

iCrash!

Cueste
lo que
cueste

¡CRASH! Cueste lo que cueste
© 2025, Petra Reis

© 2026, Editorial del Nuevo Extremo S.L.
Rosellón, 186, 5º- 4º, 08008-Barcelona, España
Tel (34) 930 000 865
e-mail: info@dnxlibros.com
www.dnxlibros.es

Diseño e ilustración de cubierta y detalles interiores:
Cristina Llera (@cristinallera)
Edición: Iguazel Serón

Primera edición: marzo de 2026

ISBN: 978-84-19467-78-2
Depósito legal: B 22596-2025

Impreso en España - *Printed in Spain*

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio sin permiso del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Petra Reis

iCrash!

Cueste
lo que
cueste

dN X YOUNG
DULT

Para Hestia, por si se queda sin canales.

**«Quizás todos los dragones de nuestras vidas sean
princesas que solo esperan vernos actuar, solo
una vez, con belleza y valentía. Quizás todo lo que
nos asusta sea, en su esencia más profunda, algo
indefenso que quiere nuestro amor».**

RAINER MARIA RILKE, Cartas a un joven poeta.

MAGOS Y PALADINES



A veces, un dragón es solo un dragón.

—¿Ya estás despierto, paladín? —se burla Cain, esbozando su vil sonrisa.

Los estudiantes se amontonan entre las columnas del piso superior a modo de palco improvisado, los más valientes al pie de la acción. Medianos, elfos, medio-orcos, hadas, minotauros, humanos y toda clase de criaturas extraordinarias —que para los propósitos de esta historia resultan profundamente mundanas— conforman el alumnado de la Escuela Eleuthyr para Saberes de Todo Esto y lo Otro y el público de este espectáculo.

El patio de Valyndra se convierte en un corral de comedias cada vez que Rashidan y Cain tienen una de sus particulares citas.

Lo cierto es que los paladines como Rashidan no son los únicos en enemistarse con los magos como Cain, sino que, dado que los magos se enemistan con todo el mundo, todos desean verlos perecer. De la misma manera, y aunque más silenciosamente, nadie puede ni ver a los paladines, con lo cual todo el mundo está, además, impaciente por su ridículo.

Ambos pecan de lo mismo a ojos del resto: una soberbia implacable. Los paladines, por puro complejo del elegido: sus dioses les han confiado habilidades divinas, los han marcado con un sello que grita «eres especial, eres único». Pasan por la vida con la indolencia de quien tiene el cielo asegurado. Y los magos, ¿qué decir de

los magos? Ambiciosos, ególatras y con un sentido de la moralidad como mínimo cuestionable: los jefes finales de toda historia.

En el juicio popular, tanto Rashidan como Cain tienen las de perder. En el juicio por combate, está por ver.

No es la primera vez que se enfrentan y tampoco será la última. Los dos parecen obsesionados por afirmar su dominancia sobre el otro. Un poco extraño, si me preguntan, teniendo en cuenta que ambos tienen cosas muchísimo mejores que hacer.

Rashidan lleva entrenándose desde los doce años, momento en que Silvanus, su dios (presente), le otorgase a Nerth (de nada), la espada divina que aguarda al momento propicio en el salón de su casa. Cain, por su parte, es relativamente un neófito dentro de lo que a las Artes Arcanas respecta, pero no es solo el más insoportable de toda su Academia, sino que, como a menudo sucede con los magos, también es el mejor.

Las razones que rodean el ingreso de Cain en la Escuela son imprecisas. Nadie sabe mucho acerca del misterioso humano de pelo cobrizo, brillante como el metal auténtico. Apareció solo, al contrario que muchos alumnos, que a menudo son acompañados por sus padres, aunque solo sea en apellido...

—¿Ya estás despierto, Rashidan? —se burla, esbozando su estúpida sonrisa—. Podemos aplazarlo, si contabas con echarte una siesta.

