

El mundo de



*Magía: Hechizos y
Bendiciones*

Marc H. Wyman

⊕ Chris Bogues

traducido por Guillermo Pereyra

Enero 2002

Magia:
Hechizos y Bendiciones

Compilación de Arinense Sol,
Decana de la Real Academia de
Hechicería de Hallowton,
Cayaboré

Dedicado a Su Alteza, el Rey
Armyron IV, en el año 3167
después del Diluvio de los Duendes

ÍNDICE

Prefacio	1
<i>Introducción</i>	1
<i>De la naturaleza de la magia</i>	1
Comparación entre los hechizos y las bendiciones.....	3
Los utensilios mágicos (objetos)	4
Método del libro y agradecimientos	5
Sección I: Hechizos	7
<i>La luz deslumbrante de la atención</i>	7
<i>La bola de fuego</i>	9
<i>El felino al acecho (las botas silenciosas)</i>	11
<i>Guantes de escalamiento de muros</i>	12
Sección II: Bendiciones y maldiciones	14
<i>Curación</i>	14
<i>Licuación de la piedra</i>	17
Sección III: Utensilios mágicos	20
<i>El bastón del dragón</i>	20
<i>La puerta espejo</i>	22
<i>El guantelete de la resurrección</i>	24
<i>Brazaletes de luz</i>	26

Prefacio

INTRODUCCIÓN

La “magia”.

Nada más que una palabra, que, sin embargo, significa tantas cosas. Es belleza, es bajeza. La creación de lo nuevo, la destrucción de lo viejo. Hace la vida más sencilla, y trae tribulaciones a nuestra existencia.

Todavía recuerdo al primer profesor que tuve en esta regia institución —hace ya muchos años de esto—, un hechicero robusto de mejillas agraciadas, que disfrutaba de la vida en todo su esplendor. “Muchacha” —me dijo— “pensarás que la magia es la respuesta a todos tus interrogantes. No lo niegues, se te ve en los ojos. El problema es que, justamente, no es así. La respuesta que te ofrece la magia sólo te planteará nuevos interrogantes para los que no hay contestación. Así que, antes de realizar hechizos, fíjate que cuentas con una solución terrena para resolverlos.”

Era muy sabio, y tantas veces he visto sus enseñanzas reflejadas en la realidad. Hechiceros que se valen en forma permanente de su magia y que terminan atrapados en las redes que tejieron gracias a sus propios hechizos. Clérigos tan seguros de la confianza que Dios deposita en ellos que pierden de vista a quienes deberían proteger. Buenas personas para quienes la magia implica su perdición.

Todos los años, en oportunidad de la presentación de una nueva camada de estudiantes en la academia, les repito la advertencia de mi maestro, que ha sido la esencia de mi filosofía respecto de la magia, y que me ha sido muy útil. Espero que les haya servido a mis alumnos tanto como a mí, y es esa misma esperanza la que me mueve a incluir dicha advertencia en el prefacio de este libro.

La presente obra tiene por objeto reunir todo el conocimiento referente a hechizos, bendiciones y maldiciones existentes en Gushémal. Por su propia naturaleza, es una tarea que quizás nunca llegue a su fin; a menudo, se desarrollan nuevos hechizos, o, si no, se les da un nuevo uso. Por lo tanto debo confiar en los hechiceros de nuestro mundo para obtener información, ya sea en lo que hace a tales modificaciones, hechizos que he pasado por alto, o descubrimientos de antiguos utensilios mágicos. Si llegaran a saber de tales hechos, no tienen más que enviarme una *magiesquela* a arynesse@gushemal.com.

DE LA NATURALEZA DE LA MAGIA

Lo sobrenatural no es una fuerza fácil de manejar. Resulta difícil explicarle a aquéllos cuya ductilidad para estos menesteres es escasa o que no han recibido formación la sensación que provoca

la magia; hay quienes han establecido un vínculo entre ella y las aguas de un océano de proporciones gigantescas que quedó atrapado dentro de una burbuja situada más allá del mundo que conocemos. El hechicero o sacerdote hacen que aparezcan fisuras en la superficie de la burbuja, a través de las que fluye la magia, y es la habilidad de quien la maneja la que controla el flujo y hace que sirva al uso que corresponde.

Cada forma de vida de nuestro mundo cuenta con la capacidad para provocar tal fisura, aunque la mayoría no puede obtener más que unas pocas partículas de magia, lo que está muy por debajo del nivel mínimo que se necesita para realizar hechizos sencillos. Por lo tanto, es como si esta persona no con aptitud alguna para la magia. Aquéllos que cuentan con mayores aptitudes pero que jamás han recibido ninguna formación respecto de la magia provocan fisuras sin querer, y la magia que fluye hacia ellos se hace difícil de controlar. (Y en caso de que no exista ningún —o, si existe, es escaso— control, resulta dudoso que tenga algún efecto perceptible. A menos que, claro está, lo que haya es control subconsciente, que es lo que a menudo ocurre con quienes tienen poder pero que no han recibido instrucción, y es así que por lo general los resultados son catastróficos.)

Llamamos nivel taumátúrgico —o NT— a esta capacidad que tiene una persona para conservar partículas de magia. No es un don de nacimiento, pero se puede ir modificando y desarrollando si se recibe instrucción y se adquiere experiencia. El entendimiento por parte del hechicero respecto del fluido de la magia le es útil a efectos de manejar mejor el influjo, a la vez que la utilización constante de esa facultad de conservación lo hace más sólido. Respecto de esto último, el NT es similar a la fortaleza muscular: la ejercitación regular aumenta la fuerza física, de la misma manera que la ejercitación de las facultades mágicas aumenta el NT.

Cuanto mayor sea el NT, más poderosos son los hechizos que puedan realizarse. Resulta evidente que cada hechizo implica la pérdida de las partículas de magia que se tienen, de tal forma que el hechicero tendrá que reponer sus reservas. Por desgracia, para ello se necesita tiempo y estar descansado; en condiciones de suma presión, resulta difícil hallar la calma necesaria para la realización controlada de la fisura exacta.

Así, si bien en teoría el hechicero tiene la capacidad de reponer las energías mágicas cada vez que consuma una porción, en el común de los casos se torna imposible debido a factores externos.

Vale aquí hacer el siguiente comentario: según registros históricos, estamos en condiciones de afirmar que en ciertas épocas de la antigüedad resultaba más sencilla la obtención de poderes mágicos; y, en ocasiones, ello era mucho más sencillo. Asimismo, otros registros indican que hubo un tiempo en que implicaba una tarea más difícil que en nuestra época. Existen numerosas teorías que explican por qué ello es así, aunque he encontrado puntos flojos en la mayoría. Algunas, por ejemplo, plantean que la piel que recubre la burbuja de la magia aumenta su grosor con el paso del tiempo, lo que aumenta o disminuye el grado de dificultad para realizar fisuras en ella.

Sin embargo, en mi querida Cayabó contamos con registros que datan de tiempos muy remotos, y es en ellos en los que hemos realizado mediciones del NT de gran cantidad de hechiceros y

sacerdotes, como así también de las fisuras que realizaron en la superficie de la burbuja. Según los datos estadísticos, el ancho de las rupturas era igual en todos los casos analizados, si bien el flujo de magia en bruto presentaba variaciones, siendo a veces mayor o menor. Por lo tanto, la piel, para seguir utilizando la metáfora, conserva igual espesor todo el tiempo.

