.

El grupo queda callado, pues se han dado cuenta que ellos no tienen ni gota, y parece que en la isla ya no queda ni gota. Debieron haberse emborrachado para olvidar la bendición.

—Da igual, podemos emplear otras técnicas. Quizá incluso tú misma —le dice Robusto-Peral a Salmón-al-Limón— podrías crearlo mágicamente.

—No sé si podré. Tal vez el campo mágico afecte a mis habilidades.

—Mejor ir a probar fuera —dice Gruñido—, no sea que no salga demasiado bien. Aún mejor, alejaos un poco de esta taberna.

—Les acompaño —dice Ricitos.

Mientras sale, le comenta al reverendo:

—He oído decir que si te comes entero el hígado de no recuerdo cuál animal, te mueres.

—Si es un animal muy grande, claro —se escucha decir a Salmón-al-Limón.

Con los tres fuera, Gruñido mira amenazadoramente a otro chiquillo muy próximo al montón de mochilas, que también termina por esconderse tras los curiosos. Algunos campesinos han seguido al reverendo, a la maga y a la guerrera. Bueno, ex-campesinos.

Gruñido contempla al erudito y a la encapuchada Máscara-de-Muerte. La gente les mira a ellos mientras murmuran.

—¿Por qué no...? —empieza el erudito.

—¿Por qué no qué? —dice Gruñido, como para dar ánimos a Dedos-Entintados, o para quitárselos.

—¿Por qué no incordiamos al ermitaño?

—¿Incordiarlo?

—Tocarle los cojones, quiero decir.

—Hmmm...

—Hacemos ruido para no dejar que duerma, lo insultamos, le robamos su comida, enturbiamos el agua que vaya a beber...

—¡Qué buena idea! Le tocamos los cojones toda la noche, nos acordamos de su familia y de sus antepasados, cagamos en su cama y en su mesa, meamos en... ¿pasará algo si le meamos encima? No le estamos haciendo daño... Y lo mejor de todo, es que nosotros no

tendremos que hacer nada: ¡Podemos organizar a la gente del pueblo para que lo haga!

Gruñido está feliz. Está deseando tomarse unas vacaciones, y volver a tener relaciones sexuales. No ha conseguido quitarse a Lila-Silvestre de la cabeza.

Se escucha un crujido de fondo, como si un bloque de piedra se astillase como si fuera madera, seguido por gritos de gente. Algo no ha debido ir del todo bien con la magia.

—Bueno —agrega Dedos-Entintados, mientras se levanta y se acerca a la ventana—, mi plan es el plan de reserva, porque llevaría mucho tiempo lograr que funcionase, y quizá el ermitaño tenga una paciencia descomunal.

Se escucha un quejido, pero dentro de la taberna. Proviene de un chico pillado por Máscara con la mano en una mochila, aprovechando que Gruñido estaba siguiendo con la vista al erudito, pensando si levantarse él también a ver qué les pasó a sus otros tres compañeros. Máscara empuja al chico hacia la muchedumbre, que murmura con más fuerza.

—Parece que están bien —dice Dedos-Entintados desde la ventana—, excepto por Salmón-al-Limón, que ahora es de color violeta.

—Ya se le pasará. ¿¡Es que nadie nos va a traer el miserable zumo que pedimos!?

Un poco más tarde, con los seis bebiendo el zumo, la maga ya sólo de color azul claro, y casi sin gente observándolos, precisamente uno de ellos coge una silla y se sienta a su lado, como con toda confianza, y dice, con mal acento imperial:

—Os parecerá bonito.

El grupo se le queda mirando, y él empieza a frotarse el rostro. Cuando quita sus manos, su cara a cambiado.

—Es porque la bendición —explica—, heridas colaterales.

Los otros campesinos le abuchean. Él les envía una breve mirada que los hace callar y empezar a largarse. Decide entonces resolver las sospechas:

—Sí, yo soy el ermitaño.

Gruñido siente como si le forzasen un *interruptus* durante el final del *coitus*.

El reverendo es el primero en hablar:

—Asumo que llevas tiempo suficiente camuflado entre los campesinos para haberte enterado de nuestros planes.

—Transparente. Y decir que son buenos planes, y sois unos cabrones.

Gruñido sonrío al oírlo.

—Por supuesto —dice—; y no dudes que los llevaremos a la práctica. Te joderemos si no nos ayudas.

