

**bam
bú**

**Las aventuras
de Undine.
La gran tormenta**

Blanca Rodríguez



Editorial Bambú es un sello
de Editorial Casals, S. A.

© 2013, Blanca Rodríguez Rodríguez

© 2013, Editorial Casals, S. A.

Tel.: 902 107 007

www.editorialbambu.com

www.bambulector.com

Ilustraciones interiores y de la cubierta:

Cristal Reza

Diseño de la colección: Miquel Puig

Primera edición: febrero de 2013

ISBN: 978-84-8343-239-6

Depósito legal: B-319318-2012

Printed in Spain

Impreso en Anzos, S. L.

Fuenlabrada (Madrid)

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

Capítulo I

El pequeño mundo de Maror

Undine tenía diez años, una sonrisa siempre en los labios, grandes ojos grises y el pelo azul. Tal vez esto último os suene raro, pero Undine siempre lo había tenido de ese color, por lo que no lo encontraba nada extraño. Por otra parte, su amigo Kukuma tenía el pelo completamente naranja y a todo el mundo le parecía de lo más normal.

Undine vivía en un faro con su madre y su perro Trucha. Vivir en un faro es algo que también puede resultar curioso, aunque no tanto si eres hija de una farera. El faro de la madre de Undine era una alta torre cilíndrica pintada con rayas de los colores del arco iris y con una cúpula de cristal en la cima, donde por las noches Serena, la madre de Undine, encendía una inmensa lámpara para que los barcos

viesen su luz desde lejos y no se acercasen a la escarpada y peligrosa costa de la península de Maror, que es donde vivían Undine, Serena, Kukuma y Trucha. Por supuesto, allí vivían algunas personas más, pero creo que sería mejor conocer un poco el lugar antes de presentaros a sus habitantes.

Maror es una península situada tan al norte que a veces en primavera se ve pasar flotando algún iceberg desprendido de los hielos polares. Además, los días y las noches no son como los que nosotros conocemos: en algunos meses de invierno el día dura tan poquito que apenas hay tres o cuatro horas de luz, pero en verano es justo al revés y el sol brilla hasta pasada la medianoche.

Vista desde el aire, como la veríamos en un mapa, Maror tiene la forma de un pie, unido a tierra por una pierna muy larga y delgada (lo que en geografía se llama istmo), tanto que apenas hay sitio para una pista asfaltada por la que cada semana llega el cartero, en verano en su bicicleta y en invierno en un trineo tirado por cuatro perros de ojos azules y cara de lobo. A lo largo del istmo se han ido acumulando durante siglos y siglos multitud de cantos rodados, grandes, pequeños y medianos, unos oscuros, otros claros, casi blancos, y otros con motitas, como huevos de codorniz, formando una playa a la que Undine

y Kukuma siempre iban a jugar. Era un sitio estupendo por muchos motivos. Por ejemplo, en los días de marejada, para no correr peligro, solo tenían que ir a la playa del lado en que no soplaban el viento, de manera que el istmo servía de rompeolas y el agua estaba tranquila y resguardada. Y cuando pasaba el temporal, podían ir al otro lado a buscar el botín que dejaba el mar: conchas, cristales de colores pulidos como piedras preciosas, estrellas de mar, restos de naufragios y todo tipo de objetos increíbles. De todos sus tesoros, el más preciado para Undine era una caja de metal plateado, del tamaño de una radio pequeña, en la que guardaba todos sus secretos, y que tenía una sirena labrada en la tapa.

La península de Maror no es muy grande, por lo que no hay sitio para muchas cosas, ni mucha gente. Siguiendo la pista asfaltada se llega a Valar, una antigua aldea de balleneros donde entonces solo vivían algunos pescadores y artesanos. Está situada en lo que sería el talón del pie que forma Maror, y en ella había apenas unas quince casas de dos pisos, de madera pintada de vivos colores, que se apiñaban alrededor de un pequeño fondeadero natural. A la puerta de las casas o sentados en la rampa del puerto, se podía ver en los días de verano a los hombres y mujeres de Valar reparando las redes o pintando

sus barcas de rojo, amarillo, azul, blanco y verde. En invierno, sin embargo, quedaba muy poca gente en la aldea, pues los barcos salían a pescar bacalao y tardaban en volver a tierra semanas y semanas. Había pocos niños, porque en una aldea tan pequeña es normal que no haya muchos.

