



# GOBLINS

PHILIP REEVE

# GOBLINS

*Philip Reeve*

Traducción de Jaime Valero Martínez

ANAYA

Título original: *Goblins*

1.<sup>a</sup> edición: abril 2014

© Del texto: Philip Reeve, 2012

Publicado por primera vez en Reino Unido por Scholastic Ltd.

© De la traducción: Jaime Valero Martínez, 2014

© De la ilustración de cubierta: Mónica Armiño, 2014

© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2014

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid

[www.anayainfantilyjuvenil.com](http://www.anayainfantilyjuvenil.com)

e-mail: [anayainfantilyjuvenil@anaya.es](mailto:anayainfantilyjuvenil@anaya.es)

ISBN: 978-84-678-6114-3

Depósito legal: M-1460-2014

Impreso en España - Printed in Spain

Las normas ortográficas seguidas son las establecidas  
por la Real Academia Española en la  
*Ortografía de la lengua española*, publicada en el año 2010.

*Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.*

# Índice

La torre oscura .....	7
La montaña de papel del culo .....	15
El listillo .....	20
Aterrizaje forzoso .....	26
En el bosque .....	32
El puente .....	38
Henwyn .....	43
El queso de Adherak .....	51
La Puerta del Sur .....	68
La princesa .....	73
El lío con los goblins .....	86
Carrera entre las ruinas .....	94
Seis estrellas en el buche .....	105
El mapa de Stenoryon .....	115
Un ladrón en la noche .....	124
Secuestrada .....	137
El pantano de Palique .....	142
El leviatán del pantano .....	153
El oscuro camino de bajada .....	168
El luminoso camino de subida .....	178

Las estancias silentes .....	189
Los Hombres de Huesodragón .....	196
El Trono de Piedra .....	204
El nuevo Lord Morgue .....	214
Enredos mágicos .....	225
Todo se viene abajo .....	240
Y colorín, colorado .....	248

## La torre oscura

ALLÁ EN LAS TIERRAS DE PONIENTE, DONDE APENAS QUEDAN hombres y persisten vestigios de la magia antigua, se alza la vetusta fortaleza de Rocahendida. Un amplio muro la rodea, salpicado aquí y allá por la maleza. Árboles y ríos salvajes se han abierto camino hacia su interior, asentándose entre sus desoladas calles empinadas y sus edificios en ruinas. En el corazón de esta fortaleza se alza Meneth Eskern, el pico más occidental de las Montañas Óseas, en cuya cima se yergue un torreón negro, tan alto como el cielo, de escarpados muros y protuberantes cuernos rocosos. Alrededor de esta lúgubre torre, como si fuera una corona de piedra encaramada a la cresta del peñasco, se extiende una muralla interior protegida por siete torres de menor tamaño. Todas se encuentran en ruinas hoy en día, pues hace mucho que marcharon los hombres que las construyeron. En sus techos combados resuenan los graznidos de los cuervos, y las gárgolas, cubiertas de hiedra, acechan como liendres en la barba de un vagabundo.

La más alta de estas siete torres se llama Puntanegra. Pese a quedar eclipsada al lado del inmenso Torreón que se alza por detrás de ella, sigue siendo más alta que cualquier torre de las tierras de los hombres. Desde sus almenas nevadas hasta el suelo que se extiende a los pies del risco hay una buena caída...

Y aquello no era una buena noticia para Skarper, teniendo en cuenta que acababan de catapultarlo desde lo alto.

—¡Aaaaaaaah! —gritó mientras ascendía por los aires, hasta que la subida se detuvo en seco y, al no encontrar asidero en el vacío, se precipitó sin remedio hacia el suelo.

—Aaaaaaaah... —aullaba, hasta que al cabo de unos trescientos metros comprendió que no tenía mucho sentido seguir gritando, así que dejó de hacerlo y solo quedó entonces el silbido del aire gélido en sus oídos y el algodonoso crujido de las nubes que de vez en cuando atravesaba a la velocidad del rayo.

«Claro que la caída no es lo que realmente me preocupa», pensó Skarper, mientras veía pasar ante sus ojos a toda velocidad las rocas cubiertas de hiedra y las siniestras ventanas de Punta-negra. «Lo que me inquieta es el momento de entrar en contacto con el suelo...».