No presenta modificaciones, y aun así las cantidades son diferentes. ¿Por qué ello es así? Tengo para mí que la teoría se relaciona con aquella idea del océano que se halla en el interior de la burbuja, el que se hallaría sujeto a las variaciones de las mareas, bajamar y pleamar, las que se producen conforme a una suerte de ciclo cósmico. Los hechiceros y sacerdotes de Gushémal se hallan en la costa, esforzándose por recoger las aguas sobrenaturales de dicho océano. En la pleamar, se llenan las manos con ellas, en tanto que en bajamar deben contentarse con apenas unas pocas gotas.

Supongo que en esta época nos encontramos en el nivel intermedio; quizás vivamos lo suficiente para ver un cambio a nuestro favor de las mareas de la magia.

Comparación entre los hechizos y las bendiciones

Es un error de concepto creer que no existen diferencias entre los hechiceros y los sacerdotes. Si bien es cierto que ambos echan mano del mismo recurso sobrenatural, no lo utilizan de la idéntica manera. Jeyahrar —¡alabado sea el dios de la magia!— nos ha dado el don de la creación. La magia que fluye a través de nosotros puede llegar a crear algo de la nada; su energía se corporiza en el mundo físico, sea formando una bola de fuego o una estatuilla de oro.

Los sacerdotes reciben sus poderes taumatúrgicos de los dioses a quienes sirven, de lo que se colige que el NT que poseían previamente a su ordenación es insignificante. Es por intermedio de sus dioses que consiguen elevar su NT, aun en casos en que éste fuera prácticamente nulo con anterioridad. Sin embargo, no pueden crear nada. Pero pueden modificar lo que ya existe. Echan una bendición —o una maldición—, y el efecto mágico se produce. Por ejemplo, suya es la facultad de sanar, algo que ningún hechicero puede hacer.

En ocasiones, el efecto de los hechizos o las bendiciones parecen idénticos, pero el proceso para alcanzar dicho efecto es muy diferente en uno y otro caso. A menudo el hechicero debe recurrir a componentes mágicos para que el hechizo tenga el efecto deseado, como cuando se aplica un ungüento que hace que la superficie de aplicación se torne pegajosa. Parecería que lo que se ha modificado es el ungüento o la superficie, pero ellos permanecen inalterados. ¡Lo que en realidad ocurre es que es que el ungüento transmite esa pegajosidad a la vez que es portador de ella!

Por otra parte, el sacerdote también utiliza componentes físicos, que modifica mediante su bendición a fin de que aparezcan como creados de la nada. La diferencia es fugaz, si bien ella existe.

(Nunca se ha brindado una respuesta clara al interrogante de si el uso de la magia por parte del sacerdote constituye una “bendición” o una “maldición”. Algunas órdenes han denominado a los hechizos por su nombre; otras consideran bendiciones a los hechizos que favorecen a quienes van

dirigidos, y maldiciones a los que conllevan la destrucción o la decadencia; finalmente, hay algunas que han optado por utilizar únicamente el término “bendición”.)

Los utensilios mágicos (objetos)

Como se indicó en los párrafos anteriores, tanto hechiceros como sacerdotes tienen la capacidad de producir utensilios mágicos, si bien de forma diferente. El abanico de posibilidades es tan amplio en este caso como el número de hechizos y bendiciones —que reconoce como límites sólo la imaginación y el NT—.

Existen ciertas categorías básicas que quisiera tratar:

Comenzaré tratando el instrumento que otorga poder mágico a quien no hace uso de él. El objeto se halla cargado para producir cierto efecto determinado, —digamos, un hechizo para detectar trampas tendidas—. Este efecto puede provocarse a través de procedimientos no mágicos, como pueden ser presionar un botón o pronunciar una palabra clave. La gran mayoría de ellos posee capacidad de uso limitada, aunque el hechicero o el sacerdote pueden recargarlos en todo momento.

(Esto último depende en gran medida de la naturaleza del efecto mágico específico. Es caso de tratarse de uno que exige gran cantidad de energía, no todo hechicero cuenta con el NT necesario para ello. Pero para seguir con el ejemplo anterior, un instrumento para detección de trampas no tendría que requerir recarga. Más aún, probablemente tal instrumento pueda utilizarse miles de veces antes de que sea necesario recargarlo.)

A propósito: son muchos los hechiceros y sacerdotes que hacen uso de estos objetos. Por un lado, su utilización no disminuye su NT; por el otro, no sufren el inconveniente de tener que recordar el hechizo con exactitud y hacer todo un procedimiento para realizarlo.

En segundo lugar, existen utensilios que realzan las aptitudes mágicas. De hecho, actúan como receptáculos adicionales de magia, aumentando así el NT del hechicero.

La mayoría de los utensilios que corresponden a esta categoría proveen su energía de NT por única vez. Pierden sus cualidades una vez que se los utiliza, para convertirse luego en objetos comunes y corrientes. Sin embargo, existen unos pocos y preciados utensilios que vuelven a cargarse de energía por sí mismos. Por ello puede considerárselos como objetos que posibilitan que el aumento del NT del hechicero sea permanente en vez de temporario. (La pérdida de tal instrumento, como resulta obvio, impide que tenga lugar un incremento de dicha naturaleza.)

No se recomienda el uso de los objetos correspondientes a la categoría en análisis a quienes no posean su manejo. Si bien *pueden* utilizarlos —en última instancia, todos tienen determinada forma de NT—, no tienen idea de su modo de uso y pueden causar toda clase de efectos no deseados —contrarios a los que buscaban—. (La única alternativa razonable sería inclinarse por un instrumento

que permita su propia recarga energética. Quien es lego en este arte pero porta de manera constante utensilios de tal naturaleza igualaría de inmediato al hechicero medio. Empero, necesita la misma instrucción antes de permitírsele utilizar el objeto en todo su potencial.)

Por último, se incluyen dentro de una tercera categoría aquellos objetos que tienen efectos mágicos constantes. Como ejemplo podemos citar los anillos de protección contra la magia cuya utilización se ha extendido bastante en la pagana Ibrollene. Tienen por efecto la formación de una esfera alrededor de quien los usa y que repele hechizos de toda clase (inclusive bendiciones sanadoras, lo que puede llegar a constituir un serio inconveniente). En razón de ello se los puede incluir en la primera categoría.

Sin embargo, poseen un NT propio que se repone en forma autónoma y constante, por lo que en general el efecto del instrumento no desaparece. (Hay ocasiones en que el uso que se le da es demasiado intenso: en el caso particular de los anillos de protección, si la magia que se dirige contra ellos es muy fuerte, se queman y pierden su poder. Si estuvieran bien fabricados, eso sería lo máximo que podría ocurrir. Pero si fueran de esas chapucerías que “cometen” los ibrollenianos de hoy, es más que seguro que exploten y le saquen la mano a quien los lleve puestos.)

Así que ellos quedan también encuadrados en la segunda categoría. Ambas categorías combinadas, la primera y la segunda, conforman un tercer tipo de características propias.

Método del libro y agradecimientos

El método que elegí para este libro fue dividirlo en tres secciones.

La primera versa sobre los hechizos, respecto de los cuales poseo mayor experiencia. Ha sido de gran ayuda la información pormenorizada sobre los hechizos que mis alumnos me brindaron, y que habían obtenido mediante sus experimentos —sin duda con la esperanza de mejorar sus calificaciones—. Mi otra principal fuente de información son los libros que se han conservado del maestro hechicero de la península Arrufat, Alwouldiss de Daeshael. ¡Intenso es mi deseo de que hubiera sabido de mi gratitud hacia él, y de que su sabiduría hubiese perdurado! ¡Qué dolor provocó su desaparición de la faz de Gushémal, hace ya más de cinco décadas! Todos los hechiceros lamentan grandemente que haya dejado este mundo.

