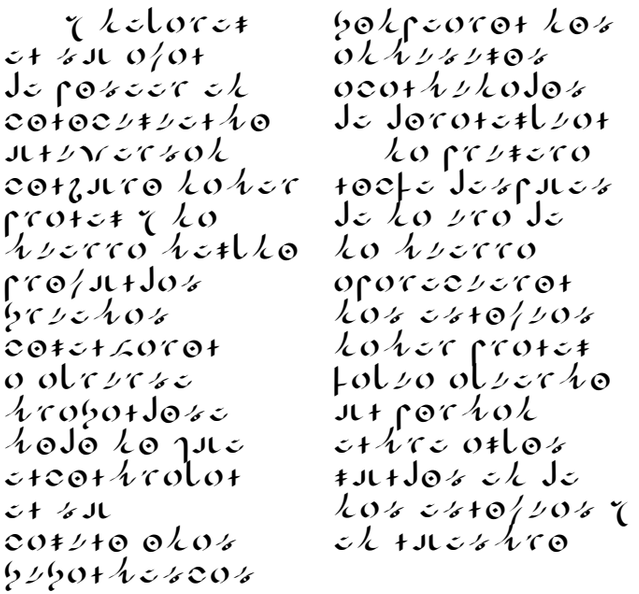


LA MALDICIÓN DE LAS ESNOFIAS

EL HECHIZO DE PODER

Texto
Nacho Corral

Ilustraciones
Gustavo Corral



*Y Lebárem, en su afán de poseer el conocimiento universal, conjuró Later Pranem, y la tierra tembló. Profundas grietas comenzaron a abrirse, tragándose todo lo que encontraban en su camino. Olas gigantescas golpearon los altísimos acantilados de Doranembian.

La primera noche después de la ira de la tierra aparecieron las esnofias. Later Pranem había abierto un portal entre ambos mundos: el de las esnofias y el nuestro.