Caía a tal velocidad que era como si el viento intentara incrustarle los pulgares en los ojos, pero ahora que se había acostumbrado a esa sensación, pudo ver más abajo una serie de rollizas nubes blancas que se desperdigaban por el cielo como un rebaño de ovejas. Más abajo todavía se alzaban las sombrías protuberancias de Meneth Skern, como si fueran los dedos extendidos de una mano rocosa, moteados por varios edificios ahora en ruinas. Los árboles y la maleza habían enraizado en sus podridos tejados y entre el adoquinado de sus taciturnas calles. Desde allí el terreno descendía hacia la Muralla Exterior, a unos cinco kilómetros de distancia, donde la arboleda se volvía más espesa y daba forma a un denso bosque del que emergían como isletas los viejos bastiones y sus edificios anexos.

Aquel era el mundo de Skarper, y mientras lo contemplaba desde lo alto, observó con cierto interés que algunos detalles no coincidían con las indicaciones del *Mapa de Rocahendida de Ste-noryon*. Y lo hizo solo con cierto interés, porque aquellos detalles se aproximaban a él a toda velocidad y antes de que pudiera compartir con alguien sus descubrimientos iba a despanzurrarse sobre ellos como si fuera un pegote de mermelada de frambuesa.

Precisamente fueron los mapas, los libros y esa clase de cosas los culpables de que Skarper se encontrara en una situación tan peliaguda. Pensar en ello le puso de un humor de perros y así se lo hizo saber a un cuervo que pasaba por allí, al que fulminó con la mirada. Skarper era un goblin, tal y como supuso el cuervo al ver sus ojos ambarinos, sus zarpas, sus orejotas que aleteaban al viento y la cola que le azotaba la espalda como un látigo según caía. Había goblins en todas y cada una de las siete torres de Rocahendida. Eran engendrados en la propia roca de las montañas y eran presas de una avaricia irracional por el oro, la plata y cualquier objeto brillante. La mayor parte de su tiempo se dedicaban a buscar tesoros en viejos barracones y armerías, y a robárselos entre ellos o entre los goblins de otras torres.

Hubo un tiempo en que todos los goblins servían al mismo hechicero supremo, Lord Morgue, quien había levantado Rocahendida y gobernado el mundo entero desde su Trono de Piedra, situado en lo alto del Torreón. Pero ya se había perdido la cuenta de los años que pasaron desde que el ejército de Lord Morgue había sido derrotado en la batalla de Dor Koth por los ejércitos de los reyes de los hombres, así que hasta donde los goblins eran capaces de recordar, cada una de las siete torres había servido de hogar para una banda diferente de goblins. A veces las bandas de dos o tres torres diferentes formaban una alianza y salían en estampida de Rocahendida para asaltar a los pescadores y mineros de los pequeños reinos de los hombres que había en Costa Mordisco, pero eran criaturas desconfiadas y traicioneras, así que sus alianzas no solían durar. Una vez que regresaban al cobijo de sus torres, con las entradas bloqueadas por barricadas construidas con escombros y muebles viejos, no tardaban mucho en empezar a pelearse entre ellos por el botín.

La torre de Puntanegra, que era donde vivía Skarper (o donde vivió, hasta que lo catapultaron desde lo alto aquella mañana), estaba regida por un goblin enorme y peligroso conocido como



rey Knobbler, y a los goblins que vivían allí se los llamaba los Chicos de Puntanegra. No había salteadores más crueles, saqueadores más codiciosos ni ladrones más despiadados en ninguna parte de Rocahendida. La trifulca y el pillaje eran la sal de sus vidas. Lo suyo era luchar, saquear, comer, y después saquear un poquito más.

A excepción de Skarper. Skarper era diferente.

El viejo Breslaw se dio cuenta de ello en cuanto Skarper salió del cascarón. Breslaw también era diferente. Había perdido un ojo, una oreja, una pierna y la mayor parte de la cola en una trifulca en Costa Mordisco, acaecida cuarenta años atrás. Apenas era la mitad del goblin que solía ser, y dado que ya no podía irse a buscar camorra con el resto de la tribu, el rey Knobbler lo había nombrado maestro de cría.

Una vez al año, durante la noche en que los picos de la luna creciente parecían recostarse sobre la cumbre del Torreón, Breslaw descendía a los profundos sótanos de Puntanegra, abría una aparatosa puerta cubierta de telarañas y conducía su chirriante carretilla a través de los empinados y solitarios túneles que se extendían por debajo de Rocahendida hacia las oscuras entrañas de las montañas, donde yacía el lago de lava.