—¿Ayudar? ¿Motivo para hacerlo?

—Porque estamos en una misión oficial —se entromete Ojos-Cansados-Dedos-Entintados— para salvar el mundo.

El ermitaño también sonríe al oírlo.

—¿Qué queréis? ¿Una excepción para vosotros? ¿Para qué la queréis?

—Necesitamos un barco —interviene rápidamente El-Robusto-Peral—. Necesitamos salir de aquí en barco, pero no podemos mientras haya un monstruo marino.

—¿Monstruo marino? —pregunta extrañado—. ¿Cuál?

—No me digas —dice Gruñido, mirando a la campesina que todavía está en la sala— que estos cabrones nos han engañado.

—Transparentemente. Nada os dificulta coger un barco y marcharos alejándoos de aquí.

—La madre que los parió —desea pegarle a alguien, hasta que recuerda que de momento no va a ser posible.

—Iros de mi isla con mi aprobación —se despide, mientras se levanta y se va.

—Creo que estos campesinos nos han engañado mucho más de lo que pensamos —concluye Salmón-al-Limón.

—¡Corramos —dice el reverendo— y cojamos el mejor barco del puerto, antes de que intenten impedirnoslo!

—¿Y las provisiones? —pregunta el erudito mientras corre tras los demás, sin olvidarse ninguno de ellos de coger sus mochilas.

—Me parece que nos hartaremos de pescado —le contesta Gruñido.

El barco que toman no es gran cosa, y nadie parece querer detenerlos.

—¿Alguien sabe manejar un barco? —pregunta la maga, pero viendo cómo se desempeñan Gruñido y Ricitos, su duda queda resuelta. Por su parte, el reverendo, que siempre estuvo tan interesado en navegar, no parece tener ni idea, o bien no quiere ni molestarse en echar una mano. Salmón-al-Limón se pregunta cómo será el retrete del barco, si será simplemente un agujero que comunica con el mar.

En cuanto se han alejado un poco del puerto, Ricitos dice:

—Deberíamos estar alerta, por si realmente hay un monstruo aquí.

—Hmmm... Alguien debería tomar una barca e irse alejando —dice Gruñido—, para comprobar que no lo hay.

—Con eso —argumenta el reverendo— quizá favorezcamos el atraerlo. Debemos darnos prisa y alejarnos lo más rápido posible —y mira hacia Salmón-al-Limón, que ya casi es de color normal.

Ella se encoge de hombros, en un gesto que traducido significa que de momento no puede hacer magia.

Tras unos largos momentos de tensión, notan su salida fuera del campo mágico, y respiran aliviados. Si se presentase el monstruo, podrían defenderse.

—Bueno, un trueque entre un globo y un barco; no sé quién sale perdiendo —murmura Ricitos.

El resto del viaje en barco sólo puede calificarse con una palabra: Aburrido.

Al menos, los días no pasan tan lentos como en globo.

Así que saltémonos toda esa parte y vayamos directamente al grano. Es decir, a la isla que buscaban desde el principio de la aventura. Entre sus papeles, el erudito tiene cartas de navegación donde se indica cómo llegar. La reconocen porque es pequeña y tiene una montaña central, de pico plano, en la que hay talladas a su alrededor, formando un anillo, curiosas figuras simbólicas. Deben ser gigantescas para poder ser apreciadas tan bien desde tanta distancia.

—¿Ya hemos llegado? ¿Ya hemos dado media vuelta al mundo? Creía que era más grande —dice Gruñido-del-Gorrión-Tuerto—. ¿Habrá encogido?

—¿Qué representan esas figuras? —pregunta la maga al erudito.

—No lo sé. La respuesta está en una parte censurada.

—¿Censurada? —se extraña Gruñido.

—Sí —afirma Dedos-Entintados—: La iglesia censuró grandes partes del libro —aclara, mirando de reojo al reverendo, que no parece inmutarse.

—¿Qué libro? —quiere saber Salmón-al-Limón.

—El *macarronomicón*, el libro amarillo de los macarrones muertos.

Gruñido estalla en risas, y no es el único.

—Sí, aparentemente es un libro humorístico, pero en realidad trata sobre la realidad que hay tras la realidad.

Gruñido se calla, y su rostro expresa confusión.

