

LOS
SEÑORES
— DEL —
ÁMBAR

MUESTRA GRATUITA DE LECTURA

FRANCISCO TAPIA-FUENTES

CON PLUMA Y PÍXEL

Título: Los señores del ámbar

1.ª Edición: noviembre de 2022

© 2022, Francisco Tapia-Fuentes, por el texto

© 2022, Yinstari, por la imagen de cubierta

© 2022, Con Pluma y Píxel, por la presente edición

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

© 2022, Con Pluma y Píxel, maquetación y diseño

Impresión: Podiprint

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

ISBN-13: 978-84-125422-4-0

Depósito legal: LR1072-2022

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (*www.conlicencia.com*; 91 702 19 70 / 93 272 04 45).

El mensajero

*Día cuarenta y dos del Año del Pinzón
Estación de los Dones*

Los cascos del caballo golpeaban rítmicamente el suelo de tierra mientras el animal era espoleado por su jinete como si le fuera la vida en ello. Las lluvias habían sido abundantes durante la Estación de los Dones y los charcos alternaban con los barrizales en lo que se había dado en llamar el Camino Viejo de Mindaj. Un poco más, tan solo un poco más, y la misión habría terminado. Solo tenía que cabalgar media legua y llegaría a uno de los puestos avanzados de Tadenang. Después, una vez allí, lo único que le quedaba era esperar a su contacto y entregarle la mercancía, tras lo cual podría retirarse por una buena temporada, si no para siempre. Pero para eso tenía que llegar y la noche comenzaba a echársele encima. Maldijo en silencio y taloneó a su montura en los hijares.

—¡Vamos! —masculló aferrándose a las riendas cuando el caballo se alzó sobre los cuartos traseros—. ¡Venga! ¡Sooo!

Tan ensimismado estaba en controlar al asustado animal que no percibió el proyectil, sigiloso como una avispa, que se había clavado en el cuello de la bestia. El caballo emitió un desgarrador relincho y cayó al suelo, arrastrando a su jinete en la caída. Antes de que tan siquiera tocara el suelo, unas sombras surgieron de entre la generosa floresta y se abatieron sobre él con las dagas en las manos. Uno, dos, tres golpes ascendieron en la noche, cada cual arrancando

oscuras gotas carmesíes que se perdían en la oscuridad hasta que, con un último estertor, el hombre dejó de moverse.

Sin tan siquiera esperar a recuperar el aliento, uno de los atacantes palpó entre las ropas del cadáver y sus dedos encontraron lo que buscaba. De un tirón, cortó las cintas de cuero de la bolsa y se alejó con ella al medio del camino, donde todavía quedaba un poco de la anaranjada luz del crepúsculo. Dedos expertos abrieron la bolsita de cuero y dejaron caer sobre la palma del asesino un trozo de ámbar del tamaño de un huevo. En la creciente penumbra, el hombre sonrió. Después, les indicó a sus compañeros que recogieran la cuerda que atravesaba el camino. Cuando los tres se perdieron de nuevo en la oscuridad, tan solo quedaban los dos cadáveres como testigos de los siniestros hechos que habían sucedido.

La ciudad del ámbar

Milna se escurrió con habilidad por entre los pegajosos brazos de los clientes de El Carcaj Roto. Llevaba las manos ocupadas con una bandeja de madera y aun así se las apañó para esquivar las manos tendidas como serpientes y propinar un bofetón a uno que había logrado plantar la suya en sus posaderas. La bandeja se tambaleó en precario equilibrio, hasta que volvió a agarrarla con las dos manos. Mientras, los compañeros del abofeteado rompían en un coro de carcajadas ebrias a costa del pobre sinvergüenza y aplaudían como si estuvieran viendo una ejecución en la plaza. Después, siguieron aporreando la mesa redonda, al ritmo de una canción obscena y tirando los dados sobre ella.

Galda, su compañera, la esperaba apoyada en la barra. Fruncía el ceño mientras trataba de sujetarse el cabello en un moño improvisado con un palillo de hacer brochetas. Cuando Milna llegó hasta el mostrador, dejó sobre él la bandeja con un estruendo. Sus rojizos rizos cayeron sobre la cara sudorosa.

—¡No puedo más! —gimió—. ¿Qué pasa hoy?

—Marineros con ganas de juerga y mucho oro en los bolsillos —le respondió Galda, inclinándose sobre la barra para coger un rodillo de madera.

—Pero es tan humillante...