Allí, en las profundidades de la tierra, el inquieto y ardiente magma se agitaba y se revolvía. El lago escupía pequeños pegotes de lava que, al endurecerse, se convertían en rocas negras y brillantes que se adherían a los muros y suelos de aquella inmensa caverna. Una vez al año también escupía algo más: huevos de piedra.

Armado de paciencia, sirviéndose de una pala con un mango muy largo y envuelto en pieles húmedas para protegerse de las altas temperaturas, el viejo Breslaw recorría con paso renqueante las ardientes orillas para recolectar los huevos. A veces, a través de los vapores que flotaban sobre el lago, podía ver a los

maestros de cría de las demás torres patrullando sus propias franjas de costa, pero jamás interfirió en sus tareas ni trató de impedirles recolectar sus propios huevos. Tal y como rezaba el dicho, «La playa para el que se la trabaja», y aquel era uno de los pocos fragmentos de la ley antigua que todos los goblins de Rocahendida seguían obedeciendo.

Tampoco intentó asomarse nunca a la boca de los enormes conductos que se abrían por encima del lago y que, según se decía, conducían directamente hacia el interior del Torreón. Cuando Breslaw todavía era un goblin joven, la idea de acceder al interior del Torreón le quitaba el sueño por las noches, pero ya hacía mucho tiempo que había aceptado que no existía manera alguna de entrar. Las huestes de Manaccan el Loco, de Torre Palestra, lo intentaron en una ocasión. Trataron de ascender sobre el lago con andamios contruidos con tablones viejos, pero los andamios se vinieron abajo y los goblins cayeron a la lava ardiente antes de poder acercarse siquiera a aquellas negras aberturas.

Así que Breslaw mantenía la mirada fija en la playa de basalto e iba recogiendo a paletadas los centelleantes huevos según aterrizaban, y cuando estaban todos a salvo en su carretilla, los subía a duras penas a través de los empinados túneles hacia sus aposentos en Puntanegra, que eran conocidos como el criadero. Allí los mantenía al calor, junto al fuego, hasta que empezaban a eclosionar.

Los goblins que nacieron de la misma camada de huevos que Skarper eran muy diferentes entre sí. Las criaturas nacidas de la tierra no guardan parecido entre ellas de la misma forma que los miembros de una familia humana. El tamaño y el aspecto de Skarper y de sus hermanos eran producto de algún extraño capricho de la propia tierra. Algunos tenían escamas y otros pelo; algunos tenían el hocico aplastado como el de un cerdo, mientras que otros tenían largas narices puntiagudas y orejas a

juego. La mayoría tenían colmillos, garras y unos ojillos negros y redondos en los que aparecían breves destellos de maldad cuando apartaban a patadas los fragmentos de sus huevos y veían los mazos en miniatura y los garrotes de entrenamiento que Breslaw había dejado apoyados en las paredes del criadero. Soltando una serie de gemidos chirriantes, echaban mano de aquellas armas diminutas y empezaban a aporrearse unos a otros en la cabeza. Breslaw los observaba y asentía con satisfacción. Ante sí tenía a los nuevos y asalvajados Chicos de Puntanegra que asegurarían la supervivencia de la tribu del rey Knobler.

Entonces vio a Skarper. Era más pequeño que las demás crías, con largas orejas, una mata de cabello rojizo, un mechón anaranjado en la punta de la cola y unos ojos ambarinos en los que se percibía un brillo extraño. Breslaw vio cómo se quedaba retraído y sin llamar la atención en un rincón de la caverna, como si no le hiciera gracia que otros goblins le tantearan el cráneo (que, por cierto, acababa de estrenar) con aquellos garrotes de madera.

Breslaw se puso a escarbar entre las pilas de fragmentos de huevo y recogió los restos, todavía calientes, de la roca de la que había emergido Skarper. Como era de esperar, su superficie estaba recorrida por unas gruesas venas de platinina, que se extendían en todas direcciones. La platinina es el más mágico y misterioso de todos los metales. Tiene un brillo similar al de la plata, pero se puede moldear como si fuera masilla, y cuando se expone a ciertos tipos de fuego, arde de una forma extraña. Antaño, los grandes hechiceros como Lord Morgue la usaban en sus conjuros. Hoy en día no parece tener demasiada utilidad, pero es algo escaso, valioso y brillante, y ya sabemos que a los goblins les encantan las cosas escasas, valiosas y brillantes. Breslaw se guardó los restos del huevo de Skarper bajo sus ropajes antes de que las demás crías los vieran. Más tarde, extraería la platinina para añadirla a la bolita que había formado con

tesoros similares y que guardaba en un escondite secreto entre los muros del criadero.

