

La Hechicera de las Sombras

Carlos Andrés Aguado





VOLUMEN I

La hechicera de las sombras

CARLOS ANDRÉS AGUADO

Edición a cargo de Elisa Herrero Borrás

Ilustración y diseño de la portada: Verónica Redondo

Autor: Carlos Andrés Aguado

Editora: Elisa Herrero Borrás

Equipo de desarrollo creativo:

- 1) Rubén Andrés Aguado—Mirna—
- 2) Carlos Herrero Borrás—Jasón de Kaliastar—
- 3) Vicente Andrés Aguado—Neila—
- 4) Pedro Félix Aicart —Zahír—
- 5) José Francisco Ortega Tortosa —Dokif—
- 6) Elisa Herrero Borrás—Nom—

La Hechicera de las Sombras

LIBRO I

CAPÍTULO 1. LA VIDA DE LOS HÉROES

CAPÍTULO 2. LA NOCHE DE FIN DE AÑO

CAPÍTULO 3. MIRANDO HACIA EL FUTURO

CAPÍTULO 4. LEJOS DEL HOGAR

CAPÍTULO 5. NOCHE DE GUARDIA

CAPÍTULO 6. A TRAVÉS DE LA JUNGLA

CAPÍTULO 7. EL JUICIO DEL PANTANO

CAPÍTULO 8. UN ACCIDENTE EN EL
LABORATORIO

CAPÍTULO 9. LA PIEDRA FILOSOFAL

CAPÍTULO 10. UN NUEVO INTENTO

CAPÍTULO 11. LA DESPEDIDA

CAPÍTULO 12. ¡LOS HÉROES HAN VUELTO!

LIBRO II

CAPÍTULO 1. UN MAR DE PESADILLAS

CAPÍTULO 2. UNA MALA NOTICIA

CAPÍTULO 3. UNA VIDA DIFERENTE

CAPÍTULO 4. THORIS

CAPÍTULO 5. EL ORIGEN DE LAS SOMBRAS

CAPÍTULO 6. KÁPOLAN

CAPÍTULO 7. CADA VEZ MÁS CERCA

CAPÍTULO 8. ATRAVESANDO LAS
ALCANTARILLAS

CAPÍTULO 9. LA TRIBU DE LAS SOMBRAS

CAPÍTULO 10. EL TEMPLO SANCTUS DE THOR

CAPÍTULO 11. AMÍRANAR

CAPÍTULO 12. LA CÚPULA DE LOS AUGURIOS

CAPÍTULO 13. RESISTIENDO EN EL MUSEO DE LAS RELIQUIAS

CAPÍTULO 14. EL LAGO DE LAS ALMAS ROTAS

CAPÍTULO 15. LA CASA DE LOS GRITOS

CAPÍTULO 16. EL CENTRO DE INVESTIGACIÓN

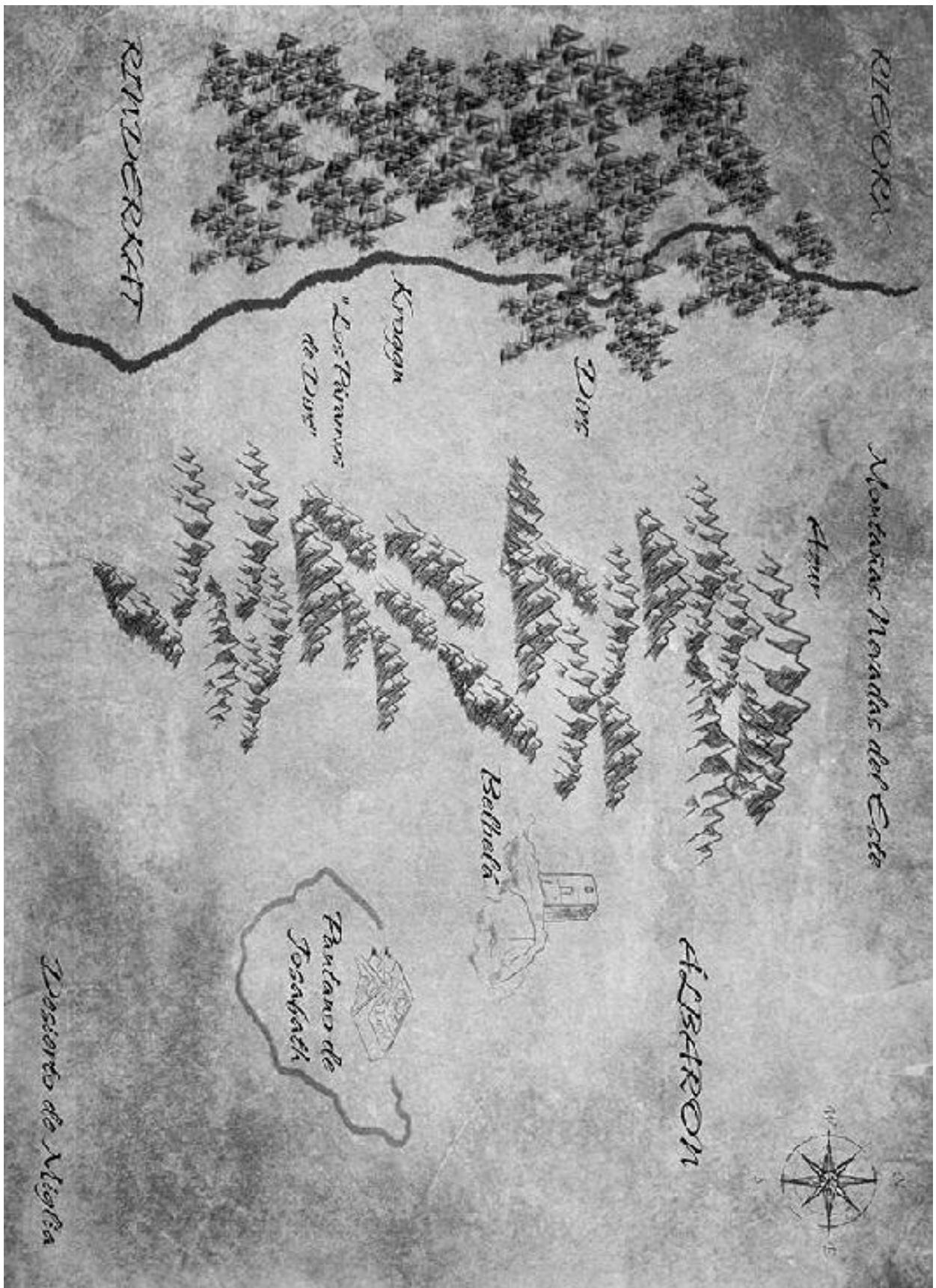
CAPÍTULO 17. LA HECHICERA DE LAS SOMBRAS

CAPÍTULO 18. RECUPERÁNDOSE DE LAS HERIDAS

CAPÍTULO 19. DE VUELTA A CASA

CAPÍTULO 20. EPÍLOGO

LIBRO I



RIVERKAT

Montañas Nevadas del Este

Atun

Dors

Bethelá

ALBARRON



Plantano de Josabath

Desierto de Nigria

Kiragan

"Los Piramos de Dors"

RIVERKAT

CAPÍTULO 1. LA VIDA DE LOS HÉROES

Era de noche y Mirna leía uno de los libros que había en su biblioteca. Llevaba con ese tomo varios meses y estaba segura de que algo se le escapaba, aunque aún no sabía qué era.

Lo había leído página a página, descubriendo que encerraba más secretos de los que había podido desenmascarar tras una primera lectura. Y es que ese tomo, titulado «La tribu de las sombras», se podía leer de varias formas distintas.

Tenía sentido leyendo las páginas correlativamente, como cualquier otro libro; pero si se leían primero las páginas impares y luego las pares se veía otro mensaje escondido; e incluso podía leerse empezando por la última página y acabando por la primera, siempre tenía sentido. Este hecho le resultaba desconcertante, pero no pensaba rendirse, ya que esa lectura era muy importante para ella. Necesitaba esforzarse en encontrar todos los significados posibles porque en ese libro residía la clave del trabajo que llevaba desarrollando durante los últimos años, un trabajo intenso sobre el descubrimiento de un nuevo tipo de magia. Se trataba de una energía capaz de transformar la apariencia en realidad, de dar substancia a lo incorpóreo. Si conseguía desvelar sus secretos revolucionaría el mundo de las ilusiones, que era la única esencia que podía manipular hasta ahora.

Al cabo de unas horas Mirna, agotada, cerró el libro con pesar. Tenía sueño y le hacía falta descansar. Quizá algún día encontrara un modo mágico de no necesitar dormir, pero por el momento era algo de lo que no podía prescindir.

Tiempo atrás no habría podido dedicarle tanto tiempo a estudiar un mismo libro y no habría llegado a profundizar en su conocimiento como hacía ahora. Esto hizo que se sintiera satisfecha por su evolución personal y se fue a dormir en paz, aunque hubiera querido dedicar unas cuantas horas más al tomo.

Se acostó en su camastro y apagó la vela que iluminaba la habitación. Con los ojos abiertos contemplaba el techo, esperando ese instante en el que uno se acostumbra a la oscuridad. Pronto empezó a distinguir vagamente el mobiliario y la estructura del cuarto, y su mente comenzó a llenarse de recuerdos. Últimamente le pasaba mucho.

Nunca imaginó que podría llegar a tener una vida como la que llevaba en estos momentos. Sobre sus espaldas cargaba con el destino de innumerables personas, amigos y enemigos, aunque rara vez pensaba en ello. Había asesinado, robado, huido, mentido, había manchado sus manos con sangre de otros, había sido condenada, luchado en batallas imposibles, conquistado, perdido... Su historia se escribía con horror y sufrimiento, y había dejado secuelas graves en su mente.

Toda su existencia la había dedicado al saber, y su sed de conocimiento era tal que estuvo a punto de costarle su humanidad en varias ocasiones, pero eso a Mirna no le importaba demasiado. En su día se dio cuenta de que, para saciar su curiosidad, no era suficiente con el tiempo de una sola vida, y entonces supo que si quería satisfacer su obsesión por conocer los secretos de la magia tendría que ir más allá de su caparazón mortal y que, cuando llegara ese momento, no querría dar marcha atrás.

Se incorporó de nuevo, le estaba costando dormir. Sin encender la vela se acercó a la ventana y observó la aldea que gobernaba y a sus habitantes, ajenos a todo mal, «ilusionados» con sus quehaceres. Ilusionados, era otra forma de decir engañados, y ella sabía mejor que nadie lo que eso significaba.

Para la hechicera, una ilusión, quedaba lejos de ser un atisbo de esperanza. Más bien era un espejismo del mundo de las apariencias, aquello que prometía ser una cosa, pero acababa siendo otra muy distinta.

Ella sabía esto porque se había dedicado a estudiar el mundo de las apariencias desde niña en la Torre de Alta Hechicería de la Ilusión, una de las ocho escuelas de encantamiento que existían y en las que, aquellas personas que desarrollaban el don, eran acogidas según la forma de magia que eran capaces de manejar.

Cuando su tío se dio cuenta de que ella poseía la capacidad necesaria para convertirse en hechicera aún no había cumplido los siete años. Empleó toda la influencia que tenía con los miembros más ilustres de la Torre de Hechicería a la que pertenecía para que la pequeña fuera aceptada. La única condición que le pusieron, fue que la niña tenía que mostrar interés propio por estudiar la hechicería. Una disciplina tan complicada y peligrosa requería alumnos dedicados y entusiastas.

El día que fue a buscarla la encontró jugando con su propio reflejo, proyectado a través del agua de un remanso del río junto a las murallas de la capital que daba nombre al reino de Rinderkat. Se le acercó con el aire siniestro que le caracterizaba.

—¿Por qué juegas con tu reflejo? —le preguntó. Ella lo miró con respeto, pues tenía fama de ser un tipo irascible y su aspecto lo delataba.

—Porque me gusta —fue su respuesta.

—Eso tiene más sentido de lo que crees —le dijo mientras hacía desaparecer el reflejo del agua con un gesto.

—¿Eres un mago? —gritó la pequeña Mirna sorprendida.

—No, mi diminuta sobrina —rió sombrío—. Un mago es un buscavidas, un hombre errante que aprende de aquí y de allí lo poco que puede, pero que no termina de comprender cómo funciona la energía. Yo soy un hechicero, niña.

—Pero, también haces magia —replicó.

—Sí, pero he sido adiestrado en una torre —dijo con tono arrogante.

—¿En una torre? ¿En qué torre? —insistió Mirna intrigada.

—En las torres donde aprendemos a manejar el poder para el que hemos sido elegidos —explicó el hechicero.

—¿Y tú en qué torre estudiaste? —preguntó la niña.

—En la Torre de Alta Hechicería de la Ilusión, claro —pronunció orgulloso.

—¿Puedo ir yo? —dijo alegre la pequeña Mirna.

—¿Quieres venir, eh? —sonrió satisfecho—. Claro. Vendrás conmigo —dijo observando cómo la niña miraba el río tratando de encontrar su reflejo—. No lo busques Mirna, yo me he quedado con tu reflejo en el agua. —Después de ese día ya nunca volvió a ver a su tío, ni su reflejo en ese punto del remanso. Era como si el viejo hechicero lo hubiese escondido en algún sitio. En cualquier otra parte del río, Mirna podía verse cuando se asomaba, pero en ese lugar concreto, su imagen había desaparecido para siempre.

