



EL  
MÓNOLITO  
DE  
ÁMBAR

**EL MONOLITO DE ÁMBAR**  
*por Monte Cook*



El Catecismo del Saber:

Gloria a los creadores de la verdad y la comprensión.

Salve a los pioneros del acero y el sinte.

Salve a los que dan forma a la carne, al hueso y a la mente.

Gloria a aquellos que reesculpiaron la tierra que nos sustenta y  
el sol que nos da la vida.

Salve a los que envían señales, que incluso ahora susurran a  
los oídos de la máquina y dan vida a lo inanimado.

Salve a aquellos que viajaron a las estrellas y a los reinos  
allende las estrellas.

Gloria a los creadores de la verdad y la comprensión.

Continuemos con la lectura de la Sagrada Crónica del Alto  
Padre Calaval, Pontífice de Ámbar y Fundador de la Ciudadela  
del Conducto y de la Orden de la Verdad, tal y como la  
escribió su sobrina nieta, Doroa de la Canción Silenciosa:



## CAPÍTULO IX: VIENTO DE HIERRO

*En el que recibimos la enseñanza del compromiso.*

Calaval subió la colina, con su mascota thuman a su lado. Restos desmenuzados de antiguos ladrillos se convertían en grava a cada paso. En la cima, vio el obelisco de ámbar del que le había hablado la anciana. Se recortaba contra el cielo, imposiblemente alto. La luz rojizo-amarillenta del viejo y cansado sol se reflejaba en sus ángulos, muy por encima de la ruinosa llanura. Pese al paso de los eones, la máquina en el núcleo del obelisco seguía retumbando, llena de energía. Los anillos orbitaban entorno al aparato, girando con una precisión sobrenatural.

El thuman se sentó sobre sus cuartos traseros, doblando bajo sí mismo sus patas con articulaciones múltiples. Miraba a su amo con ojos rasgados y negros. La cresta de pelo de su cabeza estaba cubierta de polvo rojo.

Calaval dejó a su lado su pesada mochila en el suelo, agotado. Se agachó y sacudió la suciedad de la misma y, a continuación, de su ropa. Finalmente, sacudió el polvo del thuman.

- No te preocupes, Feddik -le susurró-. No tendrás que entrar. Eso tendré que hacerlo solo.

La mirada de Feddik, como siempre, daba a entender que lo había comprendido.

Tras un pequeño descanso, la pareja continuó su viaje. Las gentes del último pueblo, Cumbre Nubosa, llamaba a esto la Llanura de Ladrillo. Su falta de creatividad no sorprendió a Calaval. Un pueblo sencillo sin un *clave*, que cultivaba la tierra y criaba shereh en el fértil valle del sur. Pero le habían dado comida a cambio de unas cuantas baratijas y shins que llevaba, y le dieron un lugar donde dormir, de modo que era difícil albergar malos sentimientos hacia ellos. Los pueblos aislados con Sacerdotes de los Eones solían volverse temerosos de los extranjeros y peligrosamente estrechos de miras. Una vez, llegó a una comunidad que había encon-

trado enterradas unas instalaciones de los mundos anteriores cuando excavaban un pozo. Sin darse cuenta, habían liberado un gas nocivo que transformó a toda la población en caníbales sobrehumanos maníacos. Calaval apenas pudo escapar con vida.

Los Sacerdotes de los Eones y su conocimiento del numenera podían evitar accidentes como éste. Calaval esperaba unirse a sus filas.

La historia enseñaba que las razas antiguas que habían morado la Tierra antes del Noveno Mundo blandían un gran poder. Ese poder provenía del conocimiento. Tal vez no fuese posible que ni Calaval, ni los Sacerdotes de los Eones, ni nadie concentrase todo ese conocimiento, pero seguramente había secretos perdidos en el pasado sobre los que podría construirse un futuro.

Calaval estaba seguro de ello. Solo había que descubrirlo. O, mejor dicho, redescubrirlo. Tenía un plan con el que empezar a hacerlo.

Se levantó una nube roja en el horizonte, más allá del obelisco suspendido en el aire. ¿Alguien que se moviera por la llanura seca? Si era el caso, era algo realmente grande. Quizá un rebaño. Quizá un grupo de incursores.