La segunda parte trata de bendiciones y maldiciones sacerdotales. Para esta parte del libro he contado en particular con la colaboración de la Bendita Superiora Roshan, Suma Sacerdotisa de Dicerius en Cayaboré. Roshan ha tenido la enorme amabilidad de brindar un detalle de los hechizos de su orden, como así también de concretar entrevistas con sacerdotes de las órdenes reconocidas en Cayaboré. La información sobre los sacerdotes del deleznable Shenaumac en su mayoría la obtuve de quienes han padecido sus males, si bien una parte me la brindó uno de esos sacerdotes en persona, un ser desprovisto de toda humanidad, que se halla en una celda del cuartel general del cuerpo de pilotos

dragontinos. Quisiera también hacer extensiva mi gratitud al Consiliario Barangor de Cayaboré por hacer posible la entrevista con el sacerdote de la oscuridad, a pesar de que el sólo recuerdo me hace temblar.

En la última sección pasaré revista de todos los utensilios mágicos de mi conocimiento o que o de cuya existencia fui informada. Para esta para me baso fundamentalmente en el “Libro de Artefactos”, de Alwoudiss, que ha sido una gran fuente de ilustración para mí. Asimismo, obtuve buena información de parte de los eruditos de Darawk, provenientes tanto de Cayaboré como de otro sitios, cuyas bibliotecas han brindado gran cantidad de material novedoso. Quisiera agradecer especialmente a los Ilustres Sabios Ylvain de Chazevo y Barbrat de Ucman.

Finalmente, para todas las secciones, he tenido la fortuna de contar con los datos vertidos en numerosas cartas que me enviaron colegas de todo el mundo, y espero poder seguir leyendo sus aportes a esta obra, a fin de alcanzar el objetivo final del libro: la visión abarcadora de la magia de Gushémal.

Arinesse Sol,
Real Academia de Hechicería,
Hallowton, Cayaboré

Sección I: Hechizos

LA LUZ DESLUMBRANTE DE LA ATENCIÓN

“Lo que he hallado no fue el más valioso de los hechizos, aunque resulta de gran utilidad. Sus efectos se limitan a un haz de luz deslumbrante que el hechicero irradia —en el común de los casos blanca, por supuesto, ya que es la más intensa—. En ciertas ocasiones se han realizado experimentos con diferentes colores, de menor intensidad, por ejemplo el rojo, azul o verde. Como se imaginarán, el propósito de tales experimentos ha sido más bien artístico”.

“De hecho, hace unos pocos años nomás, durante la fiesta del solsticio, un grupo de alumnos de nuestra academia realizó el hechizo de la luz deslumbrante como entretenimiento, con muy buenos resultados. Formaron un pentagrama sobre un pedestal, a tres metros del piso aproximadamente, y, acto seguido, comenzaron a alternarse emitiendo hechizos de luz de los más variados colores e intensidades. Al mismo tiempo tocaba una banda musical, y nuestros estudiantes sincronizaron el ritmo de su hechizo con la música —fue una verdadera alegría para los ojos—. Ello fue, asimismo, una utilización muy original de uno de los hechizos más elementales. (¿Es necesario que diga que estos alumnos estuvieron entre los primeros de su promoción? En última instancia, la originalidad es uno de los rasgos más importantes de cualquier hechicero.)”

“Al recordar aquel espectáculo, dan mucha tristeza los propósitos con que generalmente se utiliza este hechizo. Como lo indica su nombre, se concibió para atraer la atención de la muchedumbre hacia el hechicero. Imagínense que, súbitamente, un torrente de brillo cae sobre ustedes, y, una vez que recuperan la visión, dirigen la vista, como es natural, hacia el lugar de donde proviene dicha luminosidad. Por la misma razón, el hechizo también tiene cierto efecto sedante —o cuando menos de interrupción—.”

“Otro de sus usos legítimos puede realizarse durante la batalla. De igual modo que puede distraerse a una multitud que se halle en una feria cualquiera mediante tal haz de luz, también se detiene ante la más completa ceguera la batalla más encarnizada. La visión tarda unos instantes en volver, lo que podría dejar desamparado al oponente durante ese lapso.”

“Por desgracia, este sencillo hechizo no puede dirigirse hacia un punto específico, sino que tiene efecto circular y afecta a todos menos al hechicero (y a los que se advirtió que cerraran los ojos). Por lo tanto, el efecto deslumbrante incide tanto en enemigos como amigos y, así, los efectos se anulan entre sí.”

“(Ver otros hechizos de luz deslumbrante)”

Alwouldiss de Daeshael

Maestro Hechicero, Península Arrufat

(extraído de “El libro de los hechizos sencillos”, primera edición año 3099 d.D.)

LA BOLA DE FUEGO

“El mundo exterior es peligroso’, le dijo a sus alumnos el Maestro Hechicero Gerould hace alrededor de veinte años. Yo, un jovencito de quince abriles, era una de ellos; sentado en el último banco del auditorio oval, mientras me enredaba con mis apuntes al comienzo de la clase. ‘Puede que ahora no piensen así. Dudo que hayan visto algún enfrentamiento es su vida, y, con algo de suerte, todo seguirá así por un tiempo. Los muros de nuestra academia los protegen, y, cuando se hallaron fuera, seguramente confiaron en las fuerzas policiales de nuestra gran Cayaboré. Quizá, cuando sean adultos, permanezcan en Hallowton, o quizá vayan a vivir a las otras ciudades de nuestro reino, y sigan disfrutando del sosiego que les brinda un regazo que nunca abandonaron.”

“Pero en ese caso apenas sí serían verdaderos hechiceros, ¿no es verdad?”

“Esas últimas palabras retumbaron súbitamente en todo el salón, provocándome una fuerte impresión que hizo que se me cayeran los apuntes y mirara con estupor al maestro. Gerould era de baja estatura, que se hallaba en el ocaso de su vida. Tenía hombros caídos, como si sucumbieran ante el peso de su blanca cabellera rizada. Sin embargo, en ese momento, había intensidad en su mirada, y su cuerpo parecía erguirse de repente.”

“El verdadero hechicero no desperdicia la vida en el estudio esquemático, leyendo textos antiguos como si fuera un fraile. El verdadero hechicero es una fuerza de la naturaleza, y la naturaleza no debe permanecer encapsulada —debe ser una *explosión de vida*—.’ Hizo una pausa, y nos miró a cada uno. Sentí ganas de bajar la vista cuando sus ojos se posaron sobre mí. La vida que me había imaginado era exactamente lo contrario de lo que él pregonaba; quería experimentar con la magia en paz y tranquilidad. ¿Por qué habría querido abandonar Hallowton? Nací y permanecí toda la vida en esta ciudad —excepto un verano que pasé en lo de mi tío en Kerrigan. Sea lo que fuera que yo quisiera, siempre lo hallaría en Hallowton.”

“Gerould continuó, diciendo que ‘tendrán que recorrer el mundo para entender por completo lo que significa la hechicería. Lo que adquieren aquí en la academia son meros conocimientos básicos — el esqueleto, nada más—. Es afuera donde encuentran la carne, músculos y la piel que conforman el cuerpo completo. Conozcan el mundo y a las personas —sepan cómo su magia se identifica con ellas—. Recién entonces serán verdaderos hechiceros.

“¡Ay de nosotros!’ exclamó con un suspiro, encorvándose un poco más, ‘sí *es* peligroso. El hechicero debería saber defenderse. Con algo más que un puñal o espada.’ Gerould se llevó al pecho la mano derecha, la abrió y *algo*, no muy visible, una suerte de niebla azul, comenzó a formarse en la palma.