Hacía mucho tiempo que no encontraba un huevo con tanta platinina. Muchos años antes el propio Breslaw había nacido de una roca similar y por ello ahora se veía reflejado en el joven Skarper; un goblin más sabio y astuto que el resto. «No debo quitarle el ojo a este jovenzuelo», se dijo.

Y, efectivamente, Skarper aprendió a hablar mucho más rápido que sus hermanos de camada, a los que Breslaw llamó Yabber, Gutgust, Bootle, Wrench y Libnog. Skarper era el único que prestaba atención cuando Breslaw les enseñaba la sabiduría popular goblin. Y mientras los demás se peleaban por la comida en la inmensa y bulliciosa sala a la que llamaban el papeadero, Skarper siempre encontraba la manera de agenciarse unos cuantos trozos de carne y del mohoso queso de las cavernas, y se los llevaba consigo a través de los laberínticos pasadizos de Punta-negra y sus inestables escaleras de madera hasta alguna habitación oscura y poco transitada donde poder comer tranquilo, sin que nadie lo observara. Nadie salvo Breslaw, que jamás apartaba su ojo brillante de él.

Breslaw fue testigo de la astucia con la que el joven Skarper sustraía las baratijas brillantes de sus hermanos goblins y las escondía en sus propios lugares secretos, en donde podía acumularlas y regocijarse con ellas cuando creía estar a solas.

—Me recuerda a mí cuando era joven —decía el viejo y astuto criador con una risita.

Un día, cuando una sonora tormenta se desplegó por encima de las Montañas Óseas y la tribu se había reunido en las almenas para cazar cuervos o intercambiar piedras e insultos con los chicos de Manaccan el Loco, Breslaw encontró al joven Skarper merodeando por el papeadero. Estaba sentado en la silla del rey Knobbler, mordisqueando las sobras de la comida del mismísimo soberano.

—¿Qué estás haciendo aquí? —quiso saber el maestro de cría—. ¡Deberías estar ahí fuera con los demás! ¿Acaso piensas que las piedras se tiran solas?

Skarper se encogió de hombros y se metió en la boca una regordeta araña de caverna.

—Ahí fuera está lloviendo a mares —dijo—. Hasta granizo cae. Aquí dentro estoy seco y calentito, y mientras esos idiotas están ocupados, yo puedo quedarme comiendo junto a la chimenea.

Breslaw se irguió todo lo que dio de sí su estatura (y medía más de 1,65 metros, lo cual es una altura más que considerable para un goblin) y sus ojos centellearon. Ningún goblin había hablado así a su maestro de cría desde... bueno, pensó Breslaw, desde que él mismo le había hablado así a su criador, el viejo Wheezingbottom, hacía más años de los que se atrevía a recordar.

Así que en lugar de pegarle un bufido a aquel retoño insolente y de aplicarle un correctivo con su mazo de enseñar, le dijo:

—Ven conmigo, joven Skarper —y lo condujo a través de las sinuosas y serpenteantes escaleras de Puntanegra hacia una habitación olvidada que se encontraba cerca de la base de la torre.

Breslaw abrió la puerta, arrastrando con ella un puñado de gruesas telarañas.

—Mira —le dijo—, ¡la montaña de papel del culo!

# La montaña de papel del culo

**H**ABÍA INFINIDAD DE HABITACIONES REPARTIDAS POR LOS LABERINTOS de Rocahendida. A los pies del Torreón se amontonaban multitud de edificios inmensos, ruinosos y abandonados, y por lo general, los exploradores goblins que se aventuraban fuera de Puntanegra no tenían que ir muy lejos antes de descubrir un fuerte o una bodega que no hubieran visto antes. Algunas de estas estancias estaban repletas de tesoros, que los goblins saqueaban, para después pelearse por ellos y llevarlos ante el rey Knobler, que se guardaba para sí las mejores piezas y regalaba el resto a sus goblins favoritos. Otros se guardaban cortinas y tapices podridos (que podían servir para fabricar ropa goblin), muebles antiguos (que podían usarse para fabricar armas), armas (que, por supuesto, también se usaban para fabricar más armas), o calderos, ollas y sartenes, que servían a los Chicos de Puntanegra para hacer armaduras. Otras habitaciones servían de hogar para colonias de ratas negras y gordas (una delicia para el paladar) o acogían esqueletos de hombres y goblins, así como toda clase de objetos antiguos que se podían usar para fabricar bonitos ornamentos (o armas, claro). Pero a veces los goblins se topaban con habitaciones o prometedores baúles de hierro que, una vez abiertos, no contenían más que fardos de un extraño tejido

