

Pablo nieto

**MINI RELATOS DE
LA FORTALEZA OSCURA**

Importante

Este libro no tiene copyright. El autor permite y agradece su distribución y reproducción por cualquier medio. No es necesario pedir autorización. Es posible comunicarse con el autor a través de la página de facebook:

www.facebook.com/lafortalezaoscura

Todos los micro relatos que se publican aquí son historias que ocurren en el universo de la fortaleza oscura, y que se conectan con la novela.

Editado por Rodrigo Duarte

Indice:

Micro Relatos:

¿Vivo o muerto?

La ambición de Valdac

El ruego de Alvaldrom

La prueba del bosque

Las Manos

El poder del guerrero Ardanai

Tiempo de partir

El vaso Indestructible

El principio del mago

Curiosidades:

La Torre del Cielo

Bosque muerto

Los aspirantes a la Torre del Cielo

Los Gulaks

Gald Indor

Adelia

Shin Itak

Los Turloks

Namrod

-¿Vivo o muerto?-

-¡Iliasa, ven, pronto!

Alarmada, Iliasa corrió hasta la orilla, donde Rudalor estaba llamándola. Cuando llegó y vio lo que su esposo había encontrado, dio un paso hacia atrás, involuntariamente.

-¿Qué es esto?

-No lo sé. Lo descubrí hace un momento.

-¿Es un hombre?

-¿Cómo puede ser un hombre? -contestó Rudalor- Mira estas escamas.

-Pero tiene forma de hombre.

-Será un hombre pez, entonces.

-¿Ya estaba muerto cuando lo encontraste?

-Si, estaba como lo ves ahora.

Iliasa recorrió con la vista a aquel ser extraordinario. Tenía heridas en todas partes, amplias y profundas.

-Esas mordidas...

-Lo sé. -replicó su esposo- No son de tiburón. Es indudable que vino del mar, pero no sé qué cosa pudo haberle causado este daño. Además...

Rudalor se detuvo en seco.

-¡Está vivo!

-La ambición de Valdac-

Según la leyenda, Namrod el Grande mantenía anotaciones secretas en un pequeño diario. Las crónicas dicen que Namrod destruyó el diario poco antes de morir, para evitar que otros magos, con intenciones peligrosas, pudiesen leer sus páginas y obtener un poder incontrolable. Sin embargo, a través de los siglos, hubo cientos de magos que dedicaron sus vidas a buscar el diario. Valdac fue el más conocido de ellos. Estaba a punto de cumplir cuarenta años, cuando lo encontraron muerto en su pequeña casa, en lo alto de la montaña. Se encontraba sentado frente a la mesa donde solía estudiar, pero en la mesa no había otra cosa que una vela derretida. Estaba armado con un puñal, que le colgaba de la cintura, y tenía las manos vacías pero firmemente cerradas.

-El ruego de Anvaldrom-

Era invierno, era de noche, y soplaba un viento helado.

-Por favor, entréname. -dijo Anvaldrom, de rodillas- Quiero ser un guerrero ardanai, como tú.

El anciano lo miró detenidamente.

-No lo haré. No reúnes las condiciones necesarias.

Anvaldrom se atrevió a insistir.

-Tengo fuerza y experiencia en el combate. Manejo muy bien la espada, el sable y la lanza.

-Esas cosas no me interesan. -le contestó el anciano- Te faltan otras cualidades, mucho más importantes. Conozco todo sobre ti, Anvaldrom. Causaste sufrimiento y muerte en todos los lugares donde estuviste. Jamás tomaré como discípulo a una persona como tú.

El viejo hombre dio medio vuelta y empezó a marcharse.

-¡Por favor! -gritó Anvaldrom, desesperado- ¡Te ruego que me des una oportunidad!

El anciano giró lentamente y le arrojó una última mirada.

-Te la daré cuando me demuestres que cambiaste.

-¿Cómo puedo demostrártelo?

-Tendrás que descubrirlo por ti mismo.

Sin decir una palabra más, el anciano se marchó. Un rato después llegó a la cabaña diminuta en la que pasaba su vida solitaria, cenó un pedazo de pan y se fue a dormir.