Feddik gimió. La nube se cernía sobre ellos, más grande. No era ningún rebaño. No era ninguna criatura... sino una tormenta de arena.

Calaval sacó de la mochila su filtro desértico y se cubrió la boca con él. Entonces ajustó otro sobre la nariz y boca de Feddik. La bestia lo golpeó un par de veces con las patas, pero pronto lo aceptó. Habían superado juntos tormentas de arena con anterioridad.

La llanura devastada ofrecía pocos refugios. Calaval siguió caminando, puesto que no había muchas más opciones. El thuman permaneció muy cerca de él. La pared roja que se abalanzaba hacia ellos envolvía el obelisco y se cernía sobre los exploradores como si fuera un monstruo. A través de su filtro, un olor atrajo la atención del humano. Agitó sus recuerdos. Despertó su miedo.

- ¡Viento de Hierro!

Calaval buscó desesperadamente entorno a ellos alguna clase de refugio. Pero no había donde esconderse. No del viento.

Se habría enfrentado con firmeza a la furia de una tormenta de arena, aunque le arrancase la piel, pero el Viento de Hierro era algo totalmente diferente. No solo rasgaba la carne, la alteraba. Vivían partículas en ese viento, hechas de numenera, demasiado pequeñas como para que los humanos pudiesen verlas. Calaval no estaba seguro en realidad de que partículas fuese la palabra exacta. ¿Criaturas? ¿Máquinas? Superaba toda comprensión.

Su mochila golpeó el suelo. Hurgó en su contenido mientras el thuman gimoteaba. Al fin, sacó un pequeño punzón de hierro y un aparato que parecía diseñado para encajar en el puño cerrado de una persona... si esa persona tuviese seis dedos. En dos puntos de su superficie de sinte quedaban expuestos pequeños cables. Calaval se agachó.

En un pequeño panel de vidrio en un lateral se iluminaron símbolos cuando presionó un pequeño glifo donde debería encajar el pulgar. No sabía lo que significaban los símbolos, pero sabía que, cuando se encendiese un símbolo que le recordaba un poco a un pájaro volando, tenía que volver a presionar el glifo. Echó un vistazo y vio cómo la nube roja rodaba hacia ellos. Ignorando el sudor que se le acumulaba en el puente de la nariz, Calaval metió el punzón en la cavidad que había entre los cables expuestos de la base. El aparato se agitó un poco y hubo un sonido crepitante y un olor a aire quemado. De repente, un zumbido envolvió a Calaval y los nervios de todo su cuerpo hormiguearon de forma desagradable. El punzón se le cayó de la mano.

Aferró el aparato y atrajo a Feddik hacia él. El thuman se retorció mientras el aire a su alrededor titilaba. Se erizó el vello de los brazos de Calaval, la piel le picaba. El aire centelleante olía a tormenta. Sabía que se debía a una especie de halo que lo rodeaba. Un aura. Un campo. No lo sabía con certeza, pero esperaba que el campo repeliera a esas cosas

peligrosas e invisibles del Viento de Hierro.

La tormenta de numenera que se le venía encima no le dio mucho tiempo para preguntarse si funcionaría. El aire se volvió rojo de repente, turbio. El generador de su mano vibraba a una frecuencia terrible. Se le durmió la mano y después el brazo. Se concentró en sujetarlo firmemente, aunque ya no lo sentía ahí. Se dijo a sí mismo que los miles de millones de pequeños gritos que se oían en el viento eran cosa de su imaginación.

El Viento de Hierro se agitó a su alrededor, pero no le hizo daño.

Con un quejido que pronto se convirtió en un aullido, Feddik se revolvió, escapando de su presa. Calaval gritó sin que se oyese nada. Las extremidades y el lomo izquierdos del animal salieron de la distorsión brillante y entraron en el Viento.

Calaval no podía ver lo que sucedía, ni podía oír a su compañero. El cuerpo del thuman se retorció. Calaval cogió un mechón de pelo de Feddik y lo sujetó como pudo mientras el aparato de su otra mano seguía entumeciendo su cuerpo, debilitando un músculo tras otro.

Cerró los ojos.

El Viento pasó más rápido que una tormenta de arena, pero no lo bastante para Calaval. El aparato cayó de su puño retorcido y entumecido al duro suelo. Se derrumbó, pero tuvo cuidado de poner a Feddik sobre él y no caer sobre el animal.

