

DUNGEONS & DRAGONS®

AVENTURA SIN FIN

Tú eres el héroe de la aventura
enfrentate con dragones y espíritus malignos.
De tus decisiones depende tu supervivencia.

La Guarida del Cadáver Arrante

Bruce Algozin



de

Lectulandia

En esta historia eres Eric, un aprendiz de mago que, últimamente, has tenido perturbadoras pesadillas presagiando un inquietante futuro.

Tu padre es el mago más poderoso de vuestro país, y su libro de hechizos secretos ha sido robado por un perverso cadáver errante que lo ha ocultado en su castillo.

Has de arriesgar tu vida con tal de recuperarlo. Junto a tu diminuto compañero Pnimm, descubres la guarida de la maléfica criatura. Buscas el libro mágico aprovechando los últimos rayos del sol, pues sabes que la oscuridad devolverá a la vida al espantoso ser, que yace en su ataúd a poca distancia tuya.

¿Podrás ayudar a Pnimm que ha quedado atrapado, mientras erais perseguidos por la esquelética figura del cadáver?

¿O abandonarás a tu amigo en una situación tan apurada, cuando ya tienes en tu poder el anhelado libro mágico?

Lectulandia

Bruce Algozin

La guarida del cadáver errante

D&D Aventura sin fin: Cubierta negra - 11

ePub r1.0

Titivillus 20.09.2017

Título original: *Lair of the Lich*
Bruce Algozin, 1985
Traducción: Marta Pérez
Ilustraciones: Jim Roslof
Diseño de cubierta: John Rosenfeldt

Editor digital: Titivillus
ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

Para Cherry que espera
aunque con impaciencia, y resiste.

¡ATENCIÓN!

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

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

Este relato contiene muchas elecciones: las hay sencillas, sensatas, temerarias... e incluso muy peligrosas. Estas elecciones las encontrarás siempre al final de las páginas.

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

Recuerda, tú eres quien toma las decisiones, tú eres el héroe y en tus manos está tu propia supervivencia.

ientras subes a toda prisa la sinuosa escalera que conduce a la torre, —exclamas ansioso:

—¡Padre! ¡Padre!

«Sólo ha sido un sueño», te dices a ti mismo. Sí, tan sólo un sueño; pero lo que has visto en él parecía demasiado real. El laboratorio de tu padre estaba sumido en la confusión; habían roto su delicado equipo y, lo que es peor, tu padre yacía herido en el suelo de la estancia.

Doblas la esquina perdiendo casi el equilibrio, traspasas la puerta y ante ti se despliega la escena que has soñado y esperabas que no fuera real. Han volcado las mesas y las sillas, han arrojado al suelo los estantes de la librería y su contenido yace diseminado. Los frascos y tubos de ensayo se amontonan en el suelo, hechos añicos.

Tu corazón empieza a latir con fuerza. Si todo este caos es real, ¿qué le habrá ocurrido a...?

De debajo de una de las grandes mesas surge un quedo gemido. Corres hasta el lugar y, haciendo acopio de fuerzas, retiras el mueble.

Tu padre yace debajo de la mesa. Su larga y canosa barba está manchada de sangre. Conteniendo las lágrimas te sacas un pañuelo del bolsillo y empiezas a limpiar sus empañados ojos y su boca.

—Padre —murmuras, intentando disimular un sollozo que de pronto ha brotado en tu garganta.

—¡Eric! —te llama débilmente.

Le ayudas a sentarse y preguntas:

—Padre, ¿qué ha sucedido?

—¡Un cadáver errante! Apareció de pronto en la estancia y me ordenó que le diera mi libro de hechizos mágicos. Traté de detenerle.

—¿Se llevó el libro? —inquieres.

Tu padre asiente con tristeza.

—No he podido hacer nada para detenerle. ¡Eric, tenemos que recuperarlo! No quiero ni pensar en lo que una criatura como ésa podría hacer con semejante libro.

—No hables y tranquilízate, padre. Lo encontraremos. Yo mismo iré en su busca. Pero antes debo explicarte algo. Anoche soñé que ocurría todo esto, tal como ha sucedido. Soñé que destruían el laboratorio y que te herían a ti.

En los labios de tu padre se esboza una débil sonrisa.

—¡Tus poderes siónicos! ¡Están empezando a manifestarse! Lo sabía. Cuando tienes visiones de acontecimientos que aún no han ocurrido, significa que tu mente está a punto. Tus habilidades comenzarán a desarrollarse como una mariposa a partir de su crisálida. Lo que ya sabes de magia, unido a tus poderes recién descubiertos puede convertirte en uno de los grandes hechiceros del mundo. Vive muchos años y prospera, hijo mío.

—Pero todo esto me asusta, padre.

—Así debe ser, hijo. Todo poder nuevo crea un cierto desasosiego. Es natural. Recuerda que tu nueva fuerza entraña una nueva responsabilidad. Nunca te dan nada, todo tiene un precio. Hay criaturas que persiguen a los que usan poderes especiales: ya hemos hablado de ellos. ¡Cuidado! Mantén tus defensas alerta en cualquier ocasión. Pero no hablemos más del tema; debemos centrar nuestros pensamientos en asuntos más apremiantes. ¡Hay que recuperar ese libro!

—¡Yo iré en su busca, padre! Corren rumores de que un cadáver errante se ha instalado en la Necrópolis. Debe ser el que viste anoche. La magia de estos seres es intensa, pero tiene un alcance limitado.

—Sí, el castillo de Necrópolis es un lugar siniestro y adecuado para un cadáver errante. ¡Repugnantes muertos vivientes! Los cadáveres errantes son criaturas espantosas. Me horroriza pensar que en vida fueron magos como nosotros. ¡Vender tu alma para vivir eternamente! ¡Eso es algo monstruoso! ¡Caiga sobre ellos la peor de las maldiciones! Ve a por él, hijo mío, y llévate a Pnimm contigo. Es decir, si puedes soportar sus continuas quejas. Será mejor que no le expliques tu misión hasta llegar al castillo. Ya sabes lo mucho que le asustan las criaturas espectrales. ¡Date prisa, Eric, por lo que más quieras! Ese cadáver errante entrará de nuevo en actividad al ponerse el sol. Si empezara a utilizar mi libro de hechizos, no quiero pensar en lo que ocurrirá.

Te entretienes el tiempo justo para asegurarte de que los criados atenderán debidamente a tu padre. Luego bajas corriendo a la cocina.



Pnimm duerme en una caja de madera junto a la estufa. Es muy pequeño, incluso comparado con los de su especie. Mide menos de un metro de cabeza a pies, y la caja, que antes se usaba para almacenar leña, le va a la medida.

—¡Pnimm! —exclamas al entrar en la estancia—. ¡Despierta! Nos vamos.

—¿Que nos vamos? —farfulla el hombrecillo, apoyándose sobre el codo. Te mira entre sueños, con el rostro aún abotargado—. ¿A estas horas? ¿Dónde?

—Debemos cumplir una misión. Han robado el libro de hechizos de mi padre y tenemos que recuperarlo en seguida.

—¿Lo han robado? ¿Quién ha sido?

—Te lo explicaré por el camino. Mientras te colocas la capa y te ciñes la espada, haré que ensillen un caballo.

En el exterior empieza a amanecer. Huracán, uno de los mejores corceles de tu padre, espera inquieto en el patio. Saltas a su grupa y coges las riendas en el momento en que Pnimm sale presuroso por la puerta.

—Más te vale que no se trate de una de tus bromas —dice malhumorado, forcejeando para ajustarse el peto a su fina cintura.

—No es ninguna broma —le aseguras con una sonrisa indulgente.

Aunque Pnimm fue creado por la magia y, por consiguiente, no ha conocido la infancia, a veces se comporta como un niño. Te inclinas hacia adelante y le ayudas a montar sobre la silla, detrás de ti.

—Todavía no me has dicho dónde vamos —insiste.

—Ya lo verás. Y ahora sujétate con fuerza. —Clavas las espuelas en el enorme caballo, y el animal sale como un rayo del umbrío patio para tomar el camino.

Durante el resto de la mañana pones a prueba la fortaleza de Huracán hasta el límite, guiándole a gran velocidad por el paso de Lochnor y la montaña Razorback, en dirección al mar. Por fin, poco después de mediodía, el gran corcel hace una cabriola y, bañado en sudor, se detiene junto al saliente de una roca. Debajo vuestro se extiende la costa, donde las olas lanzan, al romper, géiseres de espuma entre las dentadas rocas. En medio de estas últimas, en una lengua de tierra que penetra en el mar, se yerguen los destartados muros de un castillo en ruinas, monumento a hazañas pasadas.

—¿El castillo de Necrópolis? —pregunta Pnimm poco satisfecho—. ¿Me has sacado de la cama para venir aquí?

Asientes solemnemente. No tiene sentido seguir ocultárselo, así que le desvelas el misterio.

—Un cadáver errante se ha instalado en las ruinas —dices—. Fue él quien robó el libro de mi padre.

—¡Fantástico! —farfulla Pnimm con tono sarcástico, mientras el caballo se interna en un sendero jalonado de rocas—. Un castillo encantado con espíritus que se alimentan de los muertos, fantasmas y cadáveres errantes. ¡Justo lo que necesitaba hoy!

El sendero es muy antiguo y está cubierto de rocas, pero Huracán tiene las patas firmes y avanza con facilidad hasta llegar a una encrucijada.

—El camino de la derecha parece ser la vía principal, mientras que el segundo conduce al mar, quizá a una entrada trasera —dices—. ¿Qué opinas?

—¿Por qué me lo preguntas? —responde Pnimm con enojo—. No estamos aquí por deseo mío, ¿recuerdas?

—Tenemos que elegir. O traspasamos directamente la puerta principal, o rodeamos las ruinas y nos introducimos por detrás. ¿Qué hacer?

1. Si prefieres seguir el camino de la derecha hasta la puerta principal del castillo en ruinas, pasa a la página 21.
2. Si crees que la puerta trasera te ofrece mejores posibilidades, pasa a la página 15.

En el camino de la derecha, a poca distancia, arde una luz. Al acercarte, ves que el pasillo forma una Y y sus secciones conducen en ángulo a dos estancias, ambas iluminadas. En una, la luz es viva y está acompañada por ruidos de voces. En la otra, la luz parece parpadear, como si alguien caminase con una antorcha. ¿Por dónde ir?

1. Si crees que es más seguro dirigirte hacia la luz viva y las voces, pasa a la página 111.
2. Si prefieres investigar donde está la luz oscilante, pasa a la página 74.

Siguiendo la hilera de monedas, Pnimm te lleva hasta una arcada.

—¿Crees que conduce a algún tesoro? —preguntas.

—Lo dudo. Mira, las monedas no se detienen en este punto. Se pierden a lo lejos. Pero de todos modos, veamos qué hay aquí dentro —sugiere Pnimm—. Quizá sea la salida del laberinto, y en ese caso valdría la pena.

—Estas monedas son muy extrañas —comentas agachándote y recogiendo algunas del suelo—. No todas son de plata. Algunas son diamantinas. Entraña una gran dificultad extraer ese metal y, debido a su dureza, cuesta aún más acuñarlo.

—Fantástico —dice Pnimm, sin prestarte la menor atención—. ¿Por qué no las guardas para tu colección?

Tienes una colección, y lo cierto es que estas monedas contribuirían a aumentarla.

—¡Creo que eso es lo que haré! —exclamas, y las ocultas entre los pliegues de tu túnica.

[Pasa a la página 19.](#)

El sendero estrecho que creías que te llevaría a la entrada trasera del castillo termina en un acantilado, a unos quince metros sobre el mar. A tus pies las olas rompen embravecidas contra las rocas, mientras a tu izquierda, protegiendo el antiguo edificio de la furia de las aguas, se yergue un muro de piedra.

La entrada posterior, que distingues al otro lado del muro, supone una excursión de unos ciento cincuenta metros desde el lugar donde te encuentras. Las rocas están húmedas y resbaladizas y, al hacer una prueba, descubres que tu pie se desliza sobre su superficie.

—Dejaremos aquí a Huracán. Sube a mi espalda, viejo amigo —gritas por encima del estruendo de las olas—, y te llevaré.

—¿Por qué será que eso no me hace sentir más seguro? —pregunta Pnimm. Trepa sobre tus hombros y se agarra a ellos como a un clavo ardiendo cuando empiezas a bordear el precipicio en dirección al castillo. De vez en cuando, una ola eleva, al romper, una nube de espuma; cuando llegáis a la entrada, similar a una cueva, ambos estáis calados hasta los huesos.

—¡Brrr! —protesta Pnimm—. No me importa, aunque este lugar esté embrujado. ¡Entremos! Me muero de frío.

La entrada es una gran abertura cuadrada. El suelo de gravilla ha sufrido la erosión del agua salada. Enfrente se yergue un rastrillo, una reja de pesados tablones recubiertos de hierro: cuando lo ves, te da un vuelco el corazón. Pero Pnimm acude presto a ayudarte. Saltando de su atalaya, atraviesa con cierta dificultad uno de los pequeños agujeros de la reja y acciona el contrapeso que hay al otro lado.

El rastrillo se eleva, chirriando y produciendo un gran estruendo.

—Gracias —dices al franquear la recién abierta entrada.

—Hazme un favor —responde Pnimm—. No me des las gracias.

Penetráis en un angosto pasillo, pisando extraños escombros; de pronto descubres en el suelo unos objetos blancos.

—Deben ser piedras —comentas con aire ausente. Te inclinas para coger una, pero das un salto atrás.

—¿Qué es? —pregunta Pnimm.

—Un esqueleto.

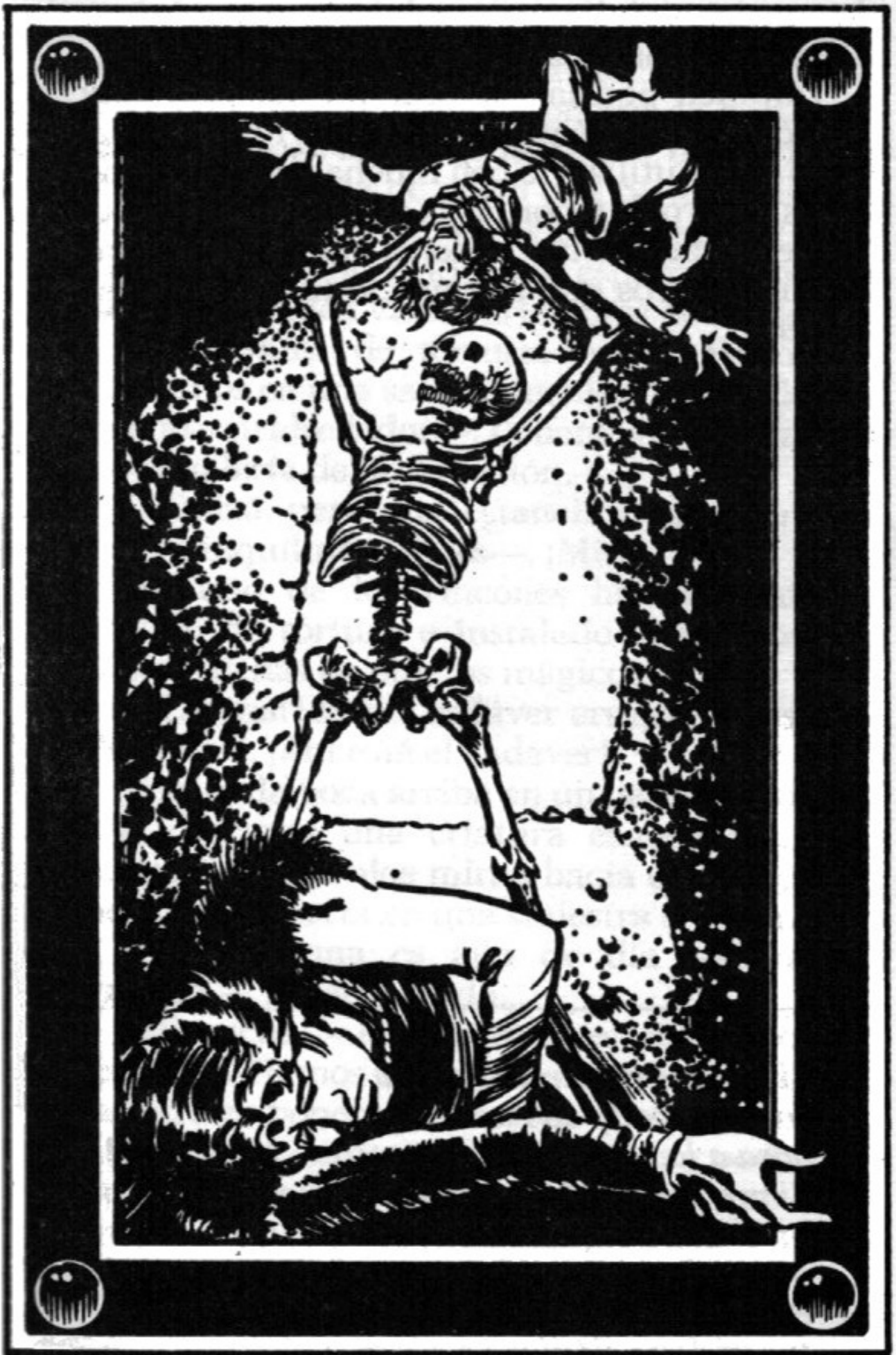
—¡Oh, no! —gime tu compañero—. ¡Esto es repugnante!

Por una vez estás de acuerdo con el hombrecillo. Esquivando los huesos, sigues adelante. No has avanzado mucho cuando oyes un extraño chasquido detrás de vosotros.

—¿Qué ha sido eso? —susurra Pnimm aterrorizado.

—No lo... —empiezas a decir, pero antes de que acabes la frase algo te golpea en la cabeza. Caes al suelo y, rodando sobre tu cuerpo, ves que el esqueleto, que habías visto antes, ha cobrado vida. Se yergue ante ti y tiene en sus garras a Pnimm, que forcejea para liberarse. La criatura lo alza por encima de su cabeza y se dispone a arrojarlo contra el suelo de grava.

Sabes que debes actuar deprisa. Cruzan por tu mente tres posibilidades. La espada de Pnimm, que tiene el tamaño de una daga, yace a tus pies, donde al parecer la ha dejado caer. Podrías estirar el cuerpo y cogerla para atacar al esqueleto, aunque algo que flota en tu recuerdo, por historias que has oído contar sobre los muertos vivientes, te advierte que quizá no sea una buena idea.



También podrías invocar un hechizo. Hay uno que te enseñó tu padre y quizá funcionaría, pero debes utilizarlo con mucha precisión y no estás seguro de recordarlo. O acaso podrías poner en práctica tus poderes siónicos, a pesar de los peligros que te anunció tu padre. ¿Qué hacer?

1. Si quieres presentar batalla con la espada de Pnimm, pasa a la página 86.
2. Si prefieres probar suerte invocando el hechizo, pasa a la página 124.
3. Pero si decides correr el riesgo de utilizar tus poderes siónicos a pesar de las advertencias de tu padre, pasa a la página 34.

Tras recorrer un corto pasillo abovedado, tropiezas con una puerta metálica. La empujas con gran precaución. La puerta se abre y te encuentras en un estrecho balcón, que da a una enorme estancia de dos o tres pisos de altura. Unos ventanucos abiertos en el tejado iluminan la estancia. A lo lejos, esparcidos por la sala, se yerguen varios artefactos de madera.

—¡Aparatos de tortura! —dice Pnimm—. ¡Estamos en una sala de torturas! —añade mirando a su alrededor—. Debemos encontrarlos en la galería de observación.

—Quizá, pero esta estancia tiene ahora un nuevo inquilino —dices—. ¡Mira!

En uno de los rincones han retirado el equipo de tortura e instalado unas enormes mesas, llenas de objetos mágicos.

—La guarida del cadáver errante —susurra Pnimm—. ¡Ahí está el cadáver!

Tumbada boca arriba en un destartado lecho descansa una criatura esquelética. Las cuencas de sus ojos miran hacia el vacío, y su boca está abierta en una siniestra sonrisa.

—Por fortuna es aún de día —comenta Pnimm—. De otro modo...

—Escucha —le interrumpes con tono solemne—. Hemos de trazar un plan. El sol no tardará en ponerse y tenemos que encontrar el libro. Quizá demos con él a tiempo y podamos utilizarlo para invocar un hechizo que destruya al cadáver errante. También existe la posibilidad de esperar a que caiga la noche y el monstruo entre en acción. Así será él quien nos muestre dónde ha ocultado el libro; entonces irrumpiremos en la sala, se lo arrebatemos y huiremos a toda prisa. ¿Qué opinas, Pnimm?

—Creo que lo mejor será volver a casa —balbucea el hombrecillo.

—Estoy hablando en serio. Debemos tomar una decisión.

—Las dos soluciones se me antojan muy arriesgadas. ¿No podemos ocultarnos y dejar que la criatura nos revele el escondite, para luego esperar hasta que vuelva a dormirse y arrebatarse entonces el libro?

—No. No podemos permanecer ocultos tanto tiempo. Además, no sabemos cómo piensa utilizar el libro ese horrible cadáver mágico, y no debemos concederle doce horas para experimentar con él. Tenemos que hacer algo y hemos de hacerlo ahora.

1. Si prefieres bajar a la guarida y buscar el libro enseguida, pasa a la página 88.
2. Pero si crees que no tardará en anochecer y es mejor esperar donde estáis, pasa a la página 148.

—Si no nos queda más remedio que ir, será mejor que entremos por la puerta principal —dice Pnimm—. Cuando se trata de muertos vivientes, hay que ser directo.

Espoleas suavemente a Huracán y al poco rato estás al final del camino, contemplando el portalón gris y agrietado de Necrópolis.

—Desde luego, es enorme —comenta Pnimm—. ¿Qué hacemos? ¿Llamar?

—Seguramente está atrancado por dentro —respondes—. Si logramos sacar la barra de sus ganchos, se abrirá con facilidad. ¿Crees que podrías trepar por ahí e intentarlo?

—Sí puedo. La cuestión es que no quiero.

Refunfuñando, Pnimm salta sobre un gran tachón oxidado que sobresale de la parte inferior de la puerta y empieza a escalar. A medio camino se detiene y asoma la cabeza por una grieta.

—Tenías razón —te informa—. Puedo ver la barra desde aquí.

—Intenta desencajarla —ordenas.

Pnimm desenvaina su espada, la introduce en la grieta y empieza a forcejear. Al cabo de unos segundos exclama:

—¡Se mueve!

—¡Fantástico!

Pero no es una tarea fácil. Pnimm gruñe mientras presiona. La barra es muy pesada; suerte que, a pesar de su reducido tamaño, Pnimm está dotado de una gran fuerza. Al poco rato baja por la puerta, saltando de tachón en tachón y enarbolando la espada con aire triunfante.

—¡Casi lo he logrado! Si empujo un poco desde aquí, seguro que se abrirá. Pero hay algo que debes saber. Hay un animal en el interior.

—¿Qué clase de animal?

—Uno hostil. Ha gruñido y arañado la puerta al verme. Casi me ha tirado.

—¿Crees que no deberíamos abrirla?

—No lo sé —responde Pnimm encogiéndose de hombros—. Quizá sería más segura la puerta trasera.