Se despertó a la madrugada. Se abrigó lo suficiente y partió en dirección al valle, pero en el camino se encontró con Anvaldrom. Seguía en el mismo lugar que antes, en la posición exacta en la que había quedado. Sus rodillas permanecían en el suelo, inamovibles. Tenía nieve en todo el cuerpo, y sus orejas se habían congelado a causa del frío de la noche.

-Por favor, entréname. Quiero ser un guerrero ardanai, como tú.

El anciano le arrojó una larga mirada.

-Tus orejas se congelaron.

-Ya lo sé.

-Se congelaron por completo, ya no pueden curarse.

-Entonces habrá que cortarlas. Por favor, entréname.

-¿Por qué quieres que te entrene?

-Porque deseo ser otra cosa. Cuando muera, quiero pasar al recuerdo como algo distinto de lo que fui hasta ahora.

El anciano mantuvo silencio durante un instante.

-Ponte de pie.

Anvaldrom se levantó torpemente, porque tenía todo el cuerpo entumecido.

-¿Qué quieres que haga?

-Que me acompañes. Hoy empezará tu entrenamiento.

-La prueba del bosque-

-Gracias por aceptarme como discípulo. -dijo Anvaldrom, mientras el anciano lo conducía a través del bosque- Haré todo lo que tú me digas.

Pero el anciano no contestó, y se limitó a caminar en silencio. Un rato después, llegaron a un lugar donde la vegetación era más espesa que en ninguna otra parte. Aunque era de mañana, tan sólo unos pocos rayos de luz lograban atravesar el follaje de los árboles. No lejos de allí había un pequeño arroyo, con aguas cristalinas.

-El camino que elegiste no es fácil. -dijo el anciano, rompiendo el silencio- Para ser un guerrero ardanai tendrás que enfrentar muchas pruebas. Aquí tendrá lugar la primera.

-¿Qué es lo que tengo que hacer? -preguntó Anvaldrom, observando curiosamente los alrededores.

-Sobrevivir, durante veintiún días.

Anvaldrom no pudo ocultar su asombro. Esperaba algo más difícil.

-Puedo hacerlo. -contestó de inmediato, lleno de confianza- Tengo mucha experiencia en la caza, y además...

-No terminé. -lo interrumpió el anciano- Anvaldrom, tu corazón está intoxicado. Causaste mucho sufrimiento a lo largo de tu vida. Tu alma necesita limpiarse, y lo hará en este lugar. Aquí estarás solo y desamparado, y tendrás que soportar el hambre. No te alimentarás con las criaturas del bosque, porque te lo prohíbo terminantemente. Respetar al débil es una de las cosas que tienes que aprender, y además, el ayuno te servirá para quitar ese veneno que inunda tu corazón y lo hace tan pesado. Si cuando vuelvo descubro que abandonaste el bosque, o que lastimaste a un animal, será el fin de tu entrenamiento. Nos veremos en veintiún días. Hasta entonces, Anvaldrom.

Sin esperar una respuesta, el anciano dio media vuelta y se marchó.

-Las Manos-

Otra noche fría comenzaba en el bosque, y Anvaldrom estaba al borde de la desesperación. Había perdido la cuenta del tiempo que llevaba en aquel lugar, viviendo entre los árboles y los animales, intentando soportar el hambre, la soledad, intentando no enloquecer. Estaba débil y enfermo. Su maestro le había asignado la única tarea de sobrevivir, sin abandonar el bosque ni causar daño a los animales. Él tenía la certeza de haber cumplido estrictamente aquellas órdenes, pero los días pasaban y el viejo hombre parecía haberse olvidado de él.

-¡Te odio, anciano!

Al instante unos pájaros huyeron del lugar, espantados por su grito.

-¡Te odio!

Continuó maldiciendo con toda la fuerza de su garganta, hasta quedarse sin voz, hasta caer al suelo de rodillas y ponerse a llorar como no lo hacía desde la infancia.

Unos momentos después, una sensación extraña lo invadió, como un mareo muy fuerte. Cuando logró levantar la vista, vio que estaba rodeado por todas las personas que había matado a lo largo de su vida. Estaban caminando hacia él.

Por un instante tuvo el impulso de escapar de ellos, pero no lo hizo. Enseguida sintió las manos de aquellas personas rodeándole el cuerpo, tomándolo de los brazos. No se atrevió a oponer resistencia. Si querían llevárselo, que lo hicieran.