Feddik emitió un quejido lastimero que no se parecía a nada que Calaval hubiese oído antes.

Cuando pudo, Calaval levantó la cabeza y miró a su mascota. Cientos de zarcillos diminutos y vermiformes se agitaban donde una vez estuvieron las extremidades izquierdas de Feddik. La carne en la que se apoyaban esas patas, de hecho todo el lado izquierdo, tenían el aspecto y el tacto de pequeñas placas metálicas. Unos orificios cuya función Calaval no podía ni imaginarse se abrían y cerraban en las nuevas partes de la bestia. El lado izquierdo de su cara era un amasijo de ojos que se abrían y cerraban como

si una multitud de pequeñas criaturas se hubiesen alojado en su cabeza.

El Viento había redefinido al thuman. Cada parte de su ser tocada por el Viento había cambiado.

Calaval apartó a Feddik de encima de él y se levantó. Su postura no era firme, pero casi no se apercibió de ello. No podía apartar la mirada de su compañero de tantos años, que estaba retorciéndose lentamente en el suelo. El dolor era evidente en cada músculo del animal, los nuevos y los viejos.

Con un lamento, Calaval sacó la cuchillo largo de la vaina de cuero de su costado.

Contuvo la respiración. Las lágrimas corrían por su cara. Quería cerrar los ojos, pero temía errar el golpe. Así que miró a Feddik. Vio los ojos de su amigo mientras rebanaba la parte no metálica de su cuello. La sangre se acumuló alrededor de la criatura. Murió en silencio.

Calaval no maldijo a los dioses en los que su madre le educó, ni les rezó para pedirles misericordia. No es que no creyese en las inmensas inteligencias no humanas que vivían en la cúpula celeste (las había visto orbitar con el telescopio de Yessai una noche tras otra), sencillamente no creía que ellas dirigiesen los acontecimientos. Creía en el principio de causa y efecto. No en dioses. Hasta las cosas que habitaban en la datofera fueron creadas, resultado del conocimiento y comprensión de alguien. Creía en el universo y sus leyes, puestas en movimiento miles de millones de años antes.

Que las gentes de este mundo lo llamasen magia no significaba que él no pudiese ver más allá. Eso era lo que los Sacerdotes de los Eones hacían, y (aunque fuese difícil aceptarlo) era lo que él haría también. El numenera, como lo llamaban los sacerdotes, se produjo a raíz del intelecto de los habitantes de los mundos anteriores. Solo parecía un milagro.

Solo parecía una maldición.





## CAPÍTULO X: SOLO

*En el que recibimos la enseñanza de la pérdida.*

Desgraciadamente, el Capítulo X está perdido. El concilio cree que contenía detalles sobre el luto de Calaval por su mascota, describiendo así su compasión y su capacidad de amar. Probablemente también describiese su legendaria inteligencia (particularmente su memoria casi perfecta) y su gran sabiduría, gracias a la cual solía estar preparado para contingencias que la mayoría nunca habría previsto.

En lugar de enriquecernos con su contenido, contemplemos la importancia de la pérdida del conocimiento. No existe pérdida mayor.

Gloria a los creadores de la verdad y la comprensión.



## CAPÍTULO XI: ENTRANDO AL OBELISCO

*En el que recibimos la enseñanza de la perseverancia.*

El Monolito de Ámbar se alzaba por encima de Calaval. Casi directamente bajo el mecánico obelisco, el ruido que producía el vasto mecanismo giratorio ahogaba incluso el sonido de su propia respiración entrecortada. Los anillos rotatorios se movían y retumbaban a un ritmo que le daba ánimos. Era exactamente lo que estaba buscando. La anciana de Cumbre Nubosa había dicho la verdad.

