

JAMES POTTER

and the Vault of Destinies

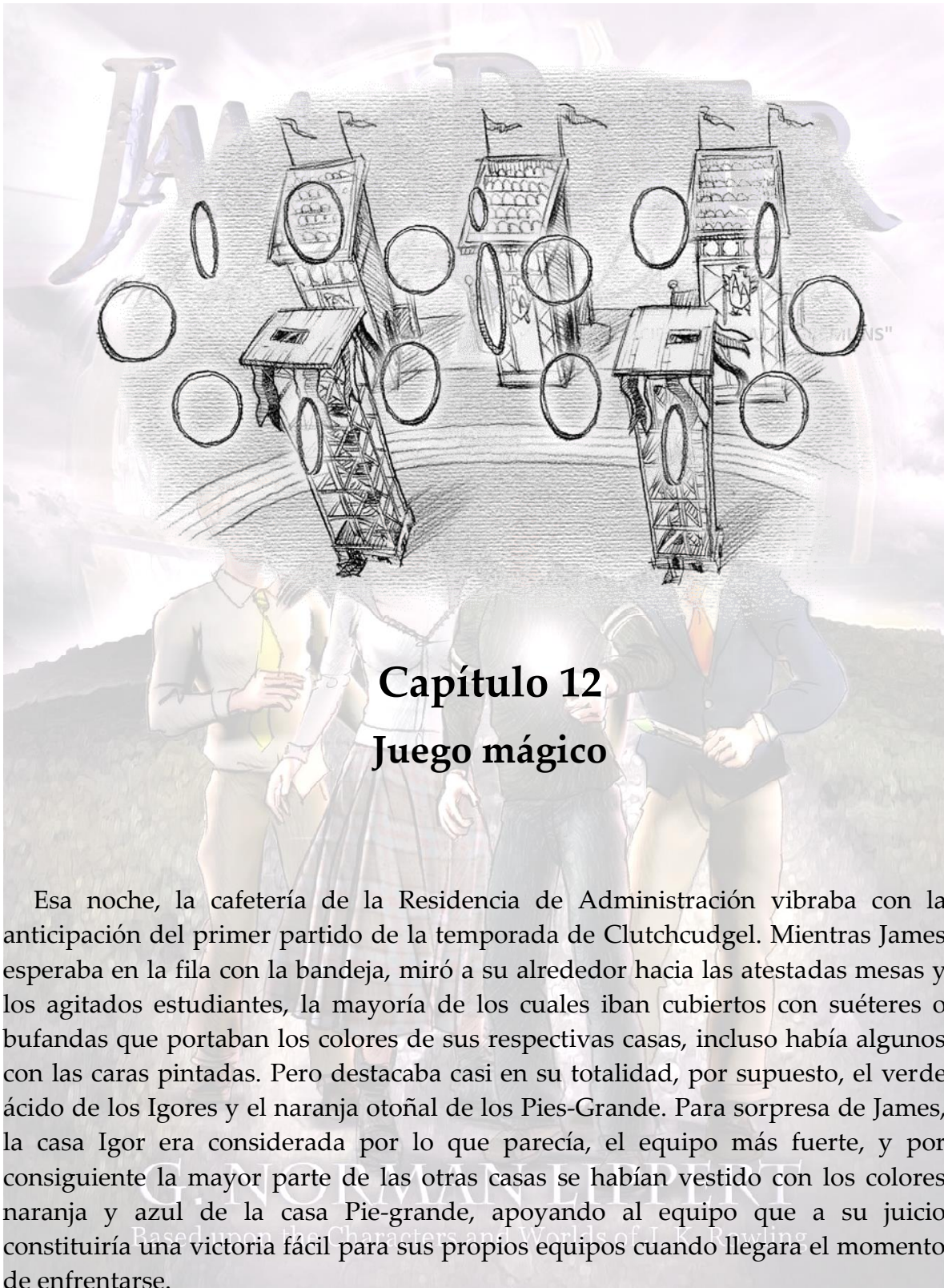
TRADUCIDO POR "LATIN GREMLINS"



G. NORMAN LIPPERT

Based upon the Characters and Worlds of J. K. Rowling

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS



Capítulo 12 Juego mágico

Esa noche, la cafetería de la Residencia de Administración vibraba con la anticipación del primer partido de la temporada de Clutchcudgel. Mientras James esperaba en la fila con la bandeja, miró a su alrededor hacia las atestadas mesas y los agitados estudiantes, la mayoría de los cuales iban cubiertos con suéteres o bufandas que portaban los colores de sus respectivas casas, incluso había algunos con las caras pintadas. Pero destacaba casi en su totalidad, por supuesto, el verde ácido de los Igores y el naranja otoñal de los Pies-Grande. Para sorpresa de James, la casa Igor era considerada por lo que parecía, el equipo más fuerte, y por consiguiente la mayor parte de las otras casas se habían vestido con los colores naranja y azul de la casa Pie-grande, apoyando al equipo que a su juicio constituiría una victoria fácil para sus propios equipos cuando llegara el momento de enfrentarse.

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

Muchos estudiantes de cursos avanzados y en edad universitaria habían acudido a la cafetería como parte de los preparativos para el partido de la noche, expresando la seriedad con la que los residentes de Alma Aleron se tomaban aquel deporte. Consciente de esto, James finalmente empezó a sentir los primeros indicios de nerviosismo. Comió muy poco y enseguida se excusó apresuradamente para luego esfumarse de regreso a la mansión Apolo y así poder hacerse con su camiseta y las gafas.

Aborrecía tener que llevar puestas esas gafas de montura negra la mayor parte del tiempo, pero esta noche, estaba claro que poder ver en la distancia mientras surcaba el recorrido en forma de número ocho por supuesto que sería esencial. Una de las cosas que había aprendido durante las prácticas era que al moverse a la velocidad de la skrim, las cosas que se hallaban lejos se acercaban rápidamente. Esto era especialmente cierto en la intersección, por donde los jugadores pasaban a velocidades increíbles.

La mansión Apolo estaba completamente desierta, y cuando James salió del edificio y escuchó a sus espaldas el portazo de la entrada principal, se sintió presa del pánico por un momento. ¿Iba retrasado? ¿El partido ya había comenzado? Levantó la vista hacia la torre del reloj de la Residencia de Administración y soltó un superficial suspiro de alivio. Tenía treinta minutos. Nervioso y al mismo tiempo emocionado, James atravesó corriendo el campus dirigiéndose hacia la luminosidad de los parapetos del estadio y el creciente clamor de la multitud.

Por suerte había dejado de llover, pero a medida que descendía la noche el cielo lucía muy bajo y oscuro, agitándose lentamente y generando un viento caprichoso y tormentoso. Las hojas divagaban a través de los oscurecidos senderos como fantasmas acobardados, dando realce al campus inquietantemente desolado. Sin embargo, cuando James giró en la esquina del Paseo del Profesorado y surgió la Duna Pepperpock, se detuvo sorprendido.

Los elevados parapetos del estadio brillaban contra el cielo púrpura, casi repletos a rebosar por un mar de apelonados estudiantes, ondeando pancartas y flameantes banderas. James tragó saliva. ¿En qué se había metido? Si hubiera jugado con el equipo de Quidditch de Gryffindor, podría haber estado preparado para esto. Ahora la visión de todos esos rostros deseosos de acción, esas banderas y carteles ondeantes hechos a mano y los alborozados pompones, lo llenaban de una especie de siniestro terror. Todos estaban aguardando para verlo volar sobre una skrim, para verlo marcar goles o —siempre considerada una posibilidad—, para verlo fracasar de la peor manera y tal vez hasta verlo precipitarse al suelo y

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

despedirse de la victoria. Se sentía como la primera vez que intentó entrar en el equipo de Quidditch de Gryffindor, pero esta vez con la escuela entera observándolo. Si fallaba en esta ocasión, como ocurrió ese inmemorable día durante su primer año en Hogwarts, entonces nunca superaría la vergüenza; no lo haría al menos en un montón de años.