“De pronto, eso se convirtió en una llama, una bola de fuego serpenteante que ardía en la mano de Gerould —sin dañar al maestro—. Se le dibujó una sonrisa en el rostro al ver nuestro asombro. ‘Esto’, dijo, al tiempo que levantaba la esfera, ‘es la instrumento de defensa que necesitan dominar primero y mejor. Cuando tengan experiencia podrán dirigirlo contra un blanco ubicado a un

kilómetro de distancia. La bola viajará en línea recta, y casi no existe nada que la detenga durante el trayecto. En cuanto al blanco...”

“De repente, abrió la palma de la mano y soltó la bola de fuego. Surcó raudamente el aula, casi rozándonos la cabeza. Nos dimos vuelta para ver que la bola hacía blanco en un muñeco de tamaño natural ubicado al fondo del auditorio. Siempre me pregunté por qué estaba allí.”

“Entonces me dí cuenta. Pareció que una bola acuosa le había dado en la cabeza, cual líquido ígneo que empapó al muñeco y le prendió fuego, el que ardió sólo unos instantes; cuando se extinguió, la parte superior se había convertido en una masa negra e irreconocible, una suerte de colilla encima de piernas intactas.

“Con eso deberían poder deshacerse de la mayoría de sus enemigos’, dijo Gerould en voz baja. Podría haber susurrado; con el silencio que había en el auditorio igualmente habríamos entendido cada palabra. ‘Claro que sólo puede atacarse un objetivo a la vez, y dudo que en los primeros años puedan realizar este conjuro más de una vez por enfrentamiento. Sin perjuicio de ello, confío en que comprendan la importancia de aprender este hechizo.”

“Claro que sí.”

Evradd Gavalan,

Maestro de Hechicería Experimental, Hallowton, Cayaboré

(de la obra “Mi vida, o el experimento permanente”, 3166 d.D.)

EL FELINO AL ACECHO (LAS BOTAS SILENCIOSAS)

“Efecto:

“Hace desaparecer el sonido de los pasos; desplazamientos furtivos efectivos, cualquiera sea el calzado utilizado.

“Elementos:

“Trozos de algodón, sangre, algún tipo de calzado

“Preparación:

“Realizar el conjuro sobre el algodón (ver el hechizo correspondiente en el apéndice). Efectuar un corte en el dedo (u otra parte del cuerpo de donde mane sangre, que debe ser de la misma especie que la del usuario) y mojar el algodón con la sangre que brote. Debido al conjuro, la sangre se volverá transparente de inmediato. (Si quedasen rastros de color rojo, repita el proceso.) Aplique ese líquido transparente sobre el calzado. Recúbralo en su totalidad, especialmente la suela; de lo contrario, el efecto silenciador no abarcará todos los ruidos que puedan producirse.

“Notas:

“(1) Los efectos son parciales en usuarios de naturaleza heterogénea, por ejemplo, semiduides o semihumanos, si el hechizo lo realiza una persona que no sea el usuario, cuya sangre debe utilizarse para obtener resultados efectivos.

“(2) Recomendado para operaciones secretas. No se aconseja su utilización para apropiarse de bienes ajenos.

“(3) Bajo consumo de NT; apto para el uso de hechiceros que recién se inician en sus estudios.”

Walling Styvan,

Hechicero, Daeshael

(extraído de “Instructivo de hechizos. El legado de Alwouldiss”, 3122 d. D.)

GUANTES DE ESCALAMIENTO DE MUROS

“Poder trepar los muros es el sueño de todo mortal. No es tan intenso como el sueño de volar, pero parece ser una actividad magnífica y extraña a la vez. ¿Por qué debería ser facultad exclusiva de criaturas menores, tales como moscas, arañas o lagartijas?”

“¿Qué utilidad pueden tener? Si le pregunta al soldado, él sólo tendrá loas para ellos, ya que le permiten escalar los muros de fortalezas sin la ayuda de escaleras de mano, que serían apartadas violentamente por parte de quienes las defiendan. Si le pregunta al ladrón, lo tendrá horas relatándole cómo se introdujo en el cuarto donde se hallaba el tesoro a través de la ventana, sin que tuviera mayor importancia el hecho de que se hallaba supuestamente a salvo a cinco pisos de altura. Si le pregunta al artista, él le contará con una sonrisa algunos de los espectáculos impresionantes que montó gracias al hechizo.”

“Su uso es bastante sencillo. Realice un hechizo sobre un par de guantes, y se adherirán a todo tipo de superficie siempre que el usuario se mantenga adherido a ellos —lo que significa que puede apartarse en todo momento de la superficie de agarre por otra que se halle a mayor altura. Como resulta obvio, deben llevarse ajustados, no sea cosa de que se salgan; asimismo, conviene realizar un hechizo similar sobre las botas, por si la cantidad de recovecos para introducir los pies no resultara suficiente.”

“Lo más notable es que, si usted procedió de esa manera, nada le impedirá caminar por los techos. Hace algunos años, había un artista que lo hacía en forma corriente. El hechicero que lo asistía había procedido sobre las polainas de aquél, con el resultado de que podía dejar caer la parte superior del cuerpo sin temor alguno, y quedar colgado de las piernas, para, acto seguido, realizar malabares que eran la delicia de los espectadores. Ojalá hubiera habido forma de grabar su espectáculo para que nuestros descendientes lo pudieran disfrutar. ¡Pero no pudo ser así! Ese artista falleció al poco tiempo —aclaro que no en una representación—. La ironía del destino quiso que muriera en el incendio que devoró la posada en donde se hospedaba.”

“Es necesario resaltar que este hechizo no es para principiantes. Aunque no consume grandes cantidades de energía mágica, debe contarse con conocimientos avanzados sobre magia, como los que se adquieren en los cursos superiores de hechicería. Si el recién iniciado llegara a aprender la fórmula y la recitara para realizar el hechizo, los resultados colaterales podrían ser desastrosos —se ha sabido de un estudiante insensato que se lo aplicó en las manos a fin de calzarse los guantes. Se necesitó de dos clérigos para morigerar todo el daño que fuera posible.”

“Sin embargo, hay modos de uso para que no conlleven riesgo alguno para ellos. Como sucede en la generalidad de los casos, existe varios utensilios mágicos que producen idéntico efecto. Claro que no son fáciles de conseguir; de hecho, la mayoría se halla bien guardados. En otras palabras, a quien desee aprender este hechizo le conviene progresar lo suficiente en su arte; de lo contrario, hará mejor si se olvida de la cuestión.”

Alwouldiss de Daeshael,

Maestro Hechicero, Península Arrufat

(extraído de “El libro de los hechizos sencillos”, primera edición 3099 d D.)

Sección II: Bendiciones y maldiciones

CURACIÓN

“Cuerpos azotados por el dolor, arruinados por la enfermedad o las heridas —¡ello no es sino un insulto a los dioses! El hombre, duende y enano fueron todos creados como la forma perfecta de darle cuerpo al espíritu divino. Se les otorgó el sagrado hálito de la vida, el maravilloso don de la mente. ¿Tienen que ser devorados por los horribles demonios de la enfermedad?”

“¡Pues yo digo que no!”

“¡No se destruirá lo que los dioses han creado, no mientras un clérigo respire, no mientras haya un alma consagrada a lo divino! Todos los sacerdotes, todas las almas sagradas deban realizar esfuerzos denodados para corregir lo alterado, para curar el cuerpo y la mente —¡para recuperar la imagen divina de lo mortal!”

“La curación es la razón más noble, más fundamental del sacerdocio, y, si fuese la única facultad que tuviéramos, sería todo en lo que deberíamos depositar nuestras esperanzas.”

Drymar Qu'rar,

Sacerdote de Decalleigh, Marsey, Ibrollene

(aprox. 2984 d. D.)