-Perdón, madre. -dijo en un susurro- Perdón por haber traicionado a tu corazón, y al mío. Tu hijo se va, marcha hacia el lugar a donde tiene que ir.

Cerró los ojos, y continuó llorando con un llanto mudo, un llanto sin fin, interminable como la corriente de los ríos.

Pasó un instante, eterno.

Y de pronto, las manos lo soltaron.

-El poder de un guerrero Ardanai-

Anvaldrom no podía salir de su asombro. Había triunfado en la primera prueba que el anciano maestro le había asignado. Sabía muy bien que el camino para convertirse en un guerrero ardanai iba a ser largo y terrible, pero su primer paso había sido exitoso: durante casi un mes, había soportado el hambre, el desamparo y la soledad.

-Quiero que me hables de esos días de ayuno y soledad completa. -dijo el anciano- Quiero que me cuentes cómo fueron, sobre todo los últimos.

-Fueron los más duros, maestro. -contestó Anvaldrom- La última noche fue la peor de todas, y al mismo tiempo...

Se tomó unos instantes antes de continuar. El recuerdo de aquella noche era muy intenso todavía, tan intenso que de sólo pensar en él se agitaban emociones de toda clase en su corazón.

-En la última noche... Me pasó algo increíble. Nunca podría decir si fue algo real, si fue un sueño, o si fue un producto del estado en que se encontraba mi alma. Se me aparecieron todas las personas que maté en el pasado, en ese pasado que me gustaría borrar. Esas personas se me acercaron, empezaron a tomarme de los brazos. Pensé que querían llevarme al otro mundo, vengarse de mí. Y entonces...

Sintió un nudo en la garganta. Hizo un esfuerzo, y continuó.

-Y entonces invoqué el recuerdo de mi madre. Le pedí perdón, por todas las cosas que había hecho. Lo dije en voz alta, con todas mis fuerzas. Y entonces, las manos me soltaron.

Se dio cuenta de que el anciano estaba escuchándolo con máxima atención.

-Quiero reparar todo el daño que causé. -continuó Anvaldrom- Dicen que los guerreros ardanai son los guerreros de la esperanza, ¿no es así? Que sólo pelean para enfrentar a la

sombra, y sólo para eso. Y que la sombra les teme, porque son invencibles cuando luchan, cuando defienden al débil. Y escuché también... Que los guerreros ardanai tienen poderes. Poderes que las personas comunes ni siquiera podrían imaginar.

El anciano no dijo palabra. Anvaldrom respetó su silencio, y aguardó pacientemente, sentado en la roca. Su vista se posó en un pájaro, que estaba al pie de un árbol, con el ala lastimada. No sabía qué hacer para curarlo, pero lo tomó entre sus manos, volvió a sentarse en la roca y se quedó acariciándolo, mientras esperaba la respuesta de su maestro.

-Pasaste la prueba más dura, Anvaldrom. -dijo el anciano- Te felicito por haberlo conseguido. Pero déjame preguntarte una cosa, ¿qué quieres que te enseñe exactamente? Ya eres un luchador muy hábil. ¿Qué puedo darte yo, que no tengas ya? Anvaldrom pensó detenidamente. Continuó acariciando al pájaro, que estaba sereno, que parecía encontrarse a gusto en sus manos.

-Enséñame a ayudar. Eso es lo que deseo aprender, maestro. Quiero salvar cien vidas por cada una que tomé. Y si es verdad que los guerreros ardanai tienen poderes especiales, quiero que me enseñes a despertarlos.

-¿Y para qué los usarías?

-Para revertir el mal que hice.

El anciano permaneció en silencio durante un momento, con un gesto pensativo en el rostro. Luego sus ojos se posaron en el pájaro. Al instante, su mirada se iluminó, y en sus labios arrugados se dibujó una sonrisa cálida.

-Ya estás aprendiendo esas cosas por ti mismo, Anvaldrom.

Por un momento, Anvaldrom enmudeció, incapaz de entender las palabras de su maestro. Luego, sintió que el pájaro en sus manos empezaba a moverse repentinamente, con fuerza, con energía. Se preguntó qué podía estar pasándole. Lo miró atentamente, y se quedó estupefacto.