—El escritor, conocido por su apodo de *el matemático loco*, parece ser que resolvió los misterios de la realidad subyacente a todas las cosas, lo cual le volvió loco. Sus teorías contradicen todo lo que la iglesia afirma, y el libro ha estado prohibido durante largo tiempo. Muy pocos teníamos acceso a una versión censurada

que se conserva medio en secreto. En él se profetizaba que ocurriría la maldición del mundo, y qué habría que hacer para revocarla.

—Bromeas —dice Gruñido—. O sea que damos la media vuelta al mundo porque en un piojoso libro de coña de un tarado dice que vamos a estar jodidos, y aún por encima los curas le han metido mano y le han arrancado páginas porque tenían que limpiarse el culo, ¿no?

—Hmmm... Más o menos es así —confirma Dedos-Entintados.

—Creo que estás faltando mucho al respeto a la *Iglesia* —interviene El-Robusto-Peral—. Tendré en cuenta el atenuante de tu aburrimiento tras un largo viaje.

Gruñido mira al reverendo.

—¡Anda, no me jodas!

Y a continuación le pregunta al erudito:

—¿Y no habrá extirpado por casualidad la iglesia alguna parte importante que debamos saber sobre lo que nos espera en la isla?

—Sí —sentencia Ojos-Cansados-Dedos-Entintados.

Gruñido se contiene de insultar más a la iglesia con el reverendo delante.

—¿Qué nos espera allí? —dice Salmón-al-Limón, intentando redirigir la conversación.

El erudito les cuenta lo que sabe. Casi todos los días, Ojos-Cansados-Dedos-Entintados repasa sus libros. Es la forma que tiene de evitar que la maldición del mundo los borre. Los ha leído tantas veces que se los sabe de memoria. Pero evita expresamente recitarles párrafos del libro.

Les cuenta lo de las tres pruebas, y que después hay una sala donde sólo los fértiles pueden entrar. Alguno imagina que Máscara-de-Muerte no podrá entrar allí. Dulces-Rizos-Oscuros sabe no podrá entrar allí.

Fundido en negro, y el grupo está ante una gran puerta en la montaña, que han de atravesar para entrar en el lugar donde tendrán que realizar (otras) tres pruebas.

—No se le ve ningún tipo de forma de abrirla —constata Dulces-Rizos-Oscuros.

—No —se muestra de acuerdo Gruñido-del-Gorrión-Tuerto.

»¿Cómo vamos a abrirla? ¿Fuerza bruta? ¿Decir algunas palabras mágicas amistosas?

—¡Dejadme a mí! —exclama Salmón-al-Limón.

—No —se opone Robusto-Peral, tal vez recordando lo que pasó en la isla bendita.

—¡Sí, venga! ¡Ya tengo la rima lista!

—Déjala, hombre —concilia Gruñido—. Si no revienta la puerta, al menos con un poco de suerte ella se convertirá en piedra y podremos usarla de ariete.

Ricitos sonrío.

—¡No digas esas cosas! —dice la maga—. Si las dices puede pasar.

Antes de que nadie más pueda intentar impedirselo, ella rima:

—Que esta misma puerta
ahora esté abierta.

Al empezar a oírla, el reverendo vacila entre darle un bofetón o alejarse de un salto. El bloqueo le hace no hacer nada.

Y, aparentemente, nada es lo que le pasa a la puerta.

Y, aparentemente, nada es también lo que le pasa a la maga.

—No ha pasado nada —resume Gruñido—. Nada de nada.

»Una pena de ariete —murmura.

Pero Ricitos es más precavida y vuelve a examinar táctilmente la puerta, y siente algo. Siente que la puerta está abierta. Entonces, la puerta la ataca. Ricitos salta espoleada por sus reflejos, apartándose velozmente. Los demás también tienen que correr. Quizá he exagerado diciendo que la puerta los atacaba, ya que simplemente se desplomó hacia ellos, levantando un montón de polvo.

—¿Estáis todos bien? —pregunta en voz alta Ricitos.

Sí, están todos bien. Dirigen sus miradas a la zona de la montaña donde estaba la puerta, y ven un túnel a media altura. Varios de ellos suspiran con alivio: No es un túnel apretado como los de los enanos, sino lo suficientemente espacioso.

Entran, cada uno portando una antorcha improvisada, excepto Salmón-al-Limón, que insiste en dar buen uso a su magia. Las sombras del fuego sobre la máscara hacen parecer que las larvas están vivas, alimentándose.

