

La alianza de Hano

MUESTRA GRATUITA DE LECTURA

Íñigo Rodríguez Gallastegui

CON PLUMA Y PIXEL

Título: *La alianza de Nuno*

Muestra gratuita de lectura

1ª Edición: septiembre de 2020

© 2018, Íñigo Rodríguez Gallastegui, por el texto

© 2020 Breogán Álvarez, por la ilustración de cubierta

© 2020, Con Pluma y Píxel, por la presente edición

<https://www.conplumaypixel.com/>

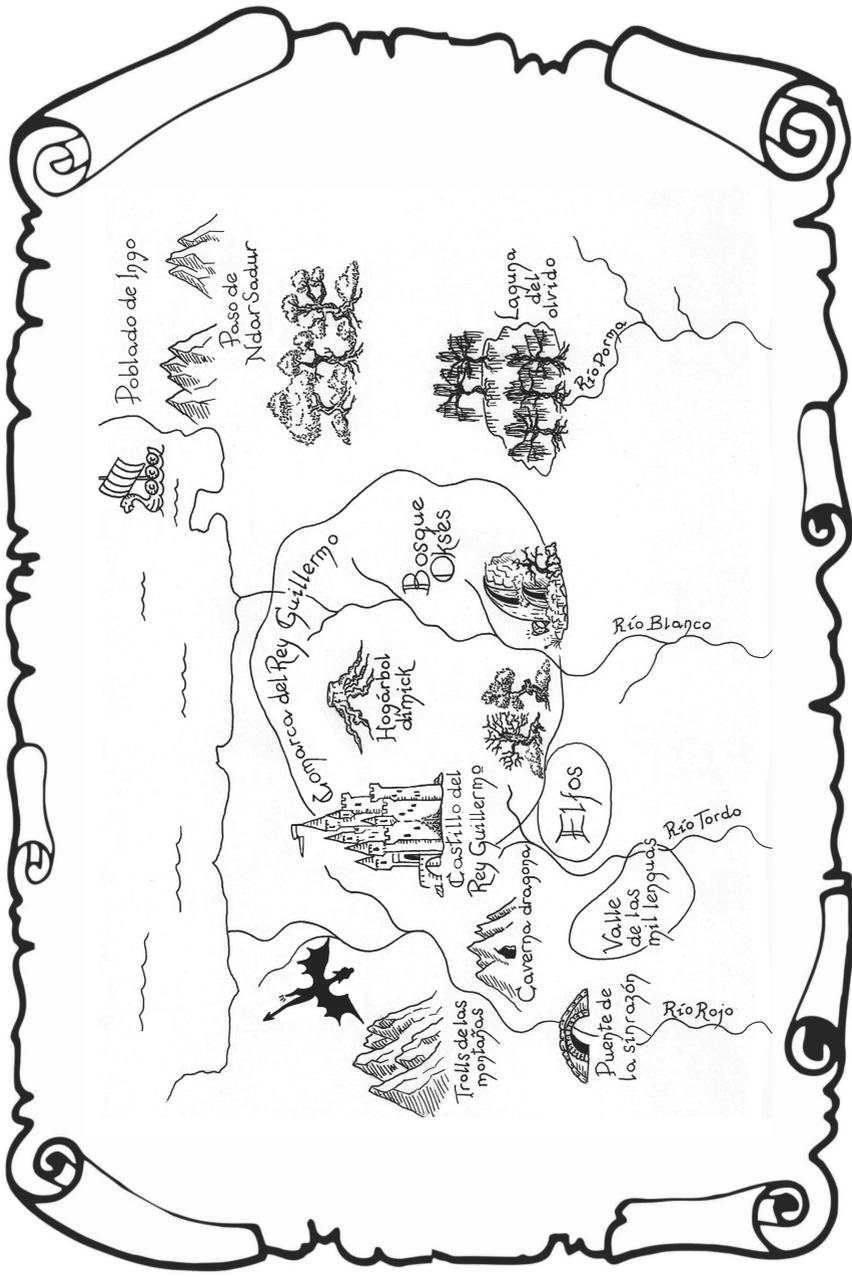
Corrección y revisión:

El taller del Punto y Coma

<http://eltallerdelpuntoycoma.com/>

© 2020, Con Pluma y Píxel, por la maquetación y el diseño

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin la autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.