A Calaval solo le quedaba un último truco en la mochila. El resto de su contenido eran suministros, herramientas y equipo mundano. Pero se había guardado un último elemento de numenera para este preciso instante. Sacó un cinturón de tela metálica de la bolsa y se lo puso en la cintura. En una sección metálica en el lateral del cinturón se encontraban unos sencillos controles. A veces, elementos tecnológicos como este (*dispositivos*, los llama la mayoría) parecían ser parte de máquinas mayores. Los antecesores de Calaval se limitaron a deducir una manera de darles uso de forma temporal, normalmente sin preocuparse por las consecuencias. Calaval sabía mucho sobre estos trucos. No comprendía del todo cómo funcionaban. Nadie que él conociese lo hacía. Pero sabía lo bastante como para acertar con el interruptor adecuado o cruzar los cables correctos, o para buscar alguna anotación con un símbolo similar. Lo bastante como para conseguir a veces el efecto que buscaba. Algo que le fuese útil. Como ahora.

Excepto porque el cinturón no era así. El cinturón, de eso Calaval estaba seguro, se creó precisamente para la finalidad para la que iba a usarlo. El único problema era ajustárselo. Obviamente, se había diseñado para que lo llevara una criatura no humana.

Calaval manipuló los controles. Silenciosamente, sus pies se separaron del suelo. Pletórico, subió flotando. El cinturón lo liberó gradualmente de las garras de la gravedad. Se alzó cada vez más. El paisaje de

ladrillo rojo se extendía bajo él. Un viento cálido tironeaba de su ropa de cuero teñido (su abrigo, su gorro). Rozaba su cara curtida y sin afeitar.

Encima de él, el Monolito de Ámbar se acercaba, y pudo ver que, fiel a su nombre, la estructura marrón amarillenta tenía una superficie translúcida que contrastaba con el mecanismo metálico plateado de su interior. El obelisco tenía una cima y una base apuntadas, pero el centro era un aparato articulado inmenso, con anillos que giraban, orbitando a su alrededor en ángulos retorcidos pero de algún modo extraordinariamente precisos.

Cuando ya estaba muy cerca (a unos cientos de metros del suelo) Calaval pudo distinguir una escotilla metálica en el punto más bajo del obelisco flotante. Controlar su posición horizontal presentaba algunas dificultades. De nuevo, la posición de la consola del cinturón sugería que el usuario debería tener un tipo de cuerpo muy diferente al suyo. Le empezó a doler el brazo de intentar acceder a los diminutos paneles táctiles. El viento dificultaba aún más la tarea. Calaval maniobró hacia la escotilla, pero entonces la brisa volvía a arrastrarlo en la dirección equivocada. La situación reflejaba lo difícil que puede resultar ser una hoja al viento con un objetivo. O acaso una mariposa. Calaval manoseó los controles del cinturón una y otra vez, rozando la escotilla cada vez que se acercaba, siempre fallando en alcanzarla.

Empezó a preocuparse por cuánta energía le quedaría al cinturón. Por cuánto tiempo ofrecería ese efecto antigravitatorio.

Con los brazos doloridos de estirarlos en direcciones opuestas, en diferentes posiciones incómodas, lo intentó una última vez, y finalmente se acercó lo bastante como para pasar el brazo por un asa de la escotilla, enganándose. El sonido incoherente que profirió era un gruñido de exasperación y un grito de victoria al mismo tiempo.

En ese momento, la energía del cinturón se agotó.

Su propio peso recayó repentinamente sobre su brazo, retorciéndolo

con un doloroso crujido. El dolor recorrió su hombro y su costado. Se agarró la muñeca con la mano libre para que fuese más difícil soltarse, pero casi se desmayó de dolor.

Colgando de la base del obelisco, intentó tomar aire, aunque no parecía conseguirlo. Su mente se evadía y tuvo que hacer un esfuerzo por concentrarse. Finalmente, dado que si no lo hacía sabía que pronto se desmayaría y caería, se soltó la muñeca y palpó la escotilla buscando una manera de abrirla.

Al menos esa tarea resultó sorprendentemente sencilla. Una palanca que accionó con facilidad provocó un repentino siseo y la escotilla se abrió lentamente. Calaval luchó por seguir agarrado a la pieza móvil. Cuando se detuvo, retorció su cuerpo para mirar al interior de la abertura. Estaba oscura, pero una escalera metálica proporcionaba una manera de subir por el hueco ambarino. Con su mano libre, agarró el peldaño inferior, pero al mismo tiempo se soltó su otro brazo.

De nuevo, un terrible dolor agujijoneaba su cuerpo desde el hombro a la cadera. Se mordió la lengua, lo cual pudo ser lo único que lo mantuvo consciente. El brazo colgaba, inútil. No tenía ni idea de cómo subiría la escalerilla.