Una vez más, has de tomar una decisión. Tienes el portalón principal listo para abrirse, pero al otro lado puede aguardaros algún peligro. ¿Será mejor detenerse e ir a la parte trasera del castillo, o bien seguir adelante con la esperanza de vencer a la

criatura que os acecha desde dentro?

1. Si decides probar suerte en la entrada trasera, pasa a la página 15.
2. Si quieres abrir el portalón principal, pasa a la página 43.

A juzgar por el contenido de la estancia, queda patente que tiempo atrás fue la sala diurna del capitán de la guardia.

Del muro más lejano cuelgan una serie de armas, expuestas sobre un panel: espadas, ballestas y flechas, todas demasiado envejecidas para poder utilizarlas.

En cuanto al resto de la estancia, el oso-lechuza la ha destruido por completo. Las mesas y sillas están rotas, y sus fragmentos yacen esparcidos por el suelo. Hay escombros por todas partes. En un rincón se yergue lo que debió ser el hogar de la criatura, una masa de palos y fango enzarzados casi hasta el techo.

—El pobre animal no pudo decidir si era un ave constructora de nidos o un oso que debía vivir en una cueva —dices, sintiendo cierta lástima por la criatura muerta.

—Desde luego, era un tanto necio —declara Pnimm asomándose al interior del montículo—. Mira esos pergaminos. Sólo un ser tan estúpido como un oso-lechuza podría acumularlos.

—¡Déjame ver eso!

Pnimm coge un puñado de amarillentos pergaminos y te los da. Te pones a hojearlos inmediatamente.

—¡Lo que yo pensaba! Pnimm, aquí hay un mapa del castillo.

—¿Cómo lo sabes?

—En un tiempo vivió aquí una tribu de enanos, ¿ves? —le explicas señalando unos extraños caracteres en el pergamino—. Este signo significa riqueza o tesoro. Y este otro, nivel.

—¿Quieres decir que podría haber un tesoro oculto en otro nivel de este castillo? —pregunta Pnimm.

—Según este mapa, hay un pasadizo que parte de aquí en sentido descendente.

—¿Dónde está? —inquire Pnimm mirando a su alrededor—. No veo ningún pasadizo.

Empiezas a recorrer la estancia, inspeccionando los muros. De pronto atrae tu atención el panel de las armas.

—Es extraño que no lo hayan tocado cuando todo lo demás está hecho pedazos —piensas en voz alta.

Pasas la mano por el panel. En la parte superior se levanta un cierre, y la colección entera se desplaza hacia adelante, dejando al descubierto una escalera.

—¡Ya lo tenemos! —exclama Pnimm—. Sabía que antes o después bajaríamos a los sótanos.

Iniciáis el descenso. La escalera termina en un largo pasillo, que al parecer ha sido cavado en la roca. Lo seguís y, a unos veinte metros, dobláis hacia la derecha. Tras recorrer otra veintena de metros, giráis bruscamente a la izquierda. Al fin, llegáis a una bifurcación de la que parten sendos corredores hacia ambos lados. Pnimm empieza a mostrarse impaciente.

—Me gustaría saber dónde vamos —protesta.

—Según el mapa, estamos en un laberinto.

—Pero ¿en qué dirección se halla el tesoro? —pregunta tu compañero, mirando los corredores de hito en hito.

—Por aquí —respondes, señalando hacia la izquierda. Pnimm te sigue malhumorado.

—Te sigo —dice—, pero eso no significa que me guste hacerlo.

No habéis avanzado mucho cuando se apodera de ti una extraña sensación: no estáis solos. Todas tus vísceras te lo advierten.

Pnimm comparte tu presentimiento. Extiende el brazo y te toca la pierna para que te detengas.

—¡Escucha! —susurra.

En efecto, detectáis no muy lejos un extraño chasquido, como si una lengua se moviera en una boca reseca. Aguzáis el oído y al chasquido se le une un silbido de aire similar al que producimos cuando respiramos.

Siguiendo un impulso, arrojas la antorcha hacia el extremo del pasadizo. Bajo su resplandor ves tres enormes sabuesos que os esperan a unos treinta metros.

—¡Lobos hambrientos! —exclama Pnimm.



Tienes la tentación de echar a correr, pero te detienes un segundo para reflexionar. Los lobos se interponen entre vosotros y el tesoro. A los cadáveres errantes les encantan los tesoros, así que quizá estéis cerca de la horrenda criatura. Además, si tratáis de huir es posible que os perdáis en el laberinto o que os separéis; y no sabes qué es peor.

Por otra parte, si presentas batalla a los animales podrías perder. No estás seguro de cuál es la mejor salida, pero tienes que decidir en seguida.

1. Si crees que tienes todas las de perder en una lucha contra los lobos, pasa a la página 41.
2. Pero si prefieres probar suerte y tratar de derrotar a los animales que te acechan pasa a la página 109.

Introduces tu mano en la túnica del cadáver errante. Cierras tus dedos sobre el amuleto, pero el reverso de tu mano roza la frágil caja torácica de la criatura, y un fuerte dolor te recorre el brazo.

Das un salto hacia atrás intentando apartar la mano, pero el cadáver errante no está tan atónito como para no reaccionar. Sus huesudos dedos se clavan en tu brazo, y un espantoso frío se extiende por tu cuerpo como el invierno en el Ártico. Te quedas inmóvil y, luego, caes al suelo.

Lo último que oyes es la voz de Pnimm llamándote angustiado; y lo último que ves es al cadáver enante inclinándose sobre ti, con su descarnada boca abierta en una espantosa mueca y sus ojos brillando fríos y solitarios como estrellas distantes.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.](#)

Empiezas a revolver todos los pliegues de tu túnica, buscando de forma desenfrenada. ¡Tienes que salvar a tu amigo Pnimm! En estos momentos es lo único que importa.

—Tus dedos palpan algo viscoso: ¡la goma arábica!

Al instante la sacas y la sostienes con la mano izquierda, mientras con la derecha te frotas el ojo.

Unos segundos después, aparece una pestaña negra en la parte posterior de uno de tus nudillos. Le aplicas varias capas de goma, hasta que la pestaña queda enterrada. A continuación, pronuncias las palabras del hechizo.

Para que funcione la invisibilidad del encantamiento debes tocar a Pnimm, así que corres hacia los contendientes. Pnimm ha luchado con todas sus fuerzas contra su fuerte adversario, pero ahora se encuentra en clara situación de inferioridad.

¡Vaya! —piensas—. Ha acorralado a mi pequeño amigo contra una esquina.

Trepas a un viejo muro medio desmoronado y empiezas a deslizarte hacia Pnimm.

El oso-lechuza te mira por el rabillo del ojo. Extiende su enorme garra y la estrella contra las rocas que te sirven de apoyo. Todo el muro tiembla con el impacto, y casi pierdes el equilibrio. Te balanceas para recuperar tu posición, y echas a correr en el momento en que el animal retrocede para volver a descargar su garra.

Pero antes de que el oso-lechuza acierte a derribarte, llegas al ángulo del muro en el que está atrapado Pnimm. Saltas de la pared, extiendes la mano y le tocas. Al instante, el hombrecillo desaparece.

El oso-lechuza menea asombrado su maciza cabeza y lanza un ensordecedor rugido, mientras vuelve en busca de su presa.

Por desgracia, la confusión de la criatura no dura mucho. Pronto comprende que no importa lo que le haya ocurrido a tu compañero; todavía te tiene a ti.

El animal te mira fijamente. Sus ojos se encogen hasta convertirse en dos rendijas. Su enorme cuerpo empieza a avanzar despacio hacia ti. Retrocedes buscando con ansiedad una salida. No hay ninguna. Sabes que estás atrapado igual que Pnimm.

—Ese hombrecillo es una olla de vapor —piensas, desesperado—. ¿Dónde diablos está cuando lo necesito? Ahora es invisible y podría ayudarme.

El monstruo se acerca tanto que te sientes perdido. Puedes oler su hediondo aliento. Te dispones a gritar o desmayarte cuando, con gran júbilo, ves que Pnimm

aparece de la nada delante del vientre del oso-lechuza. Con una maliciosa sonrisa arremete con su pequeña espada contra la inmensa mole y abre en su cuerpo una brecha considerable.

El oso-lechuza retrocede. Contempla su herida aturdido y, dentro de lo que un ser no humano puede demostrarlo, desesperado. Por fin, se tambalea y cae al suelo.

—¡Lo has conseguido! —exclamas muy excitado, alzando en el aire a Pnimm.

—Sí —responde el hombrecillo—, eso parece. —Está tan satisfecho que baila una jiga en tu hombro, antes de saltar de nuevo al suelo y preguntar—: ¿Y ahora qué?

—Ve a buscar las alforjas de Huracán, mientras yo doy un vistazo.

Desaparece a toda prisa, y tú te vuelves hacia la puerta.

En el interior reina una total oscuridad. El olor que desprende el oso-lechuza es muy fuerte, casi sofocante. Al cabo de un minuto regresa Pnimm con las alforjas; sacas una antorcha y la enciendes. Su resplandor amarillo se refleja vacilante en las húmedas paredes de piedra.

—Repugnante —murmura Pnimm mirando a su alrededor.

—E indescriptiblemente perverso —añades, inclinando la cabeza para darle a entender que estás de acuerdo—. Algo me dice que el egoísmo y la mala voluntad envuelven este lugar como una niebla.

—Vuelven a manifestarse tus poderes siónicos —declara Pnimm. *

—¿Y tú cómo lo sabes? —preguntas sorprendido—. Se supone que es un secreto.

—Me lo ha contado tu padre. Lo encuentra muy interesante. Creo que nunca antes ha conocido a nadie que estuviera realmente dotado de esos poderes. Y si ha visto a alguna persona que los tuviera, no ha podido estar lo bastante cerca para observar su evolución.

—Todo eso está muy bien, visto desde fuera —replicas con sequedad—, pero cuando te toca vivirlo no puedes dejar de asustarte. Créeme, los poderes siónicos producen sensaciones extrañas.

Al intensificarse la llama de la antorcha compruebas que estás en una especie de entrada, abierta a una sala que parece perderse en las entrañas del castillo.

—Supongo que no nos queda más remedio que avanzar en esta dirección —dices colgándote la alforja del hombro.

—Espera un instante —te interrumpe Pnimm. Hay una puerta con una pequeña ventanilla entreabierta cerca del lugar por el que habéis entrado. La ventanilla está cubierta de barrotes. En el suelo, ante ella, hay un montón de huesos.

—Debe ser la guarida de ese monstruo —especula Pnimm—. He oído decir que los osos-lechuza son auténticos carroñeros. No sólo acumulan su alimento, sino también tesoros y objetos mágicos. En un lugar como éste no quiero imaginar lo que puede haber coleccionado.

—¡Bien pensado! —exclamas, y comprendes que debes tomar una nueva decisión.

Estás seguro de que antes o después la sala te conducirá al escondite del cadáver

errante. Esperas que eso ocurra no muy tarde, pues el sol empieza a declinar en el cielo. Por otra parte, el cubil del oso-lechuza podría contener un tesoro o alguna pista para encontrarlo, y también eso te llevaría hasta la criatura, quizá aún más deprisa.

Así pues, ¿qué vas a hacer? ¿Seguir avanzando por la sala, o analizar el cubil del oso-lechuza?

1. Si crees que la sala es una ruta más directa hacia el cadáver errante, pasa a la página 127.
2. Si piensas que el cubil del oso-lechuza podría proporcionarte una pista sobre dónde se oculta el cadáver errante, pasa a la página 23.

—¡Ayúdame, Eric! ¡Esta criatura me tiene atrapado!

—Los poderes siónicos son mi mejor arma —te dices—, pero ignoro a qué otros seres perversos podría atraer al utilizarlos.

De pronto te das cuenta de que no te importa. No puedes oír ni un segundo más los gritos de Pnimm sin prestarle auxilio.

Cierras los ojos y te concentras. Sientes que las articulaciones del esqueleto están unidas por el hechizo de un cadáver errante. Una descarga siónica debería acabar con él.

Antes de usar tus poderes has tenido la sensación de que tu energía provenía de la parte inferior de la espalda, así que tocas ese punto de tu cuerpo para liberarla. Es como si abrieras la compuerta de una presa. Al instante un intenso calor recorre tu espina dorsal. Dejas que aumente un poco más y lo diriges contra el esqueleto.

Las piernas de la criatura empiezan a vibrar. De pronto sus rótulas se desprenden y ruedan por el suelo. El esqueleto está atónito.

Tienes la impresión de que quiere decirte algo, pero al dar un paso hacia adelante se desmorona y se convierte en un amasijo de huesos. Pnimm, al que su adversario sostenía en el aire, cae con un mudo sordo.

Empiezas a avanzar en dirección a tu amigo, pero descubres que apenas puedes moverte. La energía de tus poderes siónicos ha consumido tus fuerzas. Cuando llegas junto a él, se está incorporando.



—¿Estás bien? —le preguntas con cierta inquietud en tu voz.

—Creo que sí —responde agitando la cabeza, aún un poco aturdido—. ¿Cómo es posible que se haya descoyuntado de ese modo?

—Le he lanzado una descarga de mis poderes siónicos.

—Han actuado como un encantamiento. Me preguntaba cuándo te decidirías a hacer algo. Tengo que admitir que he llegado a preocuparme.

—Sí, pero el esfuerzo me ha dejado exhausto. Alejémonos de esa criatura y busquemos un lugar donde pueda descansar.

Ayudas a tu diminuto compañero a ponerse en pie, y avanzáis unos centenares de metros por el pasillo. Al fin te sientas y te apoyas en el muro, mientras Pnimm enciende una antorcha.

—Voy a explorar un poco —dice—. No tardaré.

—Llévate la antorcha —le ordenas—. No la necesito.

Desaparece. La oscuridad se cierne en tomo a ti. Al poco rato te percatas de que la penumbra se ha llenado de ruidos. Uno parece ser producido por un cuerpo al deslizarse por el suelo de piedra. En el lejano corredor resuena el eco de unas pisadas. De vez en cuando crees detectar a alguien que respira, unas veces lejos y otras más cerca. Empiezas a inquietarte. Te preguntas dónde habrá ido Pnimm.

Al fin te levantas e inicias su búsqueda. El pasadizo se extiende unos treinta metros delante de ti, y se detiene en una bifurcación que parte a derecha e izquierda. ¿Hacia dónde habrá ido Pnimm?

1. Si decides seguir el camino de la izquierda, pasa a la página 47.
2. Si eliges el camino de la derecha, pasa a la página 60.

Los esqueletos blanden amenazadoramente sus espadas y empiezan a acercarse.

—¡Eric, haz algo! —te apremia Pnimm.

Con un ceremonioso gesto haces un signo en el aire, extiendes la mano y, como por arte de magia, aparece en su palma un resplandeciente frasquito metálico que presentas triunfante a los esqueletos.

—¡Agua bendita! —exclamas—. Veneno para todas las criaturas que pueblan el lado oscuro de la creación. Aproximaos para que os rocíe con ella, amigos míos.

Como bien sabes, el frasquito no contiene agua bendita. Está lleno de limaduras de hierro que has traído con una intención muy distinta... porque tampoco ha surgido de la nada, por supuesto. Lo tenías en la manga de tu túnica y lo has sacado con gran habilidad. Sin embargo, no te molestas en explicarles el truco a tus toscos espectadores, que intercambian miradas indecisas y no se atreven a acercarse.

Pnimm, mientras tanto, está tan atónito como los esqueletos. Se aparta de tu camino sin dar crédito a sus ojos.

—Pensamos que aquí podríamos tropezar con algunos de vuestra especie, así que, por si acaso, decidimos proveemos de un poco de protección líquida.

Con un gesto teatral abres el frasquito. Los esqueletos retroceden sin aliento.

—No os acerquéis a nosotros ni tratéis de detenemos —les adviertes levantando el frasquito—, si no queréis que os rociemos de pies a cabeza.

Con prudencia empiezas a abrirte paso entre ellos. Pnimm te sigue, mirándoles con sus ojillos recelosos y cerrando los dedos en torno a la empuñadura de su espada.

Por fin, les dejáis atrás. Habéis traspasado la puerta y os encontráis casi fuera de su alcance, cuando la terrible voz del cadáver errante resuena en el pasillo.

—¡Necios! —ruge—. ¡Sólo los clérigos llevan agua bendita! ¡Perseguidles!

Empieza la danza. Tus pies vuelan sobre el suelo de piedra, mientras corres desenfadadamente hacia la entrada principal del castillo.

Entras en una gran sala, con la esperanza de que sea la que ha de conducirte a tu objetivo.

Mientras tanto, Pnimm te sigue de cerca. Sus pisadas resuenan justo detrás de ti. Por desgracia lo mismo ocurre con las de los esqueletos.

Divisas una luz a lo lejos. Es la entrada del castillo. La atraviesas como una exhalación, pues la puerta está abierta, y sales al patio que se extiende bajo el muro

exterior. El sol asoma por detrás del horizonte, gracias a tu ocurrencia de hacer retroceder el tiempo. Las sombras son frescas y abundantes, así que te dejas caer sobre las piedras e intentas recuperar el aliento.

Pnimm sale precipitadamente al patio, y le detienes con un gesto de la mano.

—No nos seguirán hasta aquí —dices jadeando—. La luz del sol les mataría.

—¿Y el cadáver errante?

—Esas criaturas no son muy rápidas. Le hemos dejado atrás. Siéntate y deja que descansen tus pobres pies.

Pnimm se acomoda a tu lado, respirando aún con dificultad.

—Bien, lo hemos conseguido —declaras, sacándote el libro de debajo de la túnica—. Lo hemos recuperado.

—Gracias a ti y al agua bendita. ¿Cómo se te ocurrió traerla?

Sonriendo, introduces la mano en los pliegues de tu túnica y sacas el frasquito. Abres la tapa y, ante los asombrados ojos de Pnimm, viertes en el suelo las limaduras de hierro.

—¿Pretendes insinuar que no es agua bendita? ¿Has amedrentado a esos mortíferos seres con los simples restos de una vieja herradura?

Asientes con una carcajada.

Una maliciosa sonrisa se dibuja también en el rostro de Pnimm.

—¿Sabes lo que te digo, Eric? Que la próxima vez que representes una farsa como ésta, no me confíes el secreto. Es mejor que no lo sepa.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.](#)

Decides que ningún tesoro merece que corras el riesgo de enfrentarte a un lobo, así que emprendes la huida.

Pnimm te ha tomado la delantera, y los ecos de sus piecillos te guían en la oscuridad.

Los lobos os persiguen. Hueles el hediondo aliento del que va en cabeza, pues sus jadeos inundan el pasillo.

Intentas desesperadamente recordar el trayecto que has seguido para llegar hasta aquí. Te preguntas si has de girar primero a la derecha y luego a la izquierda, o a la inversa.

No puedes pensar con claridad. Pasados unos segundos, dejas de intentarlo. Los lobos te ganan terreno, pues has de correr con las manos extendidas, tanteando en la penumbra.

Doblas un recodo, te alejas de la pared y te internas en un nuevo pasillo. De pronto adviertes que el ruido de las pisadas de los lobos suena más lejano.

—Quizá su misión es ahuyentar a los intrusos, no perseguirles —te dices.

Al fin, totalmente exhausto, doblas una esquina, te tambaleas y caes de bruces al suelo.

—No puedo seguir —susurras. Durante unos minutos, yaces en el suelo intentando recobrar el aliento. Luego aguzas el oído; pero reina en torno a ti un absoluto silencio. Al parecer los lobos se han ido.

Te sientas en el suelo y te apoyas en el muro. Te envuelve una insondable oscuridad. Has dejado atrás la antorcha, te separan de ella muchas vueltas y pasillos.

En tu soledad, empiezas a preocuparte por Pnimm.

—Debe estar cerca de aquí —piensas—. Creo que debería ir en su busca.

Te pones en pie y empiezas a avanzar por el pasillo en la dirección por la que has venido, tanteando el muro para orientarte. No tienes la menor idea de dónde estás.

Pasados unos minutos, llegas a lo que se te antoja el final del laberinto. En efecto, el camino que seguías se interrumpe en una intersección, que se divide en dos direcciones formando una T. ¿Hacia dónde debes encaminar tus pasos?

Estás dilucidando esta cuestión, cuando divisas una tenue luz al fondo del pasillo de la derecha. Avanzas hacia ella.

Pasa a la página 111.

—No nos preocupemos por lo que hay al otro lado —dices—; nos desharemos de cualquier criatura que nos ataque. ¡Abramos la puerta!

Os alineáis en la parte inferior del paño, contáis hasta tres y empujáis. Con un terrible crujido, el portalón se abre y el aire que se ha acumulado tras él, atrapado durante décadas, sale en una hedionda oleada.

—¡Qué mal huele! —exclamas—. Al parecer, han olvidado limpiar el granero.

—Creo que ya sé a qué se debe —balbucea Pnimm retrocediendo en la entrada. Tiene los ojos fuera de sus órbitas.

Te vuelves para comprobar qué es lo que tanto le asusta. Detrás de la puerta, al abrigo de las sombras, dos puntos de luz os contemplan amenazadores.

—¿Qué es eso? —preguntas, también aterrorizado. Pero Pnimm no responde, pues ha apretado a correr en pos de un montón de escombros que hay a poca distancia.

Instintivamente tú también emprendes carrera, aunque no eres tan ágil como tu compañero. Tropezas con una roca que en su día formó parte del muro de piedra y ahora está resquebrajada en el patio. Te tambaleas y caes al suelo.

En tu incómoda posición, ves indefenso cómo el extraño ser emerge a la luz.

Al principio, en tu estado de aturdimiento, no logras dar nombre a la criatura que os ataca. Pero al fin la reconoces y se te hiela la sangre. Es un oso-lechuza con cabeza de búho y cuerpo de plantígrado. En las antiguas leyendas abundan las historias que cuentan cómo estos monstruos se abalanzaban sobre los confiados viajeros y los despedazaban miembro por miembro.

Intentas ponerte en pie, pero el monstruo se lanza sobre ti rápido como una centella. Con una de sus macizas garras te aprisiona contra el suelo, al mismo tiempo que emite un triunfante y aterrador rugido. La cabeza te empieza a dar vueltas a causa del pánico.

—¡Eric!

Pnimm ha observado la escena desde detrás del montón de rocas. Al verte ahora en tan penosa situación, su rostro es una máscara de angustia.

—¡Eric, ya voy!

Pnimm nunca ha sido un cobarde. En el fondo de tu corazón siempre lo has sabido, a pesar de sus chanzas y sus necesidades; pero lo que ocurre no deja de

asombrarte. Teniendo todas las posibilidades en contra, y sin una plegaria en el mundo capaz de ayudarlo, tu amigo se yergue entre las rocas y, enarbolando su espada, se arroja sobre el oso-lechuza. Le hiere en el centro de su emplumado cuello, en el punto donde se unen su cabeza de ave y su cuerpo de oso.

Al verle descubres que sus sentimientos por ti son más profundos de lo que pensabas.

Atacado por sorpresa, el oso-lechuza emite un gemido agónico y lanza al hombrecillo por los aires.



—Este es su fin —farfullas. Pero no hay nadie capaz de detener a Pnimm, que consigue dar una voltereta y caer de pie. El monstruo está furioso. Lanzando un salvaje grito, se dispone a embestirle para acabar con él definitivamente.