Llegan a una gran sala, que comunica con tres puertas de tamaño normal. Como la del exterior, son de madera con refuerzos metálicos. Sobre el marco de cada una de ellas está escrito algo, en una lengua que sólo Dedos-Entintados conoce.

—Aquí están las tres puertas que os decía: El texto que hay en cada una de ellas dice qué pruebas nos esperan. Así que cuando queramos empezar, adelante.

—Yo debería ir a la prueba social —se queja el reverendo.

—¿Y quién te sustituirá en la prueba mental, eh? —inquiere Gruñido—. ¡Venga!, todos adentro, cada uno a la suya, que unasuntuosas recompensas nos espera de regreso en casa.

Así, con el ánimo feliz, Gruñido entra el último. La puerta se cierra tras él, bloqueándose desde dentro, como si de una trampa se tratase.

Que curiosamente, no lo es, pero lo es, porque...

—¡Qué lugar más extraño! —exclama el erudito.

Están en una amplia y oscura sala subterránea. ¿Es allí donde tiene que resolver su prueba mental? Sí que es extraño. Y más aún cuando, según van examinando el lugar, comprueban que hay celdas en dos laterales opuestos de la salda. En esas celdas, hay cadáveres de bestias.

—¿De qué se trata? —insiste el erudito—, ¿de adivinar qué animales eran?

—Hmmm... Esto no pinta nada bien —se queja el reverendo—. Aquí hay algo que no está bien. ¿Seguro que has leído bien los carteles de las puertas?

—Sí, claro —responde, sin ápice de duda en su voz.

Todas las celdas tienen un agujero, estrecho y largo, que comunica con el exterior.

—Parece como si esas bestias hubiesen muerto aquí de hambre. ¿Será que nadie se acordó de venir a alimentarlas?

—Eso parece —dice el erudito.

—¿Y bien?

—No lo sé.

—¿Pero no eras el experto en el *macarronomicón*?

—Experto, sí, pero descontando las partes censuradas —se defiende Dedos-Entintados.

Robusto-Peral no dice nada. Él no tiene la culpa de lo que otros como él hicieron antes.

—Ésa debe ser la puerta de salida. ¿Cómo se abrirá?

»No, no hace falta que me lo digas. Lo intuyo: No lo sabes.

Mientras exploran el lugar, a la luz del sol le toca entrar directamente por uno de los agujeros, e ilumina una de las bestias. Sobre su carne, como putrefacta, crecen plantas. Plantas que, con la luz directa del sol, absorben su energía... transmitiéndosela a la carne muerta, estreñeciéndola, dándole vida. El zombi-vegetal retoma a la vida. Quizá en otro tiempo fue un gran leopardo; ahora es una criatura muy hambrienta, y por fin dos presas están a su disposición... al otro lado de las rejas.

—¿Quién construyó todo esto? —pregunta el reverendo.

—No lo sé —contesta el erudito, ambos ignorantes de la amenaza que les acecha.

—Sí que sabes cosas —se burla con amargura Robusto-Peral.

Se escucha un ruido metálico, y ambos se vuelven.

—¿Esa celda...? ¿No había antes algo ahí? —se asusta Ojos-Cansados-Dedos-Entintados.

El reverendo no contesta. Alza su vista, y contempla horrorizado la bestia-zombi-verde colándose por el hueco entre las rejas y el techo de la celda.

Por su parte, Gruñido y la maga también están en otra sala subterránea, también amplia y oscura. En dos paredes hay una especie de puestos, con símbolos inscritos, cuatro fichas con otros símbolos, y una ranurita.

—¿Qué son estas cosas? —pregunta Gruñido.

—¡Vaya! Creo que sé lo que son —afirma Salmón-al-Limón.

—¿Ah, sí? ¿Qué son?

—Son como pruebas de inteligencia. Tienes que elegir la ficha que se asocia con los símbolos escritos, y meterla en la ranura. Cuando aciertes todas, prueba superada.

—Creo que nos hemos equivocado de prueba.

—Yo también. Pero la puerta por la que entramos está cerrada desde este lado.

—¿Por qué no haces una de tus rimas y la abres?

Salmón-al-Limón sonríe, pero dice:

—No creo que debamos hacer algo así aquí. Podrían considerarlo como hacer trampas.