Incluso la persona más pequeña puede
cambiar el curso del futuro.
Galadriel

Arquímedes



Dánae




Aspasia


Telémaco

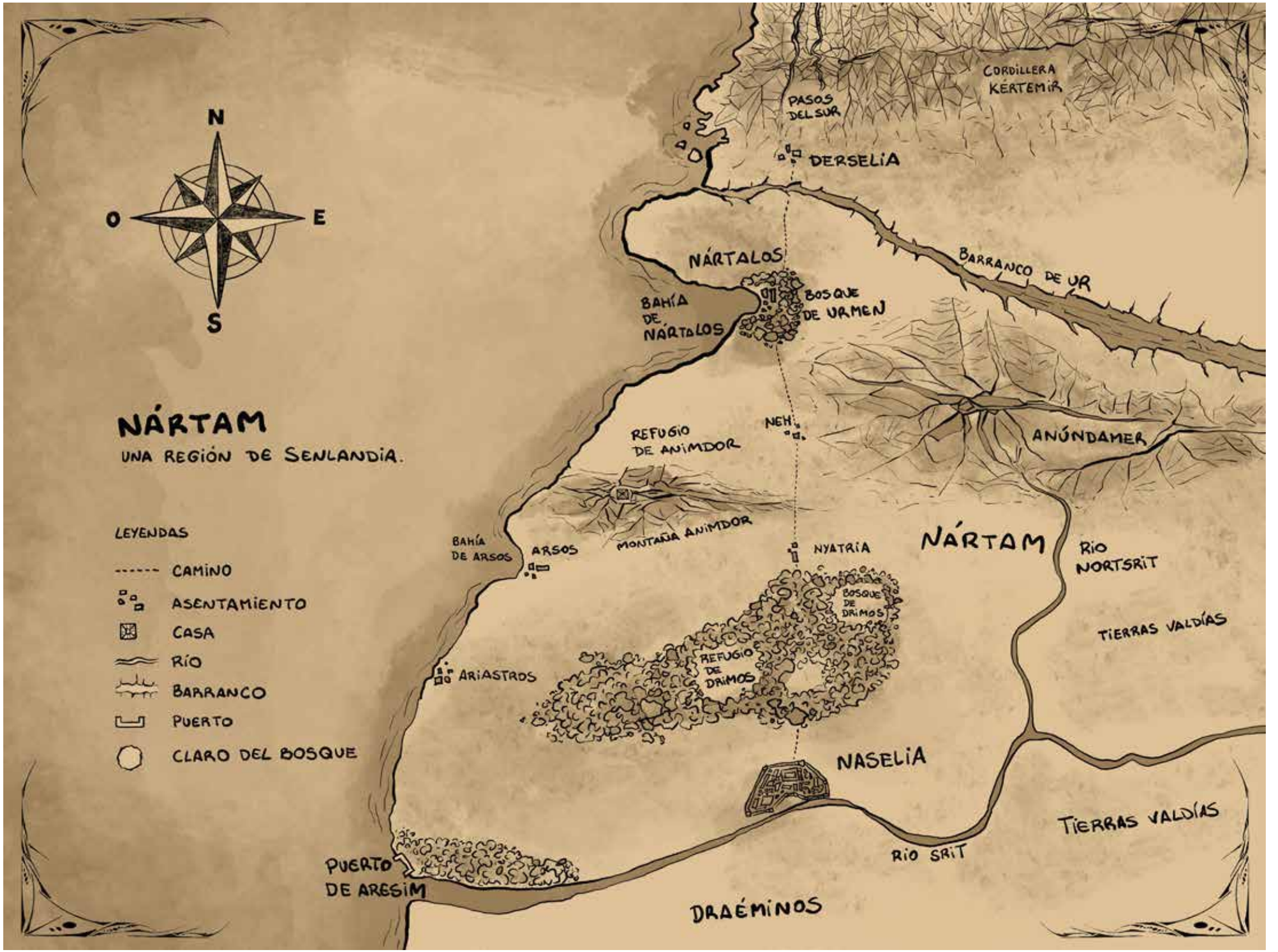


Termócrita



Eris


N
O
E
S
KROMER
(DOS DÍAS EN TRANSVOLADOR)
EYSAR
CASA DE TELÉMACO
PUERTOS DE SREVAT
ALSTYA
RÍO SRET
ENCRUCIJADA DE NORTBERÍN
TIREX
PUENTE DE LEBÁREM
PUENTE DE NORTSRET
PASO DE ÁNAROD
ESTIAM
SÓDREM
CUEVA RÁPIDOS
SOLSTYA
CAMINO DEL SUR
BARRANCO DE LEBÁREM
VALLE DE MARÉTMIAM
BOSQUE DE NORTENDIAM
PUENTE DE SOUSRET
DESTRYA
CORDILLERA KÉRTEMIR
RÍO SRET
PUERTO DE DARÓ
DARBÍNEM
VALLE DE DARÓ
LAGO
PASOS DEL SUR
DÓRANEMBIAN
UNA REGIÓN DE SENLANDIA.
LEYENDAS
CAMINO
ENCRUCIJADA
PUENTE
ASENTAMIENTO
CASA
RÍO
BARRANCO
PUERTO
CLARO DEL BOSQUE


N
O
E
S
NÁRTAM
UNA REGIÓN DE SENLANDIA.
LEYENDAS
CAMINO
ASENTAMIENTO
CASA
RÍO
BARRANCO
PUERTO
CLARO DEL BOSQUE
CORDILLERA KÉRTEMIR
PASOS DEL SUR
DERSELIA
NÁRTALOS
BARRANCO DE UR
BAHÍA DE NÁRTALOS
BOSQUE DE URMEN
REFUGIO DE ANIMDOR
NEH
ANÚNDAMER
MONTAÑA ANIMDOR
BAHÍA DE ARSOS
ARSOS
NYATRIA
NÁRTAM
RIO NORTSRIT
BOSQUE DE DRIMOS
TIERRAS VALDÍAS
ARIASTROS
REFUGIO DE DRIMOS
NASELIA
TIERRAS VALDÍAS
RIO SRIT
PUERTO DE ARESIM
DRAÉMINOS