De Valar salía otra pista que, bordeando la planta del pie, llevaba hasta el faro donde vivían Undine y su madre. Estaba construido en el mismo dedo gordo, en la cima de un acantilado de rocas blancas, en donde en verano anidaban cientos de aves marinas que se lanzaban en picado al mar a pescar alimento para sus polluelos. El faro era alto como el campanario de una iglesia y en la planta baja se encontraba la vivienda, con una amplia estancia que servía de cocina, salón y comedor, dos habitaciones pequeñas, una para Undine y otra para Serena, y un cuarto de baño. La sala principal tenía una enorme cocina de hierro pintada de rojo brillante, en la que ardían grandes troncos de abedul durante todo el día, todos los días del año. Al calor de aquella cocina se sentaban con Kukuma en las largas noches de invierno en sus confortables butacas a leer cuentos, a contar historias de miedo o a fabricar todo tipo de cosas con las conchas y otros objetos que el mar dejaba en las playas de los guijarros.

De la habitación principal salía también una escalera de caracol que daba vueltas y vueltas, pegada a la pared interior del faro, hasta llegar a la cúpula de cristal. A Undine y Kukuma les encantaba subir allí, porque podían jugar a que eran piratas navegando en un enorme navío, o a vigilar el mar, por si veían barcos, delfines, orcas o ballenas de cualquier clase.

Además de la aldea y el faro hay tres cosas más en Maror: un bosquecillo de enormes abetos y píceas en la zona del talón, donde se hacían meriendas en verano; una pequeña colonia de leones marinos que crían en las rocas del empeine, y a los que normalmente dejaban bastante en paz, y alguna tierra de labranza donde se plantaban nabos, rábanos y patatas.

Así era el lugar donde vivía Undine y era un lugar estupendo porque allí tenía de todo lo que podía necesitar: estaban los campos y las playas para jugar, los árboles del bosque para trepar y las pistas para correr en bici o en trineo, con su perro Trucha y su amigo Kukuma. Y también estaban allí todas las personas que quería en el mundo.

Estaba Serena, su madre, que la cuidaba y le enseñaba todas las cosas que había que saber, porque además de ser su madre y la farera, era la maestra de Valar. Como tenía pocos alumnos, daba las clases en el propio faro, de manera que podía al mismo tiempo vigilar que

la luz no se apagase nunca en los oscuros inviernos. Serena era una mujer muy alegre, con una larga melena negra y los ojos grises como el mar cuando hay tempestad. Sabía todas las historias de Valar y Maror y nunca se enfadaba ni gritaba, ni siquiera cuando los niños hacían alguna travesura. Le gustaba mucho hacer punto y siempre estaba tejiendo gorros, bufandas y jerséis para regalárselos a todos sus alumnos y vecinos.

También estaba Kukuma, que era unos meses mayor que Undine y su compañero del alma. Como ya os he dicho, tenía el pelo naranja, como una calabaza, y la cara llena de pecas. Vivía en el puerto, en una casa verde esmeralda de contraventanas azules, con su abuelo, al que todos llamaban «El sabio del mar» (o «el Sabio» a secas), porque era el que más sabía acerca del océano y los peces y porque había sido el mejor pescador de todo el Gran Norte, aunque ahora ya no salía a navegar y vivía de vender barcos y animales marinos de madera que tallaba a mano con gran cuidado y destreza. A Kukuma le encantaba hacer carreras de trineos, pero lo que más le gustaba en el mundo era salir a navegar con su abuelo y que le dejase gobernar su pequeña embarcación, cosa que hacía a las mil maravillas. También era el mejor contando historias de piratas, de valientes marinos y de viajes a lugares lejanos. Undine y él corrían todo tipo de aventuras y no necesitaban a

nadie más. Bueno, en realidad tenían otro compañero inseparable: Trucha, un precioso perro de trineo, mitad husky, mitad terranova. Trucha tenía un ojo azul y otro marrón, era enorme, muy fiel y más listo que el hambre. Quería a Undine más que a nada en el mundo y no se separaba de ella ni para dormir, cosa que hacía enroscado como un ovillo a los pies de su cama. Trucha tenía cuatro años y se lo había regalado Serena a Undine cuando murió Dykker, su padre. Aquello había sido una cosa muy triste y muy terrible y a Undine no le gustaba nada recordarlo. Su padre había sido marinero, aunque no era de Maror. Su madre le contaba que había llegado un día en un barco, que se habían encontrado una tarde en los acantilados y que ya no volvieron a separarse nunca. Así que él se quedó a vivir en Maror y al cabo de poco tiempo nació Undine. Los tres eran muy felices, pero un día Dykker salió a navegar y ya nunca más volvió: su barco naufragó en la tempestad más terrible que se recuerda.

Así que, en realidad, sí le faltaba una persona a Undine en Maror, pero había aprendido a recordar solo las cosas buenas y bonitas de su padre y a no entristecerse con su recuerdo, consolándose con la idea de que, al fin y al cabo, había sido muy feliz y ahora estaba en el lugar del mundo que más le gustaba: el mar.