Conoces dos buenos hechizos. Uno es el de la amistad. Si da resultado, debería convertir al oso-lechuza en un delicioso animalillo doméstico. El otro es un hechizo de invisibilidad. Aplicado sobre Pnimm, le proporcionaría una gran ventaja en la lucha contra la criatura. Debes elegir un encantamiento sin perder un segundo.

1. Si crees que lo primordial es poner al oso-lechuza bajo control en el menor tiempo posible y eliges el hechizo de la amistad, pasa a la página 119.
2. Si prefieres tratar de darle a Pnimm una protección inmediata, y, por lo tanto, decides utilizar el hechizo de invisibilidad, pasa a la página 29.

Eliges el pasillo de la izquierda y empiezas a avanzar por él despacio, tanteando el muro.

—Daría cualquier cosa para que Pnimm estuviera aquí —piensas—. No me importaría que se pasara el día quejándose. Estoy deseando verle.

Pasados unos minutos, tropiezas con el paño de madera de una puerta. A un lado hay un pestillo de hierro. Lo descorres, y la puerta se abre con un crujido.

Lo primero que ven tus ojos es la luz del sol. Hace más de una hora que no alumbra tu camino y empezabas a dudar de que volviera a hacerlo. Su brillo no es intenso, pero te ciega durante unos instantes.

Cuando abres de nuevo los ojos, compruebas que te encuentras en una gran sala de techo abovedado. Unos estrechos ventanucos abiertos cerca de las vigas del techo permiten que se filtre el tenue resplandor de los últimos rayos solares.

En el suelo hay varias estructuras de madera, algunas muy sofisticadas. Reconoces al instante dos de ellas; una es una empulguera y la otra un potro de tormento, donde se solían desgarrar las articulaciones del cuerpo de la víctima.

—¡Estoy en una sala de torturas! —exclamas meneando la cabeza—. ¿Qué diría Pnimm, si viera esto?

En un rincón han revuelto el mobiliario. Han apartado el equipo de tortura e instalado unas mesas. En una de ellas hay un astrolabio, un complicado instrumento para observar las estrellas. En otra se alza un artefacto de aspecto delicado con unas bolas que giran sobre ejes.

—¡El santuario del cadáver errante! —declaras—. ¡Lo he encontrado!

Junto al extremo de la última mesa, sobre un destartado diván y envuelta en sucios harapos, yace la siniestra criatura. Los siglos han corroído su carne. Está tan demacrada como un esqueleto.

—Por fortuna para mí, está inerte —te dices—. Si fuera de noche, estos viejos huesos volverían a la vida y tendría que enfrentarme a un ser que pocos magos han desafiado y vivido para contarlo. Pero a juzgar por la luz que se filtra a través de las ventanas, aún me quedan unos minutos. Quizá sean suficientes para localizar el libro de mi padre.

Avanzas de prisa hacia el otro lado de la estancia, y empiezas a revolver las pertenencias del cadáver errante. Viales, globos terráqueos, equipos de laboratorio,

cajas de especímenes, preciosos fragmentos de esto y aquello envueltos en tela o piel... todo lo arrojas al suelo. Al fin, te acercas al delicado aparato de las bolas giratorias.

—Nunca he visto nada semejante —piensas en voz alta—. Me pregunto para qué sirve.

Extiendes la mano y detienes las bolas, que no cesan de dar vueltas. Al hacerlo, ves que la estancia tiembla como si la sacudiera un terremoto. Por suerte la sacudida libera tu mano y las bolas empiezan a girar de nuevo.

—Increíble —farfullas, levantándote del lugar en el que has caído al estrellarte contra la mesa—. La criatura debe haber suspendido el equilibrio de todo el castillo con este extraño artefacto. Un movimiento en falso y su estructura entera se viene abajo. —Te gustaría examinar mejor el instrumento para ver cómo funciona el mecanismo, pero no te sobra el tiempo.

Reanudas tu búsqueda. En un estante, apartada del resto de los extraños aparatos, encuentras una caja finamente labrada. La bajas y la agitas.

Descorres un pequeño pasador que hay en la tapa, pero no ocurre nada. Vuelves a intentarlo, con el mismo resultado. Cada vez la manipulas con más fuerza y aumenta tu frustración, pues no consigues abrirla. El cadáver errante debe haberla sellado con un hechizo.

Enfurecido, arrojas la caja contra la mesa.

—Si ese monstruo se ha valido de un encantamiento, será imposible abrir la caja —te lamentas—. ¡Pero *tengo* que conseguirlo para asegurarme de que contiene realmente lo que busco y no un señuelo!

Se te ocurren varias posibilidades, pero ninguna especialmente agradable ni susceptible de funcionar. De pronto, recuerdas algo que te enseñó tu padre. A veces los hechiceros ocultan sus objetos valiosos detrás de un cierre mágico, destinado a hacer creer a los ladrones que el recipiente es hermético y obligarles a perder el tiempo intentando abrirlo. La manera de deshacer el encantamiento es no pensar en el cerrojo al levantar la tapa.

Decides distraerte de forma deliberada, y empiezas a pensar en cualquier cosa salvo en lo que estás haciendo. Con aire ausente, coges de nuevo la caja y levantas la tapa sin hacer la menor presión. ¡Perfecto! ¡Se abre!

En el interior está el libro de tu padre. Te apoderas de él y te diriges triunfante a la puerta.

Pero un pensamiento te detiene.

—Si me voy ahora, el cadáver errante volverá a la vida e intentará robarlo de nuevo. Debería quedarme para tratar de destruirle.

Por desgracia, no se te ocurre cómo hacerlo. Tu padre te contó en una ocasión que, como los cadáveres errantes viven en dos planos al mismo tiempo, deben poseer un amuleto mágico para mantener su equilibrio. De lo contrario quedarían atrapados en uno de sus mundos.

—Si destruyo el amuleto, acabaré con él —te dices.

Pero ¿dónde puede estar el misterioso talismán? Has revuelto toda la estancia y no lo has visto. La tarde declina y la luz empieza a desaparecer de las ventanas. En cualquier momento el monstruo podría despertar. ¿Qué hacer?

1. Si crees que lo mejor es huir con el libro ahora que puedes, pasa a la página 65.
2. Si piensas que es más importante que te quedes para buscar el amuleto, pasa a la página 151.

—¡La espada, Pnimm! ¡Utiliza la espada! —susurras.

Tu pequeño compañero blande amenazadoramente su acero, y la negra figura que se cierne sobre vuestras cabezas huye al instante, pero no del todo. Una parte permanece suspendida en el aire, inmóvil como una estatua.

—¡La ha herido! —piensas exultante—. ¡La ha partido en dos!

El contorno de la porción de sombra que ha quedado no tarda en disolverse en la luz y desaparecer.

Pnimm se siente feliz con su éxito. Empieza a perseguir desenfrenadamente al resto de la sombra, dando enormes saltos.

—¡Así no, Pnimm! —susurras preocupado—. Se te escapará.

La sombra se sitúa en el hueco de la escalera, esquivando en el aire las continuas arremetidas de Pnimm. De pronto, se sume en la oscuridad que envuelve la base de la escalera. Antes de que puedas detenerle, el pequeño guerrero se lanza en su persecución, perdiéndose de vista en la penumbra.

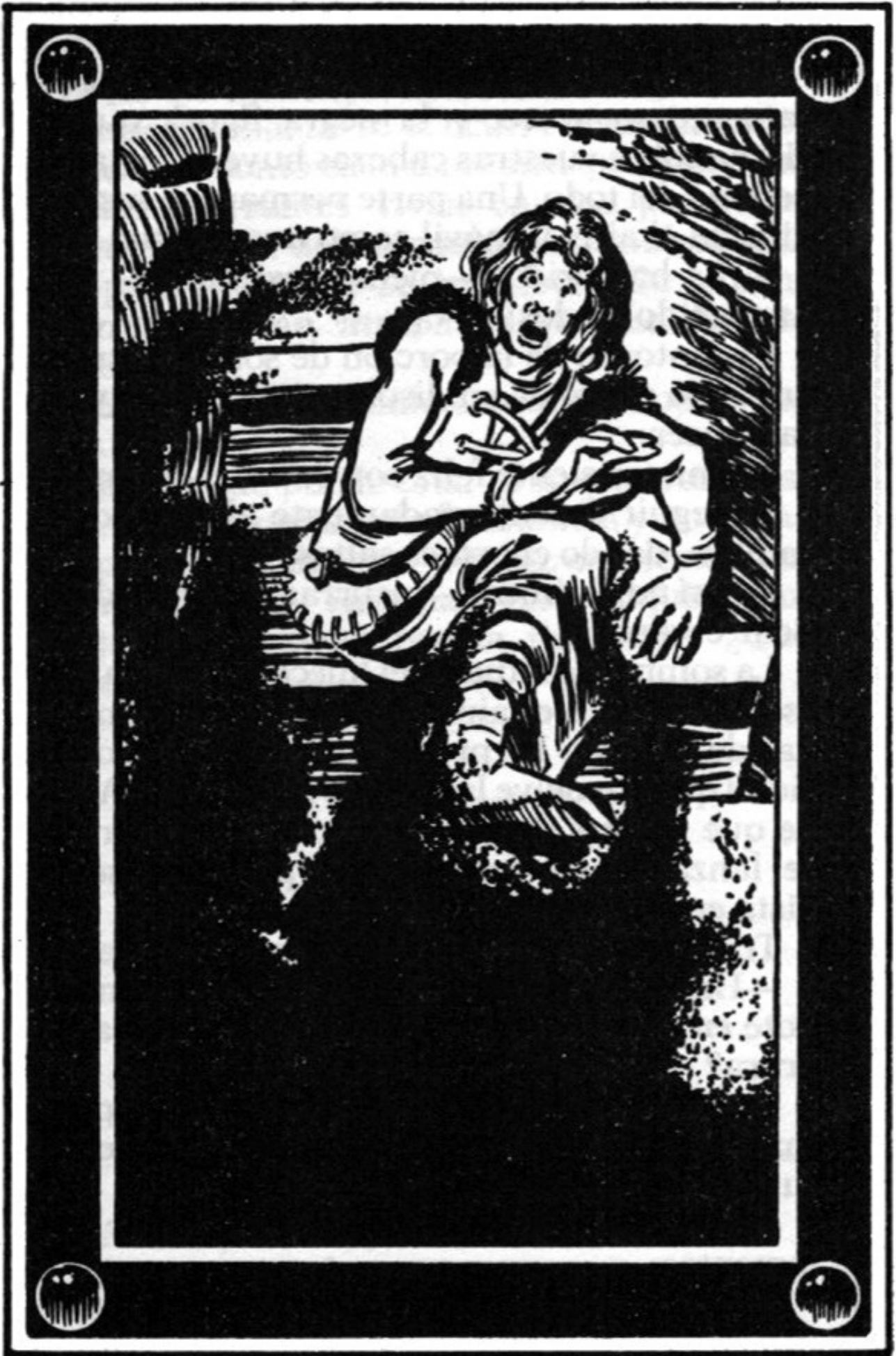
Tras él, el silencio desciende como un telón.

—Ha sido una tontería —te dices, sentándote en el suelo—. ¿Cómo va a verla en la negrura?

Empiezas a recobrar tus fuerzas. Respiras más deprisa, y sientes los latidos regulares de tu corazón.

—No puedo hacer otra cosa que esperar —te lamentas.

Pero tu consternación se convierte en inquietud cuando transcurren los minutos y Pnimm no aparece. Aguzas la vista y tratas de escudriñar el manto de oscuridad que se extiende al pie de la escalera, pero ni tus más poderosos deseos pueden hacer que se materialice el cuerpo de tu amigo.



—La sombra le ha capturado —declaras con pesarosa certidumbre—. Se ha deslizado detrás de él y le ha tocado; en estos momentos debe estar absorbiendo su vida. ¡Pnimm! —exclamas ansioso.

La palabra produce mil ecos en los muros de piedra, y al fin se desvanece a lo lejos.

Sigues contemplando el oscuro vacío que envuelve la escalera.

—¡Quizá después de todo se obre un milagro y vuelva sano y salvo! —te dices.

Pasan los minutos con insoportable lentitud. La oscuridad empieza a intensificarse; de piedra en piedra, trepa por el muro hacia ti. Das media vuelta y ves que se está agotando el hechizo de Pnimm. La luz mágica que creó desaparece por momentos.

—¡No! —exclamas—. Pnimm ¿cómo has podido dejarme así?

La oscuridad tiende su cerco. Te asalta la sensación de que algo se oculta en ella, la misma presencia maligna que has creído percibir antes.

Al fin, la luz se desvanece y te envuelven las penumbras. El primer contacto de la sombra es un frío glacial.

—Si le hubiera ordenado que le arrojase las monedas —susurras—, éste no sería el...

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.](#)

—No —te dices—, lo más probable es que el cadáver errante haya matado ya a Pnimm. No tiene sentido retroceder.

Con un peso en el corazón, traspasas la puerta trasera de Necrópolis y asciendes por el rocoso sendero que te conduce hacia el interior, lejos del mar. Huracán te espera en los peñascos que se yerguen sobre el castillo. Saltas a tu montura e inicias el triste y largo regreso a casa.

Tu padre está muy complacido por haber recuperado el libro. Organiza un ágape en tu honor e invita a la mayoría de sus amigos magos, que brindan por tu valentía e inteligencia una y otra vez, hasta que no puedes soportarlo y decides retirarte.

Ya en tu habitación, te invade un gran desasosiego. Todo parece recordarte a Pnimm. La cajita de madera donde guardaba su ropa está aún apoyada contra la pared. Estás a punto de romper a llorar, cuando alguien llama a tu puerta y tu padre pide permiso para entrar.

—Estás triste por tu pequeño amigo, ¿verdad? —te pregunta sentándose a tu lado en la cama.

—¡Oh, padre! —exclamas hundiendo el rostro en su regazo—. Ha sido culpa mía. Empecé la huida y abandoné a Pnimm a la muerte.

La mano suave y comprensiva de tu padre te da una palmada en la cabeza.

—Todos cometemos errores, Eric —dice—. A veces los muertos son más felices que los vivos, pues sus errores mueren con ellos. Nosotros debemos seguir adelante día tras día, y enfrentarnos a las consecuencias de nuestros actos.

—Yo no puedo seguir adelante día tras día, padre.

—Puedes y lo harás, Eric. El tiempo cicatrizará la herida que se ha abierto en tu corazón. Pero has aprendido una importante lección sobre el valor de la amistad y la angustia de la muerte. No la olvides nunca.

Se levanta para irse, dejando que desahogues tu llanto. Pero al llegar a la puerta se detiene y se vuelve hacia ti.

—¿Quieres hacer un conjuro y crear a otro compañero? —te pregunta.

Al principio asientes entusiasmado, pero te lo piensas mejor y respondes:

—Ahora no, padre. Quizá algún día, con tu ayuda.

Tu padre meneas la cabeza y sonríes. Al salir, cierra suavemente la puerta.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.

—Será mejor olvidar el amuleto —farfullas.

Ocultas el libro dentro de tu túnica, das media vuelta y corres como un gamo en dirección opuesta.

—¡Mi libro! —exclama el cadáver errante con una voz que recuerda el crujido de una tapa de ataúd al abrirse—. ¡Vuelve con mi libro!

—Estoy seguro de que se lanzará en nuestra persecución —adviertes a Pnimm, sujetando con fuerza la alforja y corriendo hacia la salida que se abre en el otro extremo del patio. Cuando os halláis cerca de vuestro objetivo, dos esqueletos, armados con espadas y escudos, surgen de las sombras y se interponen en vuestro camino.

—¿Y ahora qué hacemos? —pregunta Pnimm, retrocediendo asustado ante los dos siniestros guerreros. La funda metálica de su espada tintinea cuando desenvaina.

Tampoco tú sabes qué hacer. Recuerdas que te enfrentaste antes con el mismo dilema, cuando os atacó el esqueleto que guardaba la entrada posterior. En aquella ocasión usaste tus poderes siónicos para vencer el control mental del cadáver errante sobre el esqueleto y así poder destruirle. Pero la criatura estaba entonces inconsciente. Ahora ya ha despertado de su letargo y le anima una gran actividad. No crees que tus poderes funcionen por segunda vez.

Se te ocurren dos posibilidades. Todo el mundo sabe que los esqueletos no poseen la menor inteligencia, de modo que quizá puedas engañarles con tu magia. Podrías fingir que has traído contigo un frasquito de agua bendita. Los esqueletos detestan el agua bendita. Si te creen, quizá os dejen pasar.

También podrías invocar un hechizo para aparentar que estáis muertos. Eso desconcertaría durante unos minutos a vuestros adversarios y os permitiría burlarles.

¿Cuál es la mejor solución? Tienes que hacer algo, y pronto.

1. Si quieres tratar de engañar a los dos esqueletos simulando que tienes agua bendita, pasa a la página 38.
2. Si prefieres invocar un encantamiento de muerte figurada para Pnimm y para ti,

pasa a la página 132.

—¿Quién me llama? —preguntas desde detrás de la mesa con voz cavernosa.
El cadáver errante se sobresalta y escudriña la estancia con sus ojos cenicientos.
—¿Quién osa invocar mi presencia? —insistes.
—He sido yo —dice la criatura con gran nerviosismo.
—¿Y quién eres tú?
—Un maestro en el arte arcano.
—Yo soy el Maligno, señor de las tinieblas y príncipe de las legiones infernales.
Ante mí tiemblan todos los mortales.
El cadáver errante sigue examinando la sala, en busca de una manifestación física. Parece preocupado, si es que una criatura como él puede expresar en su rostro alguna emoción.
—¿Por qué no puedo veros, señor?
—Porque, mi pequeño nigromante, a tu hechizo le falta fuerza. He llegado hasta el plano astral, pero no puedo traspasarlo. ¿Qué deseas de mí?
—He pensado que podríamos unimos, mi dueño y señor. Si trabajásemos juntos, en el mismo plano, estoy seguro de que crearíamos la discordia sobre la tierra.
—¿La discordia? ¡Ja! ¡Quiero hacer algo más que provocar discordias! Pero si quieres unirte a mí, tendrás que entrar en mi plano. Me temo que yo no puedo llegar hasta el tuyo.
—Eso está hecho, maestro. —Con sus huesudas manos, el cadáver errante se arranca el amuleto del cuello y lo deposita en el suelo. Al instante empieza a desaparecer, y a los pocos segundos se ha esfumado por completo.
—¡Asombroso! —exclama Pnimm—. ¡Ese estúpido se ha creído todo lo que le has dicho!
—No nos entretengamos hablando —apremias—. ¡Coge ese libro!
Pnimm iza el libro a la altura de su hombro, y corréis hacia la puerta. Cuando pasas junto al lugar donde ha desaparecido el cadáver errante agarras el amuleto, lo haces girar sobre su larga cadena y lo estrellas contra la pared. El mágico objeto se desintegra en mil pedazos.
—Se acabó el cadáver errante —declaras—. Esto le enseñará a no robar libros que no le pertenecen.
—¡Eureka! —exclama Pnimm cuando montáis a la grupa de Huracán y

emprendéis el regreso a casa.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.](#)

El pasadizo de la derecha lleva a otro pasillo, mucho más ancho que los que ya has atravesado. De él parten, a derecha e izquierda, otros corredores más estrechos, como el que acabas de dejar. Al parecer estás en un laberinto, y no te extraña en absoluto, pues antiguamente solían construirlos en los sótanos de los castillos cuando había algún tesoro que proteger.

—Debo fijarme bien para no perderme —te dices.

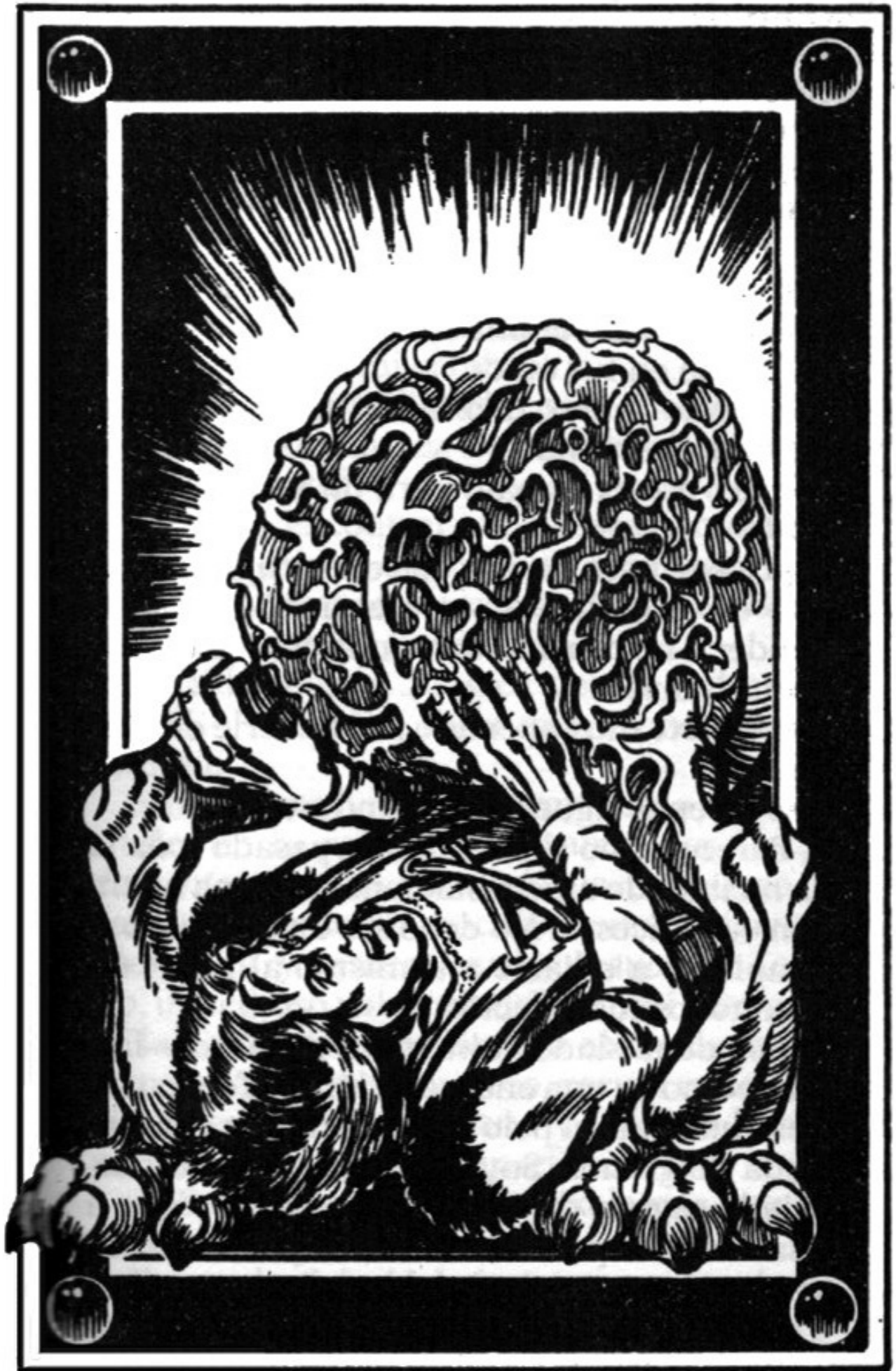
Pero, a medida que te internas en la jungla de pasillos, comprendes que perderte no es el problema más grave al que te enfrentas. Delante de ti, oyes el eco de diminutas pisadas que se alejan cuando te sienten próximo. No pueden ser de Pnimm, ni tampoco crees que pertenezcan a ninguna rata asustada. Los pasos son demasiado controlados, y mantienen un ritmo regular.