“Siempre me pregunté por qué todos los dioses les han otorgado a sus seguidores la facultad de curar. Todos, con excepción de aquéllos tan inclinados hacia la destrucción que se desentienden de la curación de los enfermos. Hasta donde yo sé, Shenaumac o Taurquemad habrían desnaturalizado esa facultad, ¡permitiéndole a sus sacerdotes provocar la enfermedad!”

“Pero no es de eso que quiero escribir. La mayoría de los dioses de los que tenemos conocimiento realmente han incluido el poder de curar, en mayor o menor grado, entre las facultades conferidas a sus sacerdotes. Los seguidores de Darawk son, en este aspecto, los más débiles, ya que no pueden curar más que algunos raspones, y para ello necesitan esparcir líquidos sagrados sobre la herida. Los sacerdotes de Sayguel para curar necesitan de una brisa de aire fresco, el elemento de su dios; los

mejores resultados los obtienen en vuelo. Supe que en una aeronave cayaboreana un sacerdote de Sayguel le regeneró una mano a quien la maquinaria del artefacto se la había amputado. Tamaña faena excede con creces los poderes de esta orden, los que, sin embargo, deben haberse incrementado por acción del aire.”

“Los sacerdotes de Alyssian se hallan entre los sanadores de niveles superiores que no necesitan echar mano a elementos físicos para curar la enfermedad —aunque existe gran cantidad de males que están también fuera de su alcance—.”

“Sólo los sacerdotes devotos de Decalleigh tienen el poder de curar todos los males físicos que conocemos.”

“Por supuesto que la mayoría de los lectores se mostrará contrario a esta opinión ya que saben que ninguno de sus sacerdotes de Decalleigh jamás a regenerado un brazo entero o incluso hecho resucitar a alguien de entre los muertos. Hay que recordarle al lector que, me temo, no todos los sacerdotes son iguales, y que sus facultades aumentan gracias a la experiencia —y, de manera colateral, a medida que ascienden en el estado clerical—. El poder de resurrección sólo es patrimonio exclusivo de los que pertenecen a los grados superiores —y creo que en este momento solamente alrededor de diez o veinte de ellos quedan vivos—. Casi nunca se halla el poder absoluto de la curación, y quizá ello sea lo mejor.”

“Sea como sea, los dioses sí se interesan por los mortales y los sanan. He oído a algunos de los sacerdotes más ancianos hablar de que la enfermedad no debe corromper la santidad del cuerpo; el sumo sacerdote de mi templo tiene tendencia a hablar horas sobre ello, casi siempre sin dejar pronunciar palabra a su interlocutor.”

“Como usted inferirá, mi estimado lector, no estoy muy convencido con esta explicación. Ha habido numerosas ocasiones en nuestra historia en que los dioses nos han infligido dolor a los mortales, inclusive plagas que destruyeron naciones enteras. Y no me refiero a deidades viles como Shenaumac, claro que no. Mi propio Dicerius, dios supremo, Señor de la Justicia Eterna, envió la plaga de los forúnculos a la ciudad de Azogaras para castigar a los habitantes por blasfemos, al intentar erigir un nuevos dios en lugar de Dicerius. La razón era suficiente, y el castigo, justo, si se tiene en cuenta la sangre derramada por los azogaranianos es su maligna empresa —aun así, un dios causó la enfermedad. Fue un dios quien corrompió los cuerpos supuestamente santificados.”

“No, esa santidad no es razón suficiente. Si así fuera ¿no significaría también que, por dar un ejemplo, a Darawk ella le interesa menos que a Alyssa? ¿O eso es el mero reflejo de la debilidad de este dios?”

“Estimado lector, temo que no poseo la sabiduría para darte una respuesta que te satisfaga. Conoces los hechos tanto como yo, pero las razones... Bueno, esto es cuestión de los dioses, y sus razones son divinas.”

“La respuesta que he hallado para conformarme, aunque parezca muy simplista, es que acepto la idea de la protección de los dioses. ¿Acaso no somos sus hijos? ¿Y no es el deseo de todo padre ver crecer a sus hijos sanos y fuertes? Eso es lo que creo, y por es por eso que amo a los dioses.”

Larquarsh Tribask,

Sacerdote de Dicerius, Kyav, Kraznyczar

LICUACIÓN DE LA PIEDRA

“Un truco de salón, eso es esta bendición. Se vierte la magia sobre una piedra común, la que, acto seguido, se transforma en un líquido verdoso, y que permanece en ese estado mientras se mantenga la bendición. ¿Para qué sirve sino para sorprender a gente sencilla que observa boquiabierta el supuesto poder del sacerdote?”

“¡Ay Señor! Nunca entenderé cómo *algún* sacerdote puede estar dispuesto a gastar tiempo y energía en aprender a dominar esta bendición —¡y a solicitarles a su dios que les dé su aprobación!—. ¿Existe *algún* dios que verdaderamente vea con buenos ojos que sus seguidores pierden el tiempo en semejantes tonterías? Seguro que los dioses nunca dejan de sorprenderse de la estupidez de los mortales. ¡Trucos de salón, nada más!”

“¿Qué somos los sacerdotes? ¿Sólo un montón de hechiceros con hechizos diferentes?”

“Mirando a algunos de mis supuestos hermanos de sotana, siento la tentación de decir que sí. ¡Con esas actitudes manchan su consagración a un dios! Utiliza tus poderes y tu fe para la causa divina — se supone que eso es lo que corresponde al sacerdote. ¡Para eso nació!”

Aruld Fuhr,

Sacerdote de Deswellyn, Mondleu, Península Arrufat

“No pasa un día sin que me arrodille para agradecer a los dioses por tener la facultad de convertir la piedra en líquido. ¡Por toda la santidad del mundo, habría muerto una docena de veces si no fuera sido por esta bendición! También un par de mis mejores amigos.”

“Déjame que te cuente ¿está bien? Voy a darte sólo un ejemplo, eso será más que suficiente. Un día, hace cerca de dos años, nos hallábamos en el sur, en Robhovard. Lugar horrible si los hay: frío, helado, y lleno de salvajes que cortan cabezas como quien cambia de camisa. Zhona nos había llevado hacia allí con el cuento de que había un gran tesoro escondido cerca de la Garganta. Ninguno tenía nada mejor que hacer, así que le hicimos caso y fuimos —y, grandísimo Nash’geo, si hubiéramos tenido idea del frío de ese lugar, nos habría convenido haber gastado lo que nos quedase de dinero—.”

“Claro que viajar es una actividad disfruto mucho —¿por qué otra razón habría aceptado servir a Nash’geo?—. Pero bien sabe el Señor que existen montones de lugares mejores. ¡Antes prefiero Kraznyczar! Por más desagradable que sea, es mucho mejor que Robhovard.”

“Así que allí estábamos, envueltos en pieles gruesas que apenas nos protegían del frío. Levkiel, un semiduende, casi se cae del caballo de tanto tiritar. Y Zhona continuaba hablando de este maravilloso tesoro del que había escuchado. Oro y joyas escondidos en una fortaleza que construyó Uldivion el Terrible tras ser expulsado de Ibrollene. Seguro que Uldivion había amasado una gran fortuna en su época de dictador, y todos los registros del siglo veintinueve que se conservan concuerdan en que se llevó una parte importante en su huida de las tropas rebeldes. Se han tejido muchas historias acerca

de dónde fue y qué le ocurrió después —incluso hay quienes afirman que todavía está vivo y que un día volverá para asolar de nuevo a Ibrollene y vengarse—.”