Tragó un tenso nudo en la garganta, escuchó el rugido y el canto de la multitud y consideró abandonar todo este embrollo. Podía correr de regreso a la mansión Apolo y fingir que había enfermado. Le resultaría muy fácil. La verdad era que le hacía *sentirse* más enfermo el sólo hecho de quedarse mirando los iluminados parapetos y los rostros emocionados y alborotados. TRADUCIDO POR "LATIN GREMLINS"

Lo que finalmente lo convenció fue el pensamiento de su mamá y su papá. No importaba lo que ocurriera esta noche, igual se sentirían orgullosos de él. Especialmente su padre, que había sido el buscador más joven de la historia de Hogwarts. Aún cuando James sólo lograra mantenerse sobre la skrim durante todo el partido, Harry Potter, su padre, estaría orgulloso de él. Meditando en ello un tanto alterado, James inspiró profundamente y, sintiéndose como si estuviera caminando hacia su perdición, se aventuró hacia la luz del estadio. Menos de un minuto más tarde fue engullido por el bullicio e ímpetu del evento y ya no hubo marcha atrás. Después de eso, todo sucedió casi en un abrir y cerrar de ojos.

J.P.P.

—Pensé que tal vez habías desistido —anunció Zane, reuniéndose con James en la puerta de la base del andamio de madera designado al equipo de la casa Pie-Grande—. Me preparaba para encontrarte escondido bajo la cama en tu dormitorio. Ralph y yo estábamos listos para ir buscarte y arrastrarte hasta aquí.

—Te dije hoy que no estaba nervioso —rezongó James con voz débil, evadiendo el tema y atravesando el umbral de la puerta del sumergido sótano provisto como vestidor. El resto del equipo Pie-grande, que se había instalado dentro, dejaba entrever su inquietud, abrochándose las correas de sus hombreras y poniéndose los guantes de cuero, escupiendo sobre sus gafas protectoras y jugueteando con las colas de sus camisetas.

Based upon the Characters and Worlds of J. K. Rowling

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

—Eso fue antes —profirió Ralph en voz alta, siguiendo a James a la luz y el ruido de la habitación—. Pero cuando te fuiste de la cafetería, te veías bastante irritable.

Zane asintió con seriedad.

—Es normal. El Clutch es un deporte brutal. El año pasado, ¡el mejor goleador de los Duendes fue derribado de su skrim durante los primeros doce segundos del primer partido! Fue golpeado con tanta fuerza que sus botas aterrizaron en la cabina del comentarista, ¡a unos veinte metros de distancia! Nadie puede culparte por estar preocupado e inquieto.

—¡No me estás ayudando, ¿sabes?! —comentó James, dejándose caer en un banco y tironeando de sus canilleras.

—Pues sí —replicó Zane, desplomándose junto a James en el banco—. Razón por la cual quería hablarte de una idea que se me ocurrió esta misma mañana. Algo que podría ayudar a que tu mente se mantenga justo en el lugar correcto.

—Ya me lo ha contado —asintió Ralph—. Sonó... interesante.

Oliver Wood, que estaba al otro lado de la habitación, vociferó:

—¡Tenéis que usar gafas protectoras esta noche, equipo! El viento se está haciendo ferozmente veloz, y no queremos que nadie quede cegado por la niebla. Voy a realizar algunos encantamientos impermeabilizantes a las gafas una vez que todos estemos sobre la plataforma. ¡Cinco minutos para que empiecen las vueltas de calentamiento! —Se giró en redondo y caminó dando fuertes pisadas seguido por varios miembros del equipo que comenzaron a cantar el himno Pie-grande con voces roncas.

—Desembucha —dijo James, atándose los cordones de las botas—. ¿Cuál es tu idea?

—Muy bien —dijo Zane, echándose hacia atrás y analizando el techo bajo—. El año pasado tuve Tecnomancia 202 con el viejo Cara de Piedra Jackson, que es la clase intermedia entre Introducción a la Tecnomancia y Tecnomancia Aplicada Avanzada, lo que cursamos este año.

—Ve directo a la parte del Nexus —acució Ralph, incitando a Zane para que siguiera.

—De acuerdo. Pues el año pasado Cara de Piedra habló de los montones de dimensiones que existen, todas empaquetadas al lado de la nuestra como las capas de un pastel grandísimo. El ataque a la Bóveda de los Destinos me hizo pensar en

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

ello porque, por lo que parece, nuestro telar fue intercambiado por el de alguna dimensión adyacente que se parece mucho a la nuestra, pero que no son *exactamente* iguales.

—¿Qué tiene que ver eso con el Clutch? —preguntó James hostigado, mientras Ralph le ayudaba a ponerle las hombreras.

—Nada —dijo Zane, sonriendo torcidamente—. ¡Ese es el punto! Ahora presta atención. De vuelta en Tecno 202, Cara de Piedra habló de la teoría de esta cosa llamada la «cortina de Nexus». Dijo que, en teoría, cada dimensión contiene un portal hacia alguna especie de mundo central, donde todas las dimensiones se conectan y se mantienen unidas, como una especie de radios juntándose en el centro de una rueda. Este lugar central es llamado «mundo entre los mundos». Según la teoría, la cortina de Nexus solamente puede ser hallada y abierta por alguien que posea una llave especial: algo proveniente de alguna de esas dimensiones alternas. Aunque ese tipo de cosas son muy difíciles de lograr, y esa es la razón por la cual a estas alturas la cortina de Nexus no es más que una teoría y una leyenda.

—Parece interesante —interrumpió James, levantándose y dándose unas palmaditas a sí mismo—, sólo que no logro entenderlo ni le encuentro sentido. ¿Por qué alguien querría trasladarse a otra dimensión? La nuestra ya tiene suficientes problemas propios, incluyendo intentar sobrevivir en los partidos de Clutchcudgel en la oscuridad durante un vendaval. ¿Dónde está mi skrim?

—Aquí mismo —apuntaló Ralph, alargándole a James la skrim azulada con llamas pintadas en la que James había montado durante su primer vuelo.

—¡Tres minutos, Potter! —alertó Norrick, haciendo retumbar con sus pasos los escalones de madera mientras subía por ellos.

—Esta es la cuestión —se apresuró a decir Zane, insistiendo con el tema y siguiendo a James hacia los escalones—. De acuerdo con Jackson, alguien pudo hallar y abrir la cortina de Nexus una vez, alguien de esta escuela, aunque eso sucedió hace mucho tiempo. Se trató de un profesor cuyo apellido era Magnussen, y al parecer cruzó el portal y nunca más volvió.

James se puso las gafas protectoras en su cabeza y las acomodó torpemente encima de los anteojos que usaba para corregir su problema de visión.

—Fascinante —ironizó—. Me alegro por él. Ojalá estuviera allí con él ahora mismo.

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

Zane alzó los ojos.

—¡No me estás prestando atención! —atacó, golpeando a James sobre su acolchado hombro—. ¡Quienquiera que haya atacado "la bóveda" robó una hebra del telar de la dimensión foránea! ¡Es un objeto de otra dimensión! ¿No lo captas? Podría ser utilizado para abrir la cortina de Nexus!

James se detuvo en la escalera y con el entrecejo fruncido giró un poco para mirar a Zane por encima del hombro.

—¿O sea que quienes hayan sido... podrían haber utilizado la hebra que falta como una llave y después siguieron a este tal profesor Magnussen hacia... dondequiera que haya ido? ¿Podrían estar... escondidos ahí?

Zane asintió con la cabeza, con las cejas enarcadas.