—¿Podrían? ¿Quiénes?

—Los que nos vigilan. Alguien debe mantener en buen funcionamiento todas estas instalaciones —se explica Salmón-al-Limón.

—Y ese alguien porqué nos toca la puñeta. ¿Por qué no nos puede dejar pasar simplemente? ¿Esto es otra comedia, como al principio, sólo para ver si somos *dig-nos*?

—Será... No sé... Pero por si acaso...

Gruñido está contrariado, pero intuye que ella puede llevar razón. Hay que seguir con el juego.

—¿Cómo se supone que vamos a resolver estas cosas?

—No creo que sea tan difícil —lo anima Salmón-al-Limón—. Intentémoslo.

Ante su sorpresa, Gruñido comprueba que la maga parece desempeñarse muy bien con las pruebas. Ella le explica cómo va resolviendo los pequeños enigmas que se le presentan, pero él pierde el hilo con facilidad, y termina por asentir y dejarla hacer. Aparentemente, todo va muy bien, porque con cada ficha que introduce en su ranura correspondiente, se escuchan ruidos de maquinaria de fondo.

Mientras ella continúa, Gruñido examina la puerta de salida. No tiene pomo ni cerradura. Deben ser esas maquinarias las que la abren. A su lado, hay otra puerta

de salida, exactamente igual. Dos puertas de salida. No puede ser. Allí hay trampa.

—Debe ser —murmura para sí— que una de ellas se abre si se responden todas bien, y la otra si se mete la pata. ¿Cuál será cual?

»Y ¿qué hay detrás de la incorrecta?

Sumido en sus pensamientos, no se da cuenta que Salmón-al-Limón está atascada en el último de los puestos. No acaba de entender el trasfondo de los símbolos, y no sabe por qué ficha decidirse.

.4/6#4
.8/12#6
.6/12#8
.20/30#12

—Punto, número, raya, número, símbolo, número —murmura—. ¿Qué significan?

Cómo no, Ricitos y Máscara también llegan a una sala subterránea. Amplia y oscura, por supuesto. Y ellas tiene una prueba a la que enfrentarse, y no es la que ellas esperaban. Lo cierto es que los letreros de las puertas estaban cambiados entre sí. Por supuesto, se trata de una broma.

¿Qué pasará en el siguiente y último capítulo?:

Física: ¿Quién o quienes perecerán en la prueba física?

El reverendo, que mientras es devorado logra ver cómo el erudito encuentra la forma de escaparse de allí.

El erudito, justo al revés que en la opción anterior.

Ambos: La bestia se da un empache.

Ninguno: El zombi-verde resulta ser enclenque.

Mental: ¿Cuál es la siguiente ficha que completa a las demás, y resuelve correctamente la prueba?

.12/24#20

.12/30#20

.24/30#16

.40/24#16

Social: Envía tus ideas para la clase de prueba social que les espera a Dulces-Rizos-Oscuros y a Máscara-de-Muerte. Yo tengo pensada una, pero seguro que la tuya es mejor.

Envía la opción de continuación que más te guste a la lista de correo de NoSoloRol¹¹ o a mi propio correo¹² (se admiten comentarios). El plazo termina a las 20.00 horas del día 20 de este mes. La opción más votada será con la que se continúe la narración (en caso de empate, se tiene en cuenta cuál recibió antes el primer voto).

Gracias a todos lo que votaron la opción anterior, haciendo posible que esta aventura prosiga.

En total se recibieron 4 votos:

Veneno a plazos, por Ernest Albareda Rius.

Incordiar, por María Yolanda.

Y dos más, que no concretaron demasiado su plan.

8. La geoda

Con la mirada de la bestia fija en él, el reverendo valora su supervivencia personal y el éxito de la misión, y concluye:

—Dedos-Entintados: Huye mientras entretengo al monstruo.

Dedos-Entintados sabe cuánta sabiduría hay en las palabras de su compañero. ¿Pero dónde está la salida? Corre, alejándose, hasta una pared. La palpa, le da golpecitos, buscando una salida secreta. No obtiene resultados. ¿Y si la salida estuviese dentro de una de las celdas? Tiene su lógica, pues para poder salir habría que matar a su ocupante. Va probando las puertas de las celdas, pero están todas bloqueadas.