“En otras palabras, había buenas razones para seguir a Zhona. Siempre había tenido facilidad para descubrir secretos, y esta vez —parecía— no ser la excepción cuando realmente hallamos una fortaleza. No era lo que habíamos esperado, no era el gran castillo que uno se imagina. Por el contrario, estaba tallada en la roca de una pequeña colina, y tenía un frente de ladrillo que a primera vista no se veía muy imponente. Las defensas eran menos obvias —pero no menos sólidas—. En ningún caso me gustaría atacar un lugar como éste.”

“Pero parecía abandonada, y no hallamos signos de vida en los primeros cuartos que recorrimos. Sólo encontramos los restos de lo que habían sido los muebles, un montón de polvo y algo de maleza, esa bien fuerte que necesita poca luz. Abundaban los arácnidos, y en cuestión de un par de minutos Zhona estaba toda cubierta de telas de araña. Bueno, esa es otra de sus cualidades. Ella encuentra telas de araña, suciedad o barro en los sitios más limpios.”

“Tampoco había signo de ningún tesoro. ‘Quizá si nos adentramos un poco más’, dijo Levkiel. Con una sonrisa le contesté: ‘¡apuesta tus orejas azules a que sí!’”

“Nos equivocamos varias veces tratando de hallar el camino hacia las entrañas de la fortaleza. Los pasillos parecían muy rectos, pero pronto resultaron laberínticos. Fue recién dos horas después que encontramos la escalera correcta, encendimos las antorchas que habíamos llevado y descendimos.”

“Y en ese momento se complicó la cuestión. Los primeros signos fueron ruidos extraños, como de algo que escarbaba y se iba arrastrando —son ratas, fue lo primero que pensamos—. En ese instante, la puerta que estaba detrás de nosotros se cerró de golpe, y la luz que nos iluminaba comenzó a ondularse. Nos hallábamos en una gran sala, dividida en el medio por una roca triangular, a la que apenas se le había dado algo de forma, y que tenía inscripciones rúnicas.”

“Y a ambos lados de la roca había criaturas pequeñas y feroces, vestidas con pieles, que empuñaban hachas y emitían gritos también feroces. ¡Enanos salvajes! Decenas de cúchulain, preparados para atacar.”

“Apenas si tuvimos tiempo de desfundar nuestras armas antes de que se arrojaron sobre nosotros. Si has enfrentado a los cúchulain, sabrás que son una de las razas guerreras más duras que hay. Se les podrá dar un golpe de hacha o hacerles un tajo con la espada, pero es muy probable que se reirán de perder un brazo. Si hubieran tenido un poco más de disciplina, nos habrían matado a todos en cuestión de segundos.”

“Así las cosas, sobrevivimos esos segundos, y un poco más también. Tengo un recuerdo borroso del hecho. Estoy seguro que les provoqué heridas graves, pero ninguno de ellos murió. Por un momento nos dedicamos a esquivar sus ataques —pero nosotros éramos apenas tres contra decenas de cúchulain—. El resultado se veía venir; en ese instante recordé el hechizo de la licuación.

“¡Cúbranme!”, grité, agazapado detrás de mis compañero y esperando que fueran rápidos para cerrarse. Así fue, aunque Levkiel recibió un corte profundo en la pierna.

“Apunté a la roca triangular, y le eché toda mi magia. Tembló sólo un instante, y pensé que el poder no alcanzaba. Justo cuando iba a dejar de intentar, un río comenzó a bajar de la parte superior de esa roca. El líquido se derramó por todo el piso, cubriendo a los cúchulain —y pronto más cantidad siguió descendiendo.”

“El corazón me latía fuerte por el esfuerzo, pero mantuve la bendición lo más que pude, licuando casi un tercio de la roca. No transcurrió más de medio minuto, que prácticamente todos los enanos salvajes habían quedado empapados. Todos menos los que se encontraban más cerca de nosotros —y, por suerte, apenas unas pocas gotas nos habían caído encima—. En ese momento corté la bendición.”

“De inmediato, lo que había sido líquido recobró su estado sólido. Algunos cúchulain se transformaron en estatuas de piedra, otros cayeron dando vueltas —los que sin darse cuenta tragaron el líquido y por ello tenían piedra en la garganta y el estómago. Y otros quedaron pegados al piso allí donde estaban, atrapados con una suerte de grillos de roca.”

“De repente, quedaban sólo cuatro cúchulain en condiciones de agredirnos —aterrados por lo que les había ocurrido a sus compañeros. Zhona y Levkiel se deshicieron de dos con un segundo de diferencia, tras lo que me les uní para atacar al último par.”

“Al minuto también les habíamos dado muerte, para después dirigir nuestra atención en los sobrevivientes, los que no podían mover los pies. Por suerte, apenas tenían un poco más de movilidad en los brazos, ya que tenían piedras encima que los aplastaban. No podían más que gritarnos con fiereza, y comenzamos a pensar en la posibilidad de explorar más la fortaleza.”

“Debe haber más por ahí”, dijo Zhona.”

“Levkiel se vendó provisoriamente la pierna, mientras me dirigía una mirada expresiva. Asentí con la cabeza. ‘¿Y vamos a dejar que llenen de tajos por nada?’”

“Ella sonrió levemente. ‘Fue sólo un comentario’, agregó, encogiéndose de hombros, y seguimos adelante.”

“Bueno, habría sido una historia mejor si hubiéramos hallado el tesoro de Uldivion el Terrible. Sólo encontramos un par más de cúchulain —unos pocos, por suerte— y unas gemas que habían robado de donde sólo los dioses saben. No era mucho, pero al menos era algo que mostrar después de las molestias que nos tomamos.”

“Por eso, amigos, que nadie les diga que esta bendición de la licuación de la piedra no sirve para nada. ¡Les puede salvar la vida!”

Terwbold Ligaw,

Sacerdote de Nash'geo, actualmente en Eboracum Novum

Sección III:

Utensilios mágicos

EL BASTÓN DEL DRAGÓN

Aclaración: El siguiente informe se realizó con datos del afamado Cuerpo de Pilotos Dragontinos. Se confeccionó y se autorizó su divulgación especialmente para publicarse en el presente libro.

“Descripción General: El bastón del dragón es un arma mágica que dispara rayos de energía concentrada de gran poder. Consiste de una vara que se coloca en las extremidades superiores que se ata a un brazalete, ubicado en el antebrazo, mediante filamentos entrelazados y delgados (pero muy fuertes). El mecanismo de fuego es una placa redonda que se extiende en la palma de la mano; el disparo se produce al presionar la placa con los dos dedos medios o al cerrar completamente la mano. En el común de los casos, la vara se halla cubierta de símbolos arcanos (que hasta hoy no se han traducido), en tanto que hacia la parte posterior se hace más delgada, dando apariencia de cola, y la parte anterior tiene la forma de las fauces abiertas de un dragón.”

“Funcionamiento: Se desconoce todavía cómo se produce el rayo. Los informes muestran que puede hacer orificios en la roca o quemar a la persona apuntada en segundos y con suma facilidad, y que el máximo alcance es de un kilómetro; cuando se realizó el disparo a esa distancia, quien empuñaba el arma tenía el brazo levantado a la altura del hombro, al que había atado con más filamentos, probablemente para obtener mayor estabilidad al apuntar.”

“Por lo demás, se ha resaltado que puede disminuirse el poder del rayo del bastón del dragón. Es probable que ello tenga por fin ahorrar energía (cuya fuente sigue sin conocerse hasta el día de hoy). Al parecer, este último es el modo de utilización más común.”

“En estos niveles de baja intensidad, el rayo apenas horadará el cuerpo de la persona apuntada, y con una precisión que envidiaría cualquier arquero. Las armaduras de cualquier material conocido no resultan protección efectiva contra su poder; el rayo las perfora con facilidad al penetrar el blanco y salir de él.”