N
O
E
S
NASSELIA
PUERTO DE ARESIM
DURKÁEM
CORDILLERA DE KRUM
TIERRAS VALDÍAS
PASO DE DURKÁEM
MAR DE ORIOSNES
CIÉNAGA DE KRÁENAN
KRÁENAN
LOISON
BOSQUE DE KREUMTION
TORRE DE IRIANDUR
HIRUM DIUNAM
PICO DE IRIANDUR
RÍO ERETH
DRAEM-TARUM
HUM
DORMARUK
MAR DE SOURSENLAN
ESCOLLOS
CABO DE DRAEM-DIR
DRAÉMINOS
UNA REGIÓN DE SENLANDIA.
LEYENDAS
CAMINO
ASENTAMIENTO
CASA
RÍO
BARRANCO
PUERTO
CLARO DEL BOSQUE
TORRE

Las esnofias

Nieva intensamente. La oscuridad de la noche les ha sorprendido en medio del bosque sin posibilidad de refugiarse. Permanecen agazapados entre rocas, atemorizados. Saben que en cualquier momento aparecerán las esnofias. Unas criaturas aterradoras de corpulencia formidable cuyo único propósito es cazar y despedazar a sus presas. Telémaco y Arquímedes, dos chicos intrépidos, diestros con la espada y hábiles aprendices de magos, saben que sus probabilidades de sobrevivir son escasas. Pocos doranembianos han logrado salir con vida de un ataque directo de las esnofias.

Arrodillado en la nieve, detrás de un gran peñasco, Telémaco percibe el terror que domina a su amigo Arquímedes. Él también lo siente, aunque trata de ocultarlo. Su instinto le impulsa a protegerle y hará todo lo posible por sacarlo de este apuro. Sin embargo, percibe que, tras ese rostro aterrorizado y esa mirada vivaz e inquisidora, se esconde una gran fuerza y una inteligencia inusual. Llegado el momento sabrá afrontar el peligro. Le sacude la nieve del pelo, una mata rubia de rizos indomables, tratando de transmitirle serenidad, pero Arquímedes da un brinco sobresaltado.

—Tranquilo Arquímedes, soy yo.

—¡No vamos a lograr salir vivos! Nos van a dar caza y nos matarán —susurra aterrorizado.

—Confía en mí. Te prometo que saldremos ilesos —dice Telémaco, intentando transmitirle seguridad.

Arquímedes le dirige una mirada indecisa. Capta el destello de sus pequeños ojos azules achinados que muestran cómo su mente está a pleno rendimiento, valorando todas las posibilidades. Telémaco tiene razón, su prudencia les ha salvado en multitud de ocasiones y, sea cual sea el peligro, no cesará hasta encontrar una solución.

—Ya están ahí, ese hedor…, están cerca —susurra Telémaco con voz temblorosa al percibir el nauseabundo olor que las precede—. ¡Ahora! —apremia a Arquímedes. Y dibujando un círculo en el aire conjuran Dertex Saerum, un hechizo de invisibilidad que les dará algo de ventaja antes de que las esnofias perciban su olor. Cuando esto suceda, el grueso de las criaturas habrá pasado de largo y, con suerte, quedarán tan solo una o dos en la retaguardia.

Las oyen. Es un ruido amortiguado de pisadas cada vez más próximas, hundiéndose en la nieve. Están a escasos metros. De pronto, sienten un golpe encima de sus cabezas. Se inclinan instintivamente hacia atrás. Alzan la vista y ven a una esnofia sobre la roca tras la que se han ocultado. Tratan de controlar el terror que les atenaza. La esnofia no parece haber advertido su presencia. Está observando la espesura del bosque, olisqueando, mientras sus garras arañan la superficie rocosa. Súbitamente, inclina la cabeza y mira hacia ellos, pero no los ve. Arquímedes intenta salir corriendo, pero Telémaco le sujeta. La esnofia se acerca más, olfateando a escasos centímetros de sus caras. Da un salto y desaparece entre los árboles. Exhalan aliviados y recuperan el aliento. El resto de las esnofias la siguen a gran velocidad. Casi no se las oye, son como una silenciosa ráfaga de viento.

—¿Se han ido? —pregunta Arquímedes en susurros.

—No estoy seguro, pero tenemos que alejarnos ya.

Telémaco se incorpora con cautela sacudiéndose la nieve de su corta melena rubia y tiende la mano a su amigo, incapaz de moverse. Arquímedes le mira y su presencia le tranquiliza. Es más fuerte y alto que él, con el perfil característico de un doranembiano: una perfecta nariz recta y afilada que le confiere serenidad a la cara. Se levanta y el hechizo se desvanece. Permanecen de pie. Escuchan. No oyen nada.