Hizo lo único que se le ocurrió y tiró hacia arriba tanto como pudo para pasar una pierna por un peldaño. Tras unos intentos, lo consiguió. Pero, cuando lo hizo, se le soltó la mochila y el contenido inició su larga caída hasta el suelo.

Una vez más, venían a su mente ideas sobre maldecir a los dioses. Y una vez más, las rechazó.



## CAPÍTULO XII: CAZADO EN LA OSCURIDAD

*En el que recibimos la enseñanza del ingenio.*

La escalada fue larga y agónica. Cada una de las superficies que rodeaban a Calaval vibraba levemente con un rumor constante que sincronizaba con los anillos giratorios de la parte central del monolito. Hasta el aire parecía estremecerse de forma igualmente leve. Exactamente el ritmo que había memorizado. El que había estado buscando.

En la cima del hueco ambarino la luz era demasiado tenue como para ver, y Calaval había perdido sus globolúmenes, que estaban dentro de su mochila. Con su mano buena, sacó una caja de cerillas del bolsillo y encendió una. Comprobó que su entorno inmediato era seguro y entonces tiró la cerilla, derrumbándose y permaneciendo en el suelo durante un tiempo indeterminado. Sabía que tenía que recolocarse el brazo en su sitio. Cuando era joven, vio a su padre granjero en una situación similar. Tuvo que ayudarle a ponerse el hombro en su lugar.

Hoy, Calaval tendría que hacerlo solo. Se puso en pie con dificultad. El dolor hizo que la cabeza le bailase, estuvo a punto de caer.

Palpó la pared en la tenue luz de matices ámbar. Puso en posición el miembro dislocado con su brazo útil. Respiró rápidamente tres veces. Sin darse tiempo para pensar en ello, proyectó su cuerpo contra la pared.

Aulló y cayó al suelo, retorciéndose de dolor.

La segunda vez aulló más fuerte. Se desvaneció un momento (no sabía cuánto tiempo) tras comprobar que ese intento tampoco tuvo éxito.

El tercer intento tuvo un resultado similar.

Por fin, a la cuarta lo consiguió. No se desmayó, pero se acostó, descansando entre sus propios sudores durante lo que pareció una hora. Una vez recuperado, volvió a ponerse en pie. Se sostenía con más firmeza que antes. Respirando hondo tres veces, se recompuso mental y físicamente. Finalmente, decidió explorar.

Al fin y al cabo había venido aquí por una razón.

Se encontró en un conjunto de túneles que circulaban entre máquinas grandes e incomprensibles. O quizás, se planteó, fuesen partes de una máquina más grande. Esto último, concluyó, era más probable.

Tras haber usado la mitad de las cerillas en su deambular, encontró un montón de restos de sinte de diferentes tamaños y colores. En su mayoría eran tubos, algunos de los cuales estaban huecos y otros estaban llenos de cables. Algunos estaban rotos y tenían extremos apuntados. Calaval encontró una tubería hueca de sinte blanco de algo más de medio metro. Utilizó su cuchillo para cortar en tiras su gorro de cuero. Metiendo una tira en la tubería, improvisó una antorcha. No duraría mucho, y producía mucho humo, pero duraría más que una cerilla. Además, tenía muchas tiras de cuero y tela a su disposición.

Subió por otro hueco y, tras merodear un poco, siguió su ascenso. Con cada subida, su antorcha lo dejaba tirado, y tenía que volver a encenderla en la penumbra una vez que llegaba a la cima. Mientras hacía esto, tras la tercera ascensión, un fuerte sonido repentino lo asustó. Dejó caer la antorcha y la tira de cuero a medio consumir se soltó.

Ese extraño ruido irregular iba acompañado de un destello de luz blanco-azulada. Y ahí estaba de nuevo.

En esos breves instantes de luz, vio que algo se movía. Un panel se abrió en una pared. Más luz salía del hueco. Con un perezoso siseo, emergió una figura. Un estrépito. Un zumbido. Un gruñido. Los antiguos miembros se estiraban y volvían a la vida. Metal, carne y cables conformaban la silueta de un simio amenazador. El pelo enmarañado se agitaba a su alrededor, como si cada mechón tuviese vida propia y buscase algo que atrapar. Ojos blancos observaban desde encima de un ancho morro, con símbolos que los recorrían de lado a lado.