blanco, fino y arrugado, que estaba cubierto por unos garabatos negros y enrevesados. Nunca encontraron ninguna utilidad para ellos. Así que todo este tejido que encontraron en Puntanegra, que no era poco, lo fueron acumulando en una recóndita habitación. Los goblins lo llamaban «papel del culo» y a veces echaban mano de él cuando iban de camino a las letrinas, si bien en la mayoría de los casos lo dejaban en paz, pues rara vez los goblins se molestaban en limpiarse el trasero.

Fue a esta estancia adonde Breslaw condujo al joven Skarper. Allí se alzaba el papel del culo formando una enorme montaña poblada de gusanos. Los murciélagos blancos de Rocahendida dormitaban entre las estalactitas que pendían del techo y tenían la montaña cubierta por sus excrementos luminiscentes, que le aportaban una pálida luz verdosa. La montaña era diez veces más alta que Skarper y tan maloliente como el mismísimo rey Knobler. Los niveles inferiores se habían podrido con el tiempo, pero en lo alto había montoncitos de papeles, cartas náuticas, dibujos y documentos.

—¿Y qué dices que es esto? —preguntó Skarper, que jamás había oído hablar de algo así.

Breslaw se dio cuenta al momento de que había acertado al traer allí al joven goblin, porque aquel «¿Y qué dices que es esto?» denotaba un interés mil veces mayor que el que cualquier otro goblin había mostrado por ese amasijo de papeles durante toda su experiencia como maestro de cría.

Cogió un libro grueso, encuadernado en cuero, y le apartó un puñado de caca de murciélago de la cubierta con un cuidadoso zarpazo. Entonces lo abrió y lo sostuvo en alto para que lo viera Skarper.

—¿Ves esos garabatos negros que lo cubren? Es lo que los carnosos llaman *lepras* —le explicó—. Y cuando juntan varias de estas *lepras*, lo llaman *palarvas*. Imagino que será porque recuer-

dan a larvas de gusano, aunque ni son blancas ni se pueden comer, pero bueno... Y cuando juntan un montón de *palarvas* en distintas hojas de papel del culo, les ponen estos trozos de piel por delante y por detrás y los llaman *ligros*. Sí, así es como se llaman estas cosas: *ligros*.

Breslaw le dio a Skarper el *ligro* para que lo sostuviera y sacó una gran hoja enrollada de papel del culo de un lateral de la montaña. Al desplegarla aparecieron un montón de garabatos alargados, repletos de *palarvas*.

—Esta cosita de aquí se llama mapa —dijo—. ¿Ves?, todas estas líneas son dibujos de cosas. Es como un dibujo de la inmensa inmensidad de Rocahendida. Cuando los carnosos vivían aquí hace muchos años, usaban mapas como estos para orientarse. Mira —añadió, señalando un lugar próximo al centro del mapa—: aquí está la vieja Puntanegra.

Skarper escrutó detenidamente aquellas líneas y comprobó que Breslaw estaba en lo cierto. Reconoció la puntiaguda silueta de Puntanegra, y a su lado sus torres vecinas: Gorrarroja, Palestra, Malacara, Palique, Puntaumbria y Gruñidera. También reconoció la Muralla Interior, que se extendía entre ellas formando un círculo irregular que rodeaba el Torreón. Cualquier goblin habría podido reconocer las peculiares formas puntiagudas de aquellas torres si se hubiera tomado la molestia de mirarlas, pero aparte de Breslaw y Skarper, nadie lo había hecho nunca; y nadie salvo Skarper habría pensado hacer lo que el joven goblin hizo a continuación, que fue mirar las sinuosas *palarvas* que había inscritas en el mapa y pensar: «Las *palarvas* que hay junto a Palique y Puntaumbria comienzan con una marca que tiene un palito y un semicírculo: P. Y ahí está otra vez, al principio de la *palarva* que señala el dibujo de Puntanegra. Así que a lo mejor esa P corresponde al sonido *pe*. Puede que incluso todas esas marcas se correspondan con sonidos diferentes...».