La herida del ala había sanado por completo, sin dejar una sola marca, como si nunca hubiera existido.

-Tiempo de Partir-

Agitado, el anciano guardó la espada en la vaina y se sentó en una roca.

-Tu técnica es perfecta, Anvaldrom. -dijo con seguridad- Tienes una habilidad sorprendente con la espada. En la lucha, no hay nada que tenga que enseñarte. Y en las otras cosas...

El anciano hizo una pausa y una sonrisa se dibujó en su rostro.

-En las otras cosas también sabes todo lo que hay para saber. Tienes control absoluto sobre tu alma y tu mente. Soportas con facilidad las condiciones más terribles. No te afectan el frío, el calor, el hambre ni el agotamiento físico. Además, ya aprendiste a curar todas las heridas y todas las enfermedades. Tu entrenamiento está completo.

Anvaldrom vaciló durante un instante, pero luego se decidió a expresar con honestidad lo que pensaba.

-Perdón, maestro, pero yo no lo creo así. Me falta aprender muchas cosas más hasta ser un guerrero ardanai. No es posible que mi entrenamiento haya terminado. ¿Cómo puedo ser ya un protector de la llama blanca, si hasta hace unos meses yo todavía era...

El anciano lo interrumpió con un gesto de la mano.

-No, Anvaldrom. Deja tu pasado atrás. Ese hombre del que hablas ya no existe, no está en ninguna parte. Eres otro, y tú lo sabes mejor que nadie. Y ahora un futuro nuevo está abriéndose ante tus ojos.

Con sus movimientos pausados y medidos, el anciano se levantó y empezó a dar una vuelta en círculo. Habló para sí mismo, en murmullos inaudibles, hasta que de pronto se detuvo. Se quedó mirando hacia el frente, con la mirada absorta y perdida.

-Tu verdadero camino empieza ahora. -dijo secamente- Te irás de aquí, y no me verás nunca más.

-¿Irme, maestro?

-Así es. Te irás lejos, muy lejos.

Anvaldrom trató de mostrarse calmo, de ocultar el dolor que le producía despedirse de aquel hombre al que le debía tantas cosas.

-¿Hacia dónde tendré que ir?

-No tienes que preocuparte por eso. Mientras continúes andando, tus pasos te conducirán a tu destino.

Anvaldrom bajó la cabeza, para que el anciano no viera las lágrimas que estaban asomándose en su rostro.

-¿Cuándo debo partir, maestro?

-Mañana, antes de que salga el sol.

El viejo hombre se puso el abrigo y se encaminó en dirección a la cabaña.

-Y ahora, discípulo mío, puedes descansar. Te lo has ganado.

-El vaso indestructible-

En una tarde de otoño, el joven Zeloran se fue a recorrer una feria de objetos usados. De las muchas cosas que vio, le llamó la atención un vaso de grandes proporciones. Parecía hecho con arcilla. No tenía inscripciones grabadas, ni dibujos de ninguna clase, pero había algo en él que lo hacía especial a sus ojos. Lo compró por un dinero escaso, y de tanto que le gustaba, empezó a utilizarlo para tomar cerveza en sus noches de cantina. En cierta ocasión se encontraba en la Posada del Sable Ebrio, conversando entretenidamente con un amigo, cuando el vaso se le resbaló de los dedos y cayó picando por las escaleras, un piso, dos y tres. Cuando Zeloran fue a recuperar su vaso, lo encontró intacto. Eso le llamó la atención poderosamente. Subió a toda prisa los cinco pisos de la posada, y continuó hacia la terraza. Desde allí, dejó caer el vaso nuevamente. Y una vez más, continuaba en perfecto estado después de la caída. Volvió a su casa, donde lo sometió a toda clase de pruebas. Usó martillos, fuego y ácidos. Cuando entendió que nada podía causarle el menor rasguño, decidió que el asunto ameritaba una investigación cuidadosa. Durante meses estuvo examinando el vaso y consultando a toda clase de personas. La respuesta le llegó mucho tiempo después, de boca de un erudito del norte de la nación. El material con el que estaba hecho el vaso se llamaba umseld, y había sido inventado por una raza extinta: los alradi. Ninguna persona después de ellos había logrado imitar el umseld, y por esa razón, aquel vaso era un objeto precioso, de valor incalculable.