—Hay algo siniestro en esas pisadas —farfullas—. Tengo la impresión de que alguien me acecha.

Avanzas un poco más. Los misteriosos pasos se detienen. Esperas, y empiezas a oír de nuevo su eco; pero esta vez no se mueven con sigilo, sino que corren directamente hacia ti.

Durante una fracción de segundo te quedas paralizado. En ese fugaz instante la criatura ataca. Algo te golpea en la frente. Un punzante dolor invade tu cabeza. Caes de espaldas al suelo y pierdes el conocimiento.

Pero tu desmayo no es completo. Entrás en un estado somnoliento, medio despierto y medio dormido, en el que se adueñan de ti extrañas sensaciones. Desfilan por tu cerebro una retahíla de escenas de tu pasado, incidentes que habías intentado olvidar. Todos los momentos de tu vida en los que te has sentido culpable o avergonzado se agolpan en tu mente.



Recuerdas aquel día, cuando tenías ocho años, en que tu padre te encargó que vigilaras el fuego de uno de sus calderos mientras él hacía otras gestiones. Te pusiste a hacer magia con su sombrero y su varita, y, cuando volvió, el caldero se había enfriado. Ahora sus palabras bullen en tus oídos.

Y cuando tenías diez años, te ordenó que limpiaras el establo.

—¡Pero ése es trabajo para un mozo! —protestaste.

—¿Qué te hace pensar que eres mejor que un mozo de establos? —te aleccionó—. Debes aprender a no considerarte superior a las otras personas, Eric.

Te sentiste muy apenado por haberle disgustado.

Las escenas siguen sucediéndose.

—Parece como si me hubiera pasado toda la vida recibiendo amonestaciones por una u otra razón —te dices—. No debo ser un gran tipo.

Empiezas a odiarte a ti mismo al pasar revista a todos tus defectos.

—Soy demasiado bajito para mi edad —farfullas, como en una enumeración—. Tengo una cabeza enorme, el pelo desaliñado y la cara infestada de granos. Soy un fanfarrón, estoy demasiado seguro de mí mismo y pienso que a causa de mis poderes siónicos puedo mirar a los demás por encima del hombro.

Poderes siónicos. Estas palabras resuenan en tus oídos como un repicar de campanas. En una ocasión tu padre te advirtió contra una criatura que ataca siónicamente.

—La llaman devoradora de intelectos, Eric —te dijo—. Corroe tu ego, y te hace sentir como un ser despreciable. Debes ser fuerte y combatirla.

En un rincón de tu mente recuerdas Necrópolis, el laberinto subterráneo, las siniestras pisadas que te acechaban, el ataque.

—¡Siento su contacto en mi frente! —exclamas horrorizado—. ¡La devoradora de intelectos ha asaltado mi cerebro!

Tienes que combatirla, pero ¿cómo? Tu padre te habló una vez de una defensa llamada barrera mental.

—Debes encontrar un pensamiento monótono —te dijo—, algo que te produzca incluso sueño, y repetirlo sin cesar. La devoradora se sentirá frustrada y te soltará.

—La biblioteca mágica de mi padre —farfullas—. No existe nada más monótono en el mundo.

Sin perder un instante empiezas a recitar los títulos en tu mente, empezando por *Los fundamentos de la magia*, de Abelardo. Luego evocas *Discurso sobre procedimientos mágicos* de Llewellyn, y pasas a *La nigromancia de Zoroastro*, un tedioso volumen de Visconti. Las garras de la devoradora empiezan a aflojarse en torno a tu cabeza y, poco a poco, recuperas el conocimiento. Estiras la mano y tocas la húmeda piel de la criatura. Su superficie es muy rugosa.

—¡Se está resecaando! —exclamas para tus adentros.

Eso te da ánimos y sigues enumerando títulos. Cuando llegas al último, vuelves a empezar. Al fin, oyes un ruido sordo en la oscuridad, junto a ti. Es la devoradora: has

logrado agotarla.

Te pones en pie de un salto. Te sientes sucio y, de pronto, te invade una sensación de repugnancia. La idea de que ese ser se ha adherido a ti, presionando su diminuto cerebro contra el tuyo para explorar tus pensamientos, se te hace insoportable. Tienes que alejarte cuanto antes de este lugar.

Empiezas a avanzar por el pasillo, tanteando el muro con las manos. El corredor termina de forma abrupta. Extendiendo los brazos en ambas direcciones compruebas que se bifurca a derecha e izquierda.

1. Si quieres ir hacia la izquierda esta vez, pasa a la página 47.
2. Si prefieres seguir el camino de la derecha, pasa a la página 13.

Levantas la mirada y de pronto adviertes que la luz ha dejado de brillar en las ventanas. Oyes un movimiento en el diván. ¡El monstruo se está despertando!

Poniéndote el libro bajo el brazo, aprietas a correr hacia la puerta; pero te detienes en la mesa donde descansa el poderoso ingenio de las bolas. Antes sólo has tocado su delicado mecanismo y casi has provocado un terremoto. ¿Qué pasaría si lo hicieras girar con violencia?

Le das un ligero codazo. El artefacto cae al suelo y se rompe como una cáscara de huevo, lanzando los engranajes y las bolas a los más remotos rincones de la estancia.

Al instante, la sala empieza a agitarse como una barca en una tempestad. Corres hacia la puerta, pero el suelo tiembla con tal fuerza que apenas puedes mantener el equilibrio. Por fin, acompasando tus pasos al ondulante movimiento, logras salir al pasillo.

Del tejado y las paredes se desprenden enormes piedras. Intentas esquivarlas, mientras corres sin rumbo fijo. Por alguna razón, estás en un plano del laberinto distinto al que seguiste al entrar, y no tardas en perderte por completo. Recorres los pasillos en una desenfrenada carrera, mientras el edificio se desmorona a tu alrededor. Al fin, doblas un recodo y divisas algo que no abrigabas la esperanza de volver a ver.

Corriendo hacia ti, zigzagueando entre la lluvia de escombros, avanza la figura de Pnimm. De pronto, te vislumbra en el extremo del pasillo.

—¡Eric! —exclama acercándose—. ¡Has escapado de la criatura! Yo también. ¡Vámonos de aquí cuanto antes! Sígueme, te mostraré el camino.

Lo alzas en volandas y lo colocas sobre tus hombros para que dirija tus pasos. Al parecer ha estado explorando el lugar por su cuenta, pues a los pocos minutos os encontráis bajo el cielo nocturno, contemplando la hecatombe final de Necrópolis.

—Espero que esto acabe con el cadáver errante —dice Pnimm en el momento en que se hunde el tejado—. Supongo que el libro de tu padre no podrá caer en manos de ningún bribón enterrado bajo esa mole.

—No ha quedado enterrado, lo tengo yo —respondes, sacando el libro de debajo de tu túnica. Pnimm estalla en carcajadas. Te unes a su júbilo mientras ascendéis por el rocoso sendero en pos de Huracán, que os aguarda en un peñasco cercano.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.

Las huellas más recientes os llevan, por un tramo de escalera, hasta una capilla. Al fondo, cerca del altar, el marco de una puerta se dibuja suspendido en el aire. La puerta está abierta y unos refulgentes gases fluyen del interior, derramándose sobre el suelo.

—¿Qué diablos es eso? —pregunta Pnimm, boquiabierto.

—Creo que se trata de una puerta dimensional. Vámonos, nos hemos equivocado de camino. Es por aquí por donde la bruja sube las larvas del mundo subterráneo. Será mejor que nos alejemos antes de que...

—¿Ya os vais, succulentos bocados? —pregunta una siniestra voz.

Das media vuelta en el instante en que surge de detrás de una columna una bruja nocturna, cortándoos la retirada. La criatura se frota sus femeninas manos con espantoso júbilo, mientras sus vivarachos ojos arden como carbones.

—Llevas un excelente disfraz. Quizá puedas engañar al cadáver errante, pero espero que no se te haya ocurrido ni por un momento que vas a burlarme a mí también. No, no os pongáis nerviosos. Seréis un estupendo complemento para mi pequeña colección.

—¡Está hablando de su colección de larvas! ¡Corre, Pnimm!

El hombrecillo avanza como el rayo hacia la puerta, pero la bruja agita su bastón y lo lanza contra él, acertándole en pleno rostro. Tu amigo se desploma con estrépito sobre el suelo de piedra y permanece inerte.

—¡Pnimm! —exclamas, pero no se mueve.

Mientras tanto, la bruja nocturna ha centrado su atención en ti.

—No perdamos la calma —le dices, y te desvías hacia un lado con la esperanza de que la criatura te siga y deje una brecha en medio de la capilla.

Pero es inútil. Con un simple movimiento de muñeca, la bruja lanza al aire un *misil* mágico. Estos proyectiles siempre dan en su diana. En una exhalación, sabes que ha llegado tu...

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.

El frío pasillo parece más húmedo que los otros. Cubre las paredes una espesa capa de limo y se vislumbran telarañas por todos los rincones. Estás atravesando una especialmente tupida, cuando se enrolla en torno a la antorcha y apaga su llama.

—Era nuestra última antorcha —dice Pnimm, desalentado.

—Supongo que tendremos que seguir avanzando en la oscuridad —respondes encogiéndote de hombros.

—¡Un momento! —exclama Pnimm. Farfulla unas palabras mágicas, y, al instante, aparecen dos bolas refulgentes en el pasadizo, llenándolo de luz. Estás mudo de asombro. Estiras la mano para tocar una, pero te esquiva y se aleja por el corredor para detenerse un poco más adelante y esperar, balanceándose en el aire, que la sigáis.

—¿Cómo es que no se te ha ocurrido antes? —le preguntas a Pnimm.

—Simplemente, no me he acordado. De todos modos, no son gran cosa. Su duración es limitada. —Intenta quitarse importancia delante de ti, pero adivinas que en el fondo está muy satisfecho de sí mismo. Seguíis avanzando, dejando que las refulgentes bolas os marquen el camino.

Cuando tan sólo habéis recorrido algunos metros, una forma oscura cruza el pasillo y desaparece por otro adyacente.

—Me pregunto qué habrá sido eso —susurra Pnimm, muy tenso.

Un escalofrío te recorre el cuerpo. Tus poderes síónicos vibran al recibir el mensaje. Sea lo que fuere, ese misterioso ser es terriblemente maligno.

—No mires ahora, Pnimm —dices en voz muy queda—, pero es posible que hayamos encontrado el cadáver errante.

Con gran precaución penetráis en el pasillo por el que ha desaparecido la extraña forma. Termina en un punto muerto. Las bolas mágicas os han precedido. Su brillo inunda el reducido espacio. Fuerzas la vista para examinar la estancia y, contra el muro más lejano, retorciéndose como si la luz le causara un gran dolor, distingues a una criatura.

—Veamos qué tenemos aquí —dice Pnimm con aire despreocupado. Se acerca a ti, y te susurra al oído—: Ten cuidado. Las luces lo han confundido, pero de no ser por ellas seríamos nosotros los que estaríamos encogidos contra la pared.

Te gustaría hablar con el extraño ser, pero no puedes. Estás demasiado

impresionado. Y es que ante ti se encuentra la criatura más horrenda y repugnante que has visto nunca. Tiene forma humana, pero su tez es negra, como si la hubieran asado en una hoguera. De sus dedos cuelgan unas uñas largas y retorcidas; pero su rasgo más desagradable es la boca, un agujero abierto en el rostro, surcado por hileras de espantosos dientes amarillos.

La criatura se desliza a cuatro patas por el suelo y empieza a hacer reverencias a tus pies.

—¡Las luces, mi señor! ¡Me deslumbran! Te ruego que las alejes de mí. ¡Te lo suplico!

Te aclaras la garganta, tratando de contener una repentina náusea.

—Primero has de darme cierta información. ¿Conoces al cadáver errante que vive en el castillo?



—¡Sí señor, sí! ¡Es un monstruo terrible! Os mostraré dónde está, pero antes amortiguad el brillo de esas luces. ¡Me están socarrando la carne!

—Cuidado, Eric —te advierte Pnimm.

—Lo lamento —dices, meneando la cabeza—, pero las luces nos acompañan dondequiera que vamos.

La criatura lanza un gemido de angustia.

—¿Crees que nos atacará? —le preguntas a Pnimm, un poco confuso.

Antes de que tu amigo pueda contestarte, las bolas mágicas empiezan a languidecer, como si un ser invisible intentase apagarlas soplando fieramente. ¡Se está agotando el hechizo de Pnimm!

La disminución de luz es como una poción curativa para el espectral ser. De pronto, levanta la cabeza con una sacudida y, abriendo los ojos, mira a su alrededor. Ahora parece todo menos indefenso.

—¡La luz ya no puede detenerle! —exclama Pnimm—. ¡Corre, Eric!

Emprendéis carrera hacia el otro extremo del pasillo, antes de que se extinga por completo el brillo de las bolas. Llegáis al recodo, lo dobláis y seguís corriendo. No importa demasiado en qué dirección huyáis, pues sin duda esa horrenda criatura conoce el laberinto mucho mejor que vosotros. Vuestra única esperanza es sacarle ventaja suficiente para que no logre daros alcance. No sabes si Pnimm podrá seguirte.

Llegas al final del pasillo y te internas en el corredor de la izquierda, que es un largo túnel del que parten otros muchos pasadizos. Eliges uno al azar. Confiando en que no terminará en un punto muerto, avanzas por él.

Transcurren diez o más minutos antes de que dejes de correr. Cuando lo haces, estás en el extremo de un pasillo que se bifurca a derecha e izquierda. Tu negruzco enemigo parece haber abandonado tu persecución. Hace rato que no oyes sus ruidosas pisadas. Pero tampoco hay rastro de Pnimm.

¿Dónde ir, a la derecha o a la izquierda? En el fondo, poco importa. Si pudieras ver en la impenetrable oscuridad, lanzarías una moneda al aire y dejarías que decidiese la suerte. Pero como eso no es posible, tienes que elegir.

De pronto, a la derecha y a una considerable distancia, vislumbras el tenue resplandor de una luz. Quizá deberías acercarte a ella.

1. Si quieres investigar la luz misteriosa, pasa a la página 111.
2. Si piensas que lo más prudente es ignorar la luz y seguir por el pasillo de la izquierda, pasa a la página 47.

Cuando te acercas a la luz oscilante, descubres que es una antorcha que llevaban en la mano y han dejado en el suelo, donde está a punto de extinguirse fundida en un charco de cera. Pnimm yace a su lado.

—¡Pnimm! —exclamas angustiada corriendo junto a él.

Resulta evidente que el pobre hombrecillo ha sido duramente golpeado. Tiene el rostro hinchado y enrojecido. Su frente desfigurada le hace casi irreconocible.

—¡Un esqueleto! —dice con voz entrecortada—. Me atacó por sorpresa.

—¡Oh, Pnimm!

Sin perder un instante vacías el contenido de tu alforja y, con la pequeña espada de Pnimm, abres agujeros en el fondo para que tu amigo pueda pasar las piernas. Acto seguido lo colocas con cuidado en el interior y te lo cargas a la espalda.

—Voy a llevarte a casa —declaras—. Nuestra misión se está convirtiendo en una peligrosa aventura. Mi padre encontrará su libro sin nuestra ayuda.

Te internas en el pasadizo, retrocediendo sobre tus pasos. Sin embargo, no tardas en descubrir que te has perdido en los intrincados pasillos del laberinto.

Al fin, una puerta se abre ante ti. La atraviesas y sales a un patio. El sol se ha puesto ya por el horizonte, y el cielo nocturno aparece surcado por un millar de estrellas.

—De todos modos, es ya demasiado tarde para detener al cadáver errante —comentas con desaliento—. Ha empezado su fase de actividad.

Detrás de un plátano cercano ves brillar una luz. Pnimm también la detecta y pregunta qué es.

—Parece una puerta dimensional —le respondes acercándote al lugar. En efecto, una puerta se alza suspendida en el aire. De ella mana un mágico gas, que resplandece con destellos multicolores.

—Así es como se recarga el cadáver errante. De vez en cuando hace una corta visita al plano astral. También fue así como logró introducirse en el laboratorio de mi padre. Si sabes hacerlo, puedes llegar a todas partes viajando por la dimensión astral, que es paralela a la nuestra.

Mientras permaneces ante la misteriosa puerta, cotemplándola con Pnimm agarrado a tu espalda, se te ocurre una idea.

—Pnimm, viejo amigo —dices—, creo que ya sé como podríamos concluir con

éxito esta misión. Es posible que logremos recuperar el libro de magia de mi padre y nos libremos al mismo tiempo del cadáver errante.

—Me temo que tu plan entraña un gran peligro —responde Pnimm observándote con reticencia.

—Así es, pero puede funcionar. Esa criatura robó el libro poco antes del amanecer, ¿no es verdad? Sabía que se sumiría en su letargo en cuanto saliera el sol, de modo que esperó hasta el último momento, robó el volumen y volvió a su castillo. Si pudiéramos hacer que el tiempo retrocediera hasta el instante en que el cadáver errante traspasó este portal con el libro en la mano, no tendríamos más que esperarle, sorprenderle, arrebatársele el valioso objeto y salir corriendo.

—Si no lo he entendido mal, sólo podríamos poner en práctica tu peregrina idea si logramos jugar con las manecillas del tiempo... y eso me parece imposible.

—Existe un hechizo para detener el tiempo en una zona específica. Eso equivaldría a hacerlo retroceder, pues se basa en los mismos principios. Creo que se llama «congelación del tiempo».

—Eric, sabes muy bien que se trata de un hechizo de alto nivel. Ni siquiera tu padre se atrevería a intentarlo...

—¡Pero nos hallamos en una situación de extrema urgencia! —le interrumpes—. ¡Vamos, probemos!

Antes de que Pnimm pueda poner más objeciones, pronuncias las palabras del encantamiento.

Se produce en tomo a vosotros un torbellino de luces y, al instante, el cielo cambia de color. El horizonte se toma blanco por occidente, y el sol sale por ese lado.

Bajo vuestra atónita mirada, el sol cruza la bóveda celeste y se pone por levante. Casi ha anochecido de nuevo antes de que se extingan las luces.

—¡Creo que lo hemos conseguido, Pnimm! —exclamas—. Hemos hecho retroceder al tiempo. Estamos ante el amanecer del día que hace unos instantes estaba a punto de terminar. ¡En cualquier momento el cadáver errante atravesará esa puerta con el libro de mi padre!

En ese instante, las brumas de la abertura empiezan a agitarse en remolinos.

—¡Ya viene! —susurras. Dejas en el suelo a Pnimm y te ocultas junto a la puerta, dispuesto a saltar sobre el libro.

—¡Olvidas un detalle, Eric! Si el cadáver errante regresa del plano astral, estará descansado y más fuerte que nunca. No le mires a los ojos, o te convertirá en estatua. Y, por lo que más quieras, hagas lo que hagas no permitas que te toque.

—Pnimm tiene razón —farfullas para tus adentros. Habías olvidado que el cadáver renueva sus fuerzas cuando viaja por el plano astral.

Además, esta circunstancia entraña un doble riesgo que Pnimm ni siquiera sospecha. No sólo habías planeado arrebatársele el libro; también querías apoderarte de su amuleto.

El amuleto es un poderoso objeto mágico que el cadáver errante lleva colgado del

cuello, y que le permite permanecer vivo en este plano. Piensas que si logras robarle el amuleto y destruirlo, acabarás, de una vez por todas, con la existencia física de la criatura.

Pero para arrebatarse tan preciada joya tendrás que tocarle. Eso ya sería arriesgado en las mejores circunstancias, y por ese motivo no le has confiado el secreto a Pnimm; pero si además la criatura viene de recargarse, el peligro aumenta de forma considerable. El más mínimo contacto significaría la muerte.

En el interior de la puerta la bruma parece despejarse. Aparece en el marco una figura humana. No tiene cuerpo, sino una tensa piel gris extendida sobre una estructura esquelética. Se cubre con una harapienta túnica de mago. Y, en su huesuda mano, sostiene el libro de tu padre.

Emprendes carrera por la hierba y pasas junto a él como una exhalación. Le arrebatas el libro con gran facilidad; pero lleva el amuleto oculto en los pliegues de su túnica. ¿Debes tratar de quitárselo?

1. Si quieres correr el riesgo de arremeter de nuevo para robarle el amuleto, pasa a la página 28.
2. Si te conformas con haber recuperado el libro y decides huir cuanto antes, pasa a la página 56.

—Sólo unos segundos más —susurras dubitativo.

Pero de pronto ves con desánimo que el cadáver errante ha cesado de hablar. Demasiado tarde, ha invocado el hechizo.

El suelo empieza a temblar bajo tus pies. Te quedas boquiabierto cuando una enorme y arremolinada nube se eleva hacia el techo y se asienta en medio del pentáculo. Despacio, una figura empieza a perfilarse en la nube.

La majestuosa figura que se destaca entre los vapores es casi tan alta como el techo. Una oscura túnica cubre por completo su cuerpo. Incluso su rostro queda oculto tras la capucha que lo envuelve. Sólo se distinguen dos llameantes ojos bajo sus pliegues. Una aureola de maldad absoluta invade la estancia, produciéndote escalofríos.

La figura escudriña la estancia con sus fulgurantes ojos.