—¡Ojalá nunca hubiera puesto los ojos en ese maldito mapa! —aulló Skarper a seiscientos metros del suelo, mientras caía a toda velocidad.

Pero los había puesto, y así fue como empezó todo. A partir de ese momento, mientras los demás goblins se iban a cazar pájaros entre las torretas de Puntanegra o se peleaban a lo largo de sus estrechas cornisas y cochambrosas almenas, Skarper siempre encontraba la manera de escabullirse sin ser visto para dirigirse hacia la montaña de papel del culo. Allí, a la luz de los luminosos excrementos de murciélago con los que se restregaba la nariz para iluminar sus sesiones de estudio, se sumergía en el misterio de aquellos *ligros*, *lepras* y *palarvas*. No pasaron muchas lunas antes de que aprendiera a leer, usando los nombres del viejo mapa como referencia para descubrir el sonido al que correspondía cada *lepra*. Así descubrió que las *lepras* en realidad se llamaban letras, que las *palarvas* eran palabras, y que el nombre correcto para los *ligros* era libros. Allí había incluso un libro llamado Diccionario que contenía listas enormes de palabras, con otras palabras al lado que explicaban su significado. De esa forma, Skarper aprendió el significado de palabras desconocidas hasta entonces para cualquier goblin; palabras tales como «bondad» y «marquesina».

También había otros libros, libros que contenían historias, aunque a veces los finales habían sido devorados por los gusanos blancos; y aun cuando no fuera así, Skarper no tenía manera alguna de saber si lo que allí se contaba era cierto o falso. Por ejemplo, ¿de verdad alguien llamado príncipe Brewyon, de Tyr Trewas, había sido conducido al cielo por una doncella de las nubes que se había enamorado de él? Skarper no creía que existieran cosas tales como doncellas en las nubes, y tampoco tenía muy claro qué eran eso de los príncipes, si bien parecía haber muchos en aquellos libros. El príncipe Brewyon se colaba en un

montón de historias diferentes, en las que luchaba contra gigantes y trolls, y rescataba a unas cosas que se llamaban princesas.

Una lluvia de excrementos de murciélago caía sobre Skarper; las arañas de caverna correteaban sobre sus pies; de la habitación del piso superior llegaban las disputas de los goblins más viejos que reñían por el botín de su último asalto, y de alguna parte del exterior, provenía un chillido largo y un crujido distante que anunciaban que uno de los jóvenes goblins se había caído desde las almenas mientras trataba de cazar a un pájaro. Skarper no reparó en ninguna de estas cosas. Las historias de aquellos viejos libros lo transportaban muy lejos de Puntanegra, más allá de los muros de Rocahendida, hacia nuevos mundos repletos de misterios y maravillas.

Del único lugar del que no decían nada aquellos viejos libros era de la propia Rocahendida. Apenas se mencionaba su nombre, salvo alguna referencia ocasional a «la torre de Lord Morgue llamada Rocahendida», o «Rocahendida, la torre de la melancolía». Lo único que pudo descubrir sobre ella procedía de aquel mapa, que ahora sabía que se llamaba *Mapa de Rocahendida de Stenoryon*. Había sido dibujado mucho tiempo atrás, pues no había rastro de bosques ni ciénagas dentro de la Muralla Exterior, y la torre de Palique seguía irguiéndose allí donde ahora no quedaba más que un tocón (a los goblins no les gustaba hablar de Palique); pero fue suficiente para dar a Skarper una idea del tamaño del lugar en el que vivía, y para hacerle preguntarse cómo y por qué había terminado en ruinas.



Skarper tiene pinta de goblin, huele como un goblin... pero hay algo raro en él. A veces es un poco listillo. Es capaz de aprender el significado de palabras tales como «bondad» y «marquesina».

«El relato más divertido sobre un goblin jamás escrito...».

*London Evening Standard*  
(Best Books for Summer 2012)

1578199 ISBN 978-84-678-6114-3



**ANAYA**

[www.anayainfantilyjuvenil.com](http://www.anayainfantilyjuvenil.com)