Entonces, escucha lo que más teme: Los gritos de Robusto-Peral siendo mordido, desgarrado.

Con un poco de suerte, la bestia se entretendrá con su nuevo festín, y le dejará en paz.

Mira, y no, no ha habido suficiente suerte. El zombi-vegetal camina en su dirección, con las fauces manchadas de sangre.

Va a morir.

¡Rápido! ¡Debe decir alguna última frase ingeniosa, algo para la posteridad! ¡Antes de que le atrape!

Lamentablemente, se queda en blanco.

Salmón-al-Limón piensa detenidamente.

Gruñido-del-Gorrión-Tuerto también piensa, pero en sí habrá algún sistema temporizador vigilando la prueba.

¹¹nosoloroleros@yahooogroups.com

¹²soidsenatas@yahoo.es

Salmón-al-Limón sigue pensando. Números, puntos, rayas y algo más. Puntos, aristas y... ¿caras? ¿Hay algo que tenga 4 vértices, 6 aristas y 4 caras? Se le hace la luz. ¿Son los dados que utiliza para jugar a rol! Introduce la segunda tarjeta, y la sala se llena de crujidos. Gruñido está en tensión, con las armas preparadas. Algún mecanismo escondido está haciendo abrir una de las puertas. ¿Ha resuelto todas las pruebas bien? Lo sabrán pronto. Lentamente, ambos se adentran por el nuevo pasillo.

—Hola —dice una misteriosa voz, que Dulces-Rizos-Oscuros no reconoce.

—¿Quién hay ahí? —pregunta, con las armas a punto.

—Bienvenidos a la prueba social.

—¿Dónde estás? —insiste Ricitos.

—Eso no tiene relevancia. Si queréis completar con éxito la prueba, debéis hablar conmigo.

Ricitos mira a su alrededor. Máscara-de-Muerte mira hacia unos pequeños agujeros en lo alto de los muros. Parece que quien sea que habla, está al otro lado, moviéndose.

—¿No se supone que ésta es la prueba física?

—No —responde la voz. Y después continúa desde otro lado—. Yo soy el único que puede abrir la puerta del éxito de la prueba —y desde otra dirección—. Debéis convencerme de que así lo haga.

—Tenemos una misión importante que cumplir. Tienes que abrimos la puerta —Ricitos hace un pausa, y continúa algo tartamudeante—. Tenemos que salvar el mundo.

—¿Es ése tu argumento? —se burla la voz.

—¡Es importante! —insiste Ricitos.

La voz permanece muda.

—¡Abre!

Se escucha una risa desde otra pared.

—Os abriré la puerta del fracaso.

—¡Espera! —chilla Ricitos—. Lo intentaré de nuevo.

—¿Crees que tienes derecho a un nuevo intento? ¿Acaso, si ésta fuera la prueba física, tendrías derecho a resucitar e intentarlo de nuevo?

Ricitos se queda sin palabras. Ella no es buena en esto. Si pudiese atravesar una pared y agarrar al tipo por el cuello... Pero no puede atravesar las paredes. ¿Qué debe hacer, algún tipo de acercamiento amoroso? ¿Ofrecer su cuerpo como moneda sexual?

—Creía que ésta era una isla deshabitada —dice otra voz desconocida *dentro* de la sala.

Un escalofrío recorre la espalda de Dulces-Rizos-Oscuros, mientras contempla a quien ha hablado: ¡Máscara-de-Muerte!

—Seamos amigos —continúa.

—¿Cómo podemos ser amigos, si no nos conocemos? —argumenta la voz desde el otro lado.

—Pues conozcámonos —dice Máscara-de-Muerte—. Los amigos no tienen secretos: Yo te contaré los míos, Dulces-Rizos-Oscuros te contará los suyos, y tú los tuyos. Así nos haremos todos buenos amigos.

»Empecemos presentándonos.

Y Máscara-de-Muerte se quita la máscara, baja su capucha y pronuncia su nombre.

El-Robusto-Peral se estremece. El dolor le atraviesa, como si estuviese envuelto en hormigas de fuego. La autorresucitación es horrible. Fue una suerte que los sectarios no le hubiesen matado entonces, porque ahora no tendría la oportunidad que tiene. Abre los ojos a la penumbra. Está confuso, los oídos le pitan, y los recuerdos forman un puzzle desordenado que hay que organizar. Todo está en silencio. Se yergue, y contempla su cuerpo. Gracias a los cuatro dioses está entero. Menea su cabeza, y se espabila.