No fue hasta muchos años después, tras terminar su entrenamiento como hechicera y con sus poderes ya completamente desarrollados, que Mirna llegó a la localidad conocida como Kroggn. La aldea estaba en la zona este del reino humano de Rinderkat y, cuando la vio por primera vez, estaba a punto de ser destruida. Sus habitantes, agricultores y campesinos, no tenían la posibilidad de defenderse por ellos mismos del ataque de un caballero negro de una antigua Orden llamada T-Darkar, dedicada a tétricos dioses ya olvidados, que cargó contra ellos acompañado de sus siervos, los ogros de las montañas, en pos de un territorio próspero en el que asentarse y abandonar su vida nómada.

La batalla duró solamente unas horas, pero fue el desafío más sanginario al que la hechicera se había enfrentado hasta el momento. El caballero parecía

no tener rival y la magia de la Ilusionista todavía no era lo suficientemente poderosa para enfrentarse a este adversario.

Los ogros se mostraban implacables con la gente de la aldea que se había atrevido a luchar, convirtiendo el campo de batalla en una carnicería. Cargaron con sus armas gigantescas aplastando a cuantos se interponían en su camino, abriéndose paso hasta la abadía en ruinas donde se encontraban los aldeanos que no podían valerse en una lucha como aquélla. Fue entonces cuando Mirna, guiada por un guerrero veterano del pueblo, abandonó la contienda y llegó hasta una vieja biblioteca escondida en el subterráneo de la edificación.

El guerrero le mostró un sinfín de libros de encantamientos por si la hechicera se veía capaz de usar algún sortilegio capaz de equilibrar la balanza. Mirna recorrió con sus ojos los tomos, incapaz de discernir cuál de ellos podría serle de ayuda; de algunos no entendía ni el idioma en el que estaban escritos.

Rebuscó por las estanterías moviendo los libros, apartándolos sin cuidado y desparramando muchos por el suelo hasta que, de improviso, cayó al suelo un pergamino que brillaba con el destello de la magia. Era un hechizo de llamada, lo reconoció nada más leerlo. La Ilusionista no tenía claro qué puerta abriría si lo leía en voz alta ni quién entraría a este mundo por ella, pero su falta de opciones le llevó a invocar el poder que contenía. Cuando finalizó la lectura el pergamino ardió en sus manos, quedando reducido a cenizas, pero no vio abrirse ninguna puerta. Miró al guerrero que la acompañaba que empezaba a respirar con dificultad. Sin motivo aparente empezó a ahogarse y, mientras sucedía, las paredes de la biblioteca empezaron a resquebrajarse liberando una especie de criaturas hechas de piedra. Cuando Mirna miró a su alrededor estaba completamente rodeada de aquellas criaturas antinaturales y en el suelo yacía el cuerpo sin vida del guerrero veterano. Al parecer la invocación tenía un precio. Las figuras de piedra cumplieron su cometido, luchando en esa batalla por la hechicera que las había convocado y dándole la victoria.

De aquellos que combatieron a su lado ya no quedaba nadie, pero ella permanecía en ese lugar, cuidando a su manera de aquellos aldeanos que aún vivían en Kroggn.

Había pasado mucho tiempo desde aquella gran batalla y Mirna tenía ahora veintisiete años, pero le pesaban ya como si fueran cincuenta. Se sentía cansada y golpeada por el tiempo. Los días, los meses, los años se le

escurrían entre los dedos y, como su objetivo, se le escapaban sin que pudiera hacer nada por evitarlo. Este hecho la angustiaba porque había hecho de la búsqueda del poder su estilo de vida, aunque no anhelaba un poder social o político. Ansiaba algo mucho más temido y grandioso. Buscaba la sabiduría para doblegar los entresijos de la magia, para saciar su curiosidad insatisfecha y su necesidad de medirse con criaturas verdaderamente peligrosas. Casi podía decirse que anhelaba el poder de ser temida, pero con el oscuro propósito de seguir buscando aún más poder. Sin duda se trataba de una melodía autodestructiva la que sonaba dentro de su cabeza.

Miró sus manos. Sólo su juventud las mantenía firmes, pero sentía cómo la tenaza del tiempo la empujaba de prisa hacia el final. Su tez blanquecina, en contraste con sus largos cabellos oscuros, le daba un aspecto sombrío y sólo su belleza desgastada atraía algunas miradas todavía, aunque no dejaba de parecer una figura triste y carcomida. Lo más alegre que podía verse en ella era el verde esmeralda de su túnica de escuela, aunque, como Mirna, se mostraba marchito y envejecido.

La buena relación que tenía con su maestro, Kasidi, le había llevado a mantenerlo bien informado de sus intenciones de ahondar en sus investigaciones hacia lo más profundo de la magia, incluso en senderos prohibidos dentro de su propio clan. Kasidi, que conocía perfectamente el interés de su alumna en la magia de las sombras, siempre había tratado de disuadirla en su empeño por estudiarla y le aconsejaba indagar en otras disciplinas, aunque sus esfuerzos siempre habían sido en vano.

Mirna había descubierto una nueva fuente de energía mágica, y no pensaba dejar pasar la oportunidad de comprender cómo funcionaba y averiguar cómo de poderosa podía llegar a ser. Pero necesitaba saber dónde encontrarla y cómo controlarla, y su afán por destapar ese nuevo manantial de poder le impedía plantearse si debía hacerlo. Kasidi le habló de hechiceros que habían sucumbido en el intento de manipular nuevas fórmulas, pero ella casi nunca le escuchaba cuando trataba de desalentarla. Por suerte y por desgracia para ella, su maestro siempre la animaba para alcanzar un nuevo descubrimiento, sin límites, aunque no dejaba de advertirle de los sacrificios que ello conllevaba.

Un golpe de viento desplazó las nubes que ocultaban la luna, y su luz proyectó la sombra de la hechicera contra el suelo, devolviéndola al presente. Mirna la observó y pensó para sí: «Dentro de muy poco serás mía».

* * * * *

Lejos de la aldea en la que vivía Mirna y de sus reflexiones, Jasón de Kaliastar daba el alto a sus compañeros de viaje indicándoles que había llegado la hora de acampar. Mientras desmontaban y se preparaban para pasar la noche, Jasón terminó de explicarles la relación que había entre los dragones y el año nuevo, para el que faltaban pocas jornadas.

—Dentro de tres días será la noche de fin de año y, entonces, hará justo trescientos cuarenta y cinco años que los dragones fueron derrotados y desaparecieron para siempre, según las leyendas humanas. Veinticinco generaciones de hombres han vivido sin verlos sobrevolar Valmariox. Lo único que queda ya de esos reptiles descomunales son unas cuantas historias que sólo asustan a los niños. Antes de la celebración habremos llegado a Kroggn. —Guardó silencio y se tumbó boca arriba, apoyando la cabeza sobre las manos. El día terminaba para sus compañeros, pero no para él, que tenía encomendada la primera guardia, como era costumbre.

Fijó la vista en las estrellas. Formaban un sinfín de constelaciones bajo el manto de la diosa Púlsar. Su movimiento, su posición y su brillo no eran un capricho de la naturaleza. Ésta era la forma en que la diosa del firmamento se comunicaba con los hombres, al menos con aquéllos que eran capaces de escucharla. Jasón tenía por costumbre observarlas, pensando a menudo qué sería del mundo si un día mirara al cielo y no las viera.

Era una noche espléndida, pero no por ello dejó de acercarse a la lumbre, ya que el tercero de los solsticios era especialmente frío en el reino de Rinderkat. Los árboles mudaban sus hojas cubriendo de marrón los caminos y dejando desprotegidos a los viajeros, aunque fueran tan afortunados en compañía como lo era él.

En esta ocasión, y desde hacía algún tiempo, le acompañaban el cruzado Cassir y la lanza-dagas Valetta. Ambos compartían su fe y creencias, y también la adoración a Seíl, deidad de la vida.

Jasón era un «Necrario», y su misión como sacerdote era «limpiar», como se llamaba en la Orden, los reductos de nigromancia. Los nigromantes eran aquellos alquimistas y hechiceros que manipulaban la muerte para sacarle provecho y solía ser común que, en su osadía, abandonaran en cualquier lugar a los monstruos creados por sus experimentos. La tarea de Jasón era devolver las cosas al orden establecido y reducir las abominaciones a cenizas.

El sacerdote ya había dejado atrás la treintena, pero su larga melena,

prendida en una coleta, aún no brillaba con el destello plateado de la edad. Su aspecto era patricio, con un mentón ligeramente afilado y una frente altiva y decidida.

Su dedicación unida a su gran experiencia en la batalla contra los muertos vivientes hacía que se le considerara una persona imprescindible para formar a los acólitos de Seíl, pero también para liderar a los miembros más veteranos de la Orden en las cruzadas.

A pesar de que su cometido le era agradable y sentía que servía al propósito de su llamada a la fe, había pedido un tiempo de permiso para visitar a los viejos amigos y emprender proyectos que había pospuesto durante demasiados años, motivo por el que había emprendido un largo viaje hasta la aldea.

En un momento dado se sentó con las piernas cruzadas y miró a su alrededor. En esta ocasión viajaba con más de doscientos artesanos, obreros, ingenieros y soldados que le ayudarían a levantar y custodiar un santuario que había empezado a planificar años atrás. Hasta que sus superiores no habían dispuesto los medios necesarios para llevar a cabo su edificación, así como el permiso para hacerlo, no había podido dedicarse del todo a ese proyecto. Llevaban treinta carretas con los materiales necesarios para su construcción, elegidos de entre la mejor madera y las mejores piedras de la cantera de la Orden.

Dejó volar su imaginación, visualizando cómo iba a quedar el templo con las ideas que tenía en mente y sonrió satisfecho llevando su mirada al cielo, realizando con sus manos un gesto de agradecimiento a su dios por haber permitido que esta situación fuese posible.

Aunque las horas transcurrieron con lentitud ya se acercaba el final de su guardia, lo relevaría Valetta. La lanza-dagas, que era una persona de carácter reservado y rara vez se mostraba abiertamente a los demás, tenía la exótica costumbre de escribir cada día sobre su cuerpo un fragmento de la Biblia de Seíl, algo que la inspirara según su estado de ánimo. También tenía la buena costumbre de levantarse al primer aviso. Jasón suspiró mientras pensaba en lo distinto que era el cruzado respecto de ella.

Cassir, a diferencia de Valetta, tenía el sueño muy pesado y era horrible intentar despertarlo, tanto que uno siempre se quedaba con la duda de si se dormiría en su turno de centinela, aunque nunca hubiera ocurrido hasta el momento. Otro rasgo característico de Cassir que no gustaba a Jasón era que rozaba la blasfemia con sus chistes monotemáticos sobre muertos vivientes y

fantasmas. Al sacerdote le molestaba que su amigo se riera de aquello que ofendía a su dios ya que, si fueran escuchadas sus bromas, Seíl, podría retirarle su gracia.

Más allá de eso, el cruzado, tenía sus propias virtudes. Era un tipo que jamás abandonaba a sus amigos, era firme en la batalla y tenía una fe sin par. Además, Seíl le otorgaba dones que no eran habituales para los de su clase y a Jasón ese hecho le bastaba para darle toda su confianza.

Al fin el sacerdote se decidió a despertar a Valetta para su turno de guardia, pero antes se detuvo para observar parte de la frase que ella misma había escrito sobre su hombro ese día y que ahora quedaba al descubierto, iluminada por el fuego. Conocía muy bien el fragmento en cuestión y a qué pasaje de la Biblia de Seíl pertenecía. La frase decía: «A toda vida que sueñe con verte, la muerte no le hará daño».

* * * * *

Mientras Jasón leía las palabras que su amiga se había escrito sobre la piel, en la abadía de Kroggn Neila había terminado de ordenar su cuarto y se disponía a limpiar su equipo. Lo hacía a diario, asegurándose así de estar siempre lista por si tenía que partir de improviso.

Desde que era una niña se había visto involucrada en asuntos turbios y, siendo aún una adolescente, fue acogida en la organización conocida como la Mano Negra, que resultó ser una cofradía de ladrones de lo más variopinta en la que se podían encontrar todos los oficios urbanos pertinentes. Desde comerciantes hasta copistas y exploradores, todos empleaban sus habilidades para conseguir un objetivo común: el dinero.

Aprendió muy pronto a convertir la información, los favores, los objetos y sus propias habilidades en oro y plata; pero no por el placer de obtenerlos, sino por el poder que le confería poseerlos. El reino entero de Rinderkat, y los reinos vecinos, empleaban para la compra-venta estos metales preciosos y resultaban ser un bien muy útil.

Dado su valor práctico, entendió que el oro era más fuerte que la espada, que la brujería, e incluso que la fe en algunos casos; siempre era buena compañía y aprendió a obtenerlo desde que tuvo uso de razón.

Empezó en la cofradía como guía y exploradora, pero sus destacadas habilidades para el escapismo y la ocultación no pasaron desapercibidas para el Maese, que era quien tomaba las decisiones, encomendaba los trabajos y

reclutaba a los pícaros, y que hizo de ella su protegida. Así fue como una serie de acontecimientos, resultado de los encargos que le hacían, la habían traído hasta la habitación que ordenaba hoy en la aldea conocida como Kroggn, aunque los lugareños la llamaban cariñosamente los Páramos de Dirs por su entorno yermo, raso y desabrigado, y su proximidad a la ciudad fortificada con el mismo nombre.