Calaval no esperó a ver más. Saltó al hueco y se dejó caer de un peldaño a otro, dejando que la gravedad lo arrastrase. La lesión del hombro aún era reciente, pero la ignoró.

Un aullido que venía de arriba le heló la sangre. Una figura oscura ocultó la luz que se derramaba desde arriba.

Decidió bajar más rápido. Con imprudencia, se dejó caer por el hueco. Cada caída conllevaba el riesgo de que el hombro se volviese a dislocar, pero lo dirigía el terror, no el dolor.

Una vez abajo, desandó su camino por el laberinto de vías de acceso a las máquinas. Oyó cómo la cosa llegaba al suelo con un potente gruñido tras él. Estaba seguro de que además olía a la bestia. Almizcle y aceite lubricante mezclados con algo que no conseguía identificar.

En la semioscuridad, recorrió los pasillos, deslizando una mano por la pared. La cosa guardiana que había despertado estaba tras él, siguiéndole el rastro. ¿Quizá por el sonido? Calaval intentó hacer el menor ruido posible, pero pronto lo dejó y se decantó por la velocidad. La cosa podía estar siguiéndole por el olfato. Incluso podría estar siguiendo el rastro térmico de sus pisadas. Sabía que era posible.

Finalmente llegó al montón de tubos descartados. Sin embargo, las tuberías, una vez hubo sostenido algunas, parecían demasiado ligeras para ser usadas como armas. En lugar de eso, asió una que era más o menos de su altura y volvió a ponerse en movimiento. Esa cosa bestial estaba cada vez más cerca.

Calaval alcanzó el hueco que bajaba y tiró dentro el tubo. Entonces lo siguió, volviendo a hacer algo más parecido a una caída controlada que a una bajada por una escalera.

La criatura bajó tras él. Esta vez más cerca aún, y ganando terreno. Calaval se dejaba caer, apenas utilizando los peldaños. Pero los saltos de su perseguidor eran más largos, sus movimientos más hábiles.

Calaval alcanzó la parte inferior del hueco, pero sabía que la cosa lo alcanzaría esta vez.

De hecho, contaba con ello.

Aferró la larga pieza apuntada de sinte y la puso bajo el hueco, con un

extremo afianzado en el suelo.

De inmediato, la bestia cayó sobre la tubería, su peso la partió en dos y lanzó a Calaval contra el suelo. Se golpeó la cabeza con la pared. Se le blanqueó la vista en la oscuridad.

Se encontró tirado en el suelo de metal vibrante, incapaz de ver nada. El sonido de su propia respiración quedaba ahogado por otro sonido (rítmico, húmedo, un resuello gorgoteante no muy lejano).

Calaval encendió una cerilla. A la luz, vio esa cosa simiesca, con placas metálicas y partes carnosas unidas en una amalgama. No había nada de hermoso, delicado o elegante en la construcción de aquella cosa. Incluso las partes orgánicas parecían no mantener una relación natural. Los zarcillos capilares se agitaban por su cuerpo, acabados en diminutas bocas que se abrían y cerraban. Y cada una de esas bocas gemía agónicamente.

En el centro del ancho tórax asomaba la tubería rota. Con el impulso de la bajada de la criatura, se le había clavado más de un metro en las entrañas. La bestia no se movía. Cada respiración era trabajosa y venía acompañada de fluidos. Sangre, mezclada con líquidos lechosos, se acumulaba entorno a su cuerpo postrado.

El miedo de Calaval se convirtió en remordimientos. Piedad. Pensó que lo mejor que podía hacer era acabar con el sufrimiento de la bestia. Quería darle una muerte rápida.

No tenía ni idea de cómo hacerlo. Su cuchillo, que ahora estaba en su mano, parecía ridículamente pequeño y frágil para esa tarea. Se acercó a la luz de una nueva cerilla, pero la criatura aulló y luchó por moverse, haciéndose mucho más daño.

Calaval suspiró. Sus pensamientos se volvieron hacia Feddik.

Se sentó en el suelo. Se quedó con la criatura hasta que exhaló su último aliento.