¿Qué habrá sido del erudito? ¿Escaparía?

No.

Puede verlo tirado en el suelo, sobre un charco de su propia sangre. Encima de él, la bestia-zombi-verde está extendida. Las partes vegetales que tiene en el vientre se hunden en el cuerpo de su compañero, como raíces en la tierra. El monstruo parece dormir.

Necesita un plan.

Entonces, otra bestia reanimada por la luz solar le golpea. Aún permanece consciente, pero indefenso, mientras el ser le hunde las raíces en su pecho y vientre.

El pasillo se alarga, y Gruñido se va tranquilizando. Lo han hecho bien. Bueno, *ella* lo ha hecho bien. Todo el mérito es suyo, pero evitará sacar el tema para tener que reconocerlo. Salmón-al-Limón está sonriente y feliz.

Llegan a un callejón sin salida.

—Pero... —se entristece la maga—, si yo lo he hecho bien...

Gruñido se sonríe, y aprieta una palanca que ella no ha visto. Ahora sí que puede decir que él también ha hecho algo.

Dulces-Rizos-Oscuros está nerviosa. Ahora le toca a ella hablar. Contar sus secretos. Por una parte no quiere hacerlo; pero por otra lo está deseando. Compartir el peso de sus secretos con otros, con *amigos*...

Máscara-de-Muerte la contempla con sus ojos auténticos, diciéndole con la mirada que, por favor, se dé prisa.

—Ah... hummm... yo... Yo me llamo Dulces-Rizos-Oscuros —qué tonta se siente—, y nací... nací chico.

Ánimo, se dice; lo más duro ya lo ha dicho.

—Yo... entrenaba para ser el mejor de los guerreros, el mejor de los mejores, de toda la historia. Estudié con los mejores maestros que puede encontrar. Mientras realizaba las pruebas para entrar en la orden de los Caballeros Blancos, maté accidentalmente a mi oponente, y fui expulsada... *expulsado*, después de que me diesen una buena paliza. Trabé amistad con el hombre medicina que me atendió, y él me habló sobre los mejores guerreros de todos los tiempos, y me dijo que yo nunca podría ser el mejor de todos porque mi constitución física nunca me lo permitiría.

»Sin embargo, me dijo que sí podría ser la mejor *guerrera* de todos los tiempos. ¿Vivir el resto de mi vida simulando ser una mujer? Terminarían por descubrirme. Él me habló del Cosecarnes, que él podría hacer que el cambio fuese auténtico y permanente.

»Así lo hice, y él, mi hombre medicina, me enseñó cómo comportarme como una mujer auténtica, incluso en la cama. Fueron buenos tiempos. Me dijo que escogiese un nombre ridículo, para favorecer que los hombres se metiesen conmigo, y así demostrarles que yo soy la mejor, la más grande guerrera de todos la historia.

»Debido a eso —concluye, tras una pausa—, jamás podré tener hijos.

El silencio reina entonces en la sala.

—Una buena historia —dice la voz tras los muros.

Ricitos ve como Máscara-de-Muerte se le acerca. Ella (acertaron al adivinar su sexo) le da un gran y fraternal abrazo. Ricitos siente como si unas lágrimas fuesen a brotar.

—¿Y bien? —se pregunta Gruñido—, ¿ahora qué?

Están en una amplia cueva. Hace calor allí. Después de una breve exploración, concluye que hay otras dos puertas secretas que comunican con la cueva, sin duda los pasillos finales tras las otras pruebas; y una puerta cerrada que es la única salida.

—Tendremos que esperar a los demás —dice la maga—, a que concluyan sus pruebas.

—¿Y si no lo hacen? ¿Y si al erudito y al reverendo les hubiese tocado la prueba física? ¿Crees que serían capaces de resolverla? Y ¿qué me dices de Ricitos y Máscara?, ¿crees que tienen don de gentes?

—Hay que ser optimistas: Pudo haberles tocado al revés.

Largo rato después, una de las puertas secretas se abre, y aparecen la guerrera y la asesina. Se las nota raras. Hasta Gruñido se da cuenta de eso.

—Los otros no van a venir —anuncia Ricitos—: Han muerto.

Ante la cara interrogatoria de sus compañeros, Ricitos explica:

—Él nos lo ha dicho.