En ese momento, se abrió la puerta de la cocina y por ella surgió Kulnir con el desconcierto marcado en su ancho rostro.

—¿Qué demonios pasa?! —preguntó mientras se sujetaba el delantal por debajo de la panza.

—Aquel grupo. —Señaló Milna—. No deja de molestarte. ¡Tengo miedo de pasar entre ellos!

—Miedo, ¿eh? —Kulnir achicó sus ojos de porcino y se pasó la mano grasienta por la barbilla—. Ahora van a ver esos...

—No, Kulnir —gimió la chica—, déjalo.

—¡Y un huevo de Ulmar! —El cocinero se agachó y sacó una tranca de debajo del mostrador—. Llega la hora de las tortas...

—¡No! ¡Kulnir! ¡Por favor!

Pero el hombretón, que era tan ancho como alto, ya no le prestaba atención y se dirigía, con pasos decididos, hacia la mesa de los bullangueros clientes. Algunos de los parroquianos se apartaron ante lo que parecía el despliegue de una fuerza de la naturaleza, llevándose sus picheles a una prudencial distancia, mientras que otros decidieron que había más tabernas en Tadenang y que no merecía la pena perder los dientes en aquella. Los únicos que parecían no haberse enterado de la borrasca que se avecinaba eran los de la mesa redonda.

—¡Tú! —dijo el cocinero al más cercano—. ¡Dejad en paz a la chica o marchaos!

El interpelado volvió su mirada hacia arriba, tan solo para encontrarse con la espantosa visión de Kulnir en uno de sus días malos. El pobre diablo soltó un gemido y trató de levantarse, pero en su ebriedad tropezó con la pata de la mesa y cayó al suelo, derramando de paso la cerveza sobre los zapatos de Kulnir.

—Perdón, perdón... —musitó, arrastrándose por el suelo húmedo.

Kulnir apenas le dedicó una segunda mirada, ocupado como estaba amedrentando al resto. Sin embargo, uno de

ellos se lo quedó mirando a los ojos. Era un rufián de rostro afilado y nariz aguileña, con la piel tostada por el sol.

—¿Y si quiero quedarme? —dijo—. ¿Qué harás entonces? ¿Eh?

—Fuera... —masculló Kulnir, sujetando la tranca con ambas manos.

—¿Y si no? ¿Qué? ¿Te pelearás conmigo? Quizá me mates con ese palo que llevas, pero ¿y luego? Nadie querrá venir a tu taberna y lo sabes. Ni siquiera te darán trabajo en otro sitio porque nadie quiere a un sonado como tú...

Kulnir había cerrado los ojos y apretaba los labios, todavía esgrimiendo el garrote por encima de su cabeza. Poco a poco, el arma fue descendiendo. En la barra, Milna sollozaba mientras su compañera torcía el gesto. Las palabras del tipo parecían haber hecho blanco en la voluntad del cocinero.

—Quizá él no pueda —dijo una voz grave detrás del gañán—, pero yo sí.

El rufián se volvió con una mueca de disgusto.

—¿Qué demonios...?

Allá, arrellanado en el rincón, vio a un hombre alto, medio oculto en las sombras. El desconocido tenía una pierna apoyada en una de las sillas y la luz que entraba por la ventana de su izquierda apenas dejaba entrever su piel oscura. En el suelo, a su lado, se adivinaba el bulto de un petate bastante voluminoso.

—No te metas, amigo, por tu bien.

—Igual sí lo hago, *amigo*. —El hombre del rincón le dio un puntapié a la silla y se puso de pie. Milna soltó un grito.

La luz de la ventana reveló la silueta musculosa del desconocido, que dio un paso adelante. Era un hombre alto y fuerte, de raza negra, con la cabeza afeitada y una mirada siniestra.

—¡Somos cinco contra uno! —bufó el de la mesa—. ¡No te metas!

—Contra dos... —terció una voz.

Todas las miradas se volvieron hacia quien había intervenido. Era un individuo más bien bajo y fuerte, que vestía un jubón de cuero sencillo y sin mangas encima de una amplia camisa de lino.

—Tres, si el señor Kulnir se aviene a unirse a nuestra causa —dijo mientras se atusaba el fino bigote. A su espalda, huía por la puerta el último de los clientes honrados de la taberna.

—¡Tian! —bufó el tipo de la mesa.

—Sargento Tian para ti, Sulimar. Y, por cierto, no creo que seáis ni cinco en estos momentos. Dos de tus amigos están tan borrachos que ni siquiera pueden tenerse en pie.