Kroggn era una localización de paso, con apenas un kilómetro de terreno, que albergaba un puñado de casas bajas y una antigua abadía usada como ayuntamiento. En este edificio se refugiaban las personas que dirigían aquel lugar. Mirna solía tomar las decisiones más importantes, como qué hacer, dónde ir, organizar los objetivos a cumplir y elegir a los líderes que gobernaban en su ausencia. Designó, de entre los más capaces de los habitantes, a la capitana de la milicia, a la regente de la aldea y al consejo de hechiceros; todos vivían bajo el techo de la abadía. También residía allí un pequeño grupo de aldeanos de confianza, necesarios para atender las tareas cotidianas, y algunos amigos y aliados, entre los que se contaba la ladrona.

Neila tenía memorizada casi toda la vieja abadía de tal modo que le resultaba más sencillo moverse por ella en la oscuridad antes que a plena luz del día, pues la noche era el manto bajo el que desarrollaba más cómodamente su actividad. Recorrerla a oscuras no era fácil, pero la había estudiado hasta conocerla tan bien como la palma de su mano.

Para tener ventaja en la oscuridad había tenido que ser muy precisa y meticulosa, y a eso no le ganaban muchas personas. Tenía por costumbre dejar preparadas las dagas junto a la mochila y la mochila junto a la puerta, a la izquierda del pomo. Cuando realizaba sus recorridos nocturnos, una vez cruzaba la puerta, tenía que bajar treinta y seis escalones hasta el pasillo, abría otra puerta y en quince pasos, sin despegarse de la pared, llegaba hasta la sala principal. En ese punto la temperatura siempre era mayor debido a que la chimenea permanecía encendida hasta tarde, su calor le servía para sentir la leve corriente de aire que se deslizaba desde la entrada principal. Al principio fue complicado orientarse, pero ya no le suponía mucho esfuerzo.

Aparte de su afición por la oscuridad, a Neila le encantaban los escondrijos y, dado su tamaño y elasticidad, era la mejor ocultándose en ellos. Pero también era más que aficionada a los rompecabezas, los acertijos, los jeroglíficos y demás ejercicios de destreza mental, lo que la convertía en una rival formidable jugando al ajedrez, las cartas, los dados y cualquier juego de estrategia inventado por el hombre.

Solía recogerse el pelo en una coleta, vestir cuero muy ceñido y llevar el equipo mínimo para poder moverse con soltura, de este modo, si tenía que escalar o meterse en cuevas no se veía entorpecida por ropa ancha ni materiales pesados y voluminosos.

Neila era una de esas personas con cierta cultura de los bajos fondos, pero al mismo tiempo, con la suficiente sabiduría general y social como para codearse con la burguesía. Además, era una joven atractiva y con un cuerpo atlético, dado su constante entrenamiento físico, lo que le abría alguna puerta de vez en cuando.

En ocasiones dedicarse al latrocinio, entre otros oficios, le costaba el menosprecio de muchas personas, incluso allegadas. Su dedicación a la evasión, el chantaje y la estafa no eran del agrado de sus compañeros de aventuras, por lo que solían despreciar sus habilidades. Si a esto le añadimos que la magia podía conseguir transportar objetos, abrir puertas sigilosamente y hacer desaparecer literalmente a un mago, se podía decir que sus destrezas no eran del todo imprescindibles en el círculo de aventureros en el que se movía, al menos a simple vista. Esta situación la acomplexaba y sentía la necesidad de luchar por demostrar a sus compañeros que podía conseguir los objetivos que se propusiera. Neila no era capaz de valorar su belleza ni lo agradable que era su compañía, y lo más cerca que nunca estuvo de darse cuenta fue por un fragmento de conversación que escuchó un día en la cofradía. Dos conocidos comentaban que era un caso curioso el de la ladrona, y una auténtica lástima, que teniéndolo todo no fuera capaz de apreciarlo. Pero no les creyó.

* * * * *

Durante esa misma noche, en la terraza de la abadía Zahír pensaba en las lecciones que había recibido en su día de su difunto maestro. «La mente es siempre un sendero misterioso, complicado y solitario», solía repetirle una y otra vez de forma persistente, como si se tratara de un mantra. No se equivocaba. Zahír se planteaba muy a menudo sus peligros y beneficios, y la balanza estaba siempre descompensada hacia el desastre.

Los psíquicos, como él, tenían que poner a prueba los límites de su cuerpo para poder proyectar sus pensamientos hasta lograr generar un tipo de energía basada en su fuerza interior. Se sometía a la falta de sueño, al dolor, al ayuno, a las temperaturas extremas, y algunas veces incluso hacía equilibrios con la muerte.

Desde luego las psico-ciencias eran unas disciplinas muy duras para quien las intentara dominar. Había que poseer una gran fortaleza y determinación, y muchos se quedaban por el camino, pero ese no había sido el caso de Zahr. De todas las sendas que existían, él se había decidido por la telepatía, que según los puristas era la única verdadera facultad psíquica de la mente. Lo que los sabios conocedores de esta disciplina ocultaban era que también se trataba de la más peligrosa.

Esta ciencia permitía al psíquico navegar por la mente y los deseos de otras criaturas y comunicarse a través de los sueños o del pensamiento a cualquier distancia. Pero, de vez en cuando, se tenía que enfrentar con sensaciones perturbadoras o pesadillas que rayaban la locura, arriesgándose a quedar atrapado con la víctima en su propio delirio. Zahr no solía pensar mucho en este tipo de posibilidades y, normalmente, se concentraba en otros asuntos, como en realizar ejercicios que le sirvieran para potenciar la capacidad de su fuerza mental.

En estos momentos estaba tumbado boca arriba sobre la terraza de la abadía de la aldea de Kroggn. Tenía los ojos cerrados, lo que le resultaba muy útil, ya que a veces las imágenes generadas por la mente podían ser confundidas con el entorno real si no se tenía cuidado. Si mantenía los ojos cerrados se evitaba sorpresas.

Estaba vestido únicamente con unos pantalones de tela fina, notando el frío de la piedra sobre su espalda y el helor de la noche del solsticio sobre el resto de la piel. Llevaba siete días inmerso en un peligroso ejercicio para desarrollar el poder de su mente. Siete días sin comer, sin apenas beber ni dormir.

El psíquico había pasado el último mes preparándose para esta nueva prueba. Tras la preparación comenzó el ayuno. Los primeros días fueron terribles. Después empeoró hasta un punto crítico. Se podía decir que prácticamente se obligó a refugiarse en sus pensamientos para que el sufrimiento que experimentaba su cuerpo no acabara por consumir sus fuerzas y muriera.

Era el precio que pagaba por su don. Zahr necesitaba someterse a diferentes grados de debilitamiento del cuerpo, según el entrenamiento que llevara a cabo, para poder desarrollar todo el potencial de su mente. Se obligaba a relajar los músculos, de hecho, si dejaba de nutrir su cuerpo, aunque quisiera hacer uso de ellos, no podría. Cuando ponía su cuerpo al límite, rozando la inanición, todo lo que le quedaba eran sus pensamientos, lo

único que necesitaba para lograr sus metas.

Tumbado como estaba, notó cómo la humedad empezaba a formar gotas sobre su piel y cómo éstas se deslizaban por su frente hasta el pelo.

Sintió un pequeño punto de presión poco más arriba de su entrecejo, y comenzó a percibir cómo la energía fluía en la base de su nariz. Imaginó que una gota de agua le recorría la sien, pasando de la frente al pelo y del pelo a la piedra de la terraza. Luego se filtraba desde la terraza por las grietas del techo hasta el último piso de la abadía y caía al suelo, sobre una alfombra.

La alfombra empapaba la gota y la dejaba deslizarse por el suelo bajo ella, a través del resquicio entre los adoquines, y viajaba nuevamente un piso, cayendo así a la planta baja.

Resbalando sobre la superficie de una contorneada lámpara volvía a caer al vacío, pero en lugar del suelo encontró una figura sentada en una mesa, inclinada sobre un libro.

La gota caía sobre Mirna y, del mismo modo que había sucedido con la piedra, atravesaba sus cabellos desordenados y penetraba en su mente.

Zahír imaginó el sonido de la gota de agua al cruzar el abismo de los pensamientos de la Ilusionista, y se encontró al fin dentro de ella. Se vio a sí mismo en el interior de una complicada biblioteca de dimensiones titánicas, y la recorrió en busca de su dueña. Cada corredor estaba cubierto por estanterías que llegaban al techo, repletas de libros viejos y cubiertos de runas. El ambiente estaba algo cargado, olía a carboncillo y a pergamino, y se escuchaba a lo lejos el susurro del papel de un libro al ser hojeado.

El psíquico buscaba la fuente del sonido, pero no conseguía encontrarla. Caminaba pasillo tras pasillo colmados de más y más tomos enciclopédicos que iba dejando tras de sí. Empezó a sentirse agobiado. No veía por dónde salir y los corredores parecían estrecharse a cada paso que daba. Pensó en echar a correr, pero no lo hizo. La hechicera tenía una mente complicada y el propio Zahír le había enseñado a defenderse de intrusiones psíquicas como la suya. Pero los esfuerzos de Mirna sólo ponían a prueba a Zahír, nunca en peligro.

Apartó un tomo de una de las estanterías y se asomó por el hueco. Entonces vio a Mirna, sentada en un inmenso escritorio iluminado con un ostentoso candelabro de cinco brazos, que parecían moverse al ritmo de su escritura entre las pilas de libros, a ambos lados de la mesa. De pronto, se detuvo y levantó la mirada con el ceño fruncido... «¿Zahír?». El psíquico se sorprendió de que aun desprevenida, el subconsciente de la hechicera reconociera su

impronta.

—«Bravo Mirna —dijo el psíquico en el interior de la mente de la hechicera—, no esperaba que me detectaras tan pronto. Ése es el camino».

—«Gracias a ti y a tus juegos mañana tendré un intenso dolor de cabeza».

—«Puedo solucionar eso» —aseguró refiriéndose a emplear sus poderes para aliviar su futuro malestar.

—«Prefiero que no —protestó—. Cuanto menos tiempo pases entre mis divagaciones mejor para los dos, tengo asuntos delicados que tratar y no estás invitado».

Zahír sintió curiosidad sobre esos asuntos y se acercó al escritorio para echar un vistazo a lo que leía la Ilusionista, pero ésta cerró el libro de golpe. Era una persona muy dada a los secretos y él era muy curioso. Por un momento, se sintió tentado a abrir el tomo pese a los deseos de la hechicera, pero eso habría supuesto traicionar su amistad con ella y faltar a su honestidad. No obstante, Mirna notó su duda.

—«Ni se te ocurra Dobleador, o no te hará falta cerrar los ojos nunca más para concentrarte» —le amenazó. Fue entonces cuando Zahír percibió algún tipo de movimiento, pero no supo exactamente de dónde venía. De pronto, la Ilusionista pareció perder la concentración. De hecho, abrió de nuevo el libro como si hubiera olvidado que no quería que él lo leyera. Pero el psíquico era un hombre de principios, así que no lo hizo.

—«Mirna concéntrate, lo estabas haciendo bien» —la animó, pero como respuesta obtuvo el silencio mientras ella seguía leyendo como si estuviera sola.

El Dobleador, como Mirna le llamaba a veces, notó unos pasos en la azotea donde se hallaba y abrió los ojos despacio. Entonces vio a la hechicera desde su posición en el suelo, en camión, erguida frente a él. Parecía enojada, aunque eso no era extraño. Observó con inquietud cómo sujetaba un cubo de agua y enseguida supo lo que significaba. Se lo vació sin ningún cuidado sobre el pecho. Estaba tan fría que Zahír ni siquiera pudo gritar y se incorporó tembloroso mientras Mirna se marchaba. Las últimas palabras de ella fueron: «No me molestes nunca más mientras estudio».

* * * * *

Por la mañana el tiempo había empeorado y el agua estaba helada, pero Dilk no lo notaba. Estaba absorto en sus pensamientos y en sus inquietudes;

tenía mucho trabajo. Salió muy despacio del río mientras su cuerpo desprendía vapor por el contraste de temperatura, tenía los dedos amoratados por el frío, pero no sentía nada, el dios Thor lo protegía.

Sobre su pecho lucía un medallón de oro-cobre con un emblema en relieve de un cielo nublado de rayos centelleantes. El material del que estaban hechos los medallones recibía este nombre debido a una aleación especial, fruto de la mezcla de esos dos metales mediante una fórmula alquímica, que impedía que se fundiesen o resquebrajasen. Era el medallón que las órdenes religiosas entregaban a sus fuerzas de élite, a sus sacerdotes-guerrero, los únicos capaces de sintetizar la energía divina y canalizarla a través de sus cuerpos y mediante sus plegarias. Dilk había sido dotado de esa comunicación especial con su dios.

No tenía por costumbre pedirle, sino ofrecerle, pero Thor cuidaba de su sacerdote de una forma muy distinta a los demás y Dilk ni siquiera se daba cuenta de eso, pues no estaba al alcance de los hombres comprender el lenguaje de los dioses. Otros sacerdotes de su misma clase habían crecido participando en numerosas batallas y tuvieron que hacerse cargo de situaciones que les superaban a temprana edad, o se criaron sin un modelo a seguir desarrollando vicios a la hora de andar el camino. Pero Dilk había tenido una infancia feliz y, aun habiendo nacido sin valor en el combate, su aprendizaje fue lento, respetuoso con su ritmo de adaptación a la violencia, y se había rodeado de la mejor compañía para desarrollarlo. No todos los acólitos habían tenido la oportunidad de pasar sus primeros veinte años formando su espíritu en lugar de su cuerpo.