—¿Y ahora qué? —pregunta Arquímedes—. Por mucho que corramos, en cuanto las esnofias detecten nuestro rastro nos alcanzarán, son mucho más rápidas que nosotros.

—Mi casa es la más cercana…

—Pero es imposible… —interrumpe Arquímedes asustado—. Nos llevará casi toda la noche y nos descubrirán antes. Tiene que haber otro sitio.

Telémaco se queda pensativo.

—¡Claro! ¡Podemos ir al valle de Maretmian! —exclama Telémaco—. No está lejos y los marmeris nos protegerán. Es la única salida que tenemos.

Arquímedes recibe la noticia con entusiasmo y recupera el coraje y la alegría que le caracterizan.

Emprenden una endiablada carrera entre los árboles. Se mueven ligeros por la nieve. Apenas se hunden. Telémaco va en cabeza, se orienta con facilidad a pesar de la oscuridad y la poca visibilidad de la intensa nevada. Conoce bien el bosque de Nortendiam. Arquímedes, aunque no tiene el físico atlético de Telémaco, es muy ágil y sigue sin problemas el ritmo frenético que imprime su amigo. Ya están cerca. Distinguen el rugido profundo y grave que emiten los marmeris.

—¿Telémaco, lo oy…?

—¡Arquímedes! —grita Telémaco y se gira aterrorizado.

Una esnofia se abalanza sobre Arquímedes, que ha caído al suelo. Arquímedes reacciona enseguida y conjura Verit Verk Denum, un hechizo defensivo, justo antes de que le alcance la garra. El haz granate que emite su mano golpea el pecho de la bestia y la lanza contra los árboles.

Telémaco desenfunda la espada y arremete contra la esnofia, hiriéndola en el brazo. Aunque apenas lo siente, la criatura le propina un violento zarpazo que lo lanza por los aires. Cae pesadamente al suelo y queda aturdido. La esnofia salta sobre él, pero Arquímedes se interpone entre ambos. Conjura un hechizo de iluminación, Ludem Exerum, y de la mano emana una luz intensa que ciega a la esnofia. En ese momento, aprovecha para asestarle una estocada que le atraviesa el corazón y hace que caiga fulminada al suelo.

Arquímedes se inclina sobre Telémaco, preocupado por su estado:

—¿Estás bien? ¿Te ha herido?

—No es nada, me he golpeado en la cabeza al caer, pero… —Telémaco hace una pausa—. ¿Qué ha pasado? ¿Cómo has conseguido librarte de la esnofia?

—De algún modo sentí su presencia —dice Arquímedes sin darle importancia—. Me giré mientras caía y lancé el hechizo.



Telémaco le mira perplejo. «¿Ha sentido el ataque de la esnofia?», piensa sin acabar de creérselo.

—¿Por qué lo preguntas?

—No, nada, sigamos, pueden aparecer más en cualquier momento. Telémaco se incorpora y salen disparados. Van a la par. Veloces como el viento, esquivando árboles y rocas traicioneras ocultas bajo la nieve.

Telémaco sigue confuso por lo que acaba de hacer Arquímedes. Sin embargo, decide no comentar nada. Salen del bosque y ante ellos se abre el extenso valle de Maretmiam. Ha dejado de nevar y pueden contemplarlo en todo su esplendor. Al retirase las nubes, la luz de la luna otorga un brillo resplandeciente a las aguas plateadas del lago. A su alrededor, emergen fascinantes pilares rocosos que custodian el valle, elevándose cientos de metros por encima de los milenarios árboles sagrados, creando formas caprichosas, con copas densas y raíces profundas que se hunden hasta el corazón de la tierra. En lo más alejado del valle, se encuentran los marmeris. Telémaco y Arquímedes no pueden apartar la mirada de semejante belleza. De pronto, un crujir de ramas a sus espaldas les saca del ensimismamiento.

—¡Corre! —dice Telémaco—. Nos han descubierto.

—Vorem Valitum —gritan al unísono conjurando un hechizo que les eleva en el aire. Descienden la pendiente dando grandes saltos, recorriendo la mayor distancia posible. Arquímedes mira de reojo y se le dibuja un rictus de terror al ver una treintena de esnofias aparecer saliendo del bosque.