-El principio del Mago-

-La magia no existe, muchacho. -le dijo una persona cierta vez- Lo que viste en el circo fue una simple apariencia. No es que la moneda haya desaparecido. El mago movió los dedos tan rápido que la escondió en su ropa, sin que te dieras cuenta.

Al escuchar esas palabras, el muchacho sintió indignación: él estaba convencido de que la magia tenía que existir. Cuando llegó a su casa, tomó una moneda y se puso a imitar los movimientos que había hecho el mago del circo. Una y cien veces repitió aquellas maniobras excéntricas, que recordaba con precisión absoluta.

Nada pasó. La moneda no desaparecía.

-La culpa es tuya, moneda tonta. -le dijo mientras le apuntaba con el dedo índice- Algún día te haré desaparecer. Te lo juro.

Y se quedó mirándola fijamente, con odio, un largo rato. Al fin decidió olvidarse del asunto: pero cuando tomó la moneda para meterla en su bolsillo, se quemó los dedos y tuvo que soltarla de inmediato, porque estaba caliente como una brasa.

Fue el primer hechizo de Namrod el Grande.

La Torre del Cielo

Cuando hacen un conjuro, los magos de la Torre del Cielo pronuncian sonidos incomprensibles. Muchos creen, al escucharlos, que se trata de palabras en una lengua secreta. Sin embargo, no es así: la magia necesita canales para manifestarse, y ese caudal de sonidos es uno de ellos. No se trata de palabras, porque no tienen significado alguno. Solamente en la Torre del Cielo se les enseña a los aprendices a valerse de este canal, que sirve de apoyo a otros más importantes, como los báculos y los anillos. Por esa razón, se trata de una marca distintiva del grupo, un rasgo inconfundible que identifica a la estirpe de Namrod el Grande.

Bosque Muerto

En el Bosque Muerto los árboles están petrificados y la tierra es gris como la ceniza. Los bandidos de las regiones cercanas, que son muchos, evitan acercarse a él. No tienen chances de asaltar a nadie, porque son muy pocos los viajeros que utilizan sus caminos solitarios. Es conocida la historia de Felanod, un joven de Gald Indor que se perdió en la espesura del bosque y apareció cuatro meses después, cuando ya todos lo creían muerto. Decía haber encontrado una parte del bosque donde las plantas florecían como en la campiña, y los árboles daban frutos de todas las clases. Fue acusado de mentiroso. En un principio se defendió tenazmente de las acusaciones, pero después de un tiempo decidió retirar lo dicho y no hablar más del asunto.

Los aspirantes a la Torre del Cielo

En la Torre del Cielo están los magos más respetados de la nación y de todas partes. Los aspirantes que desean aprender en ella deben enfrentar una primera dificultad, en la que fracasan casi todos: encontrar la isla donde la torre está ubicada. Se trata de una isla pequeña, que no figura en ningún mapa. Los que desean alcanzar sus orillas no tienen más que hacerse a la mar, guiados por su instinto, y por su firme deseo de pertenecer al legado de Namrod el Grande. La mayoría zarpan de las costas del sur, del puerto de Ferainós; pero esto no asegura en absoluto llegar a destino. La travesía tiene que hacerse en soledad para tener éxito: nadie, jamás, llegó a aquella isla legendaria viajando en grupo. Adicionalmente, muchos piensan que las chances de llegar son mayores cuanto más pequeño sea el equipaje. Por esa razón, no son pocos los que viajan en una simple balsa, equipados solamente con un remo, una ración de comida, una esperanza firme y una voluntad inquebrantable.

Los gulaks

Los gulaks son monstruos de pesadilla, que los turloks utilizan desde hace cientos de años. No tienen necesidad alguna de entrenarlos, porque los gulaks comparten la naturaleza cruel de sus amos: llevan en la sangre el deseo de aplastar. Cuando entran en combate, causan pánico con su tamaño, con su fuerza y con sus rugidos, capaces de congelar la sangre del soldado más valiente. Sus dientes pueden masticar un escudo con facilidad, y sus patas destruyen lo que sea que encuentren a su paso. Tienen un único punto débil: su corazón, que se encuentra justo encima del paladar. La única maniobra que puede derribarlos de manera

instantánea es una puñalada certera en ese lugar: pero se requiere de mucha precisión, y aún cuando el ataque fuese exitoso, el peso de la mandíbula al cerrarse puede matar al que logró la hazaña.