“Métodos de defensa: No se ha terminado de confeccionar ninguno; se continúa trabajando en ello. Los informes parecen indicar que superficies refractarias, como los espejos, desvían el rayo, aunque depende de su intensidad. A niveles altos, el rayo quema todo reflejo antes de que se produzca algún desvío importante. Se deberán desarrollar materiales mejores, quizá con encantamientos mágicos.”

“Origen: El bastón del dragón es un producto típico de la tierra de Modayre, ubicada en el extremo norte del continente. Poco se sabe de ella, ya que se halla encerrada en una montaña circular,

cuyas laderas son difíciles de escalar; además, la rodea una selva prácticamente impenetrable. Los modayreanos son a todas luces maestros hechiceros y han creado gran variedad de utensilios mágicos, que van de artículos terrenales, como los encendedores de lumbre, a disposición de cualquiera, a aquellos de gran poder, a los que accede un grupo muy selecto. Los bastones de dragón parecen encontrarse entre los artículos mejor guardados y custodiados; productos similares rara vez se han visto fuera de Modayre.”

“Sitios donde se encuentran: (1) La propia Modayre. Abundan los rumores de que allí los bastones del dragón son armamento corriente, aunque no hay pruebas al respecto. (2) Chazevo: Un mercader que responde al nombre de C. Tangrain tiene vínculos estrechos con Modayre y ha equipado a su grupo de guardaespaldas con dos de estos bastones.”

Del informe del Cuerpo de Pilotos Dragontinos, 3166 d. D.

LA PUERTA ESPEJO

“Tras años de estudiar textos antiguos, estoy convencido de que hace más de dos milenios existía en Gushémal un sistema de puertas que permitía viajar al instante hacia el lugar que uno quisiera y que estuviera a cientos o miles de kilómetros de distancia. No puedo decir quién construyó este sistema, o siquiera quién lo operaba, pero todos los indicios concuerdan en que sí existió.”

“Toda gran ciudad contaba al menos con una de esas puertas, y todas tenían la apariencia de espejos ovalados, que medían cerca de dos metros de alto por uno de ancho, con marcos enjorjados de diferentes colores, quizá representaban los de las naciones en donde se hallaban situadas. Pronunciando ciertas palabras, se podía elegir la puerta de destino, y el marco de la puerta comenzaba a brillar, lo que indicaba que estaba en funcionamiento. El viajero sólo tenía que pasar a través del espejo, y en el mismo instante aparecía en el destino elegido.”

“Hay varias leyendas que dejan entrever la existencia de tal sistema. Es claro que los escritores supusieron que el lector, sea quien fuere, tendría conocimiento del principio, cuando los héroes de los que hablaban saltaban hacia el otro lado del continente en cuestión de segundos, para unirse a una batalla o con otro objetivo.”

“Debo admitir que no he hallado ninguna prueba directa —pero, es bueno recordar, hay pocos vestigios de aquella época—. Los siglos posteriores a la destrucción de los Imperios Duéndicos son un período negro en nuestra historia. Si bien a partir de información posterior sabemos que las razas de Gushémal aun así florecieron y repararon el daño que causó el Diluvio de los Duendes, son contados, los documentos que llegaron hasta nuestros días, si es que quedó alguno. Existen ruinas, inscripciones en piedra, estatuas; sin embargo, hasta ahora nadie ha podido descifrar los escritos de aquella época, a pesar del gran esfuerzo de muchos colegas míos.”

“Ya que no contamos con pruebas directas, debemos tener en cuenta las leyendas y fábulas que se remontan a aquellos tiempos. Siempre hay un sustento verídico en estas leyendas, que hablan de reinos e imperios bien versados en las artes mágicas. (Según nuestros cálculos más precisos, el nivel de las mareas de la magia se hallaba en lo más alto hace dos mil años.)”

“Ciertas leyendas contienen menciones específicas de espejos mágicos, aunque las circunstancias varían. Parece que los espejos tenían gran importancia en esa época, de lo contrario el recuerdo no hubiera permanecido vivo en las historias. Considerando como un todo estas leyendas y la idea de los viajes instantáneos, tengo para mí que lo más probable es que ambas cuestiones provienen de la misma fuente.”

“En absoluto baso mis conclusiones en el hecho de que tenemos conocimiento de que en la actualidad hay algunas puertas espejo. Hasta donde podemos decir, todas tienen una antigüedad aproximada de dos mil años. (Existen dos o tres excepciones, pero tienen un funcionamiento distinto de las otras, por ende, se las puede dejar fuera de este comentario.) Todas funcionan mediante una serie de palabras mágicas específicas y del modo ya descrito anteriormente. Muchas son las que

deben haber existido en épocas remotas, sin embargo, sospecho que las joyas de los marcos fueron robadas y vendidas por el valor que poseían como tales. Los ladrones seguramente no sabían que, con su accionar, impedían el funcionamiento de las puertas —o que el valor de una puerta espejo en funcionamiento sobrepasa con creces el de las gemas—.”

“Empero, la mayoría de mis colegas cree que estas puertas funcionan sólo como pares complementarios, es decir que permiten viajes únicamente entre sí, y en ningún caso se puede hacer que el viajero se dirija hacia otra que no integre ese par. Si ese fuera el caso, es obvio que mi teoría devendría falsa.”

“Gracias a nuestro gran rey, todas las puertas espejo mágicas que sabemos existen en Albinavia han sido reunidas en el Monte Chayán a fin de realizar mis experimentos. Al comienzo, siempre fracasaba cada vez que intentaba modificar el destino hacia donde conducían estas puertas. Intenté utilizar las palabras mágicas de un par en otro —pero no funcionaron—.”

“¡Sin embargo, hace poco días hallé la solución! Una de las palabras mágicas de cada secuencia define el *origen*, es decir la puerta de partida. Así, cuando utilicé la secuencia de otra, intenté hacer funcionar la puerta del otro par. Al descubrir esto, intercambié las palabras que definen el origen —y establecía un puente entre el espejo origen del primer par y el espejo destino del segundo par—.”

“Por desgracia, mis conocimientos sobre estas palabras mágicas son muy escasos y no me permiten extrapolar conclusiones para poder llegar a puertas situadas fuera del Monte Chayán. Aun teniendo los cinco pares aquí, no puedo hacerlos funcionar a todos.”

“Sin embargo, ello es posible —¡y eso significa que los creadores de las puertas espejo tuvieron en miras esta posibilidad!—”

Daneel Shanx,

Hechicero Investigador, Monte Chayán, Albinavia

EL GUANTELETE DE LA RESURRECCIÓN

“Lo confieso. Siento envidia de esos modayreanos. No sabemos prácticamente nada de su tierra, allá en el norte, oculta dentro de una montaña circular que jamás nadie ha podido escalar —es decir, nadie que haya sobrevivido la travesía que significa cruzar la densa jungla que la rodea—. ¿Los modayreanos son humanos? ¿Son duendes? ¿Enanos? ¿O pertenecen a alguna otra especie de la que jamás hemos oído hablar?”

“Lo que sí sabemos es que son maestros de la hechicería, con un nivel muy superior a los de cualquier hechicero fuera de ese lugar. Quizá el gran Alwouldiss se les acercó un poco, pero incluso él habría tenido que realizar grandes esfuerzos para igualar siquiera la mitad de los increíbles utensilios que salen con cuentagotas de Modayre.”

“Todos conocen los encendedores de lumbre, pequeñas cajas que, de manera confiable, producen llamas al pronunciar la palabra mágica. Los yesqueros de antaño le dieron paso a estos artefactos, cuya utilización se ha extendido por todo Gushémal —¿pero quién entiende su funcionamiento?—. ¡Y cómo una nación tan diminuta produce los miles de encendedores que se emplean cotidianamente!”