Cuando llegó a la aldea, hacía ya varios años, sólo era un iniciado. Ahora este lugar se había convertido en su hogar. Aquí lo respetaban, le pedían consejo tanto plebeyos como gobernantes y, por méritos propios, se le consideraba un héroe. Dilk comenzó a recordar aquella época mientras se dirigía hacia el molino.

Aún recordaba con cariño su época de acólito, los libros, las bibliotecas y los pergaminos. Habían sido sustituidos de un tiempo a esta parte por el martillo, la maza y la cota de mallas.

Dilk no era una persona enérgica, de andar firme y poderoso, más bien se le podía definir como alguien inseguro, apocado y humilde. Sus vivencias más recientes le habían fortalecido y había aprendido a confiar más en sus capacidades. Aunque no se sentía seguro de sí mismo la mayoría de las veces, tampoco era ya el iniciado dubitativo que llegó a la aldea años atrás.

De camino a la parroquia de los Páramos se encontró con un gran número de aldeanos que se distribuían en sus quehaceres cotidianos. A su paso lo paraban, lo saludaban, lo abrazaban y él los atendía a todos; tenía el hábito de atender a todo el mundo antes que a sí mismo. Así era feliz. Dilk era de esas personas atípicamente altruistas, que daban más que recibían. Por eso había sido elegido por Thor para llevar su símbolo en el pecho.

Atravesó uno de los pasos entre los muros construidos alrededor de la aldea y avanzó por los caminos de tierra prensada, que formaban sus calles. Pasó junto a la abadía, saludó a los guardias y llegó, por fin, a la parroquia de Thor. Era su casa y el primer edificio de fe erigido en aquel lugar, poco antes de su llegada.

No sabía muy bien por qué, pero hoy se sentía nostálgico, así que se dirigía a sus aposentos para poner en orden sus pensamientos cuando una voz amiga le llamó.

—¡Dilk! —sonó el reclamo de Falbriz, el respetado párroco oficial de la aldea—. Me vienes genial. Ayúdame con esto —dijo señalando una pesada bancada de roble macizo. Detrás del enjuto párroco pudo ver que había estado reorganizando toda la sala de ritos y que parecía exhausto.

—Claro Fal —contestó mientras se acercaba a su amigo con una sonrisa, encantado de poder echarle una mano.

Falbriz había decidido dedicar su vida a Thor, como Dilk, pero a él no se le había concedido el don de canalizar la energía divina mediante la fe. Su encargo era otro. Él era un pastor de hombres, un guía espiritual, y su lugar estaba en zonas de paz atendiendo las dudas, pesares y necesidades de los feligreses. También se dedicaba a la predicación y orientación sobre los dogmas de fe y, sobretodo, a respirar la vida diaria de cuantos le rodearan. Se sentía bendecido por ello.

Sin embargo, Dilk no era un párroco, era un sacerdote del mismo tipo que Jasón de Kaliastar. Él era ese tipo de enviado cuya misión consistía en atender las necesidades de la fe *in extremis*, cuando se veían amenazados los credos de su dios hasta el punto en que peligraba la vida de las personas.

Al principio se resistió a esa llamada, pero pese a lo que le hubiera gustado realmente, había sido elegido para ello. Así que, aunque Dilk no había nacido con coraje, había tenido que encontrar su valentía sobre la marcha. No se había arrepentido nunca, pero no le resultó una tarea sencilla.

Movió el banco con cierto esfuerzo junto con su hermano de fe, que lo miró con gratitud. Le devolvió el gesto y reanudó su camino hacia su habitación.

Al sacerdote de Thor le gustaba la vida tranquila de este lugar y de la gente que vivía aquí, pero no tenía la oportunidad de disfrutarla todo lo que le gustaría, pues normalmente tenía que viajar con el grupo de héroes que defendía la aldea para luchar en pos de alguna meta por el bien común. En definitiva, un sacerdote como él era un tipo de guerrero. Un guerrero de la esperanza.

* * * * *

Dokif levantó de nuevo su formidable cuerpo con los brazos. Entrenaba cada día y, tanto su juventud como sus aptitudes físicas, le permitían hacerlo durante mucho tiempo.

Empapado en sudor, flexionó sus codos otra vez y tocó el suelo con la barbilla volviendo a levantar su propio peso. Le dolían los hombros, pero al joven le costaba rendirse. Para soportar mejor el sufrimiento intentó pensar en otra cosa.

Pensó en su aldea, Azur, un pequeño lugar entre las Montañas Nevadas del Este, a unas ocho jornadas de los Páramos, pero enseguida pasaron por su cabeza momentos inolvidablemente tiernos junto a los suyos y desechó ese pensamiento, al menos mientras entrenaba su cuerpo.

Resoplando por el esfuerzo, oyó tras de sí las órdenes que Bordias, el líder de los arqueros, daba a su pequeño grupo de guerreros, que lanzaron una nueva descarga de flechas contra las dianas. No los veía, debido a su posición tumbada, pero algo debió suceder durante los disparos porque todos rieron al unísono. Tampoco le funcionaba prestar atención a los momentos de júbilo de sus compañeros mientras ponía a prueba sus límites.

Entonces, trató de concentrarse en las lecciones de esgrima de la capitana Yjilai. Ella comandaba la milicia de Kroggn y no era por casualidad, pues tenía auténticas dotes de mando. Era decidida y firme, lo que la convertía en muy buena compañera de lucha; también era lista y tenía visión de conjunto en la batalla, lo que hacía de ella una gran estratega.

Tenía a su mando un centenar de soldados que entrenaba a diario, aunque todo su esfuerzo no conseguía que la mayoría de los guardias fueran mejores que una horda mediocre. Apenas dos decenas de los milicianos valían la pena, sin contar con el grupo de arqueros dirigidos por Bordias.

Yjilai no sólo era una maestra de armas eficaz, sino que resultaba ser una mujer muy atractiva. Era estilizada, su intenso entrenamiento con armas le

había proporcionado un cuerpo firme y esbelto, era grácil en sus movimientos y poseía una melena pelirroja alborotada de la que se hablaba en las ciudades vecinas.

Pensar en la belleza de Yjilai fue demasiado para el guerrero de Azur, que perdió la concentración, abandonando en sus pensamientos las clases de esgrima para fantasear con el hermoso rostro pecoso de la capitana. Sin poder evitarlo se dejó caer pesadamente sobre el pecho, apoyó la frente en el suelo y respiró enérgicamente tratando de recuperarse de la fatiga.

—Estás en baja forma guerrero —le increpó la sirvienta Helena, que solía pasarse demasiado por los barracones—. La última vez te conté más flexiones.

—Lamento decepcionarla señorita —respondió Dokif levantándose torpemente—. Anoche no pude dormir bien y lo estoy pagando ahora.

—¿Y qué le quitaba el sueño al guerrero más poderoso de la aldea? —El joven se ruborizó de inmediato ante el cumplido de Helena, y sus buenas maneras le impidieron hacerle un comentario igual de atrevido. Eso lo distinguía del resto de la tropa, y a ella le encantaba.

—Yo no diría tanto, perdonad si os ofende —respondió el tímido soldado mientras observaba nervioso cómo la sirvienta se le acercaba mirándolo como si fuera un tarro de miel.

—Tú no me ofendes, Dokif —sonrió cándida—. Tú no ofendes a nadie, eres todo un caballero.

—Por favor, no digáis eso. Alguien podría oíros y yo no estaría a la altura de tal comentario.

—Vamos a hacer una cosa —apuntó Helena—. Yo no haré comentarios de este tipo si tú empiezas a hablarme como si fuéramos amigos —dijo acercándose un poco más al joven guerrero.

—Pero... —dudó— de donde yo vengo las damas reciben un trato de favor, desempeñen la labor que desempeñen. Es mi obligación.

—Pues de donde yo vengo... —La osada criada se mordió el labio inferior de puro deseo y miró con descaro al muchacho— ¿Sabes una cosa? ¡Estoy de acuerdo! —dijo decidida—. Así pues, señor Dokif, fue un placer disfrutar de su compañía. —Helena hizo una exagerada genuflexión y se marchó airada.

El guerrero estaba desorientado por el repentino cambio de comportamiento de la muchacha, ahora no sabía si ella se había burlado de sus modales o si se había enfadado. Por eso prefería el combate abierto a las lindezas del protocolo social, le resultaba mucho más sencillo.

Cuando perdió de vista a Helena, aún desorientado, recogió su equipo y

salió de los barracones. Una vez en el exterior ya no se acordaba de la fatiga que le había producido el ejercicio que acababa de realizar ni de las lecciones de esgrima de Yjilai. Todos sus pensamientos se concentraban en la escena que acababa de compartir con la criada. Estaba pensando en ir a hablar con ella cuando se cruzaron en su camino un grupo de soldados que entrenaban corriendo.

—¿Dokif, te apuntas? —le gritaron mientras lo dejaban atrás.

El guerrero vio cómo se alejaban, pensó «¿quién podría resistirse?» y echó a correr.

CAPÍTULO 2. LA NOCHE DE FIN DE AÑO

Neila daba vueltas en su cama de los Páramos. Estaba dormida, pero no descansaba, ya que una pesadilla recurrente se lo impedía.

Se veía en una esfera de piedra, construida sobre una estrecha torreta a la que se accedía únicamente por una escalera de caracol. El ambiente estaba enrarecido y el aire olía a viejo. Entonces, el silencio se rompía a causa de un chisporroteo quejumbroso que anunciaba la aparición de un portal interdimensional de un extraño color azulado, diferente de los tonos de azul comunes en la naturaleza. De él surgían cuatro monstruos del tamaño de un humano pequeño, blandiendo extrañas lanzas de un metal muy brillante y que, en lugar de cabezas, tenían una especie de protuberancias abultadas con un único y gigantesco ojo. Con su mirada escudriñaban hasta el último rincón de la cúpula bajo la cual se encontraban, dispuestos a conquistar el mundo de los hombres.

Todo sucedía muy deprisa. Mientras Neila pasaba a la acción, motivada por la adrenalina, descargando una y otra vez su arco contra las criaturas que seguían saliendo del portal, fue consciente de la presencia del resto de sus amigos. Veía cómo Mirna luchaba contra la magia del portal para intentar cerrarlo; Zahir atravesaba los pensamientos de los invasores tratando de encontrar sus debilidades; mientras, Dokif, empuñaba sus espadas enfrentándose a ellos; y Dilk recitaba sus plegarias suplicando el favor de Thor, para materializar su magia sagrada contra sus enemigos. Las criaturas no paraban de salir del portal, y ya eran tan numerosas que resultaba imposible para Neila y su grupo derrotarlas a todas.

Entonces veía cómo, junto con los invasores humanoides, entraban también unas esferas voluptuosas de carne llenas de tentáculos. Flotaban en el aire, tenían un horrendo y descarnado ojo en el centro, y otros más pequeños al final de cada apéndice. Cada ojo lanzaba un hechizo distinto de la magia más poderosa y, de pronto, la batalla se convertía en una orquesta de rayos, humo y destellos alrededor de los aventureros sin que pudieran hacer nada. Esos monstruos siniestros eran lo que los hombres llamaban en sus pesadillas «contempladores».

Las consecuencias de esa energía mística que surgía del portal no se hacían esperar y Mirna envejecía diez años en diez minutos, debido a su esfuerzo por intentar destruir el portal, incapaz ya de sostenerse por sí misma; Dokif sucumbía a una serie de sortilegios que adormecían sus músculos; a Dilk lo conseguían encerrar vivo en un témpano de hielo; Zahr no aparecía por ningún lado; y Neila ingería un elixir tras otro mientras era herida, una y otra vez, por hechizos y lanzas. Sus habilidades no eran suficientes para superar a unos adversarios tan poderosos.

Entonces, la ladrona, destapaba su último brebaje mirándolo con pesar. Se sentía mareada, se tambaleaba malherida y en ese momento, al levantar la vista, se encontraba frente a frente con una de esas criaturas. El contemplador tenía un tamaño considerable, pero se desplazaba sin problemas a mucha velocidad. Miraba a Neila fijamente con su enorme ojo central y ésta comenzaba a convertirse en piedra. Notaba cómo se le secaba la garganta y se le entumecían los dedos, cómo le resbalaba la poción de las manos y se estrellaba contra el suelo, cómo se contraían sus músculos y su ropa colgaba de ella como si decorara una estatua sin vida. Lo último que oía era el sonido hueco de su cuerpo al romperse.

Abrió los ojos sobresaltada. Estaba empapada en sudor, con las manos heladas y tiritando. Se incorporó sobre el lecho con el corazón latiéndole muy deprisa. Después de estas pesadillas siempre tardaba en conciliar el sueño. Desde el último invierno, hacía un año, le ocurría casi cada noche.

Habían pasado ya dos años desde que, por encargo del maestro de Mirna, Neila había tenido su primera aventura junto a los héroes de los Páramos. En aquella ocasión tuvo que viajar más allá de la tierra de unas criaturas que habitaban los subterráneos de las montañas, y atravesar el territorio del Clan de la Forja, el más civilizado de los clanes enanos. Ya no era la muchacha asustadiza de aquella aventura, había crecido a las malas, como suele decirse.