Capítulo I

Hace mucho, mucho tiempo, convivían en un bosque unos seres peculiares en todos sus aspectos. El bosque se llamaba Okses, en la comarca del gran rey Guillermo, donde habitaba un horrible trol, conocido como Éngel, que tenía atemorizados a todos los habitantes del lugar. Nuno era el más anciano y sabio del bosque, un duende dí-mick siempre sonriente, que a sus trescientos treinta y nueve años tenía una salud de hierro, fruto de sus inabarcables conocimientos sobre ungüentos, hierbas y raíces que la tierra le ofrecía. Su familia llevaba siglos habitando el bosque y no estaba dispuesto a que un trol maloliente los tuviera amedrentados. Cierta día, estaba cogiendo raíces para su mujer, Eya, que con trescientos treinta años no tenía la vitalidad de hacía apenas cien. Fue entonces cuando vio por primera vez a Cynthia, la hermosa hija del rey Guillermo, prometida del rey Dóvod, un malévolos muchacho conocido más por sus fechorías que por sus buenas obras. Nuno, acostumbrado a esconderse de las miradas de los humanos, con agilísimos movimientos se escondió bajo un viejo roble caído, mimetizándose con el entorno. Vio entonces que la princesa Cynthia estaba acompañada por un pequeño sapito parlante al que llamaba Eco. Se sentaron a la orilla de un arroyo bañado por el sol de media mañana y el dí-mick aguzó el oído.

—¡Ay, Eco! Quedan solo unas semanas para la boda y no soporto la idea de casarme con Dóvod y pasar el resto de mi vida con él y con su madre, la horrible lady Lessand.

—No os aflijáis, seguro que encontraréis una solución.

—Sí. Pero por más vueltas que le doy no encuentro esa solución que dices.

—¿Habéis pensado en pedir consejo a la bruja del bosque Okses? Es muy famosa por sus conjuros y hechizos.

—No sé, la bruja Lessand es muy poderosa y malvada, y de todos modos no sé cómo encontrar a la vieja Mórjese.

Entonces el bondadoso Nuno chitó desde el linde del bosque para advertir de su presencia a la princesa.

—¡Chist! ¡Eh, princesa! ¡Aquí!, donde el viejo roble caído.

—¿Quién está ahí? ¿Quién me habla?

—No os asustéis, alteza, solo quiero ayudaros.

Cynthia se incorporó y se dirigió al viejo roble. Esperaba encontrar a un hombre o a un muchacho, pero se tapó la boca ahogando un pequeño grito cuando vio a un ser diminuto, con el mentón y las orejas muy grandes para su tamaño.

—No gritéis princesa. No quisiera que llamaseis la atención de la guardia de la corte.

—Lo siento, es que nunca había visto a un ser como vos, salvo a Eco, claro.

—Me llamo Nuno y mi familia y yo llevamos viviendo en la comarca desde tiempos inmemoriales. Nuestra discreción es el secreto de tantos años sin que los humanos sepan de nuestra presencia aquí. Confío en que siga siendo así, ¿verdad?

—Sssí, sí, claro, por supuesto.

—He oído sin querer vuestra conversación con eso verde que lleváis en vuestro regazo y...

—¡«Eso verde» se llama Eco y soy un sapo parlante, fruto de la sabiduría y hechicería del poderoso mago Xewi, estúpido garambainas! —interrumpió Eco.

—¿Xewi? ¿El mismo mago borrachín que hizo que docenas de árboles del bosque creciesen hacia abajo? Tengo la mitad de mis galerías llenas de ramas y hojarasca. Con suerte terminaré de podarlas para cuando cumpla los quinientos.

—¡Está bien! Calmaos, por favor. Habéis dicho que podíais ayudarme, ¿no es así? —preguntó Cynthia.

—Sí, pero con la ayuda de unos cuantos amigos. Volved mañana al mediodía, desde aquí entrad en el bosque y girad a la izquierda donde el gran olmo hueco. Después continuad caminando por la orilla del río siguiendo su curso y yo os saldré al paso —indicó el duende.

—¿Qué tenéis pensado hacer para ayudarme? ¿Y qué obtendréis a cambio de ofrecerme vuestra ayuda?

—Todo a su debido tiempo, alteza, debo pensar en ello. Mañana será otro día —y diciendo esto, Nuno se esfumó en un abrir y cerrar de ojos.

Mientras tanto, a tres días de la comarca del gran rey Guillermo, en las montañas del este, un poblado de bárbaros festejaba la llegada de la primavera con viandas de todo tipo, frutos del bosque, grandes salmones, venados y barriles de cerveza de saúco fermentada durante todo el invierno. Con el buen tiempo, los hombres más jóvenes habían embarcado en busca de provisiones, oro y joyas. Pero en esta ocasión, no solo viejos y niños estaban a la espera de su llegada. Esta vez los más pe-

queños estaban ilusionados por la presencia en el poblado de Ingo, jefe de muchas expediciones. Un niño con la cara sucia pasó corriendo detrás de otro que, atemorizado, pedía a gritos a su madre que le ayudase.