Gald Indor

Gald Indor es un pueblo diminuto de la provincia de Tomrasid, ubicado en un valle que rebosa de fresnos y eucaliptos. Por decisión propia, sus habitantes permanecen aislados del resto de la nación. Mantienen una guardia de cuatro o cinco hombres, que interrogan con desconfianza a toda persona que visite el pueblo. Existe una sola posada en Gald Indor, y su nombre es famosamente largo: Posada del Lobo Aullador de las Montañas Verdes de la Provincia de Tomrasid. Cuando los extranjeros que están de paso preguntan por la leyenda de aquel lobo, la respuesta que reciben es siempre la misma: se trata de un lobo que trae buena suerte, pero sólo a ellos, a los habitantes de Gald Indor, que pueden distinguir su aullido entre todos los demás.

Adelia

En Adelia pueden encontrarse muchas cantinas y tabernas, que permanecen abiertas noche y día. Existe una, sin embargo, que se destaca sobre todas las demás: es la Posada del Sable Ebrío. No hay otro lugar en la ciudad que reciba tantos visitantes, o que goce de una fama equivalente. Ofrece música todo el tiempo, interpretada por los mejores instrumentistas de la ciudad. Tiene cinco pisos, con treinta y ocho cuartos de una comodidad legendaria. A toda hora pueden pedirse platos calientes, tanto

aquellos que son típicos de Adelia como también otros, habituales en otras partes de la nación. Sin embargo, el principal atractivo de la posada es la cerveza negra, que los expertos del lugar elaboran con gran esmero, tostando los granos de cebada a fuego lento y pausado. Se toma en vasos de madera, del tamaño de pequeños baldes. Muchos clientes la acompañan con un plato de castañas asadas, pero según los más puristas eso distrae el paladar, y no permite disfrutar de su complejo sabor.

Shin Itak

Entre los turloks se da un fenómeno único, que no existe en otras razas. De tanto en tanto, nace un miembro especial en la estirpe: un Shin Itak. Su tamaño es mucho mayor que lo habitual, y su fuerza excede completamente lo esperable. Tiene además una inteligencia aguda, y una capacidad increíble para manejar a los demás integrantes de la manada, haciéndolos cumplir sus propósitos. La raza de los turloks lleva ocho siglos de existencia, y el fenómeno se dio tan sólo en cinco oportunidades.

Los Turloks

Los turloks son criaturas bestiales, con fuertes instintos de crueldad y destrucción. Viven en la fortaleza oscura, y es imposible calcular su número exacto: pero sobrepasan con facilidad los diez mil. Su cuerpo entero está cubierto de un pelaje abundante y tienen cabeza de lobo. Aunque su aspecto sea monstruoso y estén llenos de brutalidad, los turloks pueden hablar como hablan las personas, y manejar armas o herramientas de toda clase. Su olfato es agudo, y su oído

también. En las batallas combaten desenfrenadamente, y mientras permanezcan en grupo son invulnerables al miedo. Existe una excepción, sin embargo: la magia, que les inspira temor profundo en cualquier circunstancia y en cualquier lugar.

Namrod

El mago más famoso en la historia de la Torre del Cielo. Salvó a la torre del ataque más encarnizado que jamás tuvo que soportar, acción heroica que le costó la vida. Estuvo al frente del Concilio de los Nueve y para muchos fue el mago que más lejos llegó. Se dice que mantenía anotaciones secretas en un pequeño diario, que llevaba consigo a todas partes. Con los siglos, aquel diario se convirtió en un objeto de leyenda: los seres más ambiciosos trataron de encontrarlo, con la esperanza de alcanzar los mismos poderes que él. Todos ellos fracasaron. Otros afirman que el diario fue destruido, o que se hundió en el fondo del mar: pero no es posible comprobarlo. A cada día que pasa, la historia de Namrod se hace más conocida y mítica: de ahí que se lo llame Namrod el Grande, y los magos de la Torre del Cielo lo consideren su héroe máximo.