Rash no es madrugador y Cain lo sabe bien. Para ejercer como cretino profesional uno debe conocer las debilidades de su oponente a la perfección. Rash es impulsivo, temerario, estúpido, dormilón... le gustan el helado de menta, las historias de terror...

El paladín aprieta la mandíbula, pero no se deja ofender. Eso es lo que quiere el mago: que se distraiga, baje la guardia y caiga en sus absurdos trucos. Se ata el pelo hacia atrás para que los mechones no opaquen su campo de visión, y asegura:

—Estoy despierto.

Su armadura está hecha de fisita, un mineral verdoso que se puede moldear muy fino para crear placas de la misma resistencia que el metal, un material que un paladín de la naturaleza jamás usaría, pues interfiere con el flujo de la magia natural.

Cain, por su parte, lleva el atuendo de los magos de Lyanthrill. Camisa blanca, chaleco burdeos, capa azul. Ropa de tela poco opresora para gesticular los hechizos con los brazos. Su elección de colores suele ser bastante monocromática, decantándose por marrones, granates y detalles anaranjados brillantes que hacen resaltar el color de su pelo cobrizo (aunque no tanto el mechón de pelo negro de su flequillo) y sus ojos azul zafiro.

Con todo esto, cumplen bien con los prototipos de sus especialidades: Rashidan es alto y fornido, tanto como lo sería cualquiera que entrena su cuerpo a diario, mientras que Cain es más bajo y no está tan definido, aunque no por ello es una pizca menos amenazante. De hecho, todos convendrían en que da bastante más miedo que el paladín, que, en ese sentido, es más parecido a un árbol, que tiene ese aura de proteger del sol y la lluvia a quien se postre a su lado.

—Entonces no te importará que yo empiece primero —dice el mago, resabido.

Rash frunce los labios.

—Lo justo es dejar que los dados decidan.

Cain esboza una sonrisa de suficiencia.

—Qué paladinesco, abogar por la justicia.

Se colocan en posición, a unos diez metros el uno del otro. Un bardo llamado Rond ha decidido arbitrar el combate, y mientras lanza los dados, nadie ve el sutil sigilo que Cain elabora con los dedos para amañar la tirada —excepto yo, claro.

Tras consultarlos, el bardo exclama:

—¡Empieza Cain!

Nadie tiene tiempo de procesar sus palabras antes de que dirija una mano en dirección a Rashidan, trazando su silueta rápidamente con el índice y dándole de lleno en el pecho de la armadura con un brillo anaranjado fulgurante. El paladín centellea por unos momentos y acto seguido es transformado en sapo. Abre la boca para quejarse, pero croa con indignación.

El público ríe, y por un momento, Cain saborea la victoria: con un nuevo gesto, juntando dos dedos como si intentara quitarse algo

pegajoso, derrite una porción del embaldosado justo en frente de donde está Rash-sapo, que, con un nuevo croac de rabia, comienza a brillar recuperando su forma habitual, e inmediatamente echa a correr hacia Cain, resbalando en el charco de grasa.

El mago ríe esta vez junto con el público, sin ocultar un deje de superioridad.

—¿Se te ha olvidado cómo caminar? Un pie delante del otro, Rashidan.

No es frecuente que el mago pronuncie su nombre. Rash, humillado, se lo toma como un signo de debilidad y aprovecha para insultarle:

—Lo único que prueban tus juegos es que eres un cobarde.

La sonrisa se borra inmediatamente del rostro de Cain, que realiza un nuevo gesto con la mano, abriendo la palma y luego cerrándola hacia sí. De ellas sale un reguero de magia necrótica que Rash aparta de un espadazo, acercándose más y más al mago. La audiencia gime, contrariada ante el hechizo que acaba de lanzar.

Marchitar es uno de los hechizos más peligrosos de los que se aprenden en la Escuela. Se trata de una potente magia necrótica que consume a su víctima por dentro, y está vetado en duelos. Pero parece que el odio de Cain hacia Rashidan está por encima de su preocupación por recibir un castigo.