—¡Telémaco, las tenemos detrás, nos van a atrapar! —grita aterrorizado. De pronto, el suelo comienza a temblar. Alzan la vista y ven a los marmeris acercándose a lo lejos. Son enormes. El impacto de sus poderosas patas produce un sonido grave y atronador que resuena como gigantescos tambores por todo el valle. Arquímedes espera ver retroceder a las esnofias, pero estas no dan muestras de ceder en la cacería. Sus fuerzas comienzan a flaquear y, poco a poco, se debilitan y sienten cómo el conjuro se consume. Paran en seco y, sin apenas aliento, observan que han llegado a la planicie del valle. Por mucho que corran ya no pueden huir. Sin tener más opción, se giran



y desenfundan sus espadas, preparándose para el inevitable asalto. La superioridad de las criaturas es palpable y ellos no encuentran ningún hechizo que puedan conjurar ante esta desesperada situación. Con rapidez, se abotonan firmemente sus largos abrigos de cuero y se suben las capuchas. La magia de la que están hechos los convierte en sólidas armaduras. Al menos podrán detener los primeros zarpazos que reciban de las garras de las esnofias. Mientras, los atronadores pasos de los marmeris se escuchan cada vez más cerca, pero Telémaco y Arquímedes no se giran para comprobarlo. Mantienen con decisión su posición de batalla. La distancia entre ellos y las esnofias se reduce con apremio. El suelo vibra con más intensidad que antes. Agarran con fuerza las empuñaduras de sus espadas, les cruje el cuero de los abrigos, al doblar ligeramente las piernas. Están listos para atacar.

«Si los marmeris no llegan a tiempo estamos perdidos», piensa Telémaco sin apartar la vista de las esnofias. Dentro del enorme grupo, dos esnofias saltan y se lanzan con vigor directamente hacia ellos. El temblor es cada vez mayor. El sonido se vuelve ensordecedor. Telémaco y Arquímedes se preparan para recibir el primer impacto cuando una sombra inesperada cubre la luz de la luna. Elevan la mirada y contemplan maravillados cómo un marmeri vuela por encima de sus cabezas. La criatura aterriza frente a las esnofias que, indiferentes a su tamaño, saltan impulsadas hacia ella. Atacan clavando sus garras en la gruesa piel del marmeri, pero este se sacude y las esnofias salen despedidas violentamente. Las demás se detienen instantáneamente al ver al resto de los marmeris alinearse detrás de los chicos. Los marmeris no atacarán si no se ven obligados. Telémaco y Arquímedes retroceden. Trepan aferrándose al denso y largo pelo blanco que los cubre. Se acomodan en el lomo de uno de ellos y, desde la seguridad que les confiere la elevada posición, presencian la retirada de las esnofias.

Esta vez han salido victoriosos.

Se agarran firmemente al pelaje de los marmeris y emprenden el camino a casa.

Senlandia

Doranembian es una región situada en la parte más septentrional de Senlandia, una tierra helada y fría a la que pocos se atreven a aventurarse. Sin embargo, para los doranembianos no existe un lugar parecido en el mundo. Está llena de bosques espesos de belleza singular que son atravesados por ríos infinitos de aguas cristalinas que se extienden hacia el interior. Una manta de nieve perpetua cubre las praderas y los valles de la zona. Las bestias, criaturas extrañas de constituciones caprichosas, habitan libres y en armonía entre la población. Más allá del norte, se encuentra el mar Sóladem, bordeado por impresionantes acantilados. Sus aguas frías y profundas construyen una frontera entre Doranembian y los confines de la tierra.

Los doranembianos viven en confortables casas desperdigadas entre los claros de los bosques. La excepción es la casa de Telémaco, la más alejada de todas, que cuelga prácticamente del mismísimo borde del acantilado.

Telémaco se despierta en su cama y se da cuenta de que está a punto de anochecer. Ha dormido durante todo el día. Sabe que tiene que levantarse, pero demora el momento mientras sigue arropado bajo la calidez y suavidad de las mantas. Bajo ellas, recuerda que, al alba, los marmeris les dejaban en sus casas sanos y a salvo. Aunque Telémaco y Arquímedes estaban agotados, permanecieron en silencio viendo como los marmeris desaparecían en el horizonte. Esta vez habían sobrevivido.