El tal Sulimar miró a su alrededor para confirmar que, en efecto, disponía de menos fuerzas de las que pensaba. Sin contar con el que estaba en el suelo y al que estaba vomitando bajo la mesa en esos momentos, el resto de sus compinches parecían haber perdido las ganas de hacerse los valientes y miraban con cierta aprensión hacia la salida. Tras comprobar su aparente derrota, volvió a levantar la barbilla y gruñó:

—Este sitio apesta a vómito. Mejor nos vamos. Tú —dijo señalando a uno—, recoge a ese y tira *pa* fuera.

El extranjero ni se movió cuando los jueguistas pasaron tambaleándose a su lado, uno de ellos haciéndole un gesto obsceno. Solo cuando sus gritos e improperios se perdieron en las calles y estuvo seguro de que no volverían a entrar, se giró para mirar a Tian, que se había ido aproximando.

—Algo me dice que te hubieras bastado tú solo contra esos payasos —le dijo Tian, al tiempo que le daba una palmada en el hombro a Kulnir, que no se había movido de su sitio.

El guerrero inclinó ligeramente el cuello hacia un lado y el gesto fue acompañado por un crujido. Sus ojos ribetea-

dos de betún tenían una extraña peculiaridad magnética, como si fueran capaces de traspasar la carne. Eran ojos de esos que han visto muchas cosas, no todas agradables.

—Puede... —respondió, al fin—, o puede que no, nunca se sabe.

Aquello pareció dar confianza a Tian, que se adelantó un par de pasos y le tendió la mano.

—Mi nombre es Tian —dijo—, sargento mayor de la Guardia de Tadenang.

—Yo también fui sargento mayor... hace tiempo. —El recién llegado miró la mano tendida y la estrechó—. Me llamo Neram, Neram Kotep, escolta de caravanas.

—Y, por lo que veo, nuevo por aquí, ¿no?

—Más o menos. Buscaba un lugar donde descansar después de mi último trabajo. Algo más tranquilo que esto, se entiende.

—Tengo... tengo que volver a la cocina —intervino Kulnir, que parecía haber vuelto a la vida.

Tian se volvió, mostrando una deslumbrante sonrisa por debajo del fino bigote.

—Y este —dijo señalando al cocinero— es Kulnir, nuestra pequeña celebridad local.

—De eso hace mucho, Tian. No... no hablemos de ello. —El hombre parecía bastante azorado—. Tengo... tengo que volver a la cocina.

—Como quieras, Kulnir. —Tian volvió a palmotearle en el hombro—. Has hecho lo correcto.

—Gracias —murmuró el cocinero.

Mientras Kulnir regresaba a la cocina, se aproximaron las camareras. Milna, la más joven, se retorció con nerviosismo los rizos del cabello, mientras su compañera cogía un trapo para limpiar las mesas.

—Gracias, señor —dijo Milna—. Nos habéis salvado del desastre.

—Bueno, digamos que ha sido fácil —contestó Neram con una ligera sonrisa. El sosiego parecía haber regresado al guerrero tras el enfrentamiento.

La muchacha miró de reojo a la puerta de la cocina y se acercó un poco más.

—Kulnir es un buen hombre, ¿sabéis?, pero se hubiera metido en un buen lío si se llega a meter en la pelea. —surró—. Tiene... tiene un pequeño problema dentro de su cabeza, ¿sabéis? Es por lo de haber sido luchador y eso.

—Me temo que no sé, pero, de todos modos, ¿quién no tiene un pasado que lo atormente? —Una sombra pareció cruzar por un instante tras sus ojos.

—Bueno, pues eso... me voy a limpiar las jarras. —dijo la chica con una sonrisa. Al parecer, no se había percatado del ligero cambio en el humor del hombre—. Si necesitáis algo, solo tenéis que llamarme, ¿vale?

—De acuerdo. Id tranquila.

—¿Nos sentamos? —dijo Tian, señalando una de las mesas—. Invito yo.