—Y si lo hicieron, ¿entonces eso explicaría cómo la hebra carmesí que está faltando desapareció sin dejar rastro alguno! Nadie ha sido capaz de dar con su paradero y ni siquiera presentido el más mínimo indicio de esa hebra desde la noche en que "la bóveda" fue atacada. ¡Eso no tiene ningún sentido en absoluto y suena mágicamente alocado a menos que lo hayan utilizado para escapar hacia el mundo entre los mundos! Y si eso fue lo que hicieron, ¡por tanto ninguna persona va a poder encontrarlos jamás ya que nadie posee alguna forma de atravesar la cortina de Nexus! ¡Nadie, excepto quizá nosotros!

—¡A Zane se le ha ocurrido una idea! —soltó Ralph, mostrando una sonrisa torcida en su rostro.

James miró de un chico a otro, con la frente arrugada.

—¡Menudo disparate! Ambos estáis completamente chiflados —dijo, ensimismado—. ¿De qué diablos estáis hablando?

—¡De embarcarnos en esa aventura! —auguró Zane alegremente—. ¡Gallardía, travesuras y todas esas cosas realmente atroces! ¡Y tal vez salvar al universo, mientras llevamos a cabo nuestro cometido!

—¡No podéis hablar en serio! —profirió James, meneando la cabeza en señal de desaprobación—. ¡Mi madre tenía razón! ¡Los dos estáis sufriendo delirios de grandeza! Mi papá y tu padre, Ralph, y Merlín y el resto de los mejores magos y brujas de dos países están trabajando en este misterio, ¿y vosotros pensáis que ellos necesitan un trío de niñitos escolares para echarles una mano?

Zane se encogió de hombros.

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

—No sería la primera vez —contestó razonablemente.

—Como recordaréis —dijo James con impaciencia—, ¡los tres fracasamos miserablemente! Se suponía que íbamos a *impedir* el retorno de Merlín durante la Encrucijada de los Mayores, y en lugar de eso, ¡caímos directamente en la trampa de Madame Delacroix! ¡Tuvimos suerte sólo porque Merlín resultó ser bueno! Más o menos. ¡El mundo sería probablemente mucho mejor si no hubiésemos metido las narices y hubiéramos dejado todas las cosas como estaban!

Ralph parecía preocupado y pensativo, pero Zane permanecía impassible.

—Sin embargo funcionó, ¿no fue así?

—¿Qué funcionó? —inquirió James exasperado.

Zane sonrió.

—Ya no estás más preocupado por el Clutch. ¡Ahora vete! ¡Lo harás bien y te lucirás!

James puso los ojos en blanco, se giró y subió corriendo las escaleras, siguiendo a los últimos de sus compañeros de equipo que iban saliendo del lugar.

El resto de la noche pasó tan rápida y asombrosamente, que James apenas podía mantenerle el ritmo. Su recuerdo más lúcido era el estar de pie en la oscuridad de la plataforma, mirando hacia los parapetos iluminados de las tribunas y escuchando el rugido tumultuoso de la congregada multitud. Las banderas restallaban en el viento mientras una llovizna comenzaba a caer de nuevo, haciendo brillar la plataforma como si estuviera cubierta de aceite.

—Buscad el acomodo, equipo —gritó Wood sobre el viento húmedo—. Es el primer partido de la temporada, así que tomémoslo con calma. Deseo ver un partido compacto, vigoroso, insuperable y que sirva de ejemplo idóneo, justo como lo hemos estado practicando. Comenzamos con una formación golondrina, agresores al frente. Mukthatch, comenzarás como protector, pero mantente preparado para cambiar con Gobbins si se amontonan y embisten los otros goleadores. ¿Entendiste?

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

El equipo lanzó un gruñido como señal de comprensión. Junto a James, el Pie-grande Mukthatch asintió con su enmarañada cabeza y soltó un gutural ladrido en señal de aprobación. Wood, con una expresión tensa, echó una mirada a los rostros que le rodeaban, y luego extendió su mano derecha con la palma hacia abajo. A un tiempo, el resto del equipo apiló su mano derecha sobre la parte superior de la del profesor; la de Mukthatch fue la última, con sus notables dedos peludos y nudosos tan grandes como bananas.

—¡PIES arribaaaa! —el equipo gritó al unísono y luego se separó, cada uno aferrándose a sus respectivas skrim. A la cabeza, Jazmine Jade dejó caer la skrim, se montó fácilmente en ella y pateó en el vacío. El resto del equipo comenzó a imitarla, formando una cadena de dos en dos como una bandada de golondrinas en formación.

James apretó los labios con fuerza, se apartó el pelo húmedo de la cara y luego se dirigió hacia el borde de la plataforma. Su corazón palpitaba con fuerza mientras dejaba caer la skrim a un lado. Ya había hecho esto cientos de veces, aunque nunca inmerso en una lluviosa oscuridad, y menos con tanta gente alrededor mirando. La multitud aclamó, lanzando vítores con entusiasmo mientras éstos hacían eco en la niebla por el perímetro, pero James ignoraba todo aquello. Asintió para sí mismo, plantó el pie derecho en el lado liso de su skrim, y arrancó.

El equipo se elevó en círculos tranquilamente de manera que se integraban en las dos vueltas del recorrido de la figura de un ocho, fusionándose gradualmente con los miembros del equipo Igor, cuyas cortas capas verdes que vestían ondeaban con moderada humedad en el viento.

—Oye, Cornelius —llamó un Igor de avanzada edad, balanceándose cómodamente en su gran skrim plateada junto a James. James había aprendido, después de varias interacciones equívocas, que «Cornelius» era un término genérico estadounidense dedicado a cualquiera con acento británico, establecido gracias a una serie de famosos discursos del antiguo ministro de Magia, Cornelius Fudge, dados algunas décadas antes—. Espero que no te apegues demasiado a esa tablita —dijo el muchacho, sonriendo con malicia—. Mi plan es dividirla en dos antes de que concluya la noche.

—Tendrás que atraparme primero —replicó James sin convicción, esquivando la mirada del chico.

—Querrás mantener los ojos bien abiertos cuando cruces por la intersección —asintió el muchacho petulantemente—. Voy a ser el que me encuentre contigo allí, y para entonces no seré amigable al jugar. Nuestro equipo se lo toma muy en serio.

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

James hizo una mueca, echando un vistazo hacia el campo oscuro que se extendía por debajo.

—Lo tendré en cuenta.

Cuando la última vuelta de calentamiento fue completada, ambos equipos se habían dispersado a lo largo de los anillos del recorrido, entremezclándose y agrupándose en sus formaciones de inicio. Mukthatch se cernía sobre su skrim por encima del aro central, agachado y preparado con su bastón sostenido frente a él, protegiendo el aro de meta que brillaba débilmente en la oscuridad. El protector del equipo Igor, una chica desproporcionada de cara redonda y llena de pecas, flexionó las rodillas sobre su propia skrim, observando a Mukthatch por el rabillo del ojo.

Volando sobre una escoba estándar fuera del recorrido, el árbitro del partido, el profesor Sanuye con una túnica a rayas en blanco y negro, se llevó un silbato a la boca. Cuando Jazmine y el capitán del equipo Igor cruzaron el centro del aro, Sanuye hizo sonar su silbato, anunciando el comienzo del partido. Tres pelotas de cuero, las Clutches, ascendieron en espiral desde tres direcciones diferentes, e instantáneamente los equipos se abalanzaron sobre ellas en una explosión de movimiento.

James había empezado el partido en la posición de goleador, pero en el momento que impulsó su skrim a través del aro central, las tres Clutches habían sido recogidas ya. Miró a su alrededor, agachándose sobre la skrim, y vio que Norrick había recogido una de las pelotas. Las otras dos habían sido reclamadas por el equipo Igor. Con denodados esfuerzos, James aceleró con la intención de atrapar a los goleadores del equipo contrario y hacer lo mejor que pudiera para ahuyentarlos de los aros y de este modo obligarlos a renunciar a las Clutches. Ya no estaba nervioso o angustiado, ni temía caerse de su skrim y avergonzarse a sí mismo o matarse. Lo único que ahora importaba era el partido. James se perdió entre la confusión de los aros; silbidos y torbellinos de aire le acompañaban al pasar junto a los demás jugadores, y azotes y porrazos lo alcanzaban mientras los voladores chocaban entre sí y giraban hacia la oscuridad.