El mago desaparece. Rash se gira, confuso, intentando adivinar su posición. A su izquierda una gran onda sónica se aproxima hacia él, y esta vez no tiene tiempo de esquivarla. Le da de lleno y un terrible pitido le inutiliza los oídos mientras es lanzado contra el suelo, derrapando varios metros.

—No te tengo miedo —asevera Cain.

Rash se incorpora. La desazón solo ha durado unos segundos. Le debe su implacable resistencia a la sangre orca que corre por sus venas. La voz de su madre resuena en su cabeza: «Nosotros siempre nos ponemos en pie».

—No es a mí a quien temes —dice, caminando hacia él—. Es a lo que puede pasar si me acerco lo suficiente.

Cain le dirige una mirada de incredulidad. Lanza un nuevo rayo sapificador en su dirección, pero él lo esquiva con la espada.

—No sé de qué me estás hablando —masculla el mago, pero su voz sale débil, irritada.

Rash clava su espada en el terraplén, que cobra un fulgor verdoso. Cuando la alza, viñas y ramas comienzan a crecer alrededor del mago, buscando sus pies y brazos para atraparlo, pero él reacciona rápido, apartándose con un aparatoso salto.

—Vamos, Cain —insiste Rash, con fastidio, apoyándose en su espada—. Lo sabes tan bien como yo.

Cain parece realmente perturbado cuando alza una mano y dibuja un glifo de brillante contorno azul en el aire, una especie de «F» torcida y tachada, y susurra:

—*Cállate.*

El glifo se deshace con su voz, y los fragmentos brillantes de la Urdimb্রে vuelan hacia Rash, extendiéndose en un aura mágica a su alrededor. El murmullo de las voces se aplaca, el crujir de la arena bajo sus zapatos se apaga.

No oye nada.

—¿Acabas de...? —enuncia, pero no sale ningún sonido de su boca.

El mago camina hacia atrás mientras gesticula otro hechizo, abriendo la palma y luego cerrándola hacia sí, como si le quitara algo, y este va con especial inquina. Aún aturdido por la sordera, Rash no tiene tiempo de esquivarlo y nota cómo la energía necrótica le impacta, se cuele por cada una de las fibras de su cuerpo y lo pudre desde dentro, sustituyendo lo vivo por lo muerto.

Marchitar.

Siente la boca seca. Los ojos le escuecen al parpadear. Una arcada anuncia la náusea y vomita una sustancia negra parecida al aceite quemado. Su garganta se resiente, pero se encuentra mejor sin toda esa necrosis pudriéndole por dentro.

Cain está absorto mirando al paladín. Tiene el rostro desencajado en una expresión que Rash no logra identificar, parecida al dolor. Si no lo hubiera visto con sus propios ojos, creería que alguien le acaba de lanzar el mismo hechizo al mago.

Al otro lado del área de silencio que lo rodea, el público jadea con estupor. Normalmente son comedidos. Rash se toma muy en

serio su clase de Daño No-letal. Ahora, el mago está paralizado. Se mira las manos con las que ha conjurado el hechizo como si le planteasen un problema sin solución.

Entonces, Rash aprovecha. Es casi como si Cain se dejase atacar cuando alza la espada y, con un elegante giro de muñeca, le corta los pantalones a la altura de las rodillas.

—¡Cain está muerto! —sentencia Rond—. ¡Rashidan gana!

Cain disipa el hechizo de silencio a tiempo para que Rash pueda oír los vítores. Su semblante de desconcierto se convierte rápidamente en uno de ofensa frente a la sonrisa socarrona de mi paladín.

—Espero que te hayas divertido, mago —dice, resuelto—. Ahora, déjame en paz.

—De eso nada —brama Cain, y todo atisbo de culpa en su rostro desaparece por completo—. Quiero la revancha. En la torre de Lyanthrill.

—¿Cuándo?

—Dentro de tres días, a las nueve de la mañana.

—De acuerdo.