“Inclusive es un secreto el modo en que se comercian. Hay mercaderes que han engordado bastante y se han hecho ricos vendiendo bienes modayreanos, pero que insisten en mantener la boca cerrada respecto del modo en que se procuran esos artículos y efectúan los pagos a Modayre.”

“Lo que resulta peor es que existen utensilios que exceden con creces la calidad de los terrenales encendedores. Uno de estos es el legendario guantelete de la resurrección. Realizado en plata, se ajusta perfectamente a la mano de un varón humano adulto. Tiene rubíes, sobre los que puede ejercerse presión, engastados en la parte inferior de los dedos, e instrucciones en el lenguaje rúnico de los modayreanos inscriptas en el envés.”

“¡Y, sí, como su nombre indica, tiene el poder de *resucitar a los mortales!* Debe aplicarse dentro de las tres horas de producida la muerte, y el difunto no sólo vuelve a la vida con sus facultades intactas, sino que se curan la mayoría, cuando no todas, las heridas sufridas.”

“Una proeza que sólo pueden realizar los sacerdotes y hechiceros del nivel más alto, ¡y el poder mágico se oculta en un simple guante de metal! Pero al menos tiene una limitación: cada rubí representa una carga, por lo tanto, con cada guantelete se pueden efectuar sólo cinco resurrecciones, tras lo cual pierde toda utilidad. Sin perjuicio de ello, sospecho que esto se debe no la imposibilidad de los modayreanos para colocar mayor cantidad de cargas —¡sino que su intención es mantener el *mercado* para estos artículos!—.”

“De todos modos, son muy escasos los que se hallan fuera de Modayre, y alcanzan precios altísimos. Millonarios tendrían que emplear toda su fortuna para adquirir uno de estos guanteletes. Es decir, deberían gastar gran parte de sus riquezas para encontrar cuando menos uno al que le queden cargas. ¡Imagínense si funcionaran por siempre! Con sólo uno, cualquier ejército sería

invencible, y le haría frente a los soldados duéndicos en la época del Diluvio de los Duendes, ¡toda vez que cada baja fuera resucitada y volviera al frente en cuestión de minutos!”

“Me he pasado décadas investigando la magia, y soy absolutamente incapaz de hacer volver de la muerte a algún ser. Yo ni siquiera puedo recuperar pequeños destellos de vida como un roedor — pero sí puede un guantelete—. Por eso, sí, les tengo mucha envidia a los modayreanos. ¡Cómo quisiera aprender sus secretos!”

Rhoumoren Maghan,

Maestro Hechicero, Niz, Ibrollene

(de una carta escrita en 3151 d. D.)

BRAZALETES DE LUZ

“¿Alguna vez ha deambulado en una caverna y maldecido esa maloliente antorcha que llevaba consigo? ¿Alguna vez se le apagó justo cuando más la necesitaba?”

“¿O acaso se preocupa por las calles que debe recorrer de regreso a casa tras disfrutar una noche de diversión? ¿Se pregunta qué acecha en las sombras? ¿Y le gustaría que esa antorcha iluminara más y las penetrara?”

“Bueno, si usted es de los que se sienten identificados con lo anterior, ¡deje de preocuparse! ¡Pues aquí le ofrezco por única vez la oportunidad de adquirir uno de los utensilios mágicos más avanzados que jamás se hayan creado! ¡Existen sólo unos pocos, obra del gran Alwouddiss de Daeshael, tan admirado él! Sí, ese único, irrepitable y jamás superado genio del poder, cuya notable desaparición se produjo a finales de siglo —y del que sólo nos queda su conocimiento y renombre—.”

“¡T sus mágicos BRAZALETES DE LUZ!”

“Colóquese uno, igual que haría con cualquier otro brazalete, y un haz de luz saldrá del brazalete que todo lo ilumina. ¡Basta del miedo a la oscuridad! ¡El *brazalete de Alwouddiss* lo curará de ese mal — ¡y espantará todos los males que andan al acecho!”

“No sólo esto, *los brazaletes de Alwouddiss* son también decorativos, ya que vienen con un diseño rúnico en la parte superior ¡*diferente* en cada uno! Hay quienes dicen que el diseño es una runa verdadera, pero *yo* digo que le queda espléndido a cualquiera, sea al guerrero que necesita luz para combatir a los demonios de la oscuridad —o a la dama que quiere impresionar en bailes a los demás con sus conocimientos sobre magia— ¡o al sacerdote de Darawk que se adentre en sitios desconocidos! ¡Oh, claro que sí! Los brazaletes de luz no sólo constituyen excelentes herramientas, también son buenos accesorios que realzan el aspecto personal.”

“¡Imagínese cómo se vería usted con uno puesto!”

“¡Piense lo que podría hacer con ellos!”

“¡Y, como si esto fuera poco, piense qué sentiría al poseer una creación del mismísimo *Alwouddiss de Daeshael!*”

“¡Por sólo tres dragones de oro (3 DO) usted puede descubrir esa sensación! Haga su pedido hoy mismo —la cantidad es limitada, ¡y no se fabricarán más! (por lo menos con idéntica calidad a los *brazaletes de luz de Alwouddiss*)”

Esojairam Raznal,

Mercader de la Península Arrufat (Daeshael)

*Comentario: No resistí la tentación de incluir en mi libro el texto de estos folletos. Se distribuyeron mediante magiesquelas hace algunas semanas, y uno de ellos me fue enviado. ¡Esto deja pensando en el tino de este Raznal, que le envía una publicidad de esta clase a la **decana** de una academia de **hechicería**!*

Es claro que estos objetos son falsos, ya que Alwouldiss jamás dejó tales brazaletes —además, cualquier estudiante de magia que esté en primer año y que no se haya quedado dormido en ninguna clase sabe que no son tan difíciles de hacer. De hecho, es probable que Alwouldiss estuviera hastiado de magia tan terrena y que no se dedicara a cosas semejantes.

Por supuesto, las autoridades de Daeshael no tienen ningún interés en poner fin a la estafa de este Raznal. El mismo día en que recibí la propaganda les envié una magiesquela, y casi un mes después se me informó que no veían necesidad alguna para seguir investigando. Supongo que han recibido sobornos, como ocurre casi siempre con los funcionarios de la Península Arrufat. Les falta la disciplina de los funcionarios cayaboreanos.

Ello no tiene mayor importancia. Que ese folleto sirva de advertencia respecto de la pequeña cantidad de este tipo de publicidad que resulta ser genuina.

*En lo que concierne a los brazaletes, para fabricarlos hay que ser hechicero versado en la creación de utensilios mágicos, y hay que contar con algo de energía taumatúrgica acumulada. Por lo demás, no existen mayores inconvenientes —¡por lo menos no hace falta ser **Alwouldiss**! Si no me traiciona la memoria respecto del valor de las monedas de Arrufat, el precio de un buen brazalete que dura cerca de cuatrocientas horas estaría entre quince y veinte leones de plata —menos de la décima parte de lo que pide Raznal.*

Y ya que estamos en tren de advertencias, he visto brazaletes —o artículos luminosos similares— que cuestan unas pocas monedas de cobre. Se recomienda evitar su uso a toda costa. En su mayoría se agotan a las pocas horas, y apenas superan un día de duración (pero que, supongo, le dan a los vendedores tiempo suficiente para que no quede ninguno en sus puestos o comercios); por desgracia, algunos tienen efectos colaterales más graves.

Arinasse Sol,

Real Academia de Hechicería,

Hallowton, Cayaboré