En un primer intervalo del partido, la intersección parecía terriblemente atemorizante, pero pronto James apareció para anteponerse, lanzando una fugaz mirada hacia el torrente del recorrido para ver quién podría estar llegando a su encuentro, mientras se preparaba para esquivarlos o moverse a su alrededor. Finalmente, notó cómo podía utilizar la intersección a su favor, aprovechando su velocidad y maniobrabilidad de una manera estratégica. A medida que el partido

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

avanzaba, James comenzó a incluir en su técnica pequeñas maniobras falsas para engañar a la ofensiva contraria y que se desviarán del recorrido o hacer que colisionaran entre sí. Vagamente fue consciente de los aplausos de la multitud mientras realizaba estos movimientos, pero parecían remotos e insignificantes.

Para el tercer cuarto de partido, James había ganado la confianza suficiente para pasar a la ofensiva. Durante un pasaje transversal se apoyó fuerte en su skrim, ejecutando una treta rotatoria perfecta, así que cuando atravesó el aro estaba completamente cabeza abajo. El goleador de los Igores que pasaba por allí se quedó tan estupefacto por aquel movimiento que James pudo fácilmente estirar su mano, dar un puñetazo a la Clutch por debajo del brazo del muchacho y capturarla al otro lado al momento en que era lanzada en parábola. A su alrededor la multitud aclamaba frenéticamente, saltando sobre sus pies y pisando estruendosamente. Resguardando la Clutch con los dos brazos, James recorrió fácilmente el trayecto las tres veces requeridas, evitando al agresor Igor, y finalmente lanzó la Clutch al aro que servía de portería. El protector del equipo Igor se abalanzó sobre la pelota con su bastón, fallando por poco, y James alzó las dos manos al aire celebrando su primer gol junto a las gradas alrededor.

En el siguiente cuarto, sin embargo, James se dio cuenta de que el equipo Pie-grande iba siendo vencido por los Igores por un marcador de cuarenta y seis a veintinueve. Llevaban la delantera no debido a que los Igores fueran necesariamente mejores jugadores, sino por lo mismísimo que Zane había advertido. Se permitía usar la magia en el deporte del Clutchcudgel y los Igores hacían uso de ella muy deliberadamente. James los veía lanzar hechizos defensivos, tales como pozos de turbulencia, encantamiento arroja-soga, y pozos gravitatorios, también hechizos ofensivos, como potenciadores de inercia, hechizos para aumentar la velocidad, encantamientos para la precisión. Los Pie-Grande, por el contrario, casi no utilizaban magia alguna. James cargaba su varita consigo, envuelta en la funda de cuero cosido del forro de su guante, pero no tenía la más mínima idea de qué hacer con ella, sin conocer alguno de los hechizos que veía a los Igores lanzando.

Finalmente, cuando el partido llegaba a su fin, James se desesperó lo suficiente como para llevar a cabo uno de los hechizos que aprendió durante sus años escolares anteriores. A medida que contorneaba el recorrido, se percató de un agresor Igor preparándose para lanzar un encantamiento arroja-soga sobre Jazmine Jade, teniendo la intención de usarlo para dar un tirón y expulsar la Clutch fuera de las manos de la chica. James aceleró, agachado sobre su skrim, y arrebató su propia varita de la vaina que llevaba en el guante.

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

—¡*Expelliarmus!* —gritó, apuntando hacia la varita extendida del chico Igor. Al instante, la varita salió despedida del puño del muchacho y fue a parar a la noche brumosa. La multitud respondió con un estallido de asombro y un silbido rasgó el aire cercano.

—¡Penalización! —exclamó el profesor Sanuye, volando en picada sobre su escoba—. Equipo Pie-grande, magia no aprobada. Dos minutos en el banquillo.

Moviendo la cabeza en señal de confusión, James giró en redondo y voló hacia la plataforma, alejándose del recorrido. Oliver Wood se reunió con él allí, mirándolo con cara de enfado.

—¿Qué fue todo eso? —exigió el profesor mientras James saltaba de su skrim.

—¡Magia! —exclamó James, enojado—. ¡El otro equipo la está usando! ¿Por qué nosotros no?

Wood atajó la skrim de James mientras ésta se balanceaba en el aire.

—¡No jugamos ese tipo de partido, James! —dijo con severidad—. Somos un equipo de fundamentos sólidos y formaciones basadas en los libros de texto. Nada que ver con lo antideportivo. No siempre podemos ganar, pero nos retiramos sabiendo que hemos jugado un partido justo. Además, ese era un hechizo para *duelo*, ¡no aprobado en la magia de juego del Clutchcudgel! Tienes suerte de que no hayas sido expulsado del partido, ¡y yo expulsado contigo!

—Fue un simple encantamiento de desarme —le espetó James, dándole la espalda—. Y podría haber *sido* expulsado de igual forma. El partido habrá terminado antes de que mi tiempo en el banquillo se acabe.

Wood suspiró, mirando hacia el partido que avanzaba velozmente hacia sus momentos finales.

—Apruebo tu punto de vista por el entusiasmo, James, pero tendrás que aprender un poco de auto-control. Nosotros los Pie-Grande estamos orgullosos de presentar un juego limpio. Si no puedes atenerte a eso, entonces ninguna habilidad de vuelo que poseas lo compensará.

James simplemente miró de reojo al profesor, sin palabras qué pronunciar. Menos de un minuto más tarde sonó el pitido final y Sanuye levantó su varita, convocando a las Clutches. El equipo Pie-grande había perdido el partido por un marcador de cuarenta y ocho a treinta. Ambos equipos se disolvieron y volaron en círculos alrededor, dirigiéndose a sus respectivos andamios, mientras la multitud ovacionaba y abucheaba amistosamente desde todas las tribunas.

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

James se adelantó, tomó la skrim de manos del profesor Wood, y sin esperar a sus compañeros de equipo comenzó a andar con paso pesado por las escaleras en dirección a los vestidores que reposaban bajo la plataforma.

—¡Pero la magia está *permitida* en Clutchcudgel! —profería James unas horas más tarde, sentado en la caseta esquinera del Cometa y Llave junto con Ralph, Zane y varios de sus compañeros del equipo Pie-grande—. ¿Qué logra Wood al restringirnos emplear algo que es legal?

—Los hechizos Expelliarmus no son legales —rezongó Jazmine Jade, con la barbilla apoyada en sus antebrazos.

—Así es —estuvo de acuerdo Norrick—. Y nosotros *sí* que usamos un *poco* de magia. Wood utiliza encantamientos impermeabilizantes en nuestras gafas protectoras, por mencionar un ejemplo.

—Se nos es permitido el uso de encantamientos guantes pegajosos cuando cargamos la Clutch —agregó Harold Gobbins—. Y maleficios estela-benévola para mantener nuestras skrim estables durante el recorrido.

—Esos no son tan significativos —insistió James—. ¡El equipo Igor estaba usando hechizos *importantes* allá afuera esta noche! ¡Algunos ni siquiera los había escuchado mencionar!

Jazmine tomó asiento.

—Es lógico. Tienen su propio mago-entrenador deportivo, cuyo trabajo es concebir todos los nuevos hechizos del Clutch. Tienen que ser aprobados por el oficial del partido, pero casi siempre consiguen el permiso, con la condición de que no hagan daño a nadie.