Cain escupe junto a los pies de Rash antes de irse, lanzándole una última y terrible mirada.

Los amigos de Rash se acercan hacia él, consternados por lo que acaban de presenciar.

—¡Como pille a ese magufo sin corazón, le voy a hundir la maza en toda la cara! —gruñe Pharienne, aún viendo al mago irse.

—Rash, podría haberte matado —le dice Venn, poniéndole una garra curativa en el hombro—. ¿Qué le dijiste?

Rash suspira de alivio al notar cómo el tacto divino de su amigo restaura su organismo, y recupera su color.

Pharienne Piérez es una enana de lustrosa barba morena, también paladina, que en su caso sirve a Hwrçi, la Archihada de la Corte del Reino del Corazón. Venn Aguilar, por su lado, es un persájaro, paladín del dios de la justicia, mi primo hermano Tyr.

Se conocieron hace ya dos años, el primer día de clase de primero, cuando Rash se fijó en la pica de Phiphi. Al ser una paladina

del Corazón, su punta picuda termina en un cardioide, a lo que dijo: «¿Quién es el paladín de los culos?», a lo que ella respondió: «Es un corazón, pero puedo patearte el culo cuando quieras», y Venn se rio.

Fue muy orgánico.

—Lo llamé cobarde —suspira.

—¿Nada más?

—Le dije que tenía miedo de acercarse a mí porque sabía lo que pasaría.

—¿Y a qué te referías con eso? —pregunta Pharianne, entre cerrando los ojos.

Rash se encoge de hombros.

—A que ganaría el combate, por supuesto.

Venn y Pharianne intercambian una mirada de poco convencimiento.

Rond, el bardo, se acerca hasta ellos. Todos los abalorios de su purpúrea vestimenta tintinean cuando junta las manos en señal de disculpa.

—Rash, te juro que he estado a punto de pararlo. *Marchitar...* No ha sido justo.

—No pasa nada. He ganado, de todas formas.

Phiphi y Venn le dedican una mirada de concordia a Rond. Rash parece ser el único que piensa que Cain no ha ido demasiado lejos con sus ataques.

Al otro lado del patio de entrenamiento, Cain ya porta su ceño fruncido habitual. Está hablando con Cassandra, su novia, que parece preocupada. Pero él lo deja estar con un gesto de la mano y, con indiferencia, le da la espalda.

DRAGONES Y CEREMONIAS



En la Escuela Eleuthyr para Saberes de Todo ello y lo Otro (la ESTO) hay cinco academias, a cada cual más repipi y petulante, en las que magos, paladines, bardos y otros hechiceros y artesanos de mayor y menor monta hacen las más atrevidas apuestas por descubrir quién se convertirá en el próximo héroe de región, aventurero retirado o mártir-mencionado-brevemente-en-un-panfleto-de-historia-de-dentro-de-cincuenta-años de todo Arc'Aloss.

Es un castillo muy bonito, eso hay que decirlo, con la torre de la Academia Lyanthrill de Magia y Cuestiones Arcanas, el patio de entrenamiento para los piadosos y aguerridos paladines de la Academia de Valyndra (porque, reconozcámoslo, esas cabezas llenas de serrín no necesitan aulas...), los laboratorios e invernaderos para la Academia Aenlug de Pócimas y Artesanías y el Conservatorio de Nynthenel, para los que buscan aprender a encandilar o a relatar las historias de los que son más valientes que ellos.

Estamos hablando de una escuela de alto prestigio y renombre a la que solo acceden quienes tengan la capacidad de satisfacer la costosa matrícula o presenten una ejemplar demostración de habilidades o conocimiento en el examen de ingreso. Huelga decir, con esto, que la ESTO no cuenta con muchos alumnos.

El castillo se encuentra situado en medio de un cruce de caminos. A un lado está la villa de Filomm y al otro, el río Satir. Al norte, las montañas de Doramund y, al sur, los bosques de Lathander.