## CAPÍTULO XIII EL CORAZÓN DE LA MÁQUINA

*En el que recibimos la enseñanza de la comprensión y el entendimiento.*

Entre las partes mecánicas del guardián muerto, Calaval había encontrado algunas piezas fáciles de sacar que, modificando y adaptando un poco, podría usar. Si la mayoría de sus herramientas no se le hubieran caído con el resto de sus cosas, quizás hubiese conseguido algo más.

Las más importantes tal vez fuesen los módulos brillantes de los ojos de la criatura, que, una vez retirados, daban más o menos tanta luz como su pequeña antorcha. Sabía que su luz se apagaría pero, dadas sus nuevas necesidades, sería mucho después de que dejase de importarle.

Con estos nuevos dispositivos, volvió a subir por las entrañas del obelisco. Ahora se deslizaba lentamente. En silencio. No aparecieron más guardianes.

Se detuvo a descansar y lamentó no tener comida.

Durmió.

Con constancia, subió por el inmenso monolito, hasta que el temblor de las superficies a su alrededor alcanzó una gran intensidad. Al coronar el vigésimo tercer hueco que había subido, concluyó que había encontrado el corazón de la máquina. A esa altura, empezó a explorar a conciencia, tomando nota cuidadosamente de todo lo que encontraba.

El cilindro brillante tenía casi siete metros de anchura y diez de altura. Su superficie de metal azul desprendía una luz blanco-azulada. Flotaba a medio metro del suelo y gravitaba a medio metro del techo. No estaba conectado directamente a ninguna de las máquinas que lo rodeaban, pero Calaval sabía que estaba unido a ellas por campos de energía invisible.

Se quitó el sudor de la frente. El interior del monolito era cálido y húmedo. El aire estaba viciado. Era sofocante. Necesitaba entrar en ese cilindro.

Estudió su superficie durante horas, buscando un panel de acceso o una escotilla oculta. No encontró nada.

Se volvió a acostar. No durmió bien.

Buscó en las paredes de la gran habitación que rodeaba el cilindro. Las estudió en busca de mecanismos que pudieran abrirse o a los que se pudiese acceder. Al fin, se volvió al cilindro y volvió a peinar su superficie brillante y vibrante. Después de mucho estudiarlo, concluyó que había un panel en su superficie, una puerta, casi imposible de percibir. Pero no parecía haber ninguna manera de abrirla.

Guiado por su reciente descubrimiento, volvió a registrar el perímetro de la habitación, llena de maquinaria. Siguió las líneas del cableado que recorría las paredes, el suelo y el techo. Estableció que los controles de alguna función importante se encontraban tras una gran placa metálica, pero cuando intentó hacer palanca con el cuchillo, se le rompió la hoja.

Se sentó en el suelo, cansado y hambriento.

-Por supuesto -dijo en voz alta. Sacó algunas de las piezas que había obtenido de la criatura guardiana. Un arma que se había montado en uno de sus brazos; podría servirse de su potencia para un fin diferente. Tras abrir deslizando un diminuto panel en un extremo del aparato, accionó un pequeño interruptor mientras lo dirigía hacia la placa. No vio nada, pero sintió como esa cosa del tamaño de un puño casi saltó de su mano.

Lo presionó contra la placa, que cedió con un fuerte estallido y se arrugó como el papel. Manejándola con el dispositivo como si fuese una mano invisible, estiró y la placa se salió de su montura.

Calaval lanzó el aparato al suelo con una sonrisa de satisfacción.

La lámina de vidrio que acababa de descubrir despertó con un destello, mostrando símbolos y diagramas. Calaval no reconocía casi nada, pero después de algunos intentos tocando la pantalla y moviendo los símbolos como si fuesen objetos en lugar de signos de luz, se hizo una

idea rápida de cómo activar la puerta del cilindro.

Girándose hacia este, observó cómo la sección cuadrada del corazón de la máquina sencillamente desaparecía, revelando un interior vacío pero resplandeciente.

Sin vacilación, Calaval entró en el cilindro.

Y después estaba de pie en otra parte.

Sin percibir ningún desplazamiento o traslación, Calaval había viajado una larga distancia. Como había esperado. Hacía mucho que conocía la existencia de este lugar.