Desde entonces se había enfrentado a numerosas y peligrosas situaciones en las que nunca creyó que podía verse envuelta, afrontando serias dificultades, desde defenderse de espontáneos salteadores de caminos hasta derrotar a engendros abisales y demonios; había visitado lugares tan extraños como un mundo hecho de sueños o las catacumbas más profundas de las tierras de los trasgos. Pero, de todas sus hazañas, la más notable fue aquella en la que rescató a una bestia invasora de pensamientos, que rivalizaba en poder con Zahr, dando muerte en su huida a la hechicera que lo custodiaba. Por esa hazaña ganó el sobrenombre de Matamagas.

Pese a que todas estas aventuras dejaron una huella profunda en su interior, la invasión de contempladores, era la más recurrente en sus pesadillas. En ella se jugó mucho, ya que además del poder de sus enemigos y de lo horrendo que resultaba su aspecto, tuvo la desesperada presión de que ser derrotada significaría prácticamente la esclavitud de todo el reino de Rinderkat. Aunque era consciente de que las cosas no habían sucedido exactamente como se manifestaban en sus pesadillas, aquel encuentro con los contempladores había sido uno de los momentos más aterradores de su vida.

Decidida a abandonar su habitación para dar un paseo se quitó el camisón, descubriendo su fabuloso cuerpo lleno de pequeñas cicatrices y marcas de raspaduras mal curadas, y se vistió con unos pantalones de montar, una camisa seca y una capa, pues el año estaba terminando y hacía mucho frío. De no tomar precauciones podía acabar cogiendo un buen resfriado.

Estaba oscuro, ya que aún no había amanecido, y la fría llegada del invierno la obligaba a mantener las ventanas cerradas, pero la oscuridad hacía tiempo que no era un obstáculo para ella. Desde que era niña se había sentido cómoda en espacios pequeños y sombríos, de forma innata se orientaba bien en ausencia de la luz y rara vez tropezaba. Así, erguida, se desperezó para despertar sus músculos y dio tres pasos firmes hacia la puerta dispuesta a abandonar su habitación.

Había vuelto a los Páramos de Dirs hacía unos pocos días, tras resolver unos asuntos en Rotterm, la tercera capital del reino de Rinderkat conocida como la Ciudad de la Rodela. Fue su primer hogar, a tan sólo ocho días a caballo de Dirs. Quedaba menos de una jornada para la celebración anual de la desaparición de los dragones. Este hecho ni la entristecía ni la alegraba, pero cuando se celebraba, era porque habían sido un mal que valió la pena combatir. Ese pensamiento la invadía cada invierno.

Abrió la puerta, sin poder evitar el chirrido de sus goznes oxidados, y caminó hacia el comedor. Según giró la primera esquina, hacia el pasillo que daba al salón, ya percibió el delicioso aroma de las tostadas que el inagotable cocinero Turly preparaba cada mañana, y que luego él mismo distribuía por las habitaciones, tarareando una melodía característica mientras lo hacía. Hoy había madrugado más de lo habitual, seguramente debido a la noche de fin de año.

Neila pronto advirtió que, excepto el atareado cocinero, era la única persona despierta de toda la vieja abadía. No se escuchaba el andar titubeante de Dilk recorriendo los pasillos y dando los buenos días a cada persona con la

que se encontraba, tampoco los incesantes carraspeos de la mujer del cocinero, ni siquiera se olía el llamativo perfume de Helena, que se dedicaba a ir de un lado a otro buscando con quién entretenerse en lugar de atender sus tareas.

Entusiasmada por la idea de ser una de las pocas personas despiertas de la aldea en ese momento, se dirigió hacia la puerta del edificio con la intención de abandonarlo. Estaba a gusto sin verse obligada a atender las responsabilidades sociales y la etiqueta. Mientras que la mayoría de las personas que conocía preferían estar acompañadas, ella sentía predilección por la soledad o, al menos, por estar sola en algunos momentos, sentirse dueña de su tiempo sin tener que compartirlo siempre con alguien.

Salió de la abadía por la puerta principal y pasó junto a los dos centinelas que guardaban la entrada. Respiró hondo notando en su piel la humedad de la mañana. Reconfortada, decidió dar un paseo por el lugar.

En los Páramos había dos posadas y una taberna lo que, en una aldea de menos de cuatrocientos habitantes contando la milicia, era bastante. Más allá de ellas estaban los talleres del armero, el herrero, el sastre, el joyero, el carpintero, y una pequeña escuela de magia... en fin, al parecer cada morador de la aldea tenía algún oficio o habilidad especial, y el resto colaboraban al más puro estilo colmena para hacer de la vida algo maravilloso.

En un lugar tan poblado había pocas ocasiones en las que Neila pudiera disfrutar de la soledad y, si además de ser una aldea masificada, se tenía en cuenta que la pícara acostumbraba a viajar con los populares héroes del lugar, casi nunca encontraba tiempo para sí misma. Las interesantes anécdotas sobre sus viajes y aventuras eran el entretenimiento favorito de los aldeanos, que la paraban por la calle para que les contara algunas de ellas. Al menos esas personas se creían sus historias, que ya era más de lo que podía decir de su gente y es que, por decirlo así, los miembros de la Mano Negra no se caracterizaban por ser crédulos o confiados, más bien todo lo contrario. Esta desconfianza habitual también la poseía el Maese, quien le había hecho cargar recientemente con una colaboradora. Se llamaba Taziah. Lo único que Neila sabía de ella era que, no hacía demasiado tiempo, había servido en el ejército de Rotterm.

Pero lo que realmente incomodaba a la ladrona no era que le hubieran puesto una «sombra», que era el equivalente a «espía» en el argot del gremio, sino que la propia Taziah no le permitiera saber nada de ella, ni se molestara en ocultar que Neila era el objeto de su misión. Lo cierto era que la

Matamagas detestaba «viajar con un mochuelo que no soltaba prenda».

* * * * *

Esa misma mañana, poco antes de la hora de comer, la milicia de los Páramos se entretenía como era acostumbrado en ellos, peleando para mejorar sus habilidades. Esta vez cruzaban sus espadas el recién llegado Dokif y la capitana Yjilai. Como solía pasarles a los adversarios de la espadachina, el joven se estaba llevando la peor parte.

«Sangre y sudor, los ingredientes que forjan las leyendas», se decía para sí Dokif mientras encajaba otro puñetazo de la capitana. A su alrededor habían más de cincuenta personas, casi todas soldados, animando a uno u otro contendiente mientras hacían sus apuestas. Ambos sostenían un arma en cada mano, pero los cestos del *rapier* y *main-gauche* de la espadachina estaban teñidos de rojo mientras que las empuñaduras de las espadas largas del guerrero sólo se llenaban de polvo.

Para asombro de la mujer, los músculos de acero del muchacho volvieron a levantar su cuerpo castigado, una vez más. Pocas personas podían aguantar una paliza de las proporciones de las que daba la capitana, pero el joven encajaba los golpes como nadie. «A este ritmo dentro de dos años será imparable», sonrió para sí Yjilai mientras retorció su cintura para esquivar la embestida del guerrero y hacía una finta para situarse tras él.

Dokif era un buen alumno y aprendía deprisa, por eso pronto recordó la primera lección de esgrima que le diera la capitana en su día: «La lucha es un arte lleno de posibilidades y la fuerza es una herramienta muy poderosa, pero pocas batallas se han ganado sólo con una herramienta». Así, esperando algún movimiento como el que su oponente realizaba, el guerrero levantó el brazo izquierdo con su arma tras de sí para proteger su espalda a la vez que cambiaba el peso del cuerpo a su pierna derecha, ganando la distancia justa para zafarse de otro desarme humillante. La multitud enloqueció ante tal ocurrencia vitoreando el gesto. Su adversaria se detuvo, guardó sus armas con elegancia y aplaudió al chico mostrando su encantadora sonrisa, sin ocultar su sorpresa.

—Te invito a una cerveza guerrero, hoy te la has ganado. —Le pasó el brazo por el cuello mientras le estiraba del pelo con la confianza de un camarada y lo miraba satisfecha. Él, exhausto por el entrenamiento, se dejó arrastrar hasta «La mirada del duende», la taberna más popular de la aldea,

para un merecido descanso.

Así pasaba los días el miembro más reciente de los héroes de los Páramos, luchando por el perfeccionamiento, en la batalla y fuera de ella.

Aún no hacía un año que había partido de su hogar en Azur y ya tenía historias terribles que contar. Cuando se fue no imaginó que iría todo tan deprisa, pues estuvo a punto, en más de una ocasión, de no llegar a los diecisiete inviernos. Por suerte, se había rodeado de los mejores y eso era bueno, aunque no podía evitar sentirse una carga de vez en cuando, sobre todo cuando empezaban las comparaciones con miembros más expertos y veteranos del grupo de los héroes. Todos le animaban a seguir y era consciente de que el camino emprendido en su día era más largo de lo que le decían. Además, normalmente no se tomaban en cuenta sus propuestas, quizá debido a su falta de experiencia, y prácticamente lo que contaba era lo que la señora de esas tierras decía. Mirna lideraba dentro y fuera de ellas, lo que le daba en parte seguridad y le provocaba en parte frustración.

Desde que se fue de Azur trabajaba como soldado de la aldea de Kroggn, y eso implicaba marchar de viaje con los héroes de vez en cuando. Por ese motivo al guerrero le parecía estar viviendo uno de los momentos más importantes de toda su vida, y cada día daba gracias a los dioses por ello.

* * * * *

Una inmensa puerta de metal, con el escudo de su familia junto a una runa que simbolizaba el infinito, era el umbral de los sueños de Zahir desde hacía algunos meses. Y es que, a diferencia del resto de las personas corrientes, el psíquico sabía de sobra lo que ocurría mientras dormía, y lo sabía porque había estado allí.

Cada noche, al vencerle el sueño, se encontraba de pie ante esa puerta. La miraba de arriba abajo y tragaba saliva, incómodo por su presencia. Era una puerta rectangular de doble hoja, como las de los castillos, pero hecha de bronce y decorada con filigranas doradas, como si fueran enredaderas que hubieran crecido sobre ella. Él mismo había creado esa puerta por accidente, quedando vinculado a ella de un modo que no lograba comprender.

No hacía mucho tiempo, Zahir, se había visto obligado a adentrarse en el mundo de los sueños. Según le habían dicho algunas personas de su confianza, y que pertenecían a un círculo muy exclusivo, allí podría encontrar a un mentor psíquico que siguiera con las enseñanzas de su difunto maestro. Más tarde

descubrió que el nombre de ese erudito era Kasidi, y que se encontraba en peligro debido a un ejercicio de gran dificultad que había llevado a cabo en ese lugar. En esa aventura conoció a su alumna, Mirna, que contaba con la ayuda de Neila Matamagas y de Darrel, un hechicero criomante, un mago evolucionado, especializado en un tipo de magia que manipulaba el frío.

Buscando a su nuevo mentor junto a ellos, el psíquico, se vio envuelto en situaciones en las que tuvo que hacer cosas que desafiaron las leyes internas de los sueños. Este hecho provocó la ira del rey del dominio, que persiguió a Zahr para destruirlo. Como plan desesperado para defenderse, el Dobleador, decidió en el último momento «construir» una habitación en esa dimensión para refugiarse del rey y ponerse a salvo.

El refugio era un lugar acogedor, sin muebles, pero muy cómodo. El suelo estaba cubierto por varias alfombras muy cálidas y de tacto suave; también había bastantes cojines, de una manufactura impecable; y, al final de la estancia, había un espejo. Mirándolo, Zahr descubrió con sorpresa que no estaba solo en la habitación.

Cuando se puso delante del espejo, vio cómo su propio reflejo se desplazaba independientemente de los movimientos que él realizaba. Era desconcertante, parecía que la energía que había liberado creando el refugio había desencadenado una imagen residual de su propio ser subconsciente, un Zahr instintivo que nunca debió haber existido, ni siquiera en sus sueños. Pero allí estaba, mirándole desde detrás de la pulida superficie del espejo. Se dejó llevar por su curiosidad y tocó el objeto.

En ese momento, su propia imagen dejó de agitarse, le sonrió siniestra y se fue, abandonando la habitación por la puerta de cobre. Al verse solo, Zahr se giró, dándose cuenta de que la puerta ya sólo se veía a través del espejo. Por alguna razón, ahora él era la imagen y estaba atrapado en ese objeto, sin duda, maldito. Movido por la angustia de quedarse allí encerrado para siempre, se enfrentó a la magia de aquel lugar con el poder de sus propios pensamientos y, mientras escapaba, dejó tras de sí parte de su esencia en el mundo de los sueños. Las artimañas que tuvo que emplear para huir de allí casi le costaron su cordura. Aunque al fin pudo escapar de su prisión, cada vez que soñaba, podía notar cómo el rey percibía su presencia.

El recuerdo de la lucha interna consigo mismo, y contra la magia del refugio, era insoportable aún desde la distancia en el tiempo, tanto que todavía no había reunido el valor suficiente para abrir de nuevo esa puerta, ya que

sabía de sobra lo que había detrás. Por suerte, el rey de los sueños tampoco se acercaba, pues otra batalla como la que llevó a cabo con Zahír podría acabar con los dos. Y ahí estaba el Dobleador cada noche, frente a la puerta, incapaz de soñar con ninguna otra cosa, faltándole el valor para entrar, pero sin el coraje para alejarse y romper de una vez por todas las ligaduras que lo encadenaban allí.