Geográficamente, la escuela pertenece al Imperio Silvano, pero está muy en la frontera con Gnilvi. De hecho, si caminas lo suficiente hacia el oeste, puedes llegar a Fuerteroca andando. No es de extrañar, por tanto, que la primera edificación que se construyó en la zona sobre la que ahora se postra el magnífico castillo sea una mina de origen enano. La dirección de la escuela la utiliza como trastero para guardar reliquias valiosas y artefactos de semejante naturaleza.

La sociabilización entre los alumnos es fomentada por los espacios compartidos de la escuela, como el Comedor, la Biblioteca y la Sala Común. Lo que antaño era un campo de Cabrabela ahora se utiliza para el ganado, cosa que tal vez no agrade mucho a la cabra. Junto al río se encuentran los temples donde clérigos y paladines realizan las prácticas, y un merendero muy cómodo para echar el rato.

No es de extrañar, con todo esto, que si les preguntas a los paladines, te digan que lo peor de la Escuela son las aulas.

Se la han pedido prestada a la Academia Aenlug de Pócimas y Artesanías para un propósito que, si bien no tiene mucho misterio, en opinión de los paladines se lo podrían haber ahorrado.

—Buenos días —saluda la profesora Solemenn, lanzando una pila de libros sobre su escritorio—. Hoy tenemos una clase aburrida de cojones.

Los alumnos de Valyndra emiten un gemido de sopor. Solemenn es buena profesora, pero, como paladina de Veritas, suele ser terriblemente honesta: sus lecciones no son siempre alentadoras. La mitad de ellos preferiría estar en el patio de entrenamiento y la otra mitad todavía en la cama... Pero el honor jamás les permitiría dormirse en clase o ser pillados de improviso por no estar prestando atención. ¿Qué pensarían sus dioses?

Yo, por ejemplo, nada. A mí me da igual lo que haga Rashidan. Soy, lo que se llamaría, un dios neutral. Pero me parece divertido ver cómo se debate entre el bien y el mal. Descubrir lo que sucede al final. Ver a dónde le llevan sus decisiones.

Por eso estamos aquí, en realidad.

Ah, disculpad. Quizá debería haberme presentado antes. Mi nombre es Silvanus, dios de la naturaleza. Trataré de no interponerme demasiado mientras narro lo que sucede.

Sé que mi prima Antabria, la diosa de la Sabiduría, se volvería un poco loca si alguno de sus acólitos descuidase sus obligaciones. Muy orientada al deber. Tyr, el de la Justicia, también, pero lo dejaría pasar de haber una causa mayor o una justificación moral que lo consintiese. Sé de buena mano que Tymora, la diosa de la Suerte, querría que sus paladines aprovecharan la oportunidad y se tomaran la mañana libre. Y Hwrçi, la Archihada de la Corte del Reino del Corazón (y patrona de Phiphi), también.

Solemenn se sube a la tarima, paseándose entre su escritorio y la pizarra.

—Sé que esto os va a parecer cosa de clérigos, porque lo es.

Lo dice con un deje de insolencia. Los clérigos son, ¿cómo decirlo? Paladines sin espadas. En general, hay más. No sé por qué; supongo que es más fácil dar perfil de clérigo a ojos de un dios que de paladín. Al fin y al cabo, el trabajo de los paladines es mucho más arriesgado. Mientras los clérigos se dedican a rendir culto a los rituales y cuidar del templo, los paladines deben encargarse de acabar con cualesquiera que sean las criaturas que amenacen la vida normal de la zona. Eso va desde dragones hasta diablos. A veces, los dos a la vez. Supongo que algunos paladines, como la profesora Solemenn, creen que los clérigos lo tienen más fácil, o que su trabajo es más aburrido.