Telémaco aviva las ascuas de la chimenea y enseguida se templa la habitación. La luz de la tarde se desvanece y el interior de la casa adquiere tonalidades anaranjadas procedentes de las lámparas que iluminan tenuemente el salón. Telémaco se acerca al ventanal y se queda embelesado contemplando

los copos de nieve que, mecidos por el viento, dibujan formas curiosas.

Se acerca la noche y con ella el peligro. Camina hasta el centro del salón y entona, con notas largas, las palabras del hechizo protector Kerven Temurix. Estira los brazos hacia adelante, junta las palmas de las manos, las cierra en puño, luego levanta los pulgares y, al instante, una esfera de luz turquesa surge de ellas expandiéndose hasta cubrir toda la casa. A esas horas, todos los habitantes de Doranembian conjuran el mismo hechizo de protección. Mientras permanezcan dentro de sus casas no deben temer el ataque de las esnofias.

Sobre la mesa hay apilados libros voluminosos de pastas de cuero gruesas, cartas de navegación, unas desplegadas y otras enrolladas, planos de las distintas regiones y poblaciones de Senlandia, varios cuadernos de notas llenos de apuntes, dibujos de diseños de artefactos e inventos listos para construir.

Coge uno de los libros, se acomoda en el sillón y retoma la lectura en busca de alguna pista que le indique la localización de Séltem, la isla donde escondieron el Conciliarem Cretiam, un texto de la antigüedad en el que se registró el hechizo de creación.

Comienza a leer la historia de Lebárem, el hechicero que trajo el mal a Senlandia, descrita en el libro de Berten:

«Y Lebárem, en su afán de poseer el conocimiento universal, conjuró Later Pranem y la tierra tembló. Profundas grietas comenzaron a abrirse, tragándose todo lo que encontraban en su camino. Olas gigantescas golpearon los altísimos acantilados de Doranembian. La primera noche después de la ira de la tierra aparecieron las esnofias. El hechizo había abierto un portal entre ambos mundos: el de las esnofias y el nuestro».

Telémaco avanza unas páginas hasta el capítulo de Mirembir y continúa leyendo.

«La noche que aparecieron las esnofias por primera vez nos cogió desprevenidos. No estábamos preparados para lo que se nos vino encima. Poseíamos el poder de la magia, pero no tuvimos tiempo para conjurarla. Luchamos durante interminables horas. Se movían a una velocidad increíble. Nos doblaban la altura y tenían garras largas y afiladas.

Algunos de nosotros nos hicimos fuertes junto a Mirembir, una de las más valientes doranembianas de todos los tiempos. Diestra con la espada, poderosa hechicera, inteligente estratega y poseedora del sentido intuitivo. Gracias a ella no nos rendimos. Nos organizó en pequeños grupos y conseguimos atacar a las esnofias. Verla descargar estocadas mortales y conjurar poderosos hechizos con ese valor y decisión en su mirada, nos infundió coraje. Pero las temibles criaturas eran muy numerosas, el esfuerzo era tremendo y solo conseguíamos contenerlas. El cansancio comenzaba a hacer mella. La desesperación de ver caer a nuestros hermanos doranembianos volvía a nublar nuestros corazones.

»Sin embargo, un giro inesperado cambiaría el curso de los acontecimientos. De un momento a otro, el cielo pasó del intenso negro de la noche al gris que comenzó a anunciar la inminente llegada del alba. En ese momento advertimos que gran parte de las esnofias retrocedían en dirección a los acantilados. Sorprendidos y esperanzados contraatacamos con renovadas fuerzas. Y entonces sucedió. Las esnofias que no habían huido a tiempo comenzaron a convulsionar retorciéndose en el suelo emitiendo unos alaridos penetrantes y terroríficos. Observamos como, una tras otra, sucumbían ante una muerte atroz. ¡La luz del día!, gritaron algunos. Y así descubrimos su punto débil. La noche siguiente, se conjuró por primera vez Kerven Temurix y pudimos descansar y recuperarnos».