—Es cierto —acotó Zane—. El mago entrenador del equipo Zombi estableció uno nuevo el año pasado que congeló la skrim de un jugador en pleno cielo. Por supuesto, el jugador probablemente iba a caer una vez la skrim se detuviera de sopetón debajo de él, pero no era culpa del hechizo. Pero nos salimos con la nuestra hasta ese partido de desempate donde la mitad de los jugadores de ambos

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

equipos se estrellaron en una colisión múltiple con las skirms congeladas. ¡Fue muy gracioso!

James entrecerró los ojos con incredulidad.

—Un momento. ¿Quieres decir que si yo simplemente le hubiese *dicho* a Sanuye antes del partido que quería usar un hechizo Expelliarmus como defensa, ¿habría sido legal?

Wentworth Paddington frunció el ceño y se ajustó sus enormes gafas sobre la nariz.

—A la comisión oficial para el Clutch le desagrada que los jugadores utilicen hechizos de duelo durante los partidos —dijo con un resoplido—. Pero hay maneras de eludir la propia regulación. Está la knuckler, por ejemplo.— Le produce espasmo en la mano al jugador contrario y le hace soltar todo lo que esté sujetando —explicó Jazmine. Funciona con varitas, Clutches, lo que sea.

Zane asintió con entusiasmo.

—Y no olvides el maleficio de parálisis parcial. Que funciona igual que el *Petrificus Totalus*, pero sólo en las áreas del cuerpo seleccionadas. Envíalo al brazo del otro jugador y éste no será capaz de hacer nada durante al menos cinco minutos.

James sacudía la cabeza con reflejada exasperación en su cara.

—Así que básicamente hay una versión aprobada para Clutch de cualquier tipo de hechizo, con otras nuevas siendo creadas continuamente. ¿Es así?

Jazmine apretó los labios y asintió.

—Sí, exactamente así.

James se desplomó en el asiento reservado.

—¿Quién es entonces el mago entrenador de los Pie-grande? Quiero tener una charla con él.

—Supongo que Wood —respondió Wentworth con cierta incertidumbre—. ¿Alguien quiere el resto de mi cerveza de mantequilla? Puedo beberme sólo la mitad o de lo contrario me da hipo toda la noche.

—Por aquí, Went —anunció Gobbins, sentado en su asiento y tratando de alcanzar la botella del chico más pequeño—. Te voy a enseñar cómo saturarte con un trago.

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

Wentworth pareció ofendido.

—Puedo saturarme con un trago sin problemas. Es cerveza de mantequilla la que no puedo beber mucho. Sigo una dieta especial, ya sabes.

—Sí, sí —suspiró Norrick, poniendo los ojos en blanco—. Lo sabemos todo. Yeats no ha cocinado una sola cebolla en la mansión desde que llegaste. Para la cena prepara un hígado patético. Es por eso que todo el mundo come en la cafetería los viernes, incluidos los de la clase alta.

—No puedo evitarlo —murmuró Wentworth, cruzándose de brazos—. Las cebollas me producen una reacción alérgica. El ajo es aún peor. No tienes que echármelo en cara.

—Tal vez echándotelo en cara te curaría —sugirió Ralph, alzando la cabeza—. ¿Alguna vez lo has intentado? Échate por todo el cuerpo un poco de cebolla y ajo, ¡sería algo así como una especie de vacuna!

—Añade un poco de mantequilla y encontrarás una nueva opción para cenar los viernes por la noche —asintió Zane—. ¡Tortillas Pastington a la parrilla para todos!

—Ja, ja —se rio Wentworth hoscamente—. Es una condición médica grave. Ni siquiera lo sabes.

James terminó su cerveza de mantequilla y se levantó, anunciando su intención de ir a hablar con Wood sobre la lamentable escasez de juego mágico del equipo. En su camino hacia la puerta, vio a Albus y a Lucy sentados en una mesa cercana, observando a un grupo de estudiantes de mayor edad que se entretenían con un incomprensible juego de mesa llamado «fútbol mágico». Se jugaba con hombrecillos de cerámica hilados en barras metálicas incrustadas a los lados de una mesa empotrada, y operados por asas forradas en cuero. Una pequeña pelota blanca rebotaba y repiqueteaba sobre el campo enclaustrado en las paredes de la mesa, pateada por las figuras que daban vueltas. Cuando James pasó junto a la mesa, uno de los jugadores hizo girar la varilla violentamente y la pelota saltó fuera de la mesa. James la atrapó hábilmente.

—Buena atrapada, Cornelius —declaró uno de los jugadores, que parecía ser estudiante de cursos superiores—. Aún tienes la cabeza puesta en el juego, ¿no?

James giró para mirarlos y vio a los muchachos que le sonreían amablemente, asintiendo con la cabeza en una especie de aprobación poco entusiasta.

—¡Devuelve la pelota! —exclamó uno de los pequeños jugadores de cerámica con voz de pito. Los otros se le unieron, burlándose estridentemente. James lanzó

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

la pelota al hombre que había hablado con él. Éste la atrapó con facilidad, pero no se apartó.

—Has hecho esta noche un buen trabajo allí fuera, Potter —dijo el hombre. James notó que llevaba puesto el jersey a rayas naranja y azul de un estudiante universitario Pie-grande, la mayoría de los cuales vivían en las casas detrás del teatro—. No dejes que Wood te detenga, ¿vale?

James ladeó la cabeza hacia los chicos mayores.

—¿Alguno de vosotros sabéis por qué Wood no utiliza ningún tipo de magia seria en los partidos del equipo Pie-grande?

Los estudiantes universitarios intercambiaron miradas, mostrando una sonrisa torcida. Finalmente, el del jersey Pie-grande dijo:

—Wood es un tipo decente, no me malinterpretes. Digo, él dejó sus tripas allá en el campo de Quidditch de la alegre y vieja Inglaterra, eso es todo.

Los otros hombres rieron y sacudieron la cabeza. Un momento más tarde, volvieron a concentrarse en su juego.

—Estoy seguro de que eso no es cierto —dijo una voz suavemente en la cercanía. James miró a un lado y vio a Lucy y a Albus moviéndose hacia él.— Estuviste a punto de ganar esta noche, incluso sin toda esa sofisticada magia.

—Te has lucido volando, hermano mayor —coincidió Albus a regañadientes—. Hice las pruebas para entrar en el equipo Hombre-lobo, pero lo que hicieron fue reírse de mí. Dijeron que sólo a los estadounidenses de pura cepa se les concedía el derecho de luchar en nombre de la casa Hombre-lobo.

—Una idea atroz —alegó Lucy, frunciendo el entrecejo—, y que va en contra de la política escolar.

—No cuando se trata Clutch —se encogió de hombros Albus—. Cada casa logra establecer sus propias reglas sobre quién puede entrar en el equipo, así como con qué frecuencia practican, qué vestimenta usan, y todo ese tipo de cosas. Me escabullí al campo y probé con una de esas skrimps. Digamos que no voy a estar promoviendo la cuestión con mis nuevos compañeros. Creé el equipo de Quidditch de los Hombres-lobo, aunque principalmente porque habían flaqueado después de que su mejor golpeador se graduara el año pasado. Me enfrentaré cara a cara con vuestro compinche Zane este próximo jueves por la noche. Mamá, papá y Lil asistirán.

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

James miró a su hermano, mientras se desviaban hacia la entrada trasera del Cometa y Llave.

—¿Los has visto esta noche?

—Claro, ¿tú no? —contestó Albus—. Se sentaron conmigo en la tribuna Hombre-lobo. Mamá se cubrió los ojos la mayor parte del tiempo, diciendo que no podía soportar mirar. Papá tuvo su varita en mano durante todo el partido, crispándose cada vez que atravesabas la intersección, como si estuviera listo para saltar y levitarte en cualquier momento si decidías caerte de la skrim. Sin embargo, estuvo sonriendo; mostrando esa sonrisa desquiciada que pone cuando ve partidos de Quidditch allá en casa. Ya sabes. Como si parte de él pretendiera ponerse el equipo de protección, coger una escoba y lanzarse a volar con el equipo.