Muy por encima de él se extendía una cúpula transparente. Subió la mirada y vio el mundo a través de ella, desplegado ante él como una joya en un amplio paisaje nocturno. Más bien, supuso, estaba bajando la mirada. Porque sabía que estaba en una ciudadela creada eones antes por manos inhumanas y puesta en las alturas, para siempre en la cúpula celeste.

Había leyendas sobre una ciudadela en el cielo, tan alta que apenas era visible desde el suelo. Calaval la había visto por el telescopio de Yes-sai. Y la anciana de Cumbre Nubosa le había regalado el secreto de cómo llegar a ella.

Aquí, sabía él, se encontraban los verdaderos secretos del numenera. Aquí, quizá (y solo quizá), podría hablar con una de las grandes inteligencias a las que dieron vida en los mundos anteriores. Si pudiese conseguir que entendiese sus preguntas, podría hallar el conocimiento que buscaba para unirse a los Sacerdotes de los Eones y, tal vez, convertirse incluso en uno de los miembros prominentes de entre sus filas.

Y así acaba la segunda parte de la Sagrada Crónica del Pontificado de Ámbar. Poco podía saber él que el conocimiento que adquiriría no lo convertiría en un Sacerdote de los Eones, sino en el mayor de ellos: el alto padre, el mayor Sacerdote de los Eones y fundador de la Orden de la Verdad.



Gloria a los creadores de la verdad y la comprensión.

Salve a los pioneros del acero y el sinte.

Salve a los que dan forma a la carne, al hueso y a la mente.

Gloria a aquellos que reesculpiaron la tierra que nos sustenta y  
el sol que nos da la vida.

Salve a los que envían señales, que incluso ahora susurran a  
los oídos de la máquina y dan vida a lo inanimado.

Salve a aquellos que viajaron a las estrellas y a los reinos  
allende las estrellas.

Gloria a los creadores de la verdad y la comprensión.



NUMENĚRA

## MONTE COOK

Monte ha trabajado durante casi 25 años como escritor profesional. Como escritor de ficción ha publicado numerosos relatos cortos, dos novelas, una serie de comic para Marvel y ha sido participante de el taller *Clarion West SF&F*. Como escritor más convencional, ha publicado *Skeptic's Guide to Conspiracies*. Como diseñador de juegos, ha escrito centenares de libros y artículos. Aunque es más conocido por su participación en la 3ª edición de D&D, también ha diseñado Heroclix, Ptolus, Arcana Evolved, *Monte Cook's World of Darkness* y muchos más. Su nuevo proyecto es Numenera, un juego que mezcla fantasía y ciencia ficción en un futuro muy lejano, publicado por *Monte Cook Games*. En su tiempo libre, forma parte del equipo de investigación paranormal de *Geek Seekers*. Puedes seguir su trabajo en [montecookgames.com](http://montecookgames.com).

## SOBRE NUMENERA

Numenera es un juego de rol de fantasía y ciencia ficción en un futuro distante. La humanidad vive rodeada de las ruinas de ocho incognoscibles civilizaciones que se alzaron en la Tierra hasta la supremacía, para después caer o desaparecer. Esta es la gente del Noveno Mundo, un mundo lleno de las ruinas de todos los mundos previos: retales de nanotecnología, la datosfera extendiendo sus redes por todo el planeta desde satélites que mantienen sus órbitas de forma autónoma, criaturas diseñadas por bioingeniería y miradas de extraños y asombrosos aparatos. Todos estos restos son conocidos como el numenera.

Los jugadores explorarán este mundo de misterios y peligros, encontrando artefactos del pasado, no para intentar comprender y revivir las viejas civilizaciones, si no para forjar sus nuevos destinos gracias a la ayuda de lo que muchos llaman “magia” del pasado, con la que crear un prometedor futuro.

Visita [numenera.com](http://numenera.com) para encontrar más detalles.

## EN CASTELLANO

Numenera, de Monte Cook, será traducido y publicado en la lengua de Cervantes por Holocubierta ediciones. Podéis encontrar más información sobre esta línea en:

[holocubierta.com](http://holocubierta.com)

[facebook.com/numeneraspanish](https://facebook.com/numeneraspanish)

[twitter.com/numenera\\_spain](https://twitter.com/numenera_spain)