Tras su experiencia en ese lugar aprendió que los sueños formaban una dimensión construida por los pensamientos de las criaturas durmientes, pero lejos de lo que todo el mundo creía, tenían su propia localización en un universo tan lejano que no se podía alcanzar con la vista, pero tan cercano que se visitaba a diario durante el descanso. Los seres capaces de dormir no eran conscientes de que sus propias vivencias, recuerdos y experiencias, formaban un mundo tan sólido como aquel en el que vivían sus vidas cotidianas.

Normalmente, cuando alguien dormía, deambulaba por ese lugar sin darse cuenta y, de ser consciente, sólo era capaz de recordar vagos detalles que desaparecían con el tiempo. El caso de Zahír era muy distinto, pero procuraba guardar en secreto su experiencia.

En la aldea, nadie sabía demasiado de él y tampoco se curioseaba, pues infundía el respeto que provoca el temor a lo desconocido. Se rumoreaba que era capaz de doblegar la voluntad de los hombres y arrebatárles su libre albedrío, haciéndoles obedecer ciegamente sus deseos. Al menos, ese era el nuevo rumor del lugar, difundido exageradamente por Lanis, el tabernero de «La mirada del duende», durante una fría noche en la que todos habían bebido demasiado.

Todos aquellos que conocían a Lanis lo tenían por un tipo cuentista y desmedido, pero esta vez, su afán de protagonismo y de contar una buena historia, se le había ido de las manos.

El tabernero admiraba a los héroes locales, y siempre ensalzaba las historias que se contaban de ellos, los invitaba a beber cuando tenía ocasión, e incluso tenía algún cuadro de Mirna y Jasón colgado en las paredes de su negocio. Pero en el caso de Zahír tenía un problema, le temía.

A Lanis le resultaba evidente cuáles eran las habilidades de Neila y de Dokif, porque las veía; también entendía el don de los sacerdotes, porque comprendía que los dioses les dieran su bendición para usar conjuros; incluso en el caso de los hechiceros, los aceptaba como una institución, aunque no entendiera el origen de la magia. Era fácil diferenciarlos de las demás personas porque todos iban vestidos con largas túnicas y tenían un aire

solemne; no daban lugar a equívocos. Sin embargo, el psíquico, vestía como cualquier guerrero ligero, pero su poder no estaba en las armas; su habilidad era invisible a los ojos de la gente, pero tampoco era un mago.

La primera vez que el tabernero vio a Zahir acompañando a los héroes, recién llegado a los Páramos, le preguntó a Dilk quién era el nuevo. El sacerdote en esa ocasión, le intentó explicar a qué se dedicaba y cuál era el origen de su don, pero Lanis no terminó de comprenderlo. Le confundía no entender qué clase de persona era y cuáles eran sus habilidades. No era guerrero, ni mago, ni sacerdote y, por si fuera poco, oía cómo sus amigos le llamaban «Doblegador de la Voluntad».

No asimilaba que su fuerza residiera en el interior de su mente y en el poder de sus propios pensamientos. En su afán por enaltecerlo había exaltado aquellas habilidades que tanto temía y, sin mala intención, había creado malestar entre los aldeanos.

De no ser por el carácter afable del psíquico y la calidez de su compañía, habría sido una persona con la que nadie hubiera querido tener nada que ver, y todo por la influencia del incorregible y carismático Lanis.

Y es que Zahir era, con diferencia, el héroe más cercano al pueblo junto con Dokif y Neila. Iba a la taberna a beber ocasionalmente, hablaba de temas cotidianos que interesaban a todos, era una persona con muy buenos modales y, si le preguntaban sobre cuestiones que le resultaban incómodas, sonreía nerviosamente o tartamudeaba y miraba alrededor buscando ayuda. En definitiva, era un habitante afectuoso.

* * * * *

El año que iba a entrar dentro de unas cuantas horas parecía hacerlo pisando fuerte. En primer lugar, se había descubierto a tan sólo dos días de camino un principio de civilización «verde» —trascos, ogros del bosque y demás criaturas nauseabundas—, lo que había obligado a Yjilai a intensificar las patrullas de soldados y las guardias nocturnas; mientras, Mirna hostigaba al resto del grupo para partir cuanto antes a perseguir su sueño conocido por todos: la búsqueda de una de las quintaesencias que había en el mundo o como se les llamaba vulgarmente, una piedra filosofal.

Pese a todo, cada uno pasó ese día tan especial dedicándose a sus asuntos, mientras veían cómo toda la aldea aunaba sus esfuerzos por hacer de la celebración un auténtico acontecimiento. Cuando cayó la noche, llegó con ella

la fiesta de fin de año.

El grupo de héroes se reunió para cenar, pero esta vez, la situación tenía un tono más sobrio que en otras ocasiones. Era una de esas cenas memorables en las que se guardaba un silencio respetuoso al principio y Dilk, el joven sacerdote de Thor, entonaba una plegaria bendiciendo el camino que les había llevado a esa mesa.

Recordó a los que ya no estaban entre los vivos y pidió para que fueran acogidos en el cielo; también pidió por todos aquellos que se habían perdido para que encontraran la senda de vuelta y por todos los que se marcharon para que pudieran regresar. Recordó las duras pruebas a las que les había sometido el año que acababa y suplicó otras nuevas para el que entraba. También pidió el valor de afrontarlas con tesón y sabiduría, de no ver en la derrota más que una mala compañía y que la victoria fuera el estandarte de los días venideros. Pidió fuerza para seguir luchando contra sus enemigos y para que la muerte no se abriese camino entre los suyos, para que la prosperidad fuera su guía y que no faltara la voluntad de seguir el camino que les había llevado hasta ese momento tan hogareño.

Miró a cada uno de los comensales mientras rezaba por todos ellos manteniéndose en pie en un lado de la mesa, a la derecha de la regente Leonor y delante de Katias, un mago, antes adivinador y actual consejero. Presidiendo la mesa, como era la costumbre, se encontraba Mirna la Ilusionista. Sirviendo a casi una veintena de personas estaban las dos criadas y el servicial cocinero, que cenarían cuando todo acabara. En buena compañía las horas pasaron deprisa.

El tono de la conversación se fue volviendo más informal según pasaban los minutos y, cuando llegó el momento cumbre de la noche, justo cuando se celebraba el cambio de año, todos los habitantes de la abadía, incluidos los centinelas, la regente y el personal del servicio, lo compartieron junto a los aventureros bebiendo en la misma mesa.

Fuera de la seguridad de la abadía y del calor de sus fuegos había una fiesta menos moderada. La aldea vivía las festividades con vehemencia y la plaza era un hervidero de gente con ganas de pasárselo bien pese al frío. Recipientes llenos de cerveza y músicos amenizando la noche eran las figuras predominantes, incluso algunas personas de los pueblos vecinos se acercaban hasta los Páramos para disfrutar del festejo. Para culminar la noche, Massoherbes, el druida local, solía quedarse contemplando fijamente el firmamento, y se ponía de pie en su silla. Entonces levantaba una mano

pidiendo silencio y todos aguardaban su señal. Massoherbes era un gran astrónomo y sabía interpretar las señales de las estrellas como muy pocos hacían así que, cuando él consideraba que había llegado el momento, informaba a los aldeanos de la entrada del nuevo año tomando una buena calada de su pipa e iniciando un aplauso al que todos se unían. Así empezaba Kroggn todos los años, y así empezó también éste.

Mientras en el exterior reinaban los gritos de júbilo y corría la cerveza, en el interior se había relajado el ambiente. Ya siendo oficial el nuevo año, se hablaba de futuro, de diezmos y de etiqueta, lo que no evitó que, según avanzaba la velada, la charla se volviera más ocurrente y desenfadada. Para terminar, acabaron contando otra vez las mismas anécdotas que, año tras año, hacían reír a todos.

El mundo no les había tratado mal dentro de lo que cabía esperar y, si bien era cierto que habían luchado durante toda su vida para conseguir lo que tenían ahora, también lo era que habían tenido la tenacidad de elegir el camino correcto.

Cuando por fin llegó la hora del postre, Mirna había desaparecido. La hechicera tenía una idea rondándole la cabeza y estaba manteniendo una conversación con el alquimista de la abadía.

—¿Qué dices que lleva el preparado? —preguntó la Ilusionista con suspicacia enarcando una ceja al tiempo que levantaba discretamente su túnica de escuela y apoyaba el pie sobre una silla.

—Rosas secas y medio kilo de «*wiselplic*» —insistió Alfredo, el alquimista, enojado por tener que repetir dos veces la misma cosa.

—¿Y podrías explicarme qué es exactamente el «*wisplíc*»? —interrogó la hechicera una vez más, llevándose una mano a la frente y frunciendo el ceño.

—Es «*wiselplic*» —corrigió Alfredo—, y se trata de una sustancia muy difícil de conseguir, pues la segregan las gónadas de los grillos durante la época de celo y solamente en los meses de solsticio.

—¿¡Qué!?! —exclamó Mirna justo antes de estallar en carcajadas.

—Escucha jovencita —la increpó el alquimista con su extraña voz aguda temblando de indignación—, estuve persiguiendo grillos desde mi pubertad hasta que cumplí mis primeros cuarenta años y no voy a consentir... —El resto de la frase se perdió entre los espasmos de risa floja que padecía la hechicera sin poder evitarlo.

En su vida tenía pocos momentos de felicidad plena, pero Alfredo tenía la virtud de arrancarle frecuentemente una sonrisa y alguna carcajada que otra,

dada su extravagancia. También era cierto que cuando no le hacía reír deseaba tenerlo lejos, pero siempre se le acababa pasando.

—De acuerdo. Me rindo —dijo Mirna—. Hablaremos más tarde de esto.

—¡Maldita chiquilla! —protestó el anciano mientras la veía alejarse por el pasillo, tras la puerta de su laboratorio.

Para Mirna era importante conocer todos los detalles del viaje que tenía entre manos porque, la última vez que emprendieron la búsqueda de un quinto elemento, casi perdieron la vida. Esta vez no sólo iban a tener éxito, sino que, además, todos volverían sanos y salvos de la travesía. Esa era la promesa que se había hecho a sí misma antes de planificar embarcarse en esta aventura con sus amigos más fieles.

Su destino era el desierto de Miglia en Álbaron, donde Alfredo aseguraba, por increíble que pareciera que, según una vieja profecía, tras caminar cincuenta días bajo el sol hacia su interior y vertiendo el preparado de rosas y «*wiselplic*», durante un día de lluvia, se abriría un portal que les llevaría hasta el lugar en el que se encontraba el codiciado elemento con el que se podía convertir los metales en oro, y con el que también se podían destilar beneficiosos elixires y pociones para retrasar el envejecimiento natural de los hombres.

El grupo no lo sabía, pero partirían pronto. Una de las virtudes de Mirna era también su mayor defecto. Siempre había tenido claros los objetivos de su vida, nunca dudaba y rara vez cambiaba sus prioridades, lo que la hacía una persona perseverante en su proceder y una fuente inagotable de discusiones. Por suerte para ella, la gente que le importaba se acostumbraba pronto a este hecho.

Como era de esperar, cuando se retiró a su cuarto a altas horas de la madrugada, Turly le había dejado un buen plato de postre sobre un pequeño taburete en la puerta. De cualquier manera, allí se la quería, y le gustaba la sensación que eso le producía.

CAPÍTULO 3. MIRANDO HACIA EL FUTURO

Taziah tenía una nueva misión. Debía mantener a Neila lo más alejada posible de las ciudades y centros urbanos en los que se la pudiera reconocer, especialmente de Rotterm. El único problema era que la ladrona no tenía que saberlo porque querría saber el motivo y no le iba a gustar la respuesta.

La Mano Negra siempre había tenido enemigos, pero nunca dentro de la propia organización, al menos no hasta ahora. Últimamente la cofradía de ladrones había sido el objetivo de una serie de traiciones internas que habían hecho necesario el exilio de algunas piezas clave, imprescindibles para su supervivencia, y la Matamagas era una de ellas.

Taziah era la sobrina del Maese y, no por ello, alguien de su absoluta confianza. Había intentado ser lo más discreta posible en cuanto a su pasado o su verdadera identidad, así como de dónde venía o de cómo había conocido a su gente, sobre todo con Neila. Lo cierto era que sus diecinueve años habían cundido más de lo habitual, pues aprendía muy deprisa y era buena con la espada, pero su nuevo objetivo le resultaba incómodo.

Su nueva compañera era tan sincera en lo que se refería a la cofradía, que cualquiera podría pensar que tanta lealtad al Maese podía esconder algún interés oculto, pero al mismo tiempo, se mostraba tan desinteresada en sus acciones que de verdad parecía importarle el progreso de la organización. Esa preocupación la diferenciaba del resto de sus miembros, pues la mayor parte de la Mano Negra había olvidado que los bajos fondos tenían sus propias reglas, y la colaboración entre ladrones era una de ellas. A Neila no habían tenido que enseñarle esa forma de trabajar, la desarrollaba de forma innata.

Una parte importante de la cofradía se había dedicado a la política durante los últimos años. Tenían gente en el ejército de Rotterm, en el foro e incluso en el senado, y estaban a punto de introducirse en la asamblea del rey.