James no pudo evitar sonreír de sólo imaginárselo.

—Sé lo que quieres decir. ¿Están todavía aquí?

Lucy negó con la cabeza.

—Tu padre recibió algún tipo de mensaje a través de su propia «fragmento». El suyo es más pequeño. Lo mantiene envuelto en su túnica todo el tiempo, sólo para que nunca se pierda nada. Después de recibir el mensaje, él, tía Ginny y Lily se marcharon de inmediato. Me pidieron que te enviara cariños y que se sienten orgullosos de ti.

—Me pidieron a *mí* que se lo dijera —indicó Albus dirigiéndose a Lucy, quien evitó los ojos del chico.

—Hay algo llamado doble redundancia —explicó ella cuidadosamente—. Pensaron que lo olvidarías.

Albus puso los ojos en blanco.

—No lo olvidé. No lo recordaba hasta que sacaste el tema. Nadie puede culparme si te me has adelantado.

—Regresaré a mi casa —anunció James, abriendo la pesada puerta de madera—. Me siento muy cansado.

Lucy lo siguió hacia la oscuridad brumosa.

—Caminaré contigo durante el primer tramo —dijo la niña—. Me dirijo de nuevo al castillo. Tendré Historia de la Magia Americana por la mañana, y todavía debo hacer una que otra lectura.

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

James soltó un gruñido amable y empezó a andar por el sendero junto a Lucy. Después de un momento, ella volvió a hablar.

—Para ser un gigante, ese profesor Bunyan es un tipo enérgico, ¿verdad?

James se encogió de hombros.

—Supongo. Pareciera que proviene de una tribu completamente diferente a la de los gigantes, ¿no es así?

—Dice que no forma parte de una tribu en absoluto. Dice que logró alcanzar esa estatura porque cuando era un niño comía veinte pollos y quince docenas de huevos al día.

—Y se bebía la leche de diez vacas y nadaba dando vueltas alrededor del lago Erie para hacer ejercicio hasta que todo el lago se transformó en un remolino gigante —asintió James, sonriendo—. ¿Te crees todo eso?

Lucy negó con la cabeza.

—Creo que esos son lo que los americanos llaman «cuentos chinos». Son algo así como una mezcla entre un mito y leyenda.

—Me gusta el de la niebla mágica que surgió en torno a George Washington y su pequeño ejército de campesinos y niños durante la guerra de independencia; la que los escondió de todos esos enormes buques de guerra británicos que los estaban buscando.

—Creo que ese cuento era cierto —sugirió Lucy con un deje de incertidumbre—. Aunque es difícil saber qué es mito y qué es realidad en la historia de los estadounidenses. Tomando en cuenta que gran parte de ella parece tan... irreal.

James alzó las cejas en la oscuridad mientras caminaban.

—No conozco nada de esa historia, pero aún así me parece bastante irreal, incluso ahora.

Lucy se echó a reír, pero había algo extraño en el sonido de aquella risa. James la miró de reojo.

—¿Qué pasa contigo, Lu? —preguntó.

Ella lo miró y luego apartó rápidamente la mirada.

—Nada. ¿Qué quieres decir?

James miró hacia el campus.

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

—Pasamos por alto el sendero del castillo Erebus cerca de la Octósfera, ya sabes. Lucy miró hacia atrás por donde habían venido.

—Tienes razón —estuvo de acuerdo—. Qué tonta. Hum, creo que volveré después. Buenas noches, James.

James observó como Lucy le sonría en la oscuridad, luego ella se giró y corrió de regreso por el mojado camino. El pelo negro de la chica bamboleaba alrededor de sus hombros y brillaba a la luz de una farola cercana. Cuando hubo alcanzado el final del sendero miró hacia atrás, contempló a James y se detuvo.


—Lo has hecho muy bien esta noche —dijo en voz alta después de un momento de pausa—. Estoy orgullosa de ti por tratar de usar magia incluso si eso te metía en problemas.

James le devolvió la mirada, parpadeando. Abrió la boca para darle las gracias, pero antes de que pudiera hacerlo Lucy había girado sobre sus talones y corría ya hacia la oscuridad, siguiendo el estrecho camino de losas que daba al castillo Erebus. James cerró la boca de nuevo y observó la silueta de Lucy desvanecerse entre la sombra de los árboles. ¿Qué rayos pasaba con ella? Agitando la cabeza, dio media vuelta y caminó el resto del camino hacia la mansión Apolo.

Se sentía exhausto y un poco frustrado, pero también estaba lleno de un vertiginoso regocijo. Lo había hecho bien esta noche. Su madre y su padre estaban orgullosos de él. Y había tenido éxito jugando con el equipo de Clutchcudgel de su casa mientras que Albus no lo había tenido. Esto era una satisfacción, muy pequeña, pero satisfacción al fin y al cabo. Todo lo que quedaba era el desconcertante misterio de la renuencia del profesor Wood de usar magia importante en los partidos Clutchcudgel, pero James pensaba que probablemente podría trabajar en ello. Incluso ahora, recordando la conversación que tuvo con el profesor unos días antes, pensaba que podía empezar a tantear los bordes de la misma. Todavía resultaba confuso, pero tenía algo que ver con ganar el respeto a sus padres muertos, y tal vez incluso el de sí mismo. Era complicado y un poco incoherente, pero tenía cierta lógica retrógrada. Si usar magia en la batalla le había costado a Wood la vergüenza de sus padres, entonces tal vez sentía que evitándolo ahora, incluso en algo tan básico como un partido de Clutchcudgel, lo ayudaría a recuperar su aprobación fantasmal.

James sacudió la cabeza. Ser un un adulto era un asunto alocado y complejo. Se alegró de seguir siendo, al menos técnicamente, un niño. J. K. Rowling

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS



En el transcurso de las semanas siguientes, James nunca le mencionó al profesor Wood sobre los fallos en la magia del juego de Clutchcudgel del equipo Piegrande. En su lugar, se estudió el pequeño reglamento gris que Wood le regaló para sus sesiones de escritura de líneas, prestando particular atención al capítulo titulado *Fundamentos para los hechizos ofensivos y defensivos*. Allí aprendió la magia esencial asociada al juego, incluyendo gran parte de lo que había visto durante el primer partido del año contra la casa Igor.

A medida que avanzaba la temporada, James estudiaba la magia de los juegos de los equipos de las otras casas y encontraba que cada casa proyectaba la magia del Clutchcudgel de una manera desigual y diferente.

El equipo Igor, por ejemplo, usaba hechizos convencionales la mayor parte del tiempo, pero de vez en cuando sorprendía a todos con una espectacular artimaña mágica creativa, que a menudo conllevaba la participación de varios jugadores trabajando en estrecho contacto. Estos intentos fallaban la mitad de las veces, pero siempre resultaban emocionantes para ser admirados y la multitud delirante de entusiasmo animaba constantemente la malintencionada grandiosidad de los Igor.

Por otra parte, el equipo Duende se fiaba de un sinnúmero de variaciones de magia deportiva totalmente original, en su mayoría diseñadas por la mismísima Mamá Newt. La magia Duende para el Clutchcudgel era casi siempre preciosa, brillante y eficazmente devastadora, como cuando la capitana del equipo, una chica llamada Ophelia Wright, encantó la cola de su skim para producir una corriente de diminutas mariposas multicolores. Las mariposas eran ciertamente hermosas, aunque en cierta medida gordas y torpes, por lo que a medida que los jugadores del equipo contrario discurrían hacia la estela de Ophelia, se encontraban a sí mismos salpicados con cientos de convulsivas y coloridas colisiones, ensuciando sus uniformes y pegándolas encima de sus gafas protectoras.