—¿Él? ¿Pero no era ésta una isla deshabitada? —dice Salmón-al-Limón.

—Sí —afirma Ricitos—, lo mismo dijo... —y se calla, mirando a Máscara-de-Muerte.

La gran puerta retiembla y comienza a abrirse.

—¿Qué pasa aquí? —pregunta Gruñido.

—Debemos continuar. Entrar en la siguiente sala. —dice Ricitos.

—De repente estás enterada de todo. ¿Qué ha pasado ahí dentro?

—Te lo contaré después, dentro de un rato. Debemos entrar en la geoda. La puerta empezará a cerrarse en cuanto termine de abrirse —dice, mientras camina hacia allí.

No, no soy fértil, piensa Ricitos, pero necesitarán mi ayuda.

Tras la puerta hay una compuerta en el suelo. Al levantarla, descubren una escalera de cuerda que se adentra en una sala que parece brillar. La puerta se cierra con estruendo. Descienden uno a uno. Están en una especie de habitación con grandes cristales que brotan desde todas direcciones. Los reflejos se comportan de una forma extraña, y les hace sentir que los demás caminan por las paredes y el techo.

Gruñido-del-Gorrión-Tuerto es el último en bajar. Esto no le huele demasiado bien. No le gusta que los otros dos compañeros de viaje se hayan convertido en bajas. Lo único bueno es que parece que ya no tiene que tomar más decisiones.

—Cierra la trampilla —le dice Ricitos a Gruñido.

Pronto, sienten temblores y mucho más calor. Gruñido se dice que han caído miserablemente en una trampa. Siente como si el suelo flotase. *Como si flotase en lava...*

—¡Joder! —grita Gruñido—. ¿¡Qué está pasando aquí!?

—Por cierto —escucha decir a Ricitos—, enhorabuena Gruñido.

¿Qué mierdas es esto? ¿Se ha metido en una trampa por confiar en una loca? ¡Maldita sea!

Súbitamente, todo termina.

Ricitos, que fue la primera en entrar, es la primera en salir, también a través de la escalera de cuerda. Abre la trampilla. La luz del sol entra a través de ella, intensificándose con los cristales. La habitación se llena de colores.

Dulces-Rizos-Oscuros explica a Gruñido y a Salmón-al-Limón que el propósito real de su misión no es salvar el mundo, sino reconstruirlo. Eso sólo lo sabía el autor del *Macarronomicón*. Era imposible salvar el mundo, así que construyó una máquina para salvar a unos pocos que repoblasen el mundo. Una máquina que les aislasen del exterior, una cámara de estasis que los lanzase al futuro, cuando la maldición del mundo haya desaparecido y las aguas del tiempo vuelven a su cauce. Y lo adornó todo con pruebas, pues no en vano estaba demente...

—Entonces —dice Salmón-al-Limón—, ¿estamos en el futuro? ¿Sólo quedamos nosotros con vida de toda la humanidad? ¿Sólo nosotros?

—¿Yo y tres mujeres? —dice Gruñido. Pero mira fijamente a Máscara-de-Muerte.

—Sí, tú y tres mujeres —confirma Dulces-Rizos-Oscuros—. De ellas, una no puede tener hijos...

»Y otra..., ya está embarazada de ti.

—¿¡Qué!?! —se sorprende genuinamente Gruñido, mirando alternativamente a Dulces-Rizos-Oscuros y a Salmón-al-Limón.

—No. Nosotras no —dice Ricitos—. Ella —y señala a Máscara-de-Muerte, que se quita su máscara y baja su capucha, mostrando su rostro verdadero y sonriente.

—¡Lila-Silvestre! —exclama Gruñido-del-Gorrión-Tuerto.

Gracias a todos los lectores, especialmente a los que enviaron sus votos, animándome a desarrollar estos capítulos hasta su final. Espero que os haya resultado un viaje ameno, y fuente de ideas para vuestras propias aventuras.

Los últimos votos han sido:

Física: 3 votos:

Reverendo: 1.

Erudito: 0.

Ambos: 1 (primer voto).

Ninguno: 1.

Mental: 1 voto, con la respuesta correcta.

Social: 3 votos:

Amistad: María Yolanda (primer voto).

Acercamiento amoroso: María Covadonga.

Y uno más, que no concretó su plan.