Llegar hasta allí había sido muy peligroso. Habían estado tejiendo engaños durante casi una década, y mantenerse entre los grandes de la aristocracia estaba siendo muy complicado. Tenían que trabajar duro para proteger la segunda capital del reino, contentar a los nobles, no desatender a la milicia, no ahogar con los impuestos a los campesinos y llevar a cabo constantes labores

diplomáticas para conseguir que las relaciones comerciales con el reino vecino, Rieorx, fuesen del agrado de todos y no los llevasen a conflictos que podrían acabar en una guerra por las rutas comerciales. Y todo eso sin dejar de sobornar, robar y extorsionar a aquellas personas a su alcance para conseguir sus metas particulares. La política era el arma de manipulación más poderosa a la que nunca tuvo acceso la Mano Negra, y de un tiempo a esta parte la estaban explotando.

El inconveniente que tenían estos miembros de la cofradía era que, aunque eran muy perspicaces, carecían del compromiso social y de la cultura necesaria para aportar soluciones relevantes a aquellas situaciones que se trataban en las altas esferas de la política de Rotterm. Por ello, los menos escrupulosos habían empleado lo que sabían de la organización para arruinar algunos planes de ésta y así ganar la consideración de sus nuevos compañeros de cámara, llevando la actividad del resto de ella al borde de la extinción.

Para el Maese no pasaron desapercibidas estas traiciones, pero sabía que las personas con las que podía contar para combatirlas carecían del poder necesario para hacerlo. El mundillo de los bajos fondos estaba cambiando y tendría que adaptarse si quería sobrevivir a la nueva época que se avecinaba. Esta necesidad le llevó a diseñar un plan para solucionar este inconveniente, y para ello contaba con su protegida.

En aquel momento, Neila realizaba encargos lejos de la ciudad donde llevaba a cabo su actividad la Mano Negra, hecho que la mantenía al margen de las intrigas de la cofradía y le daba la oportunidad de conocer a algunos aventureros poderosos. Cuando, tras una de sus aventuras, le habló al Maese de su encuentro casual con Mirna y el grupo con el que viajaba, vio claro que esa hechicera podía ser la fuente de conocimiento que llevara a la ladrona a dominar las artes místicas de la conjuración.

El líder de la Mano Negra pensaba que, si la ladrona lo conseguía, podría llegar a convertirse en una pieza decisiva en el juego que se desarrollaría en los próximos años dentro de la cofradía, pues en la trama que estaba urdiendo había objetivos que sólo un mago podría alcanzar.

Mientras el Maese trazaba sus propios planes para la cofradía, la persecución y captura de sus hombres y mujeres de confianza se intensificó. Los traidores se estaban haciendo fuertes al tiempo que debilitaban las posibilidades de la Mano Negra. Apremiado por la situación, el Maese tomó la decisión de alejar de la ciudad y la influencia de sus enemigos a tres personas que sabía que no le defraudarían, y cuyo cometido sería expandir la

actividad de la cofradía en otros lugares.

Neila aún no lo sabía, pero su misión sería liderar la sección de la ciudad de Dirs, que sería el primer nuevo asentamiento de la organización, lejos de su actual zona de influencia. Ese fue uno de los motivos por los que envió a la ladrona junto a Mirna.

A Taziah no le costaba ocultarle a Neila los planes que el Maese había trazado para la joven Matamagas, pero no le resultaba agradable, a pesar de que la ladrona se esforzaba por darle esquinazo en cuanto tenía ocasión.

Habían pasado diez días desde la noche de fin de año y, durante ese tiempo, Taziah se había estado relacionando con todo aquel que se había cruzado en su camino, para conocer el lugar y sus habitantes. Su experiencia como soldado le había abierto las puertas en la milicia local, y había participado en algunas escaramuzas con algunos guardias, pudiendo evaluar las muchas carencias del ejército de los Páramos de Dirs. Del centenar de hombres y mujeres dispuestos para proteger la aldea, apenas diez o doce eran auténticos guerreros, entre los que se contaban la capitana Yjilai y el joven Dokif.

Los estilos de lucha de los soldados tampoco eran uniformes. Dokif, por ejemplo, era descuidado y desmedido, cuando entraba en combate despedazaba a sus enemigos salpicándolo todo de sangre. Sin embargo, Yjilai era elegante y precisa, blandiendo su arma como si fuera un pincel, hiriendo a sus rivales aquí y allí hasta que encontraba un hueco en la guardia de éstos para atravesarlos de una sola estocada.

Unos días después de la noche de fin de año, suficientes para que Taziah llegara a integrarse en los Páramos, Mirna comunicó sus intenciones al grupo. Quería partir al alba. Taziah había hablado con ella sobre la ruta que podrían tomar, y la Ilusionista le había facilitado una serie de mapas con varias posibilidades. La soldado se había permitido darle, convenientemente para sus propios planes, algunos consejos sobre lo útil que sería plantearse un camino sin tener que acercarse a ningún tipo de ciudad, para evitar el rechazo por un conflicto reciente entre los dos reinos, que había acabado en guerra.

Aceptadas las propuestas de Taziah, todos se prepararon, se hicieron con las mejores armas y armaduras que sus humildes bolsillos les permitieron, descansaron y esperaron al día siguiente.

* * * * *

Más allá de los muros de los Páramos, una multitud entre la que se encontraba una persona querida y respetada por todos en aquel lugar, se acercaba a la aldea.

Hacía casi dos años que Jasón no iba de visita, y cuando vio la muralla que la rodeaba, se llevó una grata sorpresa. Cabalgaba al frente de una caravana de treinta carretas con el material necesario para levantar un santuario a Seíl, el dios de la vida, con la intención de continuar con las obras que había empezado tiempo atrás en los Páramos, y que ya se habían retrasado durante demasiado tiempo.

Según se acercaba, los primeros curiosos se iban dejando ver. Había muchas caras nuevas, pero la vieja guardia permanecía. Todas aquellas personas a las que ayudó el sacerdote en su día, hacían reverencias a su paso o lo saludaban efusivamente al reconocerlo.

Jasón era de esas personas que emanaban un halo de esperanza allá por donde pasaba. Junto a él daba la sensación de que no había nada imposible y parecía proporcionar la seguridad que toda persona dedicada a los demás necesita. De hecho, al decano de su Orden le costó prescindir de sus servicios durante un tiempo por esta precisa razón: carisma. Por eso había atraído la atención de dos personas de la talla moral del cruzado Cassir y la lanza-dagas Valetta.

Cuando estuvieron cerca de la muralla, hizo un gesto a los conductores de las carretas para que se dirigieran hacia la zona donde, en su día, quedó construida la primera fase del edificio del templo, dentro del espacio territorial de Kroggn. Pero él, Valetta y Cassir se adelantaron hacia la abadía.

—Vaya, esto es... acogedor —manifestó Valetta dedicándole una sonrisa cómplice a Jasón, mientras se retiraba con cuidado de la cara un mechón de su precioso pelo moreno, dejando ver a propósito sus ojos azules, contorneados en negro para hacerlos resaltar. La lanza-dagas se refería al aspecto rural de la comarca, y a la visible falta de comodidades.

—Lo que aquí se nos ofrece es más de lo que necesitamos —respondió el sacerdote, inmune al acostumbrado coqueteo de la pícara—. Además —añadió—, aquí hacemos falta ahora.

—Como queráis, oh elegido... —exageró la dulce joven.

—No me adules, que nos conocemos —interrumpió el hijo de Seíl, pues las bromas de sus compañeros podrían entenderse en ese lugar como servilismo y no quería, en ningún caso, que se malinterpretase a sus amigos recién llegados.

—Venga chicos, no estéis tan tensos —dijo Cassir, armado con su gran hacha—. Comida caliente, una cama y buen ambiente.

Se quedaron un instante en silencio y, sintiéndose inspirado de repente, el cruzado siguió la conversación con una de sus bromas.

—Os he contado esa historia en la que se encuentran dos cadáveres en un camino pedregoso y uno le dice al otro...

—Hemos llegado —reaccionó a tiempo Valetta, evitando uno de los penosos chistes a los que su compañero de fatigas los tenía acostumbrados, pero era verdad, habían llegado.

Los dos aliados del sacerdote se separaron de éste para guiar la caravana hasta la zona en construcción, según las instrucciones recibidas, y dejaron que se acercara a la abadía él solo para encontrarse con sus viejos amigos.

La puerta, los guardias y la aldea en general estaban casi como Jasón los recordaba. Parecía que, salvo algunas pocas casas nuevas, sólo la incorporación de la muralla al paisaje destacaba desde su partida. Cuando los centinelas lo vieron hicieron una reverencia y abrieron las puertas de la abadía. Un mozo de cuadras le esperaba para cuidar de su montura. Por algún extraño motivo en ese lugar siempre parecían estar esperando a cualquiera que llegase.

—¡Por toda la paz de los reinos, el señor de Kaliastar! —La regente Leonor, que esperaba junto a la puerta, sostuvo con fuerza la mano enguantada del recién llegado pegando cariñosamente su mejilla a ella.

—Por favor Leonor, sólo Jasón, ya lo sabes —corrigió el sacerdote al tiempo que liberaba su mano del guante y abrazaba respetuosamente a la anciana—. Me alegro de contarme entre vosotros una vez más.

—Y nosotros de poder pasar nuestro tiempo contigo, hijo —contestó Leonor enjugándose con un pañuelo sus ojos humedecidos por la alegría—. No sabes cuánto te echamos de menos.

—Y yo a todos vosotros —fue la respuesta afectuosa del hijo de Seíl— ¿Está Mirna?

—Ya han ido a avisarla y a preparar tu habitación, pero cuéntame, ¿dónde has estado estos años?, ¿cuánto tiempo te vas a quedar?

Estuvieron hablando un buen rato, poniéndose al día, mientras se acercaban a ellos todos los habitantes de la abadía que pasaban por allí, queriendo saludar al héroe que acaba de regresar.

* * * * *

Apartado del alboroto causado por la visita sorpresa de Jasón y la expectación de ver semejante despliegue de carretas y gente desconocida, Zahr paseaba entre las casas de los Páramos reconocido apenas por alguno de sus habitantes. Iba bien tapado, pero el viento del este era especialmente frío en esa época del año y el psíquico tiritaba dentro de sus ropajes. Soplaba directamente de las Montañas Nevadas, un lugar que no solían visitar muchos viajeros si podían evitarlo, pues se decía de ellas que escondían peligros a los que pocos podían enfrentarse.

Cansado de perseguir su propio aliento, el psíquico, se dirigió hacia «La mirada del duende» y, casi llegando, encontró a una figura a la que no esperaba ver tan pronto por allí.

Kasidi, el renombrado ilusionista, maestro de maestros dentro y fuera de la hechicería, era arrastrado al interior de la taberna por las buenas y agradecidas gentes del lugar, sin duda alguna con el propósito de invitarle a beber hasta saciarse. A Zahr no le hacía mucha gracia hablar de sus problemas en una taberna, pero no creía que tuviera muchas más oportunidades de hablar con él antes de marchar, así que tuvo que conformarse. Ya desde fuera se podía oír el bullicio producido por las personas que bebían, reían y contaban sus historias así que, resignado, el psíquico suspiró y abrió la puerta de la taberna.

El Dobleador entró con paso decidido, adentrándose en el ambiente inconfundible del local. Lanis, el posadero, hablaba con un parroquiano apoyado en la barra, mientras limpiaba una jarra; en una de las mesas se producía un griterío fruto de un concurso de pulsos improvisado por los guardias de permiso; por algún festejo, cuatro viajeros derramaban su cerveza tras estrellar sus jarras en un brindis efusivo, al tiempo que se escuchaba romperse un plato, seguido de una risotada al otro lado de la barra; un borracho caía de un taburete; la camarera daba un bofetón a un cliente pretencioso que provocaba la ira de los guardias de permiso, quienes lo sacaban sin ningún cuidado; el cuarteto de viajeros comenzaba a entonar una canción popular armonizada con sus voces y se formaba un corrillo a su alrededor, tocando palmas al son de la melodía; la camarera invitaba a una ronda a los guardias; la barra se llenaba de gente sedienta, que rodeaba a Kasidi y, de pronto, entraba Dokif vitoreado por un grupo de compañeros de armas; parecía un gran día para él. La verdad es que, pese a los pocos habitantes de los Páramos, la posada de Lanis estaba siempre viva.

Zahír concentró su atención en Kasidi. Tenía mucho mejor aspecto que la primera vez que lo vio, justo el día en que lo rescató del mundo de los sueños. En aquella ocasión tenía más el semblante de un cadáver que de un hombre sano, debido al tiempo que había permanecido atrapado y sin recursos en aquel lugar.

Pese a que el ambiente estaba un poco sobrecargado para los gustos de Zahír, la urgencia por hacer la petición que quería le llevó a ocupar un sitio en la barra muy cerca del maestro y, en cuanto tuvo ocasión, le dirigió la palabra.

—Esto... hola, ¿qué tal? No sé si os acordáis de mí, yo... en fin nos conocimos en... bueno, lo cierto es que no estabais en condiciones y...—el hombre lo miró con una sonrisa, pero aun sonriendo desprendía una sensación severa de absoluto conocimiento que abrumaba incluso a alguien del talento del psíquico. Viendo lo incómodo de la situación, tanto por la falta de enfoque de Zahír como por lo difícil que era entenderse con tanto alboroto, Kasidi tomó el control.

—Os recuerdo —le dijo levantando un poco la voz y acercándose más a él—, fuisteis de gran ayuda a vuestro grupo y a mí mismo. Si no hubierais intervenido tan pronto habría muerto mientras dormía, sin duda. Siempre os estaré agradecido, pero decidme, ¿qué os trae por aquí?