Y en esta interesante escena tenemos que dejarlo. Esperamos que la lectura de este extracto haya despertado su interés por esta obra. Para adquirirla o saber más acerca de ella, le rogamos que visite nuestra página web:

<https://conplumaypixel.com/>

El autor



Francisco Tapia-Fuentes (Logroño, España, 1972) es educador, escritor y editor. Lleva más de dos décadas trabajando por la difusión de la ficción interactiva y los juegos de rol, entendidos estos como medios para el fomento de la lectura, el desarrollo de las habilidades sociales y el crecimiento personal. Esto lo ha llevado a colaborar con múltiples asociaciones y eventos. En la actualidad, compagina su labor como educador con la gestión de la editorial Con Pluma y Píxel, dedicada sobre todo al público juvenil y al género fantástico. Entre sus obras están *Hijos de la Destrucción*, *Mundos Fantásticos*, *Oro de Sangre*, *La saga del Merc*, *Lucha final*, *Sombras demoniacas*, *Tropas de choque* y *Demonios en la cumbre*, y son numerosas sus apariciones en antologías como *El mercader de Venus*, *Viñas de Marte* y *Navescuela*.

El mundo de Rhentra

El mundo de Rhentra fue creado por el escritor Francisco Tapia-Fuentes a lo largo de la década 2000-2010, aunque hunden sus raíces en algunos cuentos escritos hasta diez años antes.

A pesar de que algunas de las maravillas y personajes de Rhentra han ido apareciendo (modificadas y adaptadas) en diferentes campañas para juegos de rol, tanto *online* como *offline*, no es hasta 2014 cuando se empiezan a compilar y seleccionar los relatos que formaron parte de *Hijos de la destrucción*, desechando aquellos aportes que resultaban menos adecuados y dándole al conjunto una mayor coherencia. Posteriormente, el librojuego *Sombras demoniacas* nos daría un punto de vista en primera persona de una de las batallas clave en la Guerra de Aradamia.

Orígenes de Rhentra

Cuenta la leyenda que los dioses edificaron Rhentra en el campo de batalla, entre las estrellas, como señal de su victoria sobre las Serpientes del Vacío. Eones después la poblaron con sus hijos, traídos por la diosa Elthaer desde un mundo agostado por la devastación y condenado al olvido. A su llegada, los hijos de los dioses quemaron sus naves y se repartieron por las vastas tierras que sus señores habían creado para ellos. Así surgieron grandes imperios, los cuales compitieron entre ellos por llevar la antorcha de la civiliza-

ción a todos los rincones de aquel mundo nuevo, y bautizaron a la tierra entera como Renthra, que quería decir «El exilio» en la antigua lengua de los dioses inmortales. Aquella fue conocida como la Era de la Creación, y no pocos portentos vieron la luz en aquellos primeros días.

Pero la vida de los hijos de los dioses era breve y, con el tiempo, olvidaron muchos de los vastos conocimientos que habían traído consigo, de modo que los imperios se fragmentaron y las fronteras fueron difuminándose para dar lugar a otras nuevas, mientras el mundo seguía girando impertérrito bajo las frías estrellas. Esta fue conocida como la Era de las Conquistas, y en ella se forjaron las grandes leyendas del pasado, llenas de esplendor y gloria, pero también de sombras profundas y misterios insondables.

Con el tiempo, incluso aquellas batallas pasaron al olvido y la historia se convirtió en leyenda. En los albores de la Era de las Maravillas, los hombres volvieron la vista a su propio pasado y descubrieron su poderío perdido. Amparados por la razón y el estudio, los eruditos de los innumerables reinos de Rhentra fueron redescubriendo el placer por el conocimiento y sus frutos hicieron avanzar a la humanidad una vez más. Sin embargo, las sombras primigenias que habían habitado en el mundo no habían olvidado su antiguo dominio sobre los vastos continentes, y tratarían de regresar al mismo de una manera o de otra.

Dicen que todo comenzó en Aradamia, en el Séptimo Año de la Sierpe Voladora...

(Historia de los Imperios, por El Cronista de Aradamia)

La guerra de Aradamia

En el Séptimo Año de la Sierpe Voladora las tropas de la magocracia de Yrmill cruzaron sus fronteras e invadieron el vecino reino de Aradamia, dejando a su paso extensos páramos consumidos por la hechicería.

Aquella fue una guerra de exterminio sistemático, como si los yrmillianos hubieran querido borrar de la faz de Rhen-tra todo rastro de vida, ya fuera racional o no. Sin embargo, cuando el ejército invasor estaba a pocas leguas de la capital aradama, su inmensa maquinaria de guerra se detuvo y, contra todo pronóstico, emprendió el regreso a sus dominios, con lo que dio lugar al fin del conflicto, que no a la paz entre ambas naciones. La mayoría de los eruditos de la época coinciden en que la causa de esta inesperada retirada se debió a un brusco cambio en la cúpula gobernante de Yrmill. Sin embargo, pocos han prestado atención al chocante paralelismo con lo que ocurrió en la propia Aradamia poco después, cuando el rey Karsdenteim I fue derrocado por la duquesa Sharanda de Vangen, que terminó ascendiendo al trono por aclamación popular. Ambos hechos no han podido ser contrastados de un modo claro, en parte por el hermetismo de la sociedad yrmilliana con respecto a sus propios asuntos, y entran en el campo de la especulación, al menos hasta la fecha.