—... Pero eso no quiere decir que no os concierna: bodas, bautismos, comuniones, funerales, ritos de madurez, bendiciones, etcétera, son cosas que simplemente tenemos que saber hacer. A algunos os interesarán más y a otros menos, pero la verdad es que a nadie le importa un pimiento. Un enlace a tiempo podría detener una guerra. Un buen aprovisionamiento de agua bendita enviará a los no-muertos al otro barrio para siempre. Y, en fin, ¿para qué tanto proselitismo si no vais a saber cómo conectar a alguien con vuestro Dios? Sacad papel y pluma los que tengáis y compartid con los que no. Sí, he dicho papel y pluma.

Rash y Venn se giran hacia Phiphi con sus mejores caras de corderito degollado, y ella les da sendos materiales con brusquedad.

—Entiendo que todas estas cosas ya las habréis aprendido en vuestros templos de origen. O al menos, eso espero —continúa Solemenn—. Si alguno de vosotros prefiere ocupar esta hora en el patio de entrenamiento, estoy segura de que el profesor Befaràs estará encantado de que aprovechéis el tiempo. Los que queráis quedaros aun así, por supuesto, quedaros.

—Estarás contenta —masculla Venn—. Matrimonios y ritos, tu cosa favorita.

Phiphi, como paladina de la Corte del Reino del Corazón, es muy versada en los pactos interpersonales. El amor, al fin y al cabo, es una magia poderosa.

—Lo estoy —contesta Phiphi, sin ocultar su satisfacción—. Y precisamente por eso pienso saltarme esta clase.

—¿Te vas? —se sorprende Rash.

—Vaya que si me voy —asiente, comenzando a recoger sus cosas.

—Ahora que lo dices, yo oficié un par de bodas en mi aldea cuando el clérigo estaba enfermo, así que... —repone Venn—. Además, todo el mundo sabe que cuantos menos alumnos hay en un aula, más fácil es enseñar. Le estoy haciendo un favor a Solemenn, en realidad.

—¿Vais a hacer pellas? —masculla Rash—. ¿Dónde está vuestro honor?

—Creo que me lo he dejado en la taberna —reflexiona la enana—. ¿Me ayudas a buscarlo, Venn?

—Por supuesto.

Rash ve cómo, para su sorpresa, más de la mitad de sus compañeros salen por la puerta. No los juzga, y supone que si no estuviera tan cansado por la privación de sueño de la noche anterior, consideraría mejor opción ir a entrenar que quedarse en clase. Pero también le parece una falta de respeto a la profesora. No cree que a ella le apetezca estar allí más que a él.

Así que se acomoda y toma notas sobre aquellas cosas de las que ya ha oído hablar un millón de veces. Al fin y al cabo, no todo

lo tiene igual de masticado. Cosas como el bautismo no son habituales entre mis acólitos: una vez Rash intentó hacer lo propio con su hermana pequeña, Daweli, solo para descubrir que ya estaba bajo mi protección. Todos los descendientes de un acólito mío lo serán también aunque no dediquen su vida a la Devoción, y siempre y cuando no provoquen algo para sesgar el vínculo.

Es por eso que, entre otras cosas, soy el dios de la familia.

Algunos lo llamarán estafa piramidal: yo lo llamo economía.

—Muy bien, ya hemos repasado todos los tópicos —dice la profesora, secándose las gotas de sudor que le discurren por la frente al tener que dar una clase teórica—. Lamentablemente, no podemos hacer una demostración de cada una de estas Ceremonias porque se tarda una hora completa en realizarlas como es debido. ¿Os habéis enterado bien de eso? Una hora. Así que sentíos libres de hacerlo en un descanso, si eso. Ahora vamos a hablar de la que nos queda, la Expiación.

»Sé que para algunos de vosotros, la Expiación será una tontería: la inmensa mayoría de los Dioses Bondadosos dan la espalda a los acólitos que corrompen su espíritu. Es tan fácil como sumar dos y dos: yo soy un Dios bueno, tú eres un devoto malvado, no voy a darte mi poder, no voy a dejar que lo utilices para tus fines perversos —explica con sencillez—. Por lo tanto, si mi dios no absuelve la maldad, ¿por qué iba a hacerlo yo? Clásico.