James invertía una cantidad exorbitante de tiempo en la biblioteca del campus, escudriñando clásicas estrategias mágicas para el Clutchcudgel, frecuentemente con Zane y Ralph a su lado. Manteniéndolo en secreto en un principio, James comenzó a practicar hechizos ofensivos y defensivos que estaba aprendiendo, utilizando como blanco al busto de Sir Pepperpock de su dormitorio. A menudo

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

Rose, Scorpius, y hasta Damien Damascus y Sabrina Hildegard observaban los esfuerzos de James a través del fragmento en la parte posterior de la puerta de su dormitorio.

—Sigues haciendo hincapié en la segunda sílaba del encantamiento arroja-soga — opinó Rose críticamente en una ocasión—. Eso está provocando que la soga salga disparada muy corta antes de tiempo.

—E intenta curvar más la muñeca —añadió Damien, imitando el movimiento con su propia varita desde el otro lado del fragmento—. ¿Lo pillas? Estás yendo tras una espiral agradable. Cíñete a tu objetivo.

James se pasó el antebrazo por la frente.

—¿No tenéis deberes qué hacer?

—Te olvidas de que es mucho más tarde aquí —señaló Rose, con desdén—. Nos quedamos levantados sólo porque eres tan infinitamente entretenido... Eso es mejor que la tele.

—Haz el pozo gravitatorio de nuevo —sugirió Sabrina animadamente, con la pluma flotando en el cabello—. ¡He leído que las personas que son realmente buenas en el asunto pueden hacerte tan fuerte que ni siquiera la luz puede escapar de ti! ¡Es como un pequeño agujero negro en miniatura!

Ralph estaba acostado en su cama rodeado por una colección de plumas, pergaminos y aperitivos. Levantando la vista desde su libro de texto Historia de la Magia Americana, preguntó:

—¿Y cómo es que todos vosotros sabéis tanto sobre el Clutchcudgel?

—Para eso está la biblioteca —se encogió de hombros Rose—. No hay mucho allí que digamos, pero encontramos algunas revistas y folletos viejos que hablan al respecto. Al parecer hay una liga Clutch en Inglaterra, a pesar de que casi nadie ha oído hablar de eso. Leí una entrevista con el hombre que dirige la liga. El tipo es más bien... intenso. Sin embargo, hubo algunas buenas discusiones sobre la magia básica que va de acuerdo con el juego. ¿Has estado practicando el maleficio del silbato ensordecedor que a Damien se le ocurrió?

—Ya os lo he dicho —expresó James, bajando la varita—, que no estamos autorizados a utilizar hechizos que lastimen a otros jugadores. Hacer que el árbitro haga sonar su propio silbato ya es una sanción bastante obvia.

Based upon the Characters and Worlds of J. K. Rowling

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

—No puede haber penalización sin que sople el silbato —reflexionó Zane desde la cama de James donde estaba tumbado—. ¿No es cierto? Si se comete una falta, pero no hay silbato que la indique, ¿en realidad es una falta?

—Eso es lo que he estado intentando decir —exclamó Damien desde el otro lado del espejo.

—Olvidadlo —anunció James con firmeza—. No voy a correr el riesgo de conseguir que me manden al banquillo otra vez.

—¿Te importa si robo ese pequeño silbato ensordecedor? —preguntó Zane animadamente—. Podría apostar a que Warrington le daría un muy buen uso.

James puso los ojos en blanco. Al otro lado del fragmento, Damien Damascus señaló con un dedo.

—¡Tengo pendiente conseguir la patente, Walker! ¡No vayas a robarlo y decir que es tuyo!

—No me atrevería siquiera —dijo Zane, en tono quejumbroso.

Para el tercer partido de la temporada, James había finalmente ganado la confianza suficiente como para intentar hacer algo de magia real durante el juego. Esperó hasta el último cuarto del partido contra la casa Vampiro y, cuando estuvo seguro de que el profesor Wood estuviera ocupado organizando a gritos formaciones, intentó lanzar un encantamiento arroja-soga al goleador Vampiro delante de él. Funcionó a la perfección. Instantáneamente, la Clutch salió disparada de debajo del brazo del chico y osciló hacia atrás en el aire. James la cogió oprimiéndola contra su pecho, sorprendido y fascinado por lo fácil que había sido.

La multitud bastante impresionada respondió con una ovación, y cuando James pasó zumbando a través de la intersección y alrededor de la plataforma Pie-grande, vio a Wood echando un vistazo a su alrededor con curiosidad, tratando de ver la causa por la cual la multitud aplaudía. Mientras James se acercaba al final de completar sus tres vueltas, se dio cuenta que dos de los agresores Vampiros se habían reunido delante, preparándose para abalanzarse sobre él y obligarlo a desviarse del recorrido. James entrecerró los ojos y levantó su varita.

—*¡Cresco Gravitatis!* —gritó, señalando a un punto en el medio y por debajo de los dos agresores Vampiros.

Se oyó un ruido muy satisfactorio, algo parecido a una especie de chasquido, y los dos agresores fueron succionados hacia abajo, saliéndose del recorrido. Chocaron entre sí en el punto del pozo gravitatorio y a James le complacía

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

constatar que el aire parecía ligeramente más oscuro alrededor del centro del encantamiento mientras descendía en picada. El pozo colapsó sobre sí mismo rápidamente, pero ya no había ninguna posibilidad de que los agresores Vampiros pudieran atrapar a James. Planeó arduamente en torno a la última vuelta, acelerando y estrujándose sobre la skrim y, con cierta facilidad logró lanzar la Clutch a través del aro de meta, manteniéndola bien alejada del alcornoque del bastón del protector Vampiro.

La muchedumbre reaccionó con un conmocionado rugido de aplausos, tanto sorprendida como impresionada. James había albergado la esperanza de que Wood no hubiera podido notar su uso de magia, pero esa esperanza se disipaba sutilmente por la voz resonante de la comentarista del partido, una chica de la casa Zombi que correspondía al nombre de Cheshire Chatterly.

—¡Y el juego mágico de los Pie-Grande da un salto bastante asombroso en el siglo XXI con un habilidoso hechizo del número veintidós, James Sirius Potter! —gritó a voz en cuello, su voz se amplificaba por encima del rugido de la multitud—. ¿Acaso podrían ser estas reminiscencias una nueva era de competitividad para la casa Pie-grande? Sólo el tiempo lo dirá. Mientras tanto, ¡tres hurras para el profesor Oliver Wood y su muy eficaz entrenamiento!

James desaceleró mientras levantaba la vista hacia la cabina del comentarista, frunciendo el ceño. No se sorprendió al ver a Zane sentado en la cabina al lado de Cheshire Chatterly. El chico rubio sonrió maliciosamente y saludó con la mano hacia James, guiñándole un ojo; el gesto resultaba tan sutil como un gigante vistiéndose tutú. James intentó esquivar los ojos de Wood, pero no pudo evitar mirar con el rabllo del ojo mientras rodeaba la plataforma. Wood estaba sonriendo rigurosamente mientras el gentío lo aclamaba.

—¡Bien hecho, James! —gritó Norrick, pasando junto a James en su propia skrim—. Pero debes permanecer alerta. El equipo Vampiro probablemente te tenderá una emboscada ahora que piensan que eres el único empleando algún tipo de estrategia mágica.

James suspiró mientras se acuclillaba sobre la skrim, acelerando hacia la intersección. Y efectivamente fue así; varios jugadores Vampiro lo miraban codiciosamente mientras se precipitaban hacia delante.

—¿Por qué no *pruebas* un poco de magia, Norrick? —sugirió James, alzando la voz al viento recio—. ¡No es ilegal, ¿sabes?!

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

—¡No me sé ni los hechizos! —respondió Norrick—. ¡Ese fue un pozo gravitacional! ¡Son muy difíciles de ejecutar!