Telémaco deja el libro de Berten y coge el de Bradembiren. Comienza a leer la narración sobre Ládemstrom, hechicero maestro de Senlandia y sucesor de Lebárem.

«Los hechiceros más poderosos de Senlandia dedicamos agotadores meses a tratar de cerrar el portal que había abierto Lebárem. Conjuramos complicados hechizos, convocamos fuerzas de la naturaleza que llevaban siglos sin despertarse, nos enfrascamos en acaloradas discusiones en interminables concilios. Creímos que en el día de Luramén, cuando la energía de la luna es proyectada sobre la tierra, podríamos revertir Later Pranem. Pero no funcionó».

Telémaco pasa varias páginas y sigue leyendo.



«Ládemstron insistía en que la solución estaba en la comunión de las fuerzas de la naturaleza con la magia de los hechiceros. Convencido de ello, pasaba incontables horas deambulando por el bosque de Nortendiam. El mago hablaba con las criaturas del bosque y escuchaba el canto de los árboles, mientras conjuraba hechizos».

»Un día bajó al valle de Maretmiam a hablar con la naturaleza, pero no en la lengua común de los senlandeses, sino en la del entendimiento. Se sentó sobre la nieve, bajo uno de los inmensos árboles, cruzó sus piernas, irguió su espalda y alineó sus palmas, con las caderas reposando sobre el suelo, absorbiendo la energía de la tierra. Mantuvo los ojos cerrados, el rostro tranquilo, la respiración pausada y conjuró Lindem Hertimun, al instante una esfera de color granate surgió de su corazón, rodeándole y aislándole del exterior.

»Después de varias horas de meditación se levantó y vino a Darbínem. El concilio de hechiceros estábamos reunidos en el salón principal. Nos encontrábamos debatiendo posibles escenarios. Algunos de nosotros consultábamos los grandes textos de la magia de Senlandia buscando respuestas. De pronto, el chirrido de los goznes de la puerta nos sacó de nuestras reflexiones.

»Ládemstron entró con una sutil sonrisa dibujada en la cara. Nos mantuvo la mirada desde el umbral de la puerta. De repente, un bienestar nos invadió a todos. La pesadumbre que se había apoderado de nuestras mentes comenzaba a desvanecerse e intuimos que había dado con la respuesta. Ládemstron se acercó a la cabecera de la mesa a la vez que nos situábamos alrededor de la misma y…».

Un golpe fuerte del exterior alerta a Telémaco. Se levanta raudo y sube al taller, la habitación más alta de la casa. Trata de detectar cualquier movimiento en el claro. Sin embargo, en la oscuridad de la noche no distingue nada.

Junta las yemas de los dedos de ambas manos y conjura Ludem Exerum. Un haz de luz plateado es emitido desde la fachada de la casa iluminando los alrededores. Permanece observando. No nota nada extraño. Concentra la atención en el linde del bosque y advierte unas ramas agitándose.

«Esnofias», piensa, «pero no podrán atravesar la barrera de magia». Deshace el conjuro y vuelve la oscuridad.

El amanecer sorprende a Telémaco en su taller, mientras repara el mecanismo de arranque de emergencia de su transvolador. Uno de los dientes del engranaje se había partido. Lo lima, dándole la forma correcta, y después sopla para quitarle los restos. Telémaco realiza su trabajo con meticulosidad bajo la lente de ampliación y queda satisfecho. Lo vuelve a colocar en su sitio. Gira el conmutador de corriente y se pone en marcha. «¡Bien, ya funciona!», dice Telémaco en voz alta. Lo apaga y baja a la cocina a preparar el desayuno mientras espera a su amigo. A pocos metros de la casa de Telémaco, Arquímedes camina con parsimonia y, cuando entra en la vivienda, puede percibir el aroma a pan recién tostado y siente como sus tripas vuelven a rugir con fuerza.

—Buenos días…, qué bien huele —dice relamiéndose mientras se acerca al calor de la chimenea—. ¿Has conseguido arreglar el motor de arranque?

—Lo he terminado esta mañana, aunque he tardado en repararlo —responde Telémaco mientras sirve el desayuno—. Más tarde, iremos a buscar el transvolador que nos dejó tirados anoche.