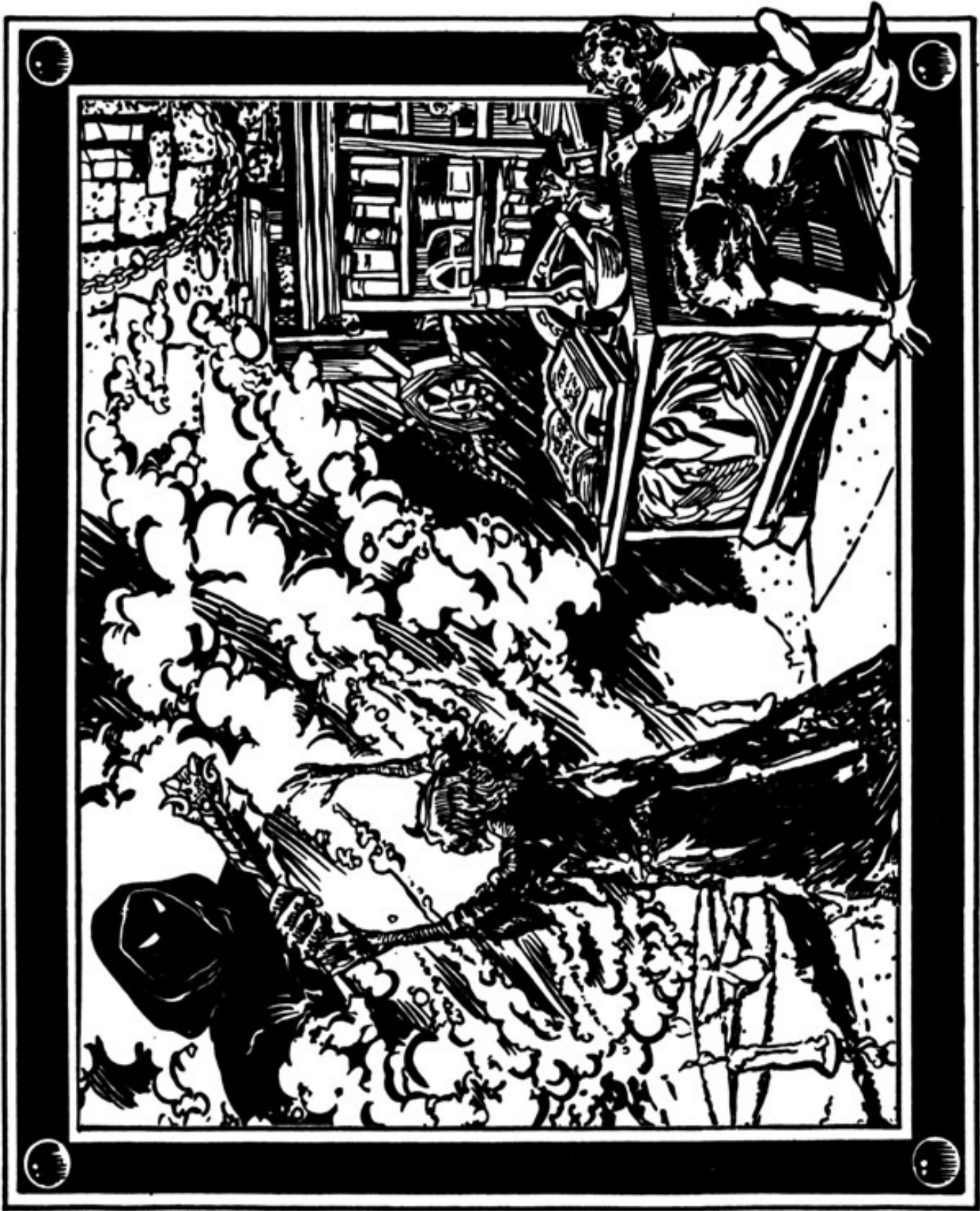
—Pnimm —susurras cuando recobras el resuello—, ¿es el Maligno en persona!

Pnimm no contesta. Sus ojillos sólo reflejan asombro.

Cuando el Maligno ve al cadáver errante, cruza los brazos sobre su pecho y sonrío divertido.

—No eres sino una triste sombra de un ser viviente —declara—. ¿Cuántos años hace que desafías a la muerte? Corre mientras puedas, débil amigo. Algún día esa miserable alma será mía.

—Pero no esta noche, señor —responde el cadáver errante—. Esta noche estáis bajo mi control.



—¿Lo crees así? —pregunta pausadamente el rey de las tinieblas—. Supongo que no te atreverás a poner a prueba esa teoría, ¿verdad?

El cadáver no contesta. Tienes la impresión de que ese par de seres perversos van a saldar cuentas de un momento a otro. Pero, de pronto, el Maligno posa su mirada en algo que distrae su atención: Pnimm y tú, ocultos en las sombras, detrás de la mesa.

—¿Qué tenemos aquí? —pregunta el diablo con una sonrisa maliciosa—. ¿Espías?

El cadáver errante da media vuelta y os detecta por vez primera.

—No forman parte de mi entorno —dice con frialdad.

—Estamos aquí por nuestra propia voluntad —declaras avanzando con arrojo—. Es un hechizo de mi padre lo que os ha traído a esta sala. El cadáver errante se lo robó.

El Maligno estalla en atronadoras carcajadas.

—¿Acaso crees que me importa? —pregunta—. Pero acércate, pequeño. Veo algo en ti que me interesa.

Te alejas de la mesa hasta situarte a la altura del cadáver, pero a prudente distancia de éste.

—Veo que tienes ese poder —dice el diablo.

—¿Cómo dices?

—El poder de la mente sobre la materia. Ves y oyes cosas, ¿no es cierto?

—¿Os referís a los poderes siónicos?

—Puedes llamarlos como gustes. Muchos de mis amigos en el mundo de ultratumba los poseen también. Y yo, por supuesto. Pero nunca he conocido a un mortal en el que se hayan manifestado con tanta intensidad.

La sombra de una idea empieza a tomar cuerpo en tu cerebro. Podrías tentar al diablo para que se batiera contigo en un duelo siónico; si le vencieras, reclamarías el libro de tu padre y saldrías bien librado de tu aventura.

—Pero señor —protesta el cadáver errante—, he sido yo quien os ha invocado. He pensado que quizá podríamos unir nuestras fuerzas para...

—¡Silencio! —ordena el diablo. Extiende un dedo y el cadáver enmudece. Al parecer, lo ha paralizado.

—¿Os gustaría presenciar una demostración de mis poderes? —te apresuras a preguntar, pues no sabes cuánto durará la inmovilidad del cadáver errante.

—Desde luego que sí.

Sacas del interior de tu túnica las monedas de plata que has recogido antes. En la otra mano, ocultas a la vista, sostienes las diamantinas.

—Como sabéis, señor, no existe mayor desafío para un siónico que el de transformar una sustancia en otra. Los alquimistas intentan desde hace siglos convertir el plomo en oro. Pero como corroborará mi facultad siónica, eso para mí es una bagatela. Las metamorfosis más difíciles son aquéllas en las que están en juego los metales diamantinos, los más duros que existen.

—En efecto —responde el Maligno—. ¿Pretendes insinuar que das a los metales consistencia diamantina?

—Así es, señor. Os mego que examinéis estas monedas.

El Maligno estira su enorme mano y coge las monedas de plata que le tiendes. Su contacto es como el de un atizador candente, pero cuando miras tu palma observas que no se ha quemado.

—Sí, creo que son de plata —declara devolviéndote las monedas.

—Ahora las transformaré en diamantinas, en el metal más duro que se conoce.

Enarcas las cejas y finges concentrarte, como si trataras de invocar todos tus poderes siónicos; pero en realidad no piensas utilizarlos. La cantidad de energía que necesitarías para transformar siónicamente la plata en metal diamantino te dejaría tan exhausto que no podrías resistirlo.

—Ahora —declaras presentándole las monedas diamantinas que ocultas en tu otra mano—, comprobad vos mismo con cuánta facilidad puede obrarse este cambio.

—¡Asombroso! —exclama la perversa criatura cogiendo las monedas y examinándolas.

Pnimm, que aún se halla oculto en la sombra, lanza un suspiro de alivio.

—¡Tengo que intentarlo! —ruge el Maligno dirigiéndose a ti.

—Por supuesto, señor —respondes dándole un puñado de monedas de plata.

El enorme diablo frunce el ceño. En su esfuerzo encoge los ojos hasta convertirlos en brillantes rendijas de luz. Pasan los minutos. Las monedas se tiñen de rojo, para luego asumir el deslustrado color del hierro, el apagado destello del acero y el vivo resplandor del titanio. El rostro del Maligno arde con la llama de la furia.

Al fin, sin resuello, deja caer su enorme mano.

—¡No puedo hacerlo! —exclama desalentado—. ¡Me siento más débil cada minuto!

—Seguid intentándolo, señor, sé que lo conseguiréis. Mientras tanto, mi amigo y yo tenemos que irnos. Pnimm, recoge el libro.

Pnimm carga al hombro el libro de tu padre.

—¡Pero no puedes marcharte! —ruge el Maligno—. ¡Me has visto! Ningún mortal que haya posado su mirada en mí puede seguir viviendo.

—Yo seré la excepción —respondes despacio avanzando hacia la puerta.

—¡Espera! —ordena. Extiende el dedo, pero su magia no surte efecto.

—Lo lamento, viejo amigo, pero eres tú el que debe esperar hasta que recuperes tus poderes. Y para entonces estaré muy lejos de aquí.

Pnimm y tú salís al pasillo y, sin atreveros siquiera a volver la mirada, abandonáis a toda prisa el castillo, sabiendo que vuestra aventura ha tenido un satisfactorio...

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.

—¡Eric, ayúdame!

Los gritos del hombrecillo invaden el pasadizo. Te apresuras a coger su espada y ponerte en pie. El esqueleto hace una mueca descarnada que se te antoja una burla; al parecer, está encantado con tu elección.

Empezáis a moveros en círculo, y el monstruo arroja a Pnimm al suelo; el impacto deja sin aliento a tu amigo, que queda tendido boca arriba, totalmente paralizado.

—No importa —te dices—. De todos modos ahora no podría ayudarme.

Acechas a tu adversario como él te acecha a ti, escudriñando sus más mínimos movimientos en busca de una brecha. Recuerdas que Pnimm te advirtió una vez sobre lo que debías y no debías hacer al atacar a un esqueleto. Esperas no equivocarte y aprovechar sus puntos flacos.

Al fin arremetes, empuñando tu acero. Pero en lugar de esquivarte, el esqueleto abre sus huesudos brazos, presto a recibirte. Caéis al suelo en un gélido abrazo, y le clavabas una y otra vez tu punzante filo, abriendo largos tajos en sus huesos. Sin embargo tu ataque no produce el menor efecto. El esqueleto está más fuerte que nunca.

¿Qué es lo que haces mal? De pronto recuerdas las advertencias de Pnimm. Las armas afiladas, como los cuchillos y las espadas, son inútiles contra un muerto viviente. ¿Cómo puedes apuñalar a un ser descamado que ya ha abandonado el mundo de los vivos? Ahora comprendes por qué el esqueleto te ha acogido con los brazos abiertos.

Con un gemido de desesperación, arrojas al suelo la espada.

La lid se convierte en una lucha cuerpo a cuerpo, en la que ambos debéis medir vuestras fuerzas. Pero pronto descubres que no eres digno rival de la criatura. Sus huesudos brazos son más poderosos de lo que pensabas.

Consideras la posibilidad de utilizar tus poderes siónicos, pero antes de que consigas concentrarte la criatura te salta al cuello con sus esqueléticos dedos y empieza a apretar. Se te va la cabeza; sabes que, por mucho que lo intentes, no lograrás liberarte de sus garras.

—La espada ha sido un tremendo error —piensas—. Mi única esperanza es que Pnimm consiga huir, encontrar al cadáver errante y recuperar el libro de mi padre.

Comprendes que para ti ha llegado el...

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.](#)

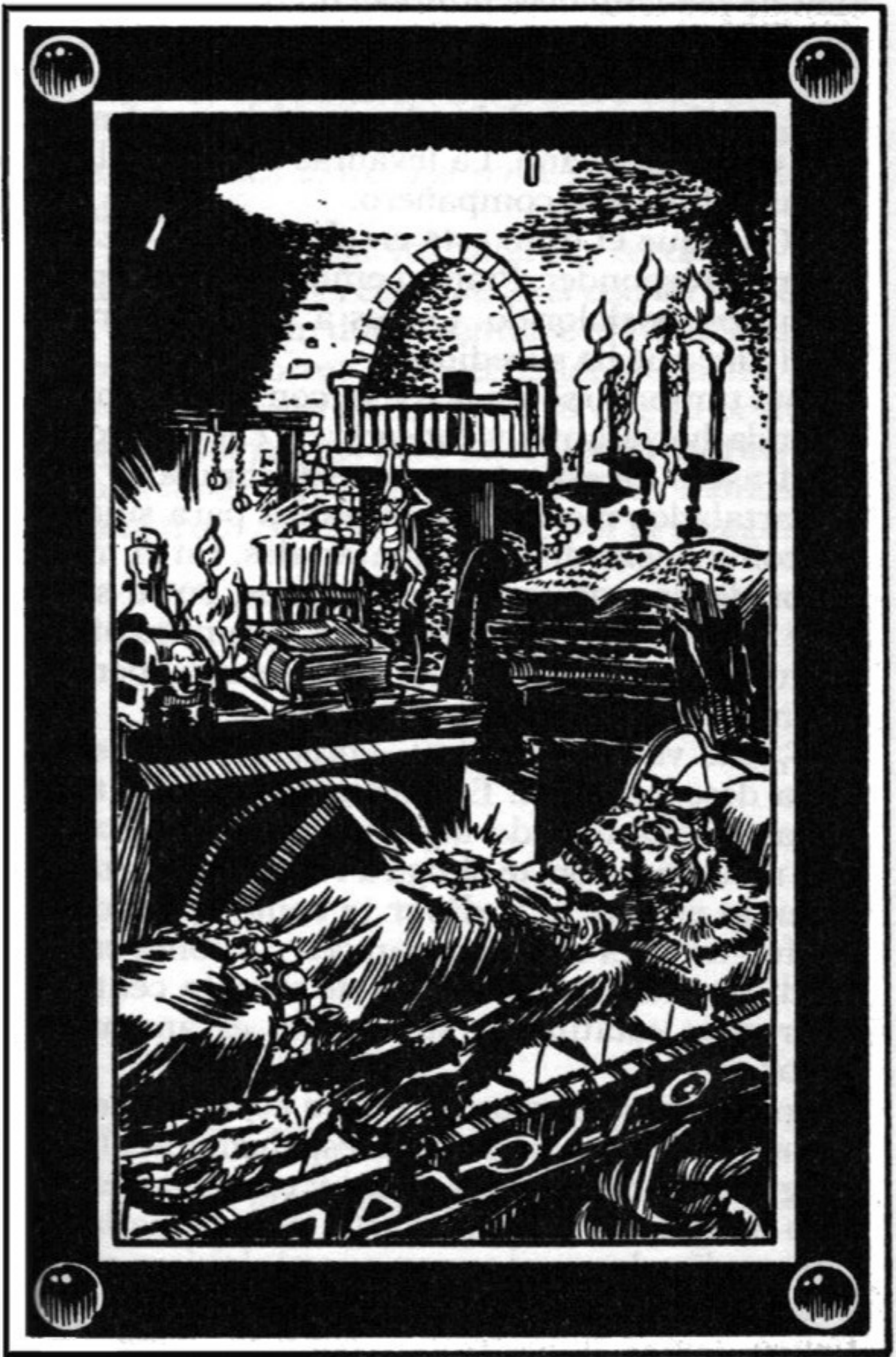
Aunque resulte peligroso, decides que bajar es la mejor solución. Revolvéis en las alforjas hasta encontrar una cuerda. Atas un extremo a la barandilla y, con tu amigo agarrado a tus hombros, inicias el descenso.

—Recuerda que no debe preocuparte la posibilidad de despertar al cadáver errante —le dices a Pnimm—. No está durmiendo, sino recobrando fuerzas en el plano astral. Ningún ruido puede molestarle.

Una vez en el suelo, encamináis vuestros pasos hacia el improvisado laboratorio del cadáver y empezáis a buscar el libro. Sabes muy bien cómo es, así que te centras en la biblioteca mientras Pnimm examina las mesas. Ambos comprendéis que no es momento para andarse con remilgos, y tiráis al suelo, en una desordenada pila, todos los objetos que no os interesan. Tú te encargas de amontonar volúmenes, mientras Pnimm vacía bruscamente las mesas. El estruendo de los mecanismos metálicos es ensordecedor.

La luz del sol palidece en las ventanas. En el diván se observan los primeros indicios, aunque en vuestra precipitada búsqueda no os percatáis de ello, de que el cadáver errante ha regresado de su viaje por el plano astral. Sus huesos crujen al entrechocarse. El aire empieza a circular por sus viejos e inmortales pulmones.

De pronto, adviertes lo que ocurre sin necesidad de volverte, y te invade una apremiante sensación que te obliga a trabajar de forma precipitada. Arrancas del muro una estantería, que cae al suelo con estrépito lanzando rollos y fragmentos de pergamino en todas direcciones.



Pero ha caído algo más que libros y un tablón de madera: oyes también un tintineo metálico. Revuelves el montón hasta encontrar el objeto que lo ha producido. Se trata de una caja, tan finamente labrada que debe ser trabajo de algún enano. La levantas del suelo, la agitas y dices a tu compañero:

—Creo que el libro está en el interior. —En lugar de responder, Pnimm emite un grito entre furioso y dolorido. Corres a su lado para averiguar qué ha sucedido.

Está tumbado sobre la mesa, con una pierna estirada hacia atrás y rodeado de cubetas rotas, frascos de especímenes resquebrajados y destartados mecanismos ideados para sujetar con firmeza distintos materiales. En el interior de uno de estos mecanismos, entre su base y la mesa, está atrapado el diminuto pie de tu amigo. Intentas abrir la tenaza, pero Pnimm lanza un aullido de dolor.

—¿Qué vamos a hacer? —preguntas, presa de la desesperación. Empiezas a maldecir tu mala estrella cuando algo, un ruido o quizá sólo una sensación, te obliga a volver la cabeza. Erguido ante ti, el cadáver te contempla con sus fulgurantes¹ ojos, que parecen carbones encendidos. Te sobrepasa más de sesenta centímetros en estatura, y su aspecto es amenazador.

En efecto, si la criatura era ya espantosa en reposo, despierta se te antoja espeluznante. La sangre se te hiela en las venas y estás convencido de que vas a desmayarte; pero te hallas tan paralizado por el terror, que ni siquiera eso puedes hacer. Los ojos del cadáver errante te tienen como hipnotizado, parecen haberse apoderado de tu voluntad.

Y sin embargo, en un remoto rincón de tu mente empieza a elevarse una voz: «El cadáver errante tiene miedo de ti, Eric —te dice—. Sí, de ti y de tus poderes. Si no fuera así, ¿por qué te habría tendido tantas trampas y habría llegado a tales extremos para protegerse de tu influjo?».

Al escuchar esa voz interior, recuperas una parte de tus fuerzas. Estrujas contra tu pecho la caja que, sin duda, contiene el libro. Podrías apretar a correr aprovechando el factor sorpresa, pues sin duda no es lo que la criatura espera que hagas; pero en ese caso tendrías que abandonar a Pnimm, dejándolo en manos del monstruo. ¿Puedes hacerle eso a tu amigo?

1. Si crees que debes rescatar el libro de hechizos por encima de todo, pasa a la página 106.
2. Si decides que no puedes abandonar a Pnimm bajo ninguna circunstancia, pasa a la página 139.

La escalera de servicio conduce a una gran despensa en el nivel inferior. La registráis de arriba a abajo, pero no encontráis más que los huesos resecaos de unas cuantas ratas.

—Es imposible que ese horrible olor venga de aquí —afirmas.

Pnimm asiente con la cabeza.

—Pero venga de donde venga, el hedor es insoportable, Eric. Huele a col podrida bañada en azufre.

En el extremo opuesto, veis una puerta cerrada con un pestillo oxidado. Le propinas un puntapié y el paño cede en seguida, revelando otra escalera descendente. Esta vez Pnimm toma la delantera.

—El olor se hace más intenso a medida que bajamos —comenta.

—Tienes razón —farfullas—. No hay quien resista esta fetidez.

Te dispones a sugerir que quizá lo mejor sería volver atrás, cuando surge a vuestros pies una nube de humo verdoso. La olisqueas, y tratas de contener la invencible náusea que te produce.

—Eric... —empieza a decir Pnimm, pero interrumpe sus palabras un ataque de tos. También su acceso de tos se ahoga de pronto.

—¡Pnimm! —exclamas. Le buscas ansioso en la bruma extendiendo los brazos, pero no logras dar con él. Las puntas de tus dedos palpan la suave tela de su túnica. Yace dos peldaños más abajo, inconsciente.

Te agachas y empiezas a arroparlo con tus brazos, pero el gas es demasiado fuerte. Te sientes mareado, todo da vueltas a tu alrededor. No tardarás más que unos segundos en desmayarte, así que te apresuras a soltar a Pnimm.

Tienes que pensar. Existe un hechizo que se llama «la nube maloliente»; solías utilizarlo para gastar bromas pesadas. Quizá si empleases las palabras adecuadas lograrías invalidarlo. Concentrándote como mejor puedes, elaboras la frase del encantamiento.

En cuanto la pronuncias, empieza a formarse una burbuja. Al principio es pequeña, pero crece rápidamente hasta rodearos a Pnimm y a ti. En el interior el aire es fresco y dulce; el vapor verdoso se eleva en remolinos sin poder penetrarla.

—¿Qué ha ocurrido? —pregunta Pnimm, mientras le ayudas a ponerse en pie.

—Nos ha atacado un gas venenoso. Supongo que es una de las trampas del

cadáver errante. Eso demuestra que nos estamos acercando.

Le das a Pnimm unos momentos para que se recupere, y reanudáis el descenso. A medida que bajáis el vapor se dispersa hasta desaparecer, y con él la burbuja protectora.

La escalera conduce a un pasillo. Lo seguís hasta que desemboca en otro, y os internáis en él hasta que da paso a un tercero. De ahí os desviáis hacia otro pasadizo, que a su vez se interrumpe donde se inicia otro nuevo. No tardas en comprender que te encuentras en un laberinto.

—¿Qué clase de lugar es éste? —pregunta Pnimm perplejo.

—A veces los enanos construyen laberintos para proteger sus tesoros. Así que el tesoro debe estar cerca, y también el cadáver errante.

Llegáis a una intersección en forma de T. Titubeas un instante, sin saber qué dirección seguir. Mientras deliberas, Pnimm encuentra algo en el suelo.

—Tienes razón en lo del tesoro —declara mostrándote una moneda de plata que sin duda fue acuñada por los enanos—. Desde luego, esas criaturas eran muy descuidadas. Hay monedas por todas partes.

En efecto, el suelo aparece cubierto de monedas; y, por lo que puedes ver a la tenue luz de la antorcha, conducen al pasillo de la izquierda.

—No fueron los enanos los que las esparcieron por el suelo —declaras con voz siniestra—. Supongo que el cadáver errante se ha deshecho de ella porque, como todos los muertos vivientes, detesta la plata.

—¡En ese caso, sigamos su pista! —exclama Pnimm internándose en el pasillo de la izquierda.

—¡Espera! No sabemos si la criatura ha utilizado este pasillo para entrar o para salir. En el camino de la derecha hace un frío intenso, y eso significa que algo perverso se oculta en esa dirección. Quizá sea el cadáver errante.

Una vez más, tienes que elegir.

1. [Podrías seguir la pista de las monedas de plata. Si decides hacerlo, pasa a la página 14.](#)
2. [También podrías optar por enfrentarte a la criatura perversa que se oculta en el pasillo helado. Si es eso lo que deseas, pasa a la página 69.](#)

Pnimm sigue pensando que lo más aconsejable es seguir al lobo, de modo que decidís separaros. Te ofrece la antorcha y, dando media vuelta, desaparece a toda velocidad en la penumbra, en la dirección por la que se ha alejado el animal.

Tú, por tu parte, centras tu atención en la puerta. Palpas su lisa superficie y comprendes que es de madera, probablemente roble; pero sus tablones presentan un ensamblaje y un acabado muy superiores a los que habías visto nunca antes.

—No podré forzarla nunca —te dices—, a menos que utilice mis poderes síónicos. Pero tendré que tener cuidado —añades recordando las advertencias de tu padre—, pues mi energía mental podría atraer a temibles criaturas.

Tu padre te ha instruido en las diversas formas de usar tus poderes. Una de ellas consiste en transformar tu cuerpo en herramientas útiles.

—No tienes más que concentrarte en tu mano o en tu pie —te explicó en una ocasión—, y pensar en qué quieres transformarlos. —Con un poco de esfuerzo convertiste entonces tu dedo en una hoja de cuchillo para cortar con ella una manzana.

Recuerdas aquel incidente con un hondo suspiro, y piensas que no fue precisamente un ensayo para forzar algo tan enorme y duro como una puerta de roble.

—Pero tiene que funcionar —farfullas.