James estaba a punto de decirle a Norrick que realmente no eran tan difíciles, pero para entonces los dos zumbaban hacia la intersección y perdió de vista al otro chico mientras pasaban como una flecha y arremetían a través del torrente que fluía en dirección contraria.

James no intentó llevar a cabo más magia durante ese partido, lo que provocó que perdieran por un marcador de cincuenta y siete a cincuenta. Cuando todo hubo terminado, se quedó esperando en el sótano que servía de vestidor debajo del andamio para ver si Wood tenía intención de darle una lección. El resto del equipo Pie-grande lo felicitó efusivamente mientras se quitaban las hombreras y demás indumentaria, pero cuando Wood bajó las escaleras guardaron silencio inmediatamente, observando, junto con James, para atender a lo que diría a continuación. Wood permaneció mirando el vestidor antinaturalmente silencioso durante largos segundos, dejando que su mirada barrierá a los jugadores allí congregados.

Finalmente, se aclaró la garganta y dijo:

—Buen partido el de hoy, equipo. Bien disputado. No habíamos logrado estar tan cerca de un puntaje así en mucho tiempo. Seguid haciéndolo.

James observó al profesor mientras se abría camino hacia la salida. Cuando la puerta de madera se cerró de un golpe, dejó escapar una profunda exhalación de alivio. Sea cual fuere el motivo, Wood obviamente había elegido no entrenar al equipo en la ejecución de ningún tipo de magia deportiva seria, pero al parecer estaba dispuesto a permitirlo si al menos James tomaba la iniciativa por sí solo. James sintió que se quitaba de encima un gran peso de preocupación.

—Oye, James —dijo Wentworth, sentándose a su lado en el banco—, creo que podrías enseñarme algunas de esas cosas que hiciste hoy.

—Sí —estuvo de acuerdo Gobbins, manteniendo la voz baja—. Opino lo mismo. No sé lo que hacen el resto de estos burros, pero me gustó lo que hiciste hoy. Al diablo la tradición. Quiero aturdir a algunos cuantos por allí.

—¡Válgame Dios! —dijo James, alzando las manos—. Aprendí todo eso por mí mismo gracias a los libros. Wood podría dejar que me salga con la mía, pero si se llegara a enterar de que estoy enseñando al resto del equipo a hacer...

Based upon the Characters and Worlds of J. K. Rowling

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

—No será al resto del equipo —dijo Wentworth, limpiándose las gafas en su camiseta—. Sólo seremos Gobbins y yo.

—Y yo me uno —agregó Jazmine Jade, quien estaba sentada al otro lado de James.

—Grrr —gruñó otra voz. James alzó la vista para ver a Mukthatch asintiendo con la cabeza hacia él, sus ojos negros centelleaban.

James se pasó las manos por el pelo en señal de frustración.

—Escuchad, no soy ningún profesor. ¡Apenas conozco esos hechizos! ¡Sólo leí al respecto, observaba lo que los demás hacían y practiqué en mi habitación hasta que estuve listo para ponerlo a prueba!

—¿Y has hecho todo eso *sin* contárnoslo? —indagó Wentworth con reproche.

—No, no, es mejor así —dijo Gobbins con entusiasmo—. ¡Nos ahorraría meternos en líos! ¡Ahora sólo puede enseñarnos lo que sabe!

—¡No puedo enseñarle nada a nadie! —negó James en tono áspero, tratando de mantener la voz baja.

—¿Por qué no? —preguntó Jazmine sensatamente.

James sacudió la cabeza y frunció los labios, desorientado sin conseguir cómo responder.

—Venga —dijo Mukthatch, dando a James un alentador empujón en el hombro, casi haciendo rebotar su cabeza en la pared.

—Muk tiene razón —aclaró Wentworth—. Somos tus compañeros de equipo y amigos. De ninguna manera pretendemos que asumas el cargo de Wood, ni nada por el estilo. Considéralo como... si estuvieras ayudándonos con nuestros deberes.

—Sí —sonrió Gobbins ampliamente—. Nuestros deberes deportivos.

Jazmine asintió con seriedad.

—Te ayudaríamos con tus deberes a cambio, James.

—¡Pero no lo hiciste la otra noche —farfulló James, volviéndose contra Jazmine—, cuando te pedí que me ayudaras con mi ensayo de Ingeniería Precognitiva!

—No querías que te *ayudara* con eso —dijo Jazmine, mirando de soslayo—. Querías más bien comprar mi ensayo del año pasado. Son cosas completamente diferentes.

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

Gobbins meneó la cabeza en desaprobación.

—Te dije que no iba a desprenderse de él por menos de veinte billetes.

Wentworth se negaba testarudamente a zanjar la cuestión.

—Y bien, ¿nos ayudarás a aprender un poco de magia para el Clutch, James? ¿Sólo a nosotros cuatro?

James los miró uno a uno y finalmente dejó escapar un largo suspiro de resignación.

—¡Fantástico! —anunció Gobbins, alzando sus puños al aire—. ¿Cuándo empezamos?

—No hay un momento mejor que éste —enunció Jazmine—. Todavía es temprano. Podemos encontrarnos en la sala común del ático. Nadie ha usado esa habitación desde que Chipote el *Poltergeist* se mudara allí. Aunque no nos molestará, siempre y cuando a nadie le importe practicar con unos cuantos libros siendo arrojados por todo el lugar. Incluso servirían de ayuda. Pues nos dará un blanco a qué apuntar.

James se inclinó hacia delante y se quitó las botas de Clutchcudgel, dejando que la conversación prosiguiera sin él. Aunque no lo dijera, no le molestaba tanto la idea de compartir lo que había aprendido con unos cuantos jugadores, siempre y cuando no tuviera que hacerlo con el equipo entero. Todavía podría ganarse el enojo del profesor Wood, pero por el momento, la manía que tenía James por lograr meterse en problemas era ligeramente superada por su deseo de ganar al menos un partido durante esta temporada de Clutchcudgel. Para cuando él y sus compañeros de equipo hubieron abandonado el sótano e irrumpido en el crepúsculo de la Duna Pepperpock, ya estaba planeando lo que les enseñaría en primer lugar.

—Lo siento chicos —se disculpó James con Ralph y con Zane cuando éstos le alcanzaron—. No habrá cervezas de mantequilla en Cometa y Llave esta noche. Me han reclutado.

—Ya nos dimos cuenta —asintió Zane con la cabeza, suspirando—. ¿Vas a enseñarle a tu equipo a utilizar la magia?

—¡Chiiist! —lo acalló James, echando un vistazo a su alrededor—. No a todo el equipo. Sólo a un par de mis compañeros. Debéis guardar el secreto, ¿de acuerdo?

—Está bien —convino Zane, alzando las manos al momento en que Mukthatch se cernía amenazante sobre él—. Que no se te suban los humos, Chewbacca. Tu

JAMES POTTER Y LA BÓVEDA DE LOS DESTINOS

secreto está a salvo conmigo. Pero hay que tener en cuenta que la semana que viene vosotros os enfrentaréis a la casa Zombi. Magia es su segundo nombre.

—¿Ah sí? —reaccionó Wentworth a la ofensiva, irguiéndose para alcanzar su máxima estatura—. Bueno, el segundo nombre del equipo Pie-grande es... hum...

—¿Grande? —sugirió Jazmine, esperanzada.

—*Magia grande* —confirmó Gobbins—. Gracias a James aquí. Nuestro nuevo entrenador y especialista en magia deportiva.

El resto de los Pie-Grande concordaron encarecidamente, ovacionando y aplaudiendo a James desde la parte de atrás.

Zane sacudió la cabeza y puso los ojos en blanco, sonriendo con arrepentimiento y pesar.

—Mi héroe —dijo, propinándole un ligero empujón a James con el codo.

Con timidez, James dibujó en su rostro una amplia sonrisa.