—Esta vez no pudo ser, ¿verdad Ingo? Dentro de unas lunas podrás volver a navegar, ¿verdad? —El niño siguió corriendo y desapareció tras unas chozas con tejado de ramas que unos ancianos estaban arreglando tras el duro invierno.

En verdad, Ingo no pudo dirigir esta vez la expedición, ni tan siquiera ir en ella. Hacía una semana que, yendo a cazar venados, se había topado de frente con un viejo oso que, sin darle tiempo a reaccionar, le asestó un terrible zarpazo que le fracturó dos costillas.

Siendo niño, Ingo quedó huérfano de padre en un viaje sin retorno a causa de una tempestad; y de madre en el parto de su hermano pequeño, Mélker. O eso le habían dicho. El hijo del rey Márnor no gozaría de plena legitimidad para ser rey hasta que el Consejo en pleno le rindiese fidelidad, si es que eso llegaba a ocurrir, pues dependía de sus propios méritos. Ambos fueron sustentados entonces por el hermano de su padre, Víkthor, hasta su muerte hacía diez años.

Ingo estaba cada vez más débil, ya que su herida no cicatrizaba y ofrecía un aspecto preocupante. Una noche se desplomó debido a la fiebre y fue llevado ante el Consejo de Ancianos.

—No me gusta nada esa herida, muchacho —dijo uno de los viejos.

—Ya se me curará, no tengo más que esperar la vuelta de la expedición y del curandero.

—Solo Odín sabe cuándo volverán; tal y como están las cosas no podemos arriesgarnos a perderte, y por la pinta de ese tajo, yo diría que no aguantarás hasta que vuelva el viejo Dölvok.

—¿Y cuál es la solución según el gran Consejo? —preguntó Ingo, hastiado.

—Que vayas navegando con tu hermano hacia el oeste, a tres lunas de aquí, donde los árboles guardan secretos que nosotros desconocemos. Allí, en la unión del río Blanco con el mar y a medio día a pie hacia el sur, encontrarás o, mejor dicho, te encontrará un viejo dímick llamado Nuno. Él te podrá ayudar, pero no debes perder más tiempo.

—¿Es esa la decisión del Consejo?

—Esa es. Y ya sabes lo que significa.

—Sí, lo sé —contestó Ingo a regañadientes.

—Si vas al nuevo embarcadero, encontrarás a Mélker esperándote.

Y aquí, en esta interesante escena, tenemos que dejarlo.

Si quieres saber cómo continua la historia, no dudes en pasarte por nuestra web para adquirir el texto completo:

<https://conplumaypixel.com/>

Gracias por leer,

El equipo de Con Pluma y Píxel.

Acerca del autor



Íñigo Rodríguez Gallastegui nació en Oviedo (Asturias) el 27 de junio de 1971. En 1995 se diplomó en Educación Física por la Escuela Universitaria de Oviedo y desde ese mismo año ha desarrollado su carrera profesional en el sector del *fitness* y la salud como instructor.

Fue en su adolescencia cuando se vio atraído por el universo épico fantástico, tanto en la literatura como en el cine, siempre inspirado por la cultura celta y medieval. En el año 2004 comenzó lo que hasta el día de hoy es una de sus grandes pasiones: la escritura.

La alianza de Nuno es su primera obra, en la cual hace un guiño a sus amigos al introducirlos en la historia con una variante de sus nombres originales.

Otros títulos

Librojuegos

- Lucha final (Flash Interactivo 1)
- Sombras demoniacas (Flash Interactivo 2)
- Cazador (Flash Interactivo 3)
- Tropas de choque (Flash Interactivo 4)
- Rescate en Remsis VII (La saga del Merc 1)
- Infierno púrpura (La saga del Merc 2)
- Cuenta Atrás (Acción 2.0)

Narrativa

- Hijos de la destrucción (Fantasía)
- Navescuela (Antología)
- Luna de sangre (Fantasía)
- El piloto... ¡de otro mundo! (Ciencia ficción)
- El rugido del dragón (Antología)
- Demonios en la cumbre (Fantasía)
- El mercader de Venus (Antología)
- ¿Un mundo mejor? (Ciencia ficción)
- Terror a cuentagotas (Antología)
- Mi Evolución Diamante (Ciencia Ficción)
- Primera luna llena de verano (Ciencia Ficción)
- Micronomicón (Antología)

Manuales y guías

- Mundos Fantásticos: guía para la creación de mundos de fantasía (3.^a Edición)

En preparación

El mal de Casandra (Fantasía)

Zona límite (La saga del Merc 3)

El mercader de Venus 2 (Antología)

Los gamusinos (Fantasía)

El imperio de Rueda (juego de rol)

www.conplumaypixel.com