Concentras todos tus pensamientos en los dedos de tu mano derecha, mientras en otra parte de tu cerebro imaginas un hacha resistente y afilada. Luego, despacio, intentas coordinar ambas imágenes, tal como te enseñó a hacerlo tu padre.

De pronto, tus dedos se cierran en un bloque tan compacto como las mandíbulas de un cocodrilo. Sus puntas se entumescen. Golpeas con ellos la pared de piedra. Resuenan en un tintineo metálico. El entumecimiento se extiende y ves cómo toda tu mano se transforma en una pieza de acero.

La levantas y la examinas bajo la luz. El dedo meñique y el canto de la palma se han afinado hasta transformarse en un agudo filo. Lo tocas y compruebas que tiene una consistencia dura.

—¡Mi padre tenía razón! —exclamas—. Los síónicos son poderosos.

Con una rápida arremetida clavas la mano en la puerta. Saltan virutas y aparecen relucientes capas de nueva madera.

—¡Asombroso! —te dices—. No siento nada. Es como si tuviera la mano muerta.

Cortas una y otra vez la lisa superficie, hasta abrir un agujero lo bastante ancho para permitir el paso de tu otra mano. Al otro lado palpas un pestillo metálico. Lo descorres y la puerta cede.

—Las puertas de roble grandes y duras no son nada para mí —murmuras satisfecho.

Centras de nuevo tu atención en tu mano. Formas en tu mente la imagen de un apéndice vivo con carne, huesos y sangre, y la impone* despacio sobre la sensación de entumecimiento en los dedos. Al cabo de unos segundos, tus miembros recuperan su apariencia de siempre.

—Mi poder no sólo aumenta —te dices—, sino que además puedo controlarlo cada vez mejor.



Traspasas la puerta y das un vistazo a tu alrededor, a la luz de la antorcha. Algo refulge a tus pies. Parece nieve recién caída. Te agachas y pasas la mano por el suelo de piedra. ¡Polvo de diamantes! Sus fragmentos se adhieren a tus dedos.

—Sin duda en un tiempo hubo aquí un montón de diamantes —susurras.

Diriges la luz sobre otros puntos de la estancia y descubres los restos de un tesoro: algunos lingotes de oro, vasos de plata finamente labrados y diversas joyas yacen esparcidos por todos los rincones.

—En esta sala debieron apilarse numerosos objetos preciosos —te dices—, pero alguien los ha ido robando uno tras otro.

Sin embargo, no todo el tesoro ha desaparecido. En el rincón más alejado de la estancia, refulgiendo bajo el tenue resplandor de la antorcha, hay una montaña de monedas. Te acercas para investigar.

—Son de plata —murmuras palpándolas con la mano—. Eso demuestra que el saqueador fue un muerto viviente, probablemente el cadáver errante. Sólo una criatura espectral rechazaría unas monedas acuñadas en plata.

Pero no todas las monedas son de plata. Al examinarlas descubres que la mitad son diamantinas, un metal parecido a la plata pero mucho más duro: tanto, que resulta difícil acuñarlo.

—Me quedaré unas cuantas para enriquecer mi colección —farfullas, metiendo en tus bolsillos varios puñados de monedas de ambos metales.

Te incorporas y empiezas a avanzar hacia la puerta. De pronto, surge en la oscuridad el eco de unos escurridizos pasos. Te detienes y aguzas el oído, preguntándote si se tratará de una rata.

Antes de que des un paso más, un punzante dolor parece partirte la cabeza en dos. Caes al suelo emitiendo un alarido. Te sujetas con las manos la zona dañada.

—No soy yo —te dices—. No estoy enfermo. Tiene que venir del exterior, pero ¿de dónde?

Ruedas por el suelo, presa de terribles convulsiones. El dolor es muy agudo, y no crees poder resistirlo. Es como si alguien hubiese alterado el equilibrio general de tu cerebro, trastornándolo hasta un grado intolerable.

—¿Será el cadáver errante? —te preguntas—. Quizá la sala del tesoro esté guardada por un hechizo que da la alarma cuando aparece un intruso.

Gritas y todo tu cuerpo se retuerce. Sabes que no podrás soportarlo mucho tiempo.

Una diminuta mano te zarandea el hombro. Abres los ojos. Es Pnimm, que está arrodillado junto a ti con expresión preocupada.

—¡Eric! ¿Qué te ocurre?

—Siento un terrible dolor. No puedo pensar, voy a volverme loco.

Al instante Pnimm coge la antorcha y, dando un ágil salto, empieza a mirar los rincones de la sala. Transcurridos unos segundos, descubre algo. Arremete con su espada y un animal lanza un desgarrado grito, evidentemente en el umbral de la

muerte.

De pronto, te sientes como si la feroz criatura que te tenía atenazado hubiese soltado tu cabeza. La sangre deja de agolparse en tus sienes y puedes respirar normalmente.

Pnimm vuelve enarbolando su espada.

—Aquí tienes al culpable —declara. En el filo de su acero yace ensartado un pequeño y velludo roedor, con una estrella carnosa en el hocico—. Un topo que ataca al cerebro —te explica—. Tu padre solía atraerlos con su magia. Soy un auténtico experto en eliminarlos.

—¿Pretendes insinuar que esa diminuta criatura puede provocar un dolor tan espantoso?

Pnimm asiente con la cabeza y dice:

—Nunca les he visto tocar a nadie, pero hacen sentir su presencia. ¿Has estado utilizando esos poderes tuyos?

—Así que ésa es la causa —susurras—. Mi padre me advirtió que atraería a seres peligrosos. Supongo que este animal es uno de ellos.

Con una desdeñosa sacudida Pnimm lanza el cuerpo del topo contra un rincón, detrás de la pila de monedas.

—Sígueme —te ordena—, quiero enseñarte algo. Me parece que he encontrado a nuestro amigo el cadáver errante.

[Pasa a la página 19.](#)

Probablemente Pnimm tiene razón, aunque detestas admitirlo; así que ambos apretáis a correr lo más deprisa posible. El ágil hombrecillo toma la delantera, y tú le sigues a escasa distancia.

Cuando llegáis al primer recodo del laberinto, el lobo os ha sacado una considerable ventaja. No obstante, aún oyes el eco de sus pisadas.

En la siguiente intersección seguís estando muy rezagados. A juzgar por el resonar de sus pasos, el animal ha logrado aumentar la distancia. Los ecos de su avanzada carrera llegan por el pasillo de la izquierda.

Os internáis en él. Resulta ser un largo corredor. La tenue luz de la antorcha empieza a oscilar débilmente, y por fin se desvanece en la penumbra. Los negros agujeros que se abren en los muros revelan la existencia de pasadizos que conducen a derecha e izquierda. Aminoráis la marcha y aguzáis el oído en cada uno de ellos, pero los pasos del lobo parecen resonar delante de vosotros.

—¡Sigue avanzando, Pnimm! —exclamas.

La energía de Pnimm es inagotable. Corre delante de ti con asombrosa agilidad. Pero tú te sientes cansado. Te duelen las piernas y un intenso dolor atenaza tu costado.

—¡Pnimm! —llamas a tu amigo.

El hombrecillo se detiene de forma abrupta y retrocede hasta ti.

—¿Qué ocurre, Eric?

—No puedo continuar. Persíguele tú, y deja que descanse un poco.

—¿Seguro que estarás bien?

—No me pasará nada.

Pnimm coge la antorcha y dice:

—No iré muy lejos. Volveré a buscarte en cuanto pueda.

—No te preocupes por mí, pero, por favor, ten cuidado. Ese animal podría ocultarse y abalanzarse sobre ti.

El hombrecillo se aleja a toda velocidad. La luz se hace más tenue a medida que avanza por el pasillo, y desaparece cuando dobla un recodo.

—No debería haberle dejado solo —te repriminas—. Podría sucederle cualquier cosa.

Aún inquieto, te desplomas sobre el suelo y te apoyas contra la pared. Poco a

poco respiras mejor, y cede el dolor del costado.

—¿Qué ocurrirá si el lobo le ataca por sorpresa? —te preguntas—. Pnimm no tendrá la menor oportunidad. O peor aún, podría tropezar con el cadáver errante y tener que enfrentarse a él sin mi ayuda.

Te levantas y empiezas a andar. Tu cuerpo está mejor, pero tu mente se halla invadida por un gran desasosiego.

De pronto, vislumbras una luz en el pasillo. Al principio te asalta una gran alegría, pues crees que se trata de Pnimm. Pero no tardas en advertir que la llama no oscila. Se mantiene firme y regular, como si estuviera protegida por un fanal.

Y, más sorprendente todavía, no se acerca. A decir verdad, no se mueve en absoluto.

Con mucha precaución, empiezas a avanzar hacia ella.

[Pasa a la página 111.](#)

No puedes soportar la idea de dejar a Pnimm en manos del monstruo. Tienes que retroceder y tratar de salvarle.

Das media vuelta y, sin perder un instante, te internas de nuevo en el castillo; pero no has avanzado cincuenta metros cuando ves a una figura familiar que camina hacia ti entre los escombros.

—¡Pnimm!

Al verte, el hombrecillo aprieta a correr en tu dirección. Antes de que te alcance, una roca, una de las ménsulas que sostienen las vigas del primer piso, se derrumba sobre su cuerpo.

—¡No! ¡Pnimm!

Acudes presto al lugar donde ha caído y compruebas que, por un incomprensible milagro, no está muerto ni siquiera malherido. La roca, no obstante, ha atrapado su pie entre dos enormes tablones de madera.

—Debes dejar de enredarte el pie en todas partes —le amonestas, disimulando lo contento que estás por volver a verle *casi* sano y salvo. Tiras con fuerza del tobillo, pero no logras liberarlo.

—Algo me dice que los grandes poderes han decidido que no salga vivo de esta aventura —farfulla débilmente el hombrecillo.

—¡Tonterías! —replicas. Pero aunque tiras cada vez con más fuerza, la roca se niega a moverse. El pie de Pnimm está aprisionado.

Mientras tanto siguen cayendo rocas del techo, algunas de ellas tan grandes que al estrellarse contra el suelo hacen temblar todo el edificio.

—Pnimm, tenemos que sacarte de aquí en seguida. Voy a usar mis poderes síónicos.

—De acuerdo —dice titubeando—. Pero procura que no salte todo en pedazos. Recuerda que yo estoy debajo.

Te levantas y concentras tu pensamiento en la roca. Es sólida, pero vieja. Detectas una grieta, que se abrió en su interior cuando la sacaron de la cantera y se ha ido ensanchando con el paso del tiempo. Decides utilizarla para partir la piedra en dos.

Imaginas en tu mente una cuña metálica. Evocas la grieta y, uniendo ambas en tu cerebro, impones una sobre otra.

La enorme piedra empieza a temblar. La grieta que has presentado sale de pronto a

la superficie, y la masa entera se divide en dos partes como si fuera una fruta pulposa.

—¡Buen trabajo! —exclama Pnimm.

El hombrecillo retira el pie con facilidad y, unos segundos más tarde, se encarama a tu espalda y os dirigís a la salida que habías encontrado. Traspasáis la puerta en el instante en que se desmorona la mole de Necrópolis.

—Hemos escapado por muy poco —declaras contemplando el edificio en ruinas.

—¡Ni que lo digas! —exclama Pnimm suspirando.

La aventura de Necrópolis ha terminado. Sosteniendo en la mano el libro de tu padre das media vuelta y, junto a tu compañero, te internas en el camino donde dejaste atado a Huracán hace ya varias horas. Mientras andáis, no puedes resistirte a formular una pregunta que bulle desde hace rato en tu cerebro.

—¿Qué ocurrió en la sala, Pnimm? ¿Cómo lograste huir del cadáver errante?

—Te lo explicaré. Cuando te fuiste, la criatura invocó un diabólico encantamiento. ¿Qué crees si no que ha destruido el castillo? Todo se puso a temblar y una parte del techo aterrizó en la mesa, liberando mi pie con el impacto. No me fue difícil escabullirme sin que el cadáver errante se percatase. ¿Tienes alguna otra pregunta que hacerme?

—Sólo una —declaras, cogiendo su mano para ayudarlo a saltar a tu hombro. Esa ha sido siempre su forma favorita de viajar—. ¿Podrás perdonarme?

—Pues claro, Eric. Después de todo, ¿para qué son los amigos?

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.](#)

—¡Pnimm! —gimes con voz queda—. Espero que comprendas por qué hago esto. El libro es demasiado importante para arriesgarlo.

Quieres estirarte hacia él, tocarle, darle a entender lo mucho que lo sientes: pero no hay tiempo. Sólo tienes una fracción de segundo para ponerte en movimiento.

Antes de que el cadáver errante pueda hacer nada para impedirlo, emprendes la huida, esquivando las piezas de maquinaria hasta alcanzar la puerta que conduce a las otras estancias del castillo.

Pnimm te suplica que no le abandones, pero prestas oídos sordos a su angustiada llamada. Tienes que seguir adelante, has de salvar el libro de tu padre.

Al parecer, el cadáver errante hará cualquier cosa para detenerte. Bajo el influjo de su poderosa magia, los muros empiezan a agitarse y los techos se resquebrajan. Caen las piedras de sus soportes, interponiéndose en tu camino. Pero las evitas y continúas avanzando.

Atraviesas como una exhalación el interior del castillo. A los pocos minutos aparece a lo lejos el cielo vespertino, donde aún se reflejan los últimos destellos de luz. Ya eres casi libre.

De pronto, te detienes.

—No puedo dar un paso más sin Pnimm —te dices.



La caja que llevas bajo el brazo empieza a pesarte. Dejas de apretarla, y queda suspendida de tu costado mientras piensas qué debes hacer.

—¿Y si corriera en su busca? Pero si retrocedo, ¿estará todavía vivo? ¿No será mejor darle por muerto? Tomé una vez la decisión de abandonarle a su suerte. ¿Puedo permitirme el lujo de volver a hacerlo?

1. Si crees que debes tratar de salvar a Pnimm por encima de todo, pasa a la página 103.
2. Si piensas que es inútil volver sobre tus pasos, pasa a la página 54.

—¡Espera, Pnimm! ¡No corras! Tengo una idea. —Extendiendo las manos invocas un encantamiento. De tus palmas surgen dos rayos de luz lo bastante brillantes para iluminar todo el pasillo.

Los rayos lanzan su descarga contra dos de los lobos, atravesándoles el vientre y encendiéndolos como si fueran velas. No tienen tiempo de huir, ni siquiera de emitir un aullido de sorpresa.

Cuando se evapora el humo, ves que ambos animales yacen muertos en el suelo con el cuerpo partido en dos y aún candente. Unas tenues llamas azules arden en su pecho, acabando de consumirles. Erguido sobre uno de ellos, el tercer lobo gime y lame sus heridas. Pnimm da un paso al frente para recuperar la antorcha y el animal, creyendo que se dispone a atacarle, emprende la huida y desaparece en la oscuridad.

—¡Un hechizo fantástico! —te felicita Pnimm, estirando la mano para devolverte la antorcha—. ¿Por qué no lo has invocado de buen principio?

—Sabía que sólo podía matar a dos lobos, y no me gustaba la idea de dejar libre al tercero.

—En cualquier caso, ha sido un éxito. Sigámosle, Eric. Tengo el presentimiento de que ese asustado animal nos conducirá directamente hasta el cadáver errante.

Pero a la entrada del pasillo has visto algo que quieres investigar. Levantando la antorcha, retrocedes unos pasos.

La oscilante luz se derrama sobre dos texturas diferentes, la áspera roca del muro y un panel confeccionado con otro material más liso. Pasas la mano por la segunda superficie y descubres que han construido una puerta en la pared, tan bien encajada que apenas la distingues.

—Creo que ahí detrás se encuentra la sala del tesoro —dices a Pnimm.

—Yo preferiría perseguir al lobo —replica tu compañero—. Cuanto antes nos apoderemos del libro, antes saldremos de aquí.

—Ya lo sé —asientes. Pero titubeas unos segundos. La tentación es fuerte. Siempre has oído decir que los enanos que habitaban este castillo eran fabulosamente ricos; y a los cadáveres errantes les fascinan los tesoros. Quizá encuentres en el interior alguna pista sobre el paradero de la criatura que buscas. Puedes explorar la sala o seguir al lobo.

1. Si prefieres seguir al lobo en compañía de Pnimm, pasa a la página 101.
2. Si te parece más interesante registrar la sala misteriosa, pasa a la página 95.

La luz se intensifica a medida que te acercas. Proviene de una puerta abierta, situada a poca distancia. Llegas hasta ella y te asomas al interior.

Ves una larga mesa con hombres sentados a ambos lados. La mayoría llevan barba y se cubren la cabeza con puntiagudos sombreros de mago. Reconoces algunos de sus rostros y te sorprende descubrir a Pnimm sentado entre ellos. De pronto, en la cabecera de la mesa, distingues a tu padre, aunque no antes de que él te vea a ti.

—Al fin has llegado, Eric. ¡Vamos, entra! —te ordena.

Desconcertado y reticente, penetras en la estancia en el momento en que tu padre corre a recibirte.

—¡Sabía que no tardarías en encontrarnos! ¡Por favor, prestad atención! —dice, dirigiéndose a la asamblea—. Todos conocéis a mi hijo Eric.

—¡Hola Eric! —te saludan algunos.

—¡Una estupenda actuación! —exclaman otros.

Tu sorpresa va en aumento. Hace unos minutos estabas deambulando en solitario por el sótano de un castillo encantado, y ahora has tropezado con un cónclave de magos. No tiene sentido.

Al parecer, tu padre lee tu estupefacción en la expresión de tu rostro.

—Acércate, Eric —te ordena conduciéndote a la cabecera de la mesa—. Déjame que te explique. Estás en una reunión del consejo de los magos. La he convocado para discutir el problema del cadáver errante y contarles a todos que has iniciado su búsqueda. Hemos seguido tus progresos y los de tu pequeño amigo.

—Padre, no te comprendo —confiesas.

Tu padre te conmina al silencio y continúa:

—Cuando supe que había un cadáver errante en la vecindad, pensé que sería una buena oportunidad para que pusieras a prueba tus habilidades mágicas, en especial tus poderes siónicos. Ya sabes que son una rara cualidad. Estábamos deseosos de observar cómo los utilizabas. Debo añadir que lo has hecho estupendamente.

—¿Quieres decir que me habéis sometido a una especie de examen? —preguntas, incapaz de creerlo.

—Algo así, supongo. En cualquier caso, has superado la prueba con gran brillantez.

—Pero, padre, ¿y el cadáver errante?

—Oh, eso déjalo en nuestras manos. Eliminar a semejante criatura es una empresa demasiado peligrosa para confiársela a un joven y su compañero mágico. Tu actuación ha sido espléndida, Eric, pero a partir de ahora nos ocuparemos nosotros de esa cuestión.

Aturdido y confuso, te sientas en una silla vacía al lado de Pnimm. Todo el mundo sonrío, y alguien propone un brindis en tu honor. Pero, por alguna razón, no sientes deseos de celebrar tu triunfo.

—Sigo sin entender, Pnimm. No hemos hecho nada mal. ¿Por qué no nos dejan continuar? Antes o después habríamos encontrado al cadáver errante.

—Ya lo sé —responde el hombrecillo dándote unas cordiales palmadas en el brazo—. Las cosas son así; no ganas ni pierdes, pero te expulsan del juego. No te lo tomes tan a pecho, Eric, estoy seguro de que tendrás otras oportunidades. ¡Vamos, prueba el cordero!

Coges el bocado que te tiende y empiezas a comer con desgana. Su sabor se te antoja desagradable. No sabes si es por culpa del cordero o de tu desencanto, pero has perdido el apetito. Al cabo de un rato sirven el postre; cuando eso ocurre, tu sensibilidad está a flor de piel. Te levantas y, entre charlas y risas, abandonas la estancia.

En el exterior, reina una total oscuridad. Avanzas por el pasillo y te asalta un mal presentimiento, peor lo desechas.

—¿Qué es Necrópolis, sino un simple escenario? —te dices, enfurecido—. Una absurda ilusión para ponerme a prueba.

No puedes creer que tu padre haya tratado tus esfuerzos de un modo tan frívolo.

—¿Cómo es posible que los peligros que he corrido y las huidas de los monstruos no hayan servido para nada? —te preguntas.

Doblas una esquina e instintivamente das un salto atrás, pues alguien lanza un gruñido en la penumbra. Fuerzas la vista para comprobar de quién se trata. Por su contorno parece una especie de espíritu carroñero.

—¡Basta ya! —exclamas, impacientándote—. ¿No te has enterado de que ha concluido la farsa? He aprobado el examen. Puedes devolverle el disfraz a la modista y lavarte el maquillaje. No te necesitamos.

El espíritu lanza un extraño resoplido, pero permanece donde está.

—¡Vamos, desaparece! ¡Estoy harto de mascaradas! —insistes, cada vez más irritado. Te acercas a la fraudulenta criatura, dispuesto a abofetearla si es necesario.



—¡Eh, Eric! —susurra una apremiante voz detrás de ti—. ¡Menos mal que te encuentro! Llevo varias horas buscándote.

Das media vuelta y ves al pequeño Pnimm, iluminado por la luz que se filtra a través de la puerta de la sala del banquete.

—¿De qué me hablas, Pnimm? —preguntas—. ¡Pero si acabamos de comer juntos!

—¡Eric! ¡Cuidado con esa criatura!

—No te preocupes. Es sólo otra ilusión que ha creado mi padre para ponerme a prueba. Quizá parezca real, pero no lo es. ¿No lo sabías?

—Eric —insiste el hombrecillo—, soy yo el que no sabe de qué estás hablando, pero lo que sí sé es que si no te alejas ahora mismo de ese espíritu lo tendrás encima tuyo dentro de un momento, y su mordedura te dejará paralizado.

De pronto comprendes que has caído en una trampa, y que te encuentras en grave peligro.

—Mi que., querido espíritu —balbuceas. Empiezas a retroceder por el pasillo, pero es demasiado tarde. Una poderosa mano, con las uñas en forma de garras, se clava en tu hombro y te sujeta con firmeza. Forcejeas para liberarte, pero no tardas en comprender que tus esfuerzos son inútiles. A los pocos segundos unos terribles dientes, grises y amarillentos, se hunden en la blanda carne de tu brazo, y, al instante, un extraño entumecimiento se extiende por todo tu cuerpo.

—¡Corre, Pnimm! —logras exclamar—. El cadáver errante me ha engañado suplantando a mi padre. No dejes que te atrape a ti también. Recupera el libro y destruye a ese monstruo si puedes. No te preocupes por mí, no puedes hacer nada.

—Pero Eric...

—¡Corre Pnimm!

Oyes cómo las pisadas de Pnimm se alejan por el pasillo, y al fin se desvanecen a lo lejos.

—Por lo menos él está a salvo —te dices—. ¿Quién sabe? Quizá tenga éxito donde yo he fracasado.

La parálisis se apodera de ti progresivamente, y te sientes atraído hacia el suelo. Cuando los afilados dientes del espíritu carroñero se clavan en los músculos de tu pierna, comprendes tu error.

—Debería haber sabido que mi padre nunca me engañaría de ese modo —farfullas.

Pero, por desgracia, ése es tu último pensamiento antes del...

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.

—¡Pnimm, las monedas! —logras farfullar—. ¡A tus pies!