Me siento identificado.

Y sí, sé que he dicho hace un momento que era un dios neutral; pero de neutral a malvado hay un trecho. Soy un dios bueno, ¿de acuerdo? Soy bueno. ¡Dejad de mencionar el terremoto de Pedracerro! ¡No fue queriendo! ¿Qué? Ah, que no has dicho nada... está bien.

A lo que iba es a que *soy un dios bueno*. Soy tan bueno que estoy dispuesto a negociar. Además, la moral es relativa. Ser malo o ser bueno, en lo que a la fe respecta, solo depende de cómo de a rajatabla sigas los preceptos. Por ejemplo, Rashidan debería ser prácticamente un ángel con lo cumplidor que es conmigo. Pero ¿lo veis con pinta de ello...?

—Pues bueno, aquí entramos en un concepto con el que algunos estaréis familiarizados: la misericordia. —Lo escribe en la pizarra, en letras mayúsculas—. Nosotros, los acólitos de Veritas, expiamos la maldad porque es a través del perdón que podemos alcanzar la bondad —explica, haciendo énfasis en «a través» y «alcanzar»—. Es mediante la mentira que llegamos a conocer la verdad. Porque no son antónimos, sino caras de la misma moneda... ¿verdad, Eilon?

Rash se gira para mirar a su compañero, que ha estado lanzando y recogiendo una moneda roja y negra. Eilon es el paladín de Tymora, la diosa de la suerte, y se detiene en el momento en que la profesora pronuncia su nombre.

—Si no eres capaz de prestar atención, échate una siesta, pero deja de tentar a la suerte —se exaspera ella.

Eilon se encoge en su asiento. Es un elfo de pelo rubio largo y ojos azules. No es muy alto, y es esbelto como un tallo. Guarda la moneda con pudor y la profesora Solemenn se gira de nuevo hacia la pizarra, más tranquila.

—El proceso de la expiación es muy sencillo —retoma la profesora—: restaura un espíritu corrompido. Pero eso sí, esto es importante: debe haber sido puro en el pasado. No podemos transformar la maldad en bondad, pero sí reconducir a un alma perdida.

»Más allá de estas murallas, existen seres en cuyo espíritu reside el mal desde su mismo nacimiento. Este es el caso de los seres fíndicos, como los diablos, los demonios y la mayoría de las sagas, pero también el de otras muchas criaturas, como los dragones cromáticos. Los dragones verdes, blancos, azules, y especialmente, los rojos y los negros, son algunas de las criaturas más viles y perversas que habitan nuestro mundo. Y aunque en la mayoría de los casos actúan en pos de sus propios intereses, también pueden verse intervenidos por su malvada diosa, Ma'at, la dragona de cinco cabezas que los gobierna a todos.

»En pocas criaturas existe una dualidad moral tan fuerte como la que se da en los dragones. Son criaturas orgullosas, sabias y

tremendamente poderosas. Pero he aquí lo curioso: su naturaleza moral resulta aparente en el aspecto de sus escamas. Un dragón metálico, ya sea de plata, de cobre, de latón, de bronce o de oro, como el gran Élbano, será bondadoso y justo, y no empleará su poder para aprovecharse de los otros. Pero un dragón cromático, de cualquiera de los colores que he mencionado previamente, tratará a todos los que se interpongan en su camino como insectos a los que aplastar, y a los que no lo hagan, como meros sirvientes a su causa.

»Hacedme caso cuando os digo que no queréis encontraros con un dragón así. Y que no se ha visto jamás a un dragón malvado tornar sus escamas a un color metálico. Contra estas criaturas la Expiación no surtiría ningún efecto, pues son naturalmente malvadas.

La pizarra es un teorema de Misericordia + Empatía tiene como resultado Bondad = Dura & Maldad = Blanda que conduce a dragones que conduce a Ma'at. La mitad de los alumnos que quedan se han dormido. Rash reprime un bostezo y anota en su pergamino Expiación = Redención.