Sobre la mesa hay fruta fresca, rebanadas de pan, miel y leche de bret. Mientras comen, retoman la conversación sobre la isla de Séltem.

—Todavía no he encontrado nada relevante entre lo que he leído —dice Telémaco.

—Yo tampoco —niega Arquímedes—. He terminado los libros que me prestaste y no he encontrado alguna pista en concreto. En el libro de Varén hay un párrafo breve que dice: «Lo escondimos en la isla de Séltem, esperando el momento propicio para volver a conjurar el hechizo de creación». Luego continúa con otra cosa. No aclara nada sobre su localización.

—Entonces seguimos sin saber dónde está Séltem —concluye Telémaco—. Terminaré de leer lo que me falta y, si no encuentro nada, iremos a Darbínem. Allí guardan los libros más importantes de Senlandia.



Terminan el desayuno y se preparan para ir a por el transvolador. Se cubren con los abrigos de cuero y los guantes de lana de bret, se calzan las resistentes botas, y enfundan las espadas. Telémaco se cuelga un macuto con el mecanismo y se ponen en marcha.

Llevan un rato en silencio inmersos en sus propios pensamientos. Telémaco no deja de darle vueltas al incidente de Arquímedes con la esnofia. «¿Habrá sido bendecido con el sentido intuitivo?», se pregunta. Sabe que muy pocos lo han tenido a lo largo la historia de Senlandia. Mirembir fue una de las primeras. Se queda observando el particular balanceo de Arquímedes, tan aparentemente despreocupado, pero siempre listo para enfrentarse a cualquier peligro.

—Ya estamos en la encrucijada de Nortberín —dice Arquímedes interrumpiendo los pensamientos de su amigo—. Ahora solo hay que seguir la senda para encontrar el transvolador.

Gracias a la claridad del día recorren el resto del trayecto en menos tiempo del esperado.

—Se averió por aquí —dice Telémaco—, pero no se ve por ningún lado.

—Estará enterrado bajo la nieve, no ha parado de nevar desde entonces. Busquemos bajo esos montículos —señala Arquímedes.

Escarban en la nieve hasta que dan con el transvolador. Lo desentierran completamente y Telémaco sustituye el mecanismo de arranque estropeado por el de emergencia.

—Mira, Arquímedes —dice acercándole la pieza defectuosa—, como sospechaba, se ha quemado por una sobrecarga del kromer, aunque… —Telémaco lo observa más detenidamente, hay algo que no le cuadra—. Es extraño, las piedras kromer son muy estables, la energía que emiten se mantiene siempre constante, es prácticamente imposible que fluctúen. Algo ha tenido que alterar su estado —dice sin apartar la vista de la piedra—. Últimamente están pasando cosas muy extrañas en Doranembian —añade Telémaco—, y creo que tienen que ver con la profecía. A veces siento extrañas corrientes energéticas y variaciones en la magia. ¿No lo has notado?

—Ahora que lo mencionas, sí, pero no le había dado importancia —le responde Arquímedes—. He tenido sueños extraños, o eso creo… No los recuerdo con mucha claridad, aunque sí la sensación. Me despertaba con una inquietud que no sabía de dónde venía. El sueño sucedía por aquí…, sí…, en el bosque de Nortendiam…, de noche… —dice Arquímedes tratando de encajar las imágenes que van a apareciendo en su mente.

—¿Y qué pasaba? —pregunta intrigado Telémaco.

—Había dos corrientes de luces muy intensas, una era de color púrpura y la otra era de color azul —comienza a relatar Arquímedes—. Parecía que estaban ejecutando una especie de danza sobre las copas de los árboles…

Se detiene un momento concentrándose para no perder el hilo

—Aunque, en realidad, se estaban enfrentando, como si fueran dos fuerzas mágicas muy poderosas. En el sueño recuerdo sentir una intensa aflicción, como si esa batalla supusiese el fin de todo. ¡Qué extraño! —reflexiona Arquímedes en voz alta—. Hasta que no lo has mencionado, no había sido consciente de ello. Pero de pronto ha aparecido todo con claridad. ¿Qué crees que significa?

—No lo sé, aunque definitivamente algo está pasando y me inquieta. Creo que deberíamos hablar con Termócrita, ella nos podrá aconsejar mejor.