Tu compañero no tarda más de un segundo en comprender tu sugerencia. Coge a toda prisa un puñado de monedas y empieza a arrojárselas a la sombra. La criatura cruje como una hoja seca bajo el efecto del fuego. Intenta apartarse, pero Pnimm se muestra implacable. La bombardea sin descanso hasta acorralarla contra la pared y, entonces, le lanza una auténtica lluvia de plata. A los pocos segundos, la sombra desaparece.

—¡Buen trabajo! —susurras débilmente.

Ahora que la sombra se ha ido, empiezas a recobrar tus fuerzas. Intentas ponerte en pie, pero te desplomas contra el muro.

—¿Te encuentras bien, Eric? —pregunta Pnimm.

—Por supuesto que sí. Dame sólo un minuto para reponerme. Déjame ver esas monedas.

Pnimm te entrega las que le quedan en la mano.

—Si han funcionado con una sombra, quizá resulten efectivas también contra el cadáver errante —dices agitándolas suavemente en la palma de tu mano. Una parece más ligera que las otras.

—¡Eh! —exclamas—. Esta no es de plata. ¡Es diamantina! —añades mordiéndola.

—¿Qué importa eso? —replica Pnimm con tono seco—. Ha surtido efecto igual que las otras.

—Sí, pero tú no comprendes hasta qué punto es singular. Este metal posee una dureza extrema, es casi imposible acuñarlo.

—Fascinante —farfulla Pnimm con cierto sarcasmo—. Recuérdame que tome nota cuando volvamos a casa.

—Una moneda diamantina puede serme útil algún día —piensas. Y cuando te has recuperado y Pnimm y tú reemprendéis el descenso, recoges varias monedas de ambos metales y las guardas en la manga de tu túnica.

La escalera termina en la entrada de un pasillo. Lo seguís hasta un recodo donde da paso a otro corredor. Recorréis varios similares. No tardáis en comprender que estáis en un laberinto.

—¡Fantástico! —exclama Pnimm con tono amargo—. No sólo nos hallamos en

un lugar oscuro, húmedo y peligroso, sino que nos hemos perdido. ¿Cómo ha podido ocurrir?

—Espera un minuto —dices apoyando una mano en la pared para mantener el equilibrio. No te sientes bien desde que habéis tropezado con la sombra; te domina una terrible debilidad—. Necesito descansar.

—Maravilloso —gruñe Pnimm—. Primero me arrastras hasta aquí, luego me pierdes y resulta que eres tú el que está agotado. —Pero al ver la gravedad de tu estado, su expresión se suaviza—. Siéntate, Eric. No te muevas. Iré a explorar por aquí cerca; quizá encuentre la salida.

Se aleja a toda prisa, pero no tarda en volver casi sin aliento.

—Ven conmigo —te ordena—. Creo que he hallado un camino que nos llevará hasta el cadáver errante.

[Pasa a la página 19.](#)

Para invocar el hechizo de la amistad, necesitas pintura facial. Extraes tres tarros de los pliegues de tu túnica. Uno contiene tiza, otro bermellón y el tercero pigmento de humo. Blanco, rojo y negro. Rápidamente empiezas a untarte el rostro con las tres pinturas.

Mientras tanto, ves que Pnimm se defiende bien del oso-lechuza. La enorme criatura es torpe y no consigue atrapar a un hombrecillo tan rápido y ágil como tu amigo. Pero, de pronto la situación empeora: el monstruo acorrala a Pnimm en el punto donde se encuentran dos de los viejos muros, bloqueando su huida.

—Te apresuras a terminar tus preparativos, incluido el encantamiento, y te encaramas a un montón de piedras cercano.

—¡Alto! —ordenas al oso-lechuza.

El fiero animal da media vuelta y te mira, emitiendo un singular gruñido. También Pnimm clava sus ojos en ti, y comprende al instante qué pretendes hacer. Por su expresión, no parece estar muy complacido.

Si has invocado el hechizo correctamente, el oso-lechuza no tardará en postrarse a tus pies.

—¡Arrodíllate! —exclamas con tono apremiante.

Pero el oso-lechuza no se mueve. Frunce el ceño con aire amenazador. Un largo gruñido brota de su garganta.

—Esto no me gusta —piensas.

—¡Eric, no! —te advierte Pnimm corriendo hacia ti—. Ese hechizo sólo funciona con las criaturas inteligentes. Ese animal es demasiado obtuso para...

Con un golpe de su potente garra, el oso-lechuza lanza al hombrecillo por la abertura, haciéndole aterrizar de espaldas cerca del muro exterior del castillo. El ángulo forzado que forma su cabeza, encarada al este mientras su cuerpo yace en dirección contraria, te revela que ha muerto.

—¡Pnimm! —gritas angustiado. Empiezas a correr hacia él, pero en ese momento el oso-lechuza carga contra ti. Una inmensa garra te detiene en plena carrera y te aplasta contra el suelo.

Pnimm tenía razón. Ahora lo recuerdas, mientras el monstruo empieza a despedazarte con sus garras y su pico. El hechizo de la amistad sólo surte efecto con criaturas dotadas de inteligencia humana o superior. Un lamentable error; pero ya no

importa porque, después de todo, éste es el...

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.](#)

El olor del segundo pasadizo te da una idea. Unos metros más adelante te unes a Pnimm y se la expones.

—Ese hedor tiene que venir del mundo subterráneo, pues está impregnado de azufre. Apuesto a que el cadáver errante recibe por esta vía su provisión de larvas.

—¿Larvas? —pregunta Pnimm arrugando la nariz. Y, frunciendo el ceño, añade —: Eso me parece repugnante.

—Ya sabes que las larvas son almas vivientes que vagan por las tinieblas. Los cadáveres errantes las necesitan para sobrevivir y conservar su poder. Unas horribles mujeres llamadas brujas nocturnas se ocupan de cuidarlas y ofrecérselas a estas criaturas a cambio de ciertos favores mágicos.

—¿Brujas nocturnas? ¡Es demasiado! —exclama Pnimm—. ¿De verdad tenemos que intervenir?

—Es imprescindible si queremos vencer al cadáver errante. Vamos, sígueme.

Le conduces al lugar donde se bifurca el pasadizo, y de ese punto al segundo corredor. Al poco rato, oís un ruido siseante. Levantas la antorcha y, bajo su resplandor, descubres a tres criaturas con aspecto de lombrices. Tienen el rostro humano, pero retorcido en una espantosa mueca. Detrás de ellas, el pasadizo vuelve a dividirse.

Pnimm arruga la nariz con desagrado y declara:

—Tenía razón. ¡Son repugnantes!



—Una idea ha tomado forma en tu mente. Te sacas de la manga de la túnica un puñado de arena. Rocías con ella a las larvas y susurras un encantamiento. A los pocos segundos, las larvas caen en un profundo sueño.

—No está mal —comenta Pnimm—. ¿Y ahora qué?

—¡Observa! —Desenvainando la espada de tu compañero, contemplas tu reflejo en su hoja. Nunca antes lo habías intentado, pero tu padre te aseguró que era posible. Te concentras en alterar los rasgos que ves. Quieres que tu nariz se alargue, que tu piel envejezca y se llene de arrugas, que tus ojos se hundan en sus cuencas y asuman una expresión maliciosa. De pronto te vuelves hacia Pnimm.

—¡Por todos los diablos! —exclama el hombrecillo—. ¿Qué le has hecho a tu rostro?

—He transformado mis rasgos para parecerme a una bruja nocturna.

—¿Así son? ¡Es terrible! ¿Podrás volver a ser el de siempre?

—En cuanto haya engañado al cadáver errante. Lo primero que hemos de hacer es averiguar cuál de estas pistas de cieno nos llevará a nuestra cantera. Probablemente la bruja nocturna deposita las larvas en este lugar para protegerlas. Por un camino las trae hasta aquí, y por el otro las arrastra para ofrecérselas a nuestro espectral amigo. Pero ¿cuál es cuál?

—El barro de la derecha parece más reciente —sugiere Pnimm.

1. No ves ninguna diferencia entre las pistas y eliges al azar la de la izquierda. Pasa a la página 134.
2. Decides que Pnimm tiene razón y que la pista más fresca puede conducirnos hasta el cadáver errante. Pasa a la página 67.

El hechizo que has recordado se llama «protección del mal». Esperas invocarlo correctamente. Sin perder un instante, sacas dos bolsas de los pliegues de tu túnica: una contiene polvo de plata y la otra limaduras de hierro. Trazas con ellas un círculo a tu alrededor, tratando de mezclarlos en idéntica proporción, y empiezas a pronunciar las palabras mágicas.

De la polvorienta mezcla del suelo brotan unos refulgentes vapores, que se elevan a la altura de tu cabeza, te envuelven y desaparecen. Se ha formado en torno a ti un escudo protector, invisible e impenetrable para cualquier criatura perversa.

El esqueleto, que ha observado el proceso con gran interés, retrocede indeciso. Al parecer, ya ha presenciado antes este hechizo a lo largo de su vil existencia.

—¡Bájale! —ordenas señalando a Pnimm.

Con mucho cuidado, la huesuda criatura deposita a tu amigo en el suelo. Avanzas para ver si Pnimm está bien y el esqueleto retrocede atemorizado.

—¡Ja! —le gritas, y el esqueleto da media vuelta y desaparece en la oscuridad, corriendo como un conejo asustado.

—Se diría que le has ofrecido convertirle de nuevo en hombre —comenta Pnimm levantándose y ajustándose la ropa—. ¿No detestas a los muertos vivientes cuando se ponen agresivos?

—Vamos —dices con impaciencia—. Los esqueletos no atacan por su cuenta, y eso significa que el cadáver errante no puede estar lejos.

Os internáis en el pasadizo donde reina una impenetrable oscuridad. Enciendes una antorcha y, bajo su luz, ves una serie de objetos brillantes esparcidos por el suelo. Te agachas para recoger algunos.

—Monedas —declaras—. Monedas de plata.

—Olvídalas —te sugiere Pnimm con cierta amargura—. Recuerda que es un libro lo que buscamos.

—Creo que podríamos conducirnos hasta el cadáver errante. A esas criaturas le encantan los tesoros, pero detestan la plata. Es probable que nuestro enemigo las haya desechado.

—Supongo que todo es posible —asiente Pnimm encogiéndose de hombros—. Si con ello podemos precipitar los acontecimientos, deberíamos seguir la pista de las monedas.

Seguís avanzando por el pasadizo, guiándoos por las monedas. De pronto, el corredor se bifurca, y la pista sólo se prolonga en una dirección. Del otro pasillo llega una terrible fetidez.

—¿Qué es eso? —pregunta Pnimm, arrugando la nariz.

—Podría ser cualquier cosa, incluso el cadáver errante.

—¿Significa tu respuesta que quieres seguir por ahí?

—Quizá. ¿Qué crees tú que deberíamos hacer?

—Si se me da a elegir entre seguir una pista de monedas o un olor hediondo, siempre me inclinaré por la primera. —Y empieza a avanzar en esa dirección.

Le observas mientras se aleja. Siempre puedes ir en su busca y obligarle a volver.

El olor te intriga. ¿Debes seguirlo o unírte a Pnimm y dejarte guiar por las monedas?

1. Si quieres seguir la pista de las monedas, pasa a la página 14.
2. Si prefieres hacer que retroceda Pnimm para investigar el olor, pasa a la página 121.

Decides ignorar la estancia que contiene la guarida del oso-lechuza y penetrar en el pasillo, no dejando a Pnimm más opción que acompañarte.

El pasillo resulta ser una angosta senda que une las dos mitades del edificio de entrada. Imaginabas que te llevaría a una estancia o patio central del castillo, pero no es así. Surge en la oscuridad una gran puerta de madera que os bloquea el paso.

—¡Otra puerta! —exclama Pnimm desalentado.

—Una segunda línea defensiva para proteger el castillo —explicas.

—¿Cómo la abriremos? No está resquebrajada como la anterior.

Pnimm tiene razón, el doble paño parece nuevo.

—¿Puedes invocar algún hechizo? —inquire Pnimm.

—No, y tampoco tenemos tiempo para forzar el pestillo. Esta vez tendré que utilizar mis poderes síónicos.

—¿Sabrás hacerlo, Eric?

—Me ha enseñado mi padre.

—Si tú lo dices... —responde Pnimm cruzándose de brazos con escepticismo y apoyándose en el muro para observarte—. Pero procura no lastimarte.

Cierras los ojos y te concentras. En la base de tu espina dorsal hay un núcleo de calor; tu padre te mostró cómo encontrarlo. Dejas que crezca su influjo hasta invadir todo tu cuerpo. Tus brazos, tus manos e incluso las yemas de tus dedos empiezan a vibrar, llenos de energía. Diriges esa energía hacia la puerta.

Las partículas de madera sufren una convulsión. Cada vez vibran con más intensidad, hasta que aparecen unos agujeros en la superficie del paño. Saltan las astillas una tras otra, impulsadas por un poder invisible, mientras las aberturas se agrandan. Al fin se separan también las planchas, y no quedan más que los goznes y cerrojos suspendidos en el aire.

—Por todos... —susurra Pnimm, demasiado estupefacto para concluir la frase.

Te llevas la mano a la frente. Se diría que todos los músculos y nervios de tu cuerpo han quedado doloridos.

—¡N... no puedo creerlo! —balbucea el hombrecillo—. ¡La madera se ha desintegrado!

—Tampoco yo acabo de creérmelo —dices. Estás tan asombrado como Pnimm. Últimamente has realizado algunos experimentos, como desplazar pequeños objetos,

pero nunca te habías atrevido a probar tus poderes con una puerta. Lo cierto es que no esperabas un éxito tan espectacular—. Supongo que soy más fuerte de lo que imaginaba.

—Más fuerte que ninguna magia que haya presenciado jamás —añade Pnimm entusiasmado.

De pronto te invade un tremendo cansancio. Apenas puedes sostenerte en pie. Te apoyas en el muro y te dejas caer al suelo con la sangre agolpada en las sienes.

—¿Te encuentras bien? —pregunta Pnimm acercándose y poniendo su mano en tu hombro.



—Sólo estoy cansado. Me siento así siempre que utilizo mis poderes. Mi padre me advirtió que me debilitarían, pero nunca me había invadido semejante agotamiento. Necesito descansar unos minutos.

Te cubres las orejas con las manos para no oír nada. Una parte de ti se ha debilitado; pero otra, que parece haber existido siempre sin que tú te percatases, se ha robustecido. «Los poderes crecen con la práctica», piensas. Aunque la idea se te ocurre de repente, se diría que ha brotado de un pensamiento arraigado en tu subconsciente. Te sientes desconcertado, pero mientras reflexionas tu cuerpo se restablece. A los pocos minutos, te pones de pie.

—¿Estás mejor? —pregunta Pnimm.

—Eso creo. Sigamos adelante, tenemos que encontrar el cadáver errante y el libro.

Atravesáis juntos la astillada puerta y salís a un patio. En el otro extremo se dibuja la entrada de una alta torre. Sorprendentemente la puerta está abierta.

—No me gusta esto —dice Pnimm—. Demasiado tentadora.

—¿Crees que se trata de una trampa?

—Podría ser.

—Pero ¿qué otra alternativa tenemos? —preguntas.

Pnimm se encoge de hombros. Es evidente que no hay ninguna otra opción, así que traspasáis el umbral.

Os halláis en la torre principal del castillo, en cuya parte superior vivía la nobleza. El primer piso se destinó a cocina, de tal forma que su calor ascendiera a las estancias más altas.

En seguida descartáis la posibilidad de que el cadáver errante haya instalado su morada por encima del nivel del suelo. Por consiguiente, examináis la cocina y encontráis dos escaleras que conducen al sótano. Una es ancha y señorial, y adivináis que era la que utilizaba el dueño del castillo para bajar a la bodega. La segunda es más angosta y, sin duda, fue construida para la servidumbre. No existe ninguna razón para elegir una u otra, pero tus poderes siónicos te inducen a preferir la de servicio.

—Siento que el frío anida en esa escalera —anuncias asomándote a su lóbrego interior—. El frío es símbolo de maldad; por eso creo que el cadáver errante podría ocultarse ahí abajo.

—Sí, pero huele muy mal —protesta Pnimm—. ¿Por qué no exploramos la otra?

Una vez más te enfrentas a una decisión. ¿Debes bajar por la escalera a la que parecen empujarte tus poderes siónicos o evitarla a causa del fétido olor?

1. [Decides que la terrible fetidez anuncia un peligro oculto, y que es más segura la escalera principal. Pasa a la página 143.](#)

2. Crees que debes dirigirte donde te conducen tus poderes recién descubiertos.
Pasa a la página 92.

Sin perder un instante, pronuncias el hechizo de la muerte figurada. Acto seguido, tocas a Pnimm. El hombrecillo pone los ojos en blanco y cae al suelo en un estado de coma tan perfecto que, incluso el color, abandona sus mejillas.

Vuelves a murmurar el verso y tocas tu propio cuerpo. Una extraña parálisis agarrota tus piernas y se extiende hasta tu cabeza. Te tambaleas y te desplomas junto a tu amigo.

Los esqueletos son demasiado estúpidos para sorprenderse. Cargan contra vosotros e intentan despertaros golpeándoos con sus huesudos pies y aguijoneándoos con el filo de sus espadas. Pero una tupida cortina parece amortiguar su ataque. Conserváis la conciencia, pero vuestro cuerpo ha quedado insensible.

De pronto, cesan sus arremetidas. Los esqueletos retroceden y sientes otra presencia más inteligente y sobre todo mucho más perversa. Una oleada de frío traspasa tu piel.

—El cadáver errante —piensas—. ¡Me había olvidado de él! Lo lógico es que quiera investigar. Y si nos toca...

La criatura pronuncia unas palabras cerca de ti, pero no logras oírlas. Una mano huesuda te agarra por el hombro; su contacto te produce una punzante sensación de frío, que casi te abrasa. Intentas apartarte de ella, evitarla, pero tu cuerpo no responde. La mano te vuelve boca arriba.

El cadáver errante te está mirando. Sientes su fulminantes ojos clavados en tu rostro.

—¡Vete de aquí! —intentas ordenarle con el pensamiento—. Estoy muerto. He caído víctima del miedo y he dejado de existir. Márchate y déjanos tranquilos.

Los viles pensamientos del cadáver errante se agolpan en los límites de tu conciencia; son ideas egoístas que gimotean y empujan, tratando de traspasar la barrera.

—¡Intenta penetrar en mi mente! —piensas—. Sabe que no he muerto y va a...

La descamada mano, un instrumento tan mortífero como la mordedura de una cobra, roza tu mejilla. Un escalofrío cruza todo tu cuerpo. Sientes cómo te sumerges en las profundidades de la inconsciencia, más allá del insondable vacío. Te envuelve la oscuridad.

Tu cerebro brilla con un último destello de raciocinio.

—Quizá le haya engañado un poco —piensas—. Es posible que crea que he estado muerto todo el tiempo. Si es así, no examinará a Pnimm, y mi amigo sobrevivirá.

Quizá. La idea te proporciona una cierta paz, antes de que te hundas en el infinito abismo de la muerte.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.](#)

La pista que seguís conduce a una puerta. Le susurras a Pnimm que permanezca oculto a la vista, y te ajustas tu disfraz. Te has puesto la capa al revés para dejar al descubierto el forro negro y parecerte aún más a una bruja nocturna. Te levantas el embozo, ocultando una parte de tu rostro. A continuación agarras por el cabello a una larva inconsciente y llamas a la puerta.

El paño cede. Enmarcado en el dintel, con sus manos esqueléticas suspendidas como las de una mantis religiosa, aparece el cadáver errante.

—¡Ya era hora! —ruge lanzándote una fulgurante mirada.

—Hoy os he traído una muy jugosa, señor. —Arrastras la larva por la estancia hasta un rincón y la sueltas. Sientes alivio al liberarte de ella. Temías que su fetidez te produjera unas náuseas incontrolables.

—Os habéis instalado en un bonito nicho, señor —comentas mirando a tu alrededor con fingida admiración.

—¿Dónde está tu amiga? —pregunta el cadáver errante con frialdad—. La que viene siempre.

—La he dejado muy atareada buscándoos más bocaditos, señor. Habéis agotado rápidamente sus reservas.

La habitación es pequeña y lóbrega. Esa circunstancia puede favorecerte.

—No veo instrumentos mágicos —piensas—. Debe haber montado su laboratorio en otra parte del castillo. —De pronto, atrae tu atención un objeto familiar que hay sobre la mesa: el libro de tu padre.

Mientras, el cadáver errante ha estado hurgando en su harapienta túnica y ha sacado una vieja bolsa de cuero. Con sus huesudos dedos te presenta algunas monedas, que manipula torpemente.

—Oh, no debéis pagarme, señor. Al menos por esta vez —dices—. Había pensado en algo distinto.

El cadáver errante deja de manosear las monedas y te observa con su penetrante mirada, esperando a que termines.

—Un libro, señor. Por fin he aprendido a leer y necesito algo que me distraiga durante las largas horas que vuestra señoría pasa durmiendo.

Con estudiada parsimonia, la criatura devuelve las monedas a la bolsa y guarda ésta entre los pliegues de su túnica.

—Debo reconocer que eres más razonable que tu amiga —dice. Y, con gesto negligente, avanza hacia la estantería—. Elige tú misma.

Te acercas a la improvisada biblioteca, renqueando como lo haría una vieja, y coges un enorme volumen de formatos y cubierta similares a los del de tu padre.

Ocultas el libro bajo tu capa y te diriges a la puerta. Pero cuando pasas junto a la mesa, tropiezas, a propósito contra una pata y vuelcas su contenido, incluido el libro de hechizos.

El cadáver errante se enfurece.

—¡Estúpida mujer! —ruge—. ¿Tan torpe te han vuelto los años que no ves ni una mesa que se alza delante de tu ajado cuerpo?

—Lo siento señor. Tenéis razón, soy más torpe y más ciega que un topo. Permitid que ordene este desastre.

Te apresuras a colocar la mesa en su lugar y a disponer de nuevo sobre ella todos los objetos que has tirado... Todos, menos el libro de hechizos de tu padre, que cambias por el que guardabas bajo la capa.

—Ya está, señor —dices cuando terminas—. Todo arreglado, como si nada hubiera ocurrido.

Empiezas a avanzar hacia la puerta, apretando contra tu pecho el libro de hechizos.

—La próxima vez mándame a tu amiga, la otra bruja. Me sale un poco más cara, pero al menos sabe por dónde anda.

El cadáver errante te ha seguido y está en el quicio de la puerta, a escasos centímetros de ti. Penetra en tu nariz la fetidez de su podrido cuerpo. Intentas contener la respiración. Semioculto en la túnica de la criatura, pende de una cadena de oro un amuleto también dorado.

Parece muy antiguo y valioso. Al instante comprendes de qué se trata. Es un objeto mágico llamado filacteria, que permite al cadáver viajar del plano astral al de los vivos. Si se rompe su encantamiento, se destruye la existencia física del monstruo, causando su desaparición.

—¿Necesitaréis otro bocado esta noche, señor? —preguntas.

Estás ganando tiempo, mientras deliberas sobre el talismán. Si se lo arrancas y sales corriendo, habrás recuperado el libro y eliminado al cadáver errante. Pero para hacerlo tendrías que tocarle, y eso es algo que cualquier persona sensata se resistiría a intentar. Es como caminar entre llamas, sólo que en vez de calor se siente un intenso frío. En cualquier caso, el resultado sería el mismo. No sobrevivirías.