La Guerra de Aradamia marcó un antes y un después en todo en el mundo civilizado y, según algunos eruditos, incluso llegó a hacer temblar los mismos palacios de los dioses. Fue tal el impacto cultural, que los sacerdotes del Templo de los Siete Soles decidieron alterar el calendario y no hubo un Octavo Año de la Sierpe Voladora, como hubiera sido de esperar.

Otras historias en el mundo de Rhentra

Hijos de la destrucción

El mundo de Rhentra aparece por primera vez en *Hijos de la destrucción*, la colección de relatos interconectados que nos introducen en el conflicto de la Guerra de Aradamia, narrados desde el punto de vista de sus protagonistas. La Guerra de Aradamia es el eje alrededor del cual se vertebran una serie de acontecimientos importantes durante el comienzo de la Era de las Maravillas, y los relatos que aquí se narran son la base de muchos de ellos, al tiempo que nos introducen en la compleja ambientación de Rhentra.

Sombras demoniacas

El segundo librojuego de la serie *Flash Interactivo* nos pone directamente en la piel de Jarena, una jefa de batidores que será testigo de una de las batallas clave de la historia de Aradamia, la Batalla del Valle de Arender. A través de sus ojos, descubrimos todavía más detalles acerca de los misteriosos yrmillianos, con los cuales podremos interactuar. *Sombras demoniacas* aporta unas cuantas piezas clave para entender la magnitud del conflicto entre Aradamia e Yrmill, al tiempo que se convierte en un simpático guiño a los fans de la primera parte.

Demonios en la cumbre

La tercera entrega del mundo de Rhentra nos lleva de la mano del sargento Neram Kotep, un desertor que huye de la guerra de Aradamia y que trata de alcanzar las fronteras

de los Reinos Meridionales. Sin embargo, la vida de Kotep no será nada fácil pues, acostumbrado a cuidar solo de sí mismo, deberá afrontar el reto de responsabilizarse de Mirn y Eranna, dos civiles que también van a sur en busca de un futuro mejor. En el camino, Neram descubrirá que su destino está ligado al de la oscura deidad llamada Gaernat, conocida también como el Juez de la Balanza, y encontrará un nuevo sentido a su vida de labios de los propios yrmilianos, sus encarnizados enemigos.

Otros títulos

Librojuegos

Lucha final (Flash Interactivo)
Sombras demoniacas (Flash Interactivo)
Cazador (Flash Interactivo)
Tropas de choque (Flash Interactivo)
Rescate en Remsis VII (La saga del Merc 1)
Infierno púrpura (La saga del Merc 2)
Zona límite (La saga del Merc 3)
Cuenta Atrás (Acción 2.0)
En la caverna de Kur (Acción 2.0)
El Sistema (Aventurer@s)

Narrativa

Hijos de la destrucción (Fantasía)
Navescuela (Antología)
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 (Pluma Pocket)

El volante invisible (Pluma Pocket)
Micronomicón (Antología)
El mal de Casandra (Fantasía)
El mercader de Venus 2 (Antología)
La alianza de Nuno (Fantasía)
El mercader de Venus 3 (Antología)
Los Gamusinos (Fantasía)
APSU (Ciencia ficción)
Viñas de Marte (Antología)
Revelaciones (Antología)
Sombras hambrientas (Pluma Pocket)
Susanna Blue (Ciencia ficción)
Londres entre muros (Pluma Pocket)
El Campamento del Fin (Pluma Pocket)
Nueve fantasmas (Pluma Pocket)
Navescuela 2 (Antología)
Menguante (Terror)
El mercader de Venus 4 (Antología)

Manuales y guías

Mundos Fantásticos: guía para la creación de mundos de fantasía (3.ª Ed.)
Imperio de Rueda (Juego de rol)

En preparación

Senderos de guerra (La saga del Merc 4)
Las balas de la memoria (Pluma Pocket)
El corazón del dragón (Pluma Pocket)
La isla del brujo (Acción 2.0)