Sí, le parece un buen resumen.

Redención, qué palabra... Suena al mismo tiempo impía y paladinesca. Algo que se le otorga a quien ha hecho las cosas mal. Pero ¿debe el que la otorgue ser un santo? ¿O podría hacerlo alguien como él? Alguien que ha hecho cosas mal...

Tal vez sea lo que necesita, en realidad.

—Profesora. —Laurel, une de les alumnes más aplicades, levanta la mano—. Entiendo que está en la naturaleza de los dragones malvados serlo, y que por ello no se tornarán buenos. Pero también está en la naturaleza de los dragones buenos ser buenos, por lo tanto, ¿podrían volverse malvados ellos?

Solemenn se mordisquea los labios, reflexiva.

—Sí. Podrían.

—Y, ¿qué nos dice eso sobre el bien o sobre el mal? ¿Es el bien algo frágil, y el mal una tentación constante?

La profesora reflexiona en silencio.

—El bien no es frágil —responde finalmente—. De hecho, es la fuerza más poderosa que existe en el mundo. Pero precisamente porque es tan duro, requiere de una dedicación constante. Una práctica incesante. El mal, por el otro lado, es... el camino fácil. El bien puede ser corrompido, sí. Pero el mal... el mal es inflexible. Esto podemos tenerlo por seguro, y por eso es nuestro deber erradicarlo.

»Nosotros los humanoides tenemos una relación más gris con la moral. Hay cientos de contextos, variables, situaciones, e implicaciones que imbuyen nuestras decisiones constantemente. Podemos ser sometidos, subyugados. No poseemos la clase de poder del que goza un dragón. Ellos se sirven, por encima de todo, a sí mismos. Los buenos tienen férreos sistemas morales, y los malvados, ambiciones muy específicas. Ambos tipos, por supuesto, requieren de algo necesario para sentirse realizados. Estoy segura de que sabéis a qué me refiero, pero no voy a pedir voluntarios porque en realidad esto se está poniendo interesante y ahora tengo miedo de que se termine la clase —dice atropelladamente.

»Me refiero a un tesoro, por supuesto. Hasta el dragón más bondadoso del mundo moriría y mataría defendiendo aquello que considera máspreciado. Los dragones acumulan riquezas, historias, conocimientos, misterios, artefactos... Y siempre quieren más.

»Es muy claro el ejemplo de Élbantor, el dragón dorado. Su tesoro es su ciudad, a la que llamamos igual —empieza a contar la historia—. Era tan solo una aldea cuando los lugareños encontraron el huevo huérfano del pequeño dragón dorado, ya hace casi setecientos años. Élbantor amaba a la gente que lo crio, y se ocupó de defender y hacer prosperar a la ciudad que se convirtió en su tesoro. Y hoy en día es la ciudad-Estado más rica y grande de todo Arc'Aloss, y seguirá creciendo mientras Élbantor, aunque ya sea anciano, también lo haga.

»El dragón dorado es un gran diplomático, y muy versado en política, filosofía y economía. Pero si fuera a haber una circunstancia, digamos, una catástrofe o algo similar, que llevase a la ruina a

su ciudad, no hay nada que no haría con tal de salvarla. Sin importar el qué ni el cómo. Podría verse, en esta circunstancia, tentado por el mal, y el quiebre de sus férreas convicciones morales terminaría por convertirlo en un dragón rojo, la contraparte cromática del dragón dorado.

»Si un dragón metálico incumple su propio sistema moral, podría ver cómo sus escamas lentamente empiezan a mutar. Por eso decimos que el bien puede ser corrompido. Sin embargo, sería muy difícil desviar a un dragón cromático de la persecución de sus objetivos, puesto que él no tiene una bondad de la que deshacerse. Es un utilitarista moral. Justificará todas sus acciones, pues sirven a un objetivo en particular... ¡oh! Eso ha sido la campana. Os veré la semana que viene para una lección genuinamente interesante. Lo prometo, de verdad.