—Quizá —responde el cadáver errante—. Os lo haré saber. —Mueve su esquelético cuerpo, y el amuleto desaparece entre los pliegues de su túnica. Acabas de perder la oportunidad de arrebatárselo.

—Muy bien, señor. —Sales renqueando al pasillo. La puerta se cierra bruscamente detrás de ti. En ese preciso instante Pnimm surge de las sombras.

—¿Lo tienes? —pregunta visiblemente ansioso al verte.

Le muestras el libro con una triunfante sonrisa.

—¿Y qué tienes que decirme del cadáver errante?

—Debemos olvidarlo. Enfrentarse a él entrañaría demasiados riesgos. Le hemos quitado el libro de hechizos y eso es lo que verdaderamente importa.

Abandonáis Necrópolis lo más deprisa posible. Cuando llegáis a casa, tu padre os recibe con inusitada satisfacción. Ha recuperado por fin el libro de hechizos y por fortuna su hijo está sano y salvo. No dice una palabra acerca del nauseabundo cadáver errante, y tú te olvidas de que existe.

Un día tu padre entra en tu alcoba y te comunica una noticia. Un mago amigo suyo ha perdido su varita. Al parecer le ha sido robada por un cadáver errante. Tu padre no te explica si se han forjado planes para destruir al culpable, y en ningún momento te reprocha que no acabaras con él cuando estuviste en Necrópolis; pero el tono de su voz delata su desencanto.

Esa noche, cuando te quedas solo en tu habitación, te juras a ti mismo que si un cadáver errante vuelve a exhibir ante ti su amuleto se lo arrebatarás y te darás a la fuga.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.](#)

«Si he de hacer algo —piensas intentando estimularte—, tendré que hacerlo rápido».

Sin abandonarte a tus reflexiones lanzas la caja, con el libro dentro, contra el rostro del cadáver errante. Tu ataque pilla por sorpresa a la criatura, que cae al suelo con estrépito.

—Eso no le detendrá mucho tiempo —te dices— pero al menos he ganado unos segundos.

La caja no debía estar cerrada herméticamente, porque se abre con el golpe y su contenido se desparrama por el suelo. Corres hacia el libro para recuperarlo. Yace abierto por una página de hechizos. De pronto se te ocurre que quizá tengas una remota posibilidad de encontrar un encantamiento que la criatura no pueda deshacer. Pero debes darte prisa.

Empiezas a leer desenfrenadamente, mientras el cadáver errante se recupera del golpe y pone en pie su huesudo cuerpo. Tu frustración aumenta al comprobar que no hay nada que pueda servirte. Al parecer, tu padre ha trabajado sólo con conjuros, y tú no necesitas entidades adicionales. Ya tienes más que suficientes.

Mientras tanto, el miedo ha hecho presa en Pnimm.

—¡Corre, Eric! —exclama—. ¡Coge el libro y huye! ¡Cuidado, o te atraparé!

Hojeas página tras página consultando todos los hechizos, pero no descubres nada útil. El cadáver errante se acerca despacio con sus huesudas manos extendidas hacia ti. El simple contacto de uno de esos horribles dedos bastará para eliminarte.

De pronto, tu mirada se detiene en algo prometedor. Es un hechizo que debe haber creado tu padre, pues nunca habías oído hablar de él. Se trata de una posibilidad remota, pues no estás seguro de saber invocarlo y, aunque lo hagas correctamente, no tienes ninguna garantía de que funcione.

El cadáver errante se abalanza sobre ti, pero esquivas su ataque. Necesitas sólo unos segundos más. Al fin, estás listo. Temblando de miedo, pronuncias las palabras del hechizo.

La criatura se detiene de forma súbita. En sus esqueléticas manos empieza a crecer la carne. Los nervios y las arterias se enroscan en sus huesos hasta quedar cubiertas por envolturas de músculos y tendones. Por fin, empieza a formarse la piel.

También el rostro del cadáver se altera en cuestión de segundos. Se llenan las cuencas de sus ojos, sus pómulos y su nariz, perfilando la figura humana de un

hombre muy viejo, pero vivo en definitiva.

—¿Qué has hecho? —pregunta el cadáver errante, con tono de espanto.

—Como no podía mataros —respondes—, os he devuelto a la vida.

El cadáver está atónito. Levanta sus brazos recubiertos de carne y los contempla sin acertar a creerlo. Mientras, corres hasta la mesa y empiezas a tirar del pie de Pnimm. Unos momentos después está libre, y puedes examinarlo para comprobar si ha sufrido heridas graves.

—Pero... pero no lo entiendes —dice el cadáver errante convertido en un ser vivo—. Me gustaba más mi anterior personalidad. Ahora tendré que morir algún día. ¡Deberé enfrentarme a mi propio fin!

—Pues claro —respondes sin la menor compasión—. Antes o después todos tenemos que enfrentarnos a la muerte. Mi padre, yo, e incluso Pnimm dejaremos de existir algún día.



—¡Y tendré que salir de nuevo al mundo! —gime el anciano.

—Os acostumbraréis.

La pierna de Pnimm parece estar ilesa. Le ayudas a encaramarse a tu hombro y, colocándote el libro de tu padre bajo el brazo, diriges tus pasos hacia la puerta.

—¡Mi magia y mis poderes se han evaporado! ¿Qué será de mí? ¿Cómo viviré? —sigue lamentándose el viejo.

—Encontraréis el modo de seguir adelante, estoy seguro —replicas.

Una vez en el exterior, Pnimm te asedia a preguntas.

—¿Qué hechizo era ése? ¿Un potente encantamiento de muerte? ¿Un conjuro asesino?

—No —le explicas riéndote—. Nada de eso. Los hechizos mortíferos no surten efecto con un cadáver. El encantamiento que he utilizado se llama «el despertar de los muertos».

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.](#)

La escalera principal es muy ancha al principio, pero no tarda en estrecharse y empezar a serpentear, como si siguiera su propio camino. Reina una total oscuridad.

A pesar de la oscilante luz de tu antorcha la penumbra se cierne amenazadora, produciéndote la desagradable sensación de que oculta algo o a alguien, quizá a una criatura que desea eliminarte.

Para aumentar tu inquietud Pnimm elige este momento, por razones que sólo él conoce, para tratar de impresionarte con sus conocimientos sobre los muertos vivientes.

—En primer lugar están los espíritus elementales y los fantasmas —dice—. Aunque temibles, pertenecen a la clase inferior de los habitantes del mundo subterráneo. Podemos mirarles a los ojos sin que el miedo nos domine. Pero los espectros y los muertos inteligentes ya son otra cuestión. Un tío mío se topó con un espectro en un cementerio y quedó tan turbado que enmudeció. Durante un año no pudo pronunciar una palabra.

No sabes si es a causa de la charla incesante de Pnimm o de tu creciente temor ante el profundo y lóbrego agujero por el que estáis descendiendo, pero empiezas a sentirte muy extraño. Tienes las manos y los pies helados, y un singular agotamiento entorpece el movimiento de tus piernas. Apenas puedes caminar sin sujetarte a la pared.

Pnimm advierte en seguida el cambio que se está obrando en ti y te pregunta preocupado:

—Eric, ¿qué te sucede?

—No lo sé. Quizá son sólo mis nervios alterados. ¿No podríamos detenernos un momento? Necesito descansar.

Te dejas caer en la escalera, exhausto. Pnimm te arrebató la antorcha y salta al peldaño superior para quedar a tu misma altura.

—No tienes muy buen aspecto, Eric —dice examinándote—. No estarás enfermo, ¿verdad?

—Quizá un poco mareado. —Apenas pronuncias estas palabras, te desplomas sobre la escalera. Cierras los ojos y todo empieza a dar vueltas. Te sientes más débil a cada segundo que pasa.

—¡Pnimm! —balbuceas angustiado—. ¡No puedo casi hablar!

Te pesan los párpados. Te invade una apremiante necesidad de dormir, pero luchas contra ella. Algo te dice que no debes abandonarte.

Pnimm está cada vez más preocupado. Sube y baja por la escalera farfullando algo ininteligible. De pronto, se le ocurre una idea.

Extendiendo ambas manos pronuncia un encantamiento, y al instante una descarga mágica brota de sus dedos y se eleva en el aire, formando un resplandeciente rayo de luz que no tarda en inundar la escalera. Abres los ojos, y bajo su resplandor ves algo muy peculiar. Suspendida sobre ti, se extiende una franja de oscuridad que la luz no puede penetrar.



—¡Eric, una sombra! —exclama Pnimm.

¡Claro! ¡Tiene razón! Además de los espíritus y los espectros, existen otras criaturas malignas denominadas sombras. Se ocultan en la oscuridad y atacan envolviendo a sus víctimas para absorber su energía vital.

—Ahora comprendo por qué me siento tan débil —te dices.

Aunque conoce el problema, Pnimm parece no saber cómo combatirlo.

Desenvaina su espada, pero no se decide a utilizarla. Crees comprender el motivo. Si se acerca demasiado, la sombra le envolverá también a él, y entonces ambos os quedaréis sin fuerzas y nadie podrá ayudaros.

De pronto, descubres algo en la escalera, algo que has pasado por alto en la penumbra. Hay monedas esparcidas por todas partes. Parecen de plata. Todas las criaturas espectrales temen a la plata, o al menos eso has oído contar en las leyendas. Quizá si hicieras acopio de energía podrías coger un puñado y arrojárselas a la sombra. Eso la obligaría a retroceder, devolviéndote la libertad.

Pnimm no ha visto las monedas. Te dispones a atraer su atención hacia ellas, cuando, de pronto, cruza tu mente un horrible pensamiento.

Quizá no sean de plata —farfullas—. Si viene hasta aquí y no lo son, la sombra le atacará.

¿Qué hacer? Sólo tienes fuerzas suficientes para decir unas palabras en voz alta y lograr que Pnimm te oiga, así que debes elegirlas con cuidado. ¿Es preferible avisarle sobre las monedas u ordenarle que use su espada?

1. Si quieres que Pnimm ataque con su espada, pasa a la página 51.
2. Si crees que tendrá más posibilidades con las monedas de plata, pasa a la página 117.

Bajo vuestra inquieta mirada, la luz solar se desvanece hasta que sólo se distinguen los objetos de mayor tamaño. En el diván, el extraño y huesudo cuerpo del cadáver errante se yergue en posición vertical. No bosteza ni se despereza; como un autómata se dirige a una estantería de libros que hay apoyada contra el muro y coge una caja metálica. Pasando su esquelética mano sobre la caja, farfulla un encantamiento y la tapa se levanta. En el interior está el libro de tu padre.

—¿Qué te parece? —susurra Pnimm—. La criatura ha ido directamente en su busca. Ya decía yo que debíamos esperar.

El cadáver errante lee varias páginas sin cambiar de postura, y a continuación se acerca a una mesa y deposita el libro sobre ella. Estudia un párrafo ayudándose con su huesudo dedo índice y empieza a recoger diversos artículos de los cajones y estantes de la sala: un frasco de aquí, una bolsa de cuero de allí...

Al cabo de unos minutos, cuando ha reunido sobre la mesa una variada colección, el cadáver se sitúa en un espacio abierto en el centro de la estancia, de tal modo que podéis verle a la perfección desde vuestro balcón observatorio. De una pequeña bolsa extrae un polvillo azul y lo vierte en el suelo, trazando una línea.

—¿Qué hace? —pregunta Pnimm.

—Forma una figura para hacer un conjuro, un pentáculo. Va a invocar la presencia de alguien. Si no me equivoco, será una criatura muy peligrosa. Vamos, tenemos que arrebatarse el libro cuanto antes.

Por las ventanas se filtra una agonizante luz azul cobalto; en la sala de torturas reina una oscuridad casi absoluta, cuando Pnimm y tú saltáis por el balcón y avanzáis con sigilo hacia la mesa del cadáver errante.

Mientras tanto, la criatura ha cogido los ingredientes que reunió antes, los ha triturado en un mortero y ahora utiliza la mezcla como combustible de las lamparillas de alcohol que ha colocado en los extremos del pentáculo. También enciende el polvillo azul, que empieza a arder al instante. Se eleva del suelo una luz azulada bajo la atenta mirada del cadáver errante, que contempla la escena con el gesto más próximo a la satisfacción que puede asumir semejante monstruo.

Parece estar totalmente absorto. Pnimm y tú aprovecháis para acercaros a la mesa.

—No basta recuperar el libro —le susurras a Pnimm—. Tenemos que acabar con ese ser de ultratumba o volverá a robarlo.

—Pero ¿cómo?

—¿Ves el amuleto que cuelga de su cuello? —Lo has descubierto antes. Es un pesado talismán que pende de una cadena de oro. Parece muy antiguo y valioso.

—¿Y bien?

—Ese amuleto se llama filacteria y es lo único que permite al cadáver errante viajar del plano astral al nuestro. Si lo destruimos, la criatura desaparecerá y tardará siglos en volver.

—¡Es una maravillosa ocurrencia! —exclama Pnimm, que evidentemente piensa que la ocurrencia en cuestión es un tanto peregrina—. ¿Por qué no nos plantamos ante él y le pedimos que nos dé su filactita, o comoquiera que se llame? Luego no tendremos más que salir al exterior y arrojarla al mar.

—Se me ocurre algo mejor. Creo que sé con quién trata de establecer contacto el cadáver errante. Podríamos engañarle induciéndole a pensar que lo ha conseguido. Ayúdame a arrancar un fragmento de pergamino.

Has ideado un plan muy atrevido, cuyo éxito dependerá de tu exacto cálculo del tiempo. Has deducido que el cadáver errante intenta conjurar a uno de los demonios más importantes, quizá al mismo Maligno. Pero el hechizo no surtirá efecto hasta que pronuncie la última palabra. Valiéndote de tus dotes de ventrílocuo, podrías presentarte ante él antes de que termine y convencerle de que ha logrado su propósito. Quizá entonces pudieras obligarle a cometer un error fatal, engañándole con astucia.

El cadáver errante empieza a recitar las palabras del hechizo... ¡pero lo hace en latín! No conoces esa lengua. Has de aparecer justo antes de que concluya, pero no sabes distinguir el momento adecuado. ¿Te presentas ahora o debes esperar?

1. Si crees que éste es el momento idóneo para hablar, pasa a la página 58.
2. Si prefieres esperar un poco, pasa a la página 79.

De entre los pliegues de la túnica del cadáver errante sobresale un brillante disco de metal amarillo. Te acercas para examinarlo y compruebas que se trata de un amuleto. Cuelga de una gruesa cadena metálica. Los eslabones son de hierro fundido.

—Si tiro con la fuerza suficiente, quizá rompa esa cadena —te dices—. Bastará una buena sacudida.

Levantas la mirada hacia los ventanucos del techo. La luz que se filtra por ellos es ahora de vivos tonos rojizos. El cadáver errante despertará de un momento a otro.

Temblando, agarras con firmeza el amuleto y das un violento tirón. La cadena no se rompe.

En ese preciso instante la cabeza de la criatura se eleva sobre su almohada. Sus ojos, maliciosos puntos de luz que se originan en algún recoveco de su cerebro, te contemplan fulgurantes. Instintivamente sueltas el amuleto y aprietas a correr, pero una huesuda mano se clava en tu muñeca, inmovilizándote.

Su contacto es gélido. El calor de tu cuerpo se desvanece, y un entumecimiento invade todo tu cuerpo como la oscuridad invade una estancia si se apagan a un tiempo todas las velas.

—Así que querías matarme, ¿no es verdad? —pregunta el cadáver errante atrayéndote hacia sí.

Intentas hablar, pero no puedes. El terrible frío te ha dejado paralizado. La criatura parece saberlo y no espera tu respuesta.



—Y también robarme —añade con una mueca burlona. Acto seguido se levanta del diván y, sujetando aún tu muñeca, te arrastra por la sala. No puedes hacer nada para evitarlo.

—¿Te gustaría ver lo que me propongo hacer con ese libro que has tenido la osadía de intentar arrebatarme?

—Sí —piensas—. Cualquier cosa con tal de ganar tiempo. Tengo que hallar la forma de huir.

Del putrefacto cuerpo del cadáver errante mana una espantosa fetidez que penetra en tus vías olfativas mientras te ata firmemente las manos a la barandilla del balcón. Cuando te tiene bien sujeto, la criatura extiende el brazo y saca el libro del lugar donde lo habías escondido.

—Serás mi testigo, joven amigo —dice—. Sea lo que fuere lo que ocurra esta noche, debes contar al mundo que *él* ha estado en mi poder, aunque sólo sea por un brevísimo espacio de tiempo.

La expresión de tus ojos debe delatar la pregunta que se ha formado en tu mente, pues la criatura acaricia tu rostro con su gélida mano y añade:

—¿Quieres saber de quién estoy hablando? Pronto lo verás, amigo mío. Sólo has de tener un poco de paciencia.

Tras asegurarse de que no puedes desprenderte de tus ligaduras, el cadáver errante vuelve, con el libro en la mano, al otro extremo de la sala para iniciar los preparativos.

Sacando objetos de cajones y estantes, el cadáver reúne lo que se te antojan los componentes de un hechizo. Luego dibuja en el suelo, con un polvillo azul, las líneas de un pentáculo, deposita varias lamparillas de alcohol en los lugares adecuados y las enciende. Al instante, una luz azulada se eleva del suelo, proyectando en toda la sala largas y fantasmales sombras.

—Va a conjurar a alguien —te dices con desánimo.

Abriendo el libro, el cadáver errante empieza a leer un hechizo en voz alta. Lo recita en latín. Nunca antes lo habías oído. Debe ser uno de los antiguos encantamientos en los que ha estado trabajando tu padre y que ha guardado en el mayor secreto.

En el centro del pentáculo se forma una nube de gas que se eleva en torbellinos hasta el techo.

—Sea quien fuere la criatura que ha invocado el cadáver, no es pequeña —farfullas.

El gas empieza a girar sobre sí mismo, cada vez más deprisa; de pronto, una imponente figura toma forma ante tus ojos. Es tan alta como la sala y se cubre casi por completo con una oscura capa. Por debajo de su capucha asoman unos ojos incandescentes que os contemplan con fiereza, pero el resto de su rostro queda oculto en la penumbra. Una aureola de maldad inunda la estancia.

No necesitas mucha imaginación para comprender que se trata de uno de los

moradores del mundo de las tinieblas, quizá el Maligno en persona. Sólo un cadáver errante puede estar lo bastante loco para acometer tan osada empresa.

—¿Me has llamado? —pregunta la majestuosa figura con una voz de trueno que hace temblar el balcón.

—Buenas noches, señor del mal —le saluda el cadáver con tono respetuoso.

—¡Miserable criatura que no estás ni muerta ni viva! No has contestado a mi pregunta. ¿Para qué has osado llamarme?

El cadáver errante tarda un momento en responder, y te preguntas si la visión del Maligno, totalmente materializado, no le habrá hecho enmudecer. Pero cuando habla, comprendes que su pausa no ha sido más que un golpe de efecto.

—Para contemplaros, señor. Para miraros a los ojos y dejar que vos me veáis a mí.

Te sorprende detectar la extraordinaria claridad y parsimonia que presiden las palabras del cadáver errante. Al parecer, no siente el menor miedo.

En cuanto al Maligno, resulta evidente que no era ésa la respuesta que esperaba. Clava unos instantes su mirada en el rostro del cadáver, escudriñándole con sus negros y ardientes ojos. Acto seguido, pronuncia estas palabras:

—Eres un alma vagabunda y arruinada, que debía deambular para siempre entre los oscuros confines de la vida y la muerte. ¿Intentas insinuar que ha terminado tu peregrinaje?

—Estoy cansado, señor. La vida eterna se ha convertido en una carga. Deseo acabar con esta existencia y empezar otra nueva. Pero antes de contestar, escuchadme con atención: Estáis en mi pentáculo y me pertenecéis. Os he invocado para que vinierais aquí y os tengo bajo control. En un tiempo fui un gran mago, el mejor de todos. Vos lo sabéis y debéis tratarme en consecuencia.

Te resulta difícil ver bien la escena desde tu ángulo, pero tienes la impresión de que al oír estas palabras el Maligno esboza una sonrisa, no burlona y cargada de malicia o de odio, sino una sonrisa complacida.

—De acuerdo —responde—. He venido y te he visto; ahora te asignaré un puesto entre mis siervos del más allá, conforme a tu categoría.

El enorme diablo desaparece en medio de un gran resplandor y el cadáver errante, una vez concluido el hechizo, se desploma en el suelo. Sus huesos empiezan a pudrirse, y a los pocos momentos no queda de él más que un montículo de polvo.

Sientes que unas diminutas manos tiran de los nudos de la cuerda que te sujeta las muñecas. Bajas la mirada y ves a Pnimm con el rostro fruncido por el denodado esfuerzo que realiza para liberarte de tus ataduras.

—¿Dónde está el cadáver errante? —pregunta.

Intentas moverte y descubres que ya no estás paralizado. Al parecer, con la muerte de la criatura se ha disipado su magia.

—Se ha ido para siempre, por lo menos su alma —respondes—. Lo que queda de su cuerpo está delante de ti.

—Pero ¿qué ha ocurrido, Eric?

—No estoy muy seguro. Creo que el cadáver errante se ha convertido en algo más que un simple espectro. Se ha proporcionado a sí mismo una vida —o una muerte— mejor. Y mi padre le ha ayudado, aunque él lo ignora. Recoge el libro, ¿quieres? Esa criatura nunca tuvo intención de robarlo, sólo lo tomó prestado durante unas horas.

Pnimm te entrega el libro y declara:

—Sigo sin comprenderlo.

—Trataré de explicártelo mejor camino de casa. En cualquier caso, hemos recuperado el libro de hechizos de mi padre, y eso es lo más importante. Vamos, estoy seguro de que nos espera con ansiedad.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al comienzo.](#)

ÍNDICE DE SERES Y MONSTRUOS

Cadáver errante: Criatura que en vida fue mago, pero vendió su alma al diablo para adquirir la inmortalidad. Después de muerto, sigue vagando en forma de esqueleto y bajo la protección de un amuleto que le permite viajar del plano astral a nuestra dimensión. Al igual que los vampiros, sólo entra en actividad cuando cae la noche.

Oso-lechuza: Como su nombre indica, animal que es mitad plantígrado y mitad lechuza. Tiene los hábitos de ambos, pero es poderoso y agresivo. Despide un olor hediondo y da muestras de escasa inteligencia.

Bruja nocturna: Hechicera que vive en el mundo subterráneo, donde colecciona toda clase de larvas para alimentar con ellas al cadáver errante.

Devoradora de intelectos: Masa informe que se adhiere a la cabeza de los seres inteligentes y se alimenta de sus pensamientos, anulando su ego.

Espíritu carroñero: Muerto viviente que se alimenta de cadáveres. Con su mordedura puede dejar paralizada a cualquier criatura para luego devorarla.

Sombra: Ser perverso que, en forma de nube negra, envuelve a sus víctimas para absorber su energía vital.

El Maligno: Personificación del diablo, que acude al ser invocado mediante un conjuro. Su enorme cuerpo aparece cubierto por una capa negra, y su rostro queda oculto tras una capucha. Sólo se ven sus fulgurantes ojos, que son como ascuas encendidas.