—Lo cierto es que explorar mis habilidades todo lo que me sea posible —respondió Zahír decidido tras un mal comienzo—, para lo cual pretendía hablar con alguien tan competente como usted en las disciplinas psíquicas. Mis investigaciones me han llevado a un callejón sin salida y necesito su ayuda para poner mis pensamientos en orden. Eso es todo.

—Entiendo. —Kasidi se llevó una mano a la barbilla mientras cerraba los ojos, pensativo—. ¿De cuánto tiempo disponemos?

—Si no cambian las cosas partimos mañana. Ya sé que no hay tiempo para lo que le pido.

—Me temo que no —manifestó con pesar el ilusionista—. ¿Cuándo vais a volver?

—Lamento no poder responder a esa pregunta, pero con Mirna esas cosas nunca se saben del todo.

—Sé a qué te refieres —sonrió discretamente—. No te preocupes, cuando estés listo lo sabré. Si me disculpas tengo que atender unos asuntos en la abadía, además, hay rumores de que Jasón de Kaliastar está en la aldea. Quiero verle antes de que se marche.

Con estas palabras, el mentor de la hechicera que gobernaba los Páramos,

abandonó la posada dejando al psíquico con una sensación agrisulce. No había ido como él esperaba, pues su viaje inminente no le permitía recibir la tutela de Kasidi, aunque estaba seguro de que el maestro atendería su petición en cuanto ambos estuvieran disponibles.

Zahír esperaba que su futura cita no se retrasara demasiado, ya que necesitaba explorar algunas nuevas posibilidades en lo que a sus poderes se refería. Estaba muy cerca de no necesitar ayuda para progresar en el desarrollo de las psico-ciencias, pero por el momento necesitaba todo el apoyo posible, y Kasidi había indagado en el mundo de la magia y de la mente como nadie antes había hecho. Era la persona perfecta.

Salió de la taberna, contento por abandonar el ambiente que había dentro, y volvió a deambular en solitario por las calles de la aldea. Levantó la vista al cielo y le dio la impresión de que iba a ponerse a llover de un momento a otro, así que decidió regresar a la abadía. Tal vez allí tuviera la oportunidad de conocer al tal Jasón de Kaliastar que había mencionado Kasidi.

* * * * *

Mientras Zahír regresaba, Mirna atravesaba el sótano de la abadía, reflexionando cabizbaja después de haber tenido otra infructuosa reunión con Alfredo en la que, como era costumbre, no había obtenido información que le valiera la pena el esfuerzo de escuchar sus delirios.

El alquimista era un tipo peculiar y estafalario, pero tenía un don en lo que se refería a las fórmulas, los experimentos y la mezcla de componentes extraños para conseguir nuevas materias que a la Ilusionista le resultaban de vital importancia. Por suerte para ella contaba con Katias, ahora mago, tras ser expulsado de la Torre de Alta Hechicería de la Adivinación, acogido en la aldea a petición de Kasidi, y que velaba por la integridad del alquimista y de las instalaciones de la abadía cuando Alfredo decidía que había tenido una idea.

Fue mientras pensaba en ello cuando escuchó el inconfundible silbido de la ocarina de Jasón de Kaliastar. Entonaba una melodía popular que la hechicera ya le había oído en otras ocasiones y que le traía a la memoria sus primeros años de vida, ajena a todo lo que acontecería en su mayoría de edad y sobretodo, ajena a las responsabilidades que hoy la incomodaban.

Sin apenas darse cuenta sus pasos la habían llevado hasta el comedor, donde encontró a su amigo. Allí estaba, con su inconfundible y compasiva

mirada, y su cabello moreno sujeto por un pañuelo con el símbolo de la caballería Merrik, los caballeros de vanguardia tácticos más poderosos del reino. Ella estuvo presente cuando se lo entregó Adamslayer en persona, el rey de Lieniox, su ciudad-estado. Fue un regalo bien merecido.

—Hola Mirna —sonrió el sacerdote mientras se levantaba de su asiento—. ¡Por Seíl, tu aspecto es horrible! —Mirna sabía que su tono de broma decía la verdad. Sonrió sarcástica al tiempo que trataba de no mostrar la alegría que sentía por verlo de nuevo. A la Ilusionista nunca le había gustado mostrar sus emociones, por ello fue Jasón quien se acercó para abrazarla, y al hacerlo fue más consciente que nunca de lo desgastado que estaba su cuerpo.

—Es una larga historia y resumiendo te diré que tienen la culpa la maldición de uno de los nueve sellos, que abren las puertas del infierno, y una dispersión de energía dimensional que... —Se detuvo en seco cuando se dio cuenta de que no iba a poder explicarle todos los motivos en una sola frase y terminó diciendo—...y yo también me alegro de verte. —Su tono monocromo no mentía, pero para oídos no acostumbrados podría haber parecido una bravata. Por suerte para Mirna, el hijo de Seíl la había visto luchar con cosas peores que las que había mencionado.

—Ahora no tienes más remedio que contármelo todo —dijo Jasón y volvió a sonreír, sin poder evitar fijar la vista en las persistentes y ennegrecidas ojeras de su hechicera favorita, y en cuán grande le quedaba la túnica verde de escuela. El juramento enrunado de las bandas laterales casi arrastraba por el suelo y su aspecto era el de una mujer cansada.

Pasaron hablando como viejos amigos toda la tarde hasta bien entrada la noche. Cuando quisieron darse cuenta se había hecho hora de cenar, y Turly no había perdido el tiempo. Justo cuando empezaron a llegar al comedor los nuevos compañeros de cada uno, ya tenía cocinados los dos primeros platos, pelada la fruta, confitado el postre y puesta la mesa.

Por parte de Jasón, llegaron Valetta y Cassir, y por parte de Mirna, Dokif y Zahír. Neila llegó algo más tarde y presentó a Taziah a aquellos que aún no la conocían, pues ella misma era conocida por el grupo y todos la esperaban. Se pusieron al día y la Ilusionista les manifestó su deseo de encontrar una de las esquivas piedras filosóficas que habitaban en la naturaleza.

—¿Otra vez Mirna? —Jasón ya había viajado con ella tras ese sueño y resultó ser imposible de conseguir, pues casi se cobró en repetidas ocasiones la vida de todo el grupo—. Si estás segura iré contigo, pero no te tengo que decir lo que encontraremos en esas montañas —dijo haciendo referencia al

último lugar en el que se habían adentrado para buscar una.

—Esta vez no iremos a las Montañas del Fin del Mundo. —Tomó pausadamente un sorbo de agua—. Iremos al desierto de Miglia en el reino de Álbaron. —Volvió a beber mientras el sacerdote meditaba.

—Estuvimos en guerra con ellos hace apenas dos años, no parece la mejor opción. ¿Tenemos otras alternativas?

—Ésa es la más cercana, lo demás parece imposible o meras leyendas. Alfredo lleva meses preparando mapas, rutas, pociones y algún material extra para el viaje. Trataremos de evitar las carreteras y los caminos, no visitaremos urbes si no es necesario y pronto nos encontraremos atravesando la jungla de Josafath. —De nuevo una pausa, esta fue más larga y Jasón la acompañó de un suspiro.

—Has dicho Alfredo y Josafath en el mismo comentario, si vuelves a hacerlo te quedas sola —bromeó el seilita sin el menor gesto de felicidad en el rostro, recordando la batalla a muerte con la criatura a la que se había referido Mirna, y a la vez la poca confianza que le ofrecía el alquimista—. ¿Estás segura de que Alfredo sabe lo que hace?

—Metería tu mano en el fuego. —Algunos de los comensales dejaron sonar unas ahogadas carcajadas mientras Jasón murmuraba un resignado «lo imaginaba». Miró alrededor y dijo:

—Me parece que tu gente necesitará un buen equipo si quieres que sobrevivan a esta aventura, veo mucho cuero usado por aquí. ¿Qué necesitáis? —preguntó a las demás personas sentadas en la mesa al tiempo que depositaba sobre la mesa tres piedras lisas de los caminos.

—Hola señor, mi nombre es Dokif, encantado de conocerle —se presentó cortésmente el jovencísimo guerrero—. Yo estoy servido, esta misma mañana visité al armero y me hice con una cota de mallas de la mejor calidad que pude pagarme, mis armas están reparadas y no necesito nada en este momento. —Dokif no tenía una cultura muy vasta, pero sí gozaba de unos modales sin par y muy buena educación. Unido esto a la humildad de que solía hacer gala, resultaba un jovencito entusiasta y muy entrañable, pero su equipo era pequeño para una hazaña tan grande y el sacerdote lo sabía.

—Hoy tienes una cota de mallas, pero mañana tendrás una armadura de placas, otra espada larga y un nuevo mandoble, el que veo sobre tu espalda parece haber sido reparado demasiadas veces. —El guerrero de Azur iba a mostrar su gratitud cuando dos de las piedras depositadas encima de la mesa comenzaron a brillar con luz propia, y la tercera comenzó a oscurecerse. Jasón

las cubrió con un pañuelo ante el asombro del joven—. Esto también te hará falta.

—Vaya, muchas gracias. —El guerrero estiró el brazo, sujetando con delicadeza una de las piedras iluminadas—. Tuve una de éstas, pero la perdí durante un combate. Gracias, de verdad.

—¿Y a usted, Zahr? —preguntó entregándole al psíquico la segunda piedra iluminada—. ¿Qué le hace falta?, aparte de una armadura mejor claro, porque el cuero no me parece demasiado adecuado para la aventura que está por llegar.

—De veras se lo agradezco, lo de la piedra claro, pero... el caso es que me encuentro bien con mi armadura actual y... vaya, digamos que otra protección más metálica podría... bueno, podría menguar mis habilidades, no sé si me explico. —Zahr solía entrecortar la mayoría de sus frases, tenía un extraño timbre de voz y adolecía de una sonrisa persistente, pero decía la verdad, un equipo más pesado no haría sino perjudicarlo. Además, había conocido a Jasón hacía menos de una hora y, las normas del decoro que le habían inculcado desde su nacimiento, le habrían hecho declinar cualquier oferta de este tipo.

—De acuerdo, tendréis un cuero como el que lleváis, pero sin estrenar. Guardad el vuestro para futuras ocasiones, tal vez os pueda hacer falta un repuesto. —Tendió la mano con la piedra que quedaba hasta Neila y preguntó—. ¿Sabes luchar en la oscuridad?

—Sí —respondió la habilidosa exploradora de mazmorras y añadió—, y me vendría muy bien un arco corto, ya que el mío me lo robaron hace algún tiempo y aún no he podido reponerlo. Tampoco me vendría mal una cota de cuero tachonado y, ¿una espada corta? —Jasón ya veía sonreír a la hechicera por el rabillo del ojo, pues los dos conocían el carácter de Neila, pero su respuesta no se hizo esperar.

—Sin problemas, mañana tenemos que madrugar. Por cierto, ¿cuándo partimos? —El señor de Kaliastar fijó en sus labios una sonrisa de espera, indicando que por él ya estaba todo dicho.

—Pensábamos partir mañana temprano, pero parece que al final, y dada la necesidad de prepararnos, lo haremos en dos días —contestó Mirna mientras Neila hacía un comentario comparando el altruismo de Jasón y la tacañería habitual de la Ilusionista, aprovechando los huecos entre palabra y palabra, que pronunciaba la dueña de los Páramos.

La hechicera había captado el mensaje, pero no tenía en buena

consideración todo aquello que rodeaba al mundillo de los bajos fondos, por lo tanto, sólo muy de vez en cuando recurría a las habilidades de la Matamagas. Quizá algún día aprendiera a apreciarlas o quizá no, pero que Neila hacía ya algún tiempo que se había consolidado como un miembro veterano del grupo era un hecho. Tristemente, parecía que la señora de esas tierras había tomado la costumbre de mofarse de ella y le costaba librarse de ese mal vicio. Hasta ahora, las múltiples preocupaciones de la pícara con la Mano Negra no le habían permitido entretenerse demasiado en solucionar esa descarada falta de respeto, pero tal vez llegado el momento, su valor se hiciera tan imprescindible que se resolviese por sí sola.

Taziah era muy consciente de que, durante la conversación, nadie estaba contando con ella, y sabía que Neila pretendía dejarla en los Páramos. La había oído hablar con Leonor de las casas disponibles y sabía que el Maese le había dado oro suficiente para acomodarla allí, con el pretexto de que tenía que traerla a la aldea para que resolviera unos asuntos importantes. Lo que la Matamagas desconocía era que, ese asunto importante que la traía a este lugar, era la propia ladrona.

Por suerte, la soldado tenía un plan que había improvisado para colarse en la expedición sin haber sido invitada directamente. Había estado estrechando los lazos con Mirna para que no pusiera ningún impedimento a su acercamiento a la expedición, siempre y cuando jugara bien sus cartas y Neila se percatara de sus intenciones cuando ya fuera demasiado tarde.

Después de ultimar todos los detalles que rodeaban la partida, brindaron por sus vidas y se fueron a dormir. Al día siguiente se harían con un mejor equipo; Dokif se despediría de sus nuevos amigos de la milicia local; Neila trataría de acomodar a Taziah en la aldea como le habían encomendado; Mirna daría instrucciones precisas a Leonor, Alfredo y Katias para que todo funcionase durante su ausencia; Jasón haría lo propio con su gente para comenzar la construcción del templo; y Zahr pondría en orden sus pensamientos, lo que siempre había acabado por salvarle la vida.

CAPÍTULO 4. LEJOS DEL HOGAR

Frío, mucho frío. Así comenzó el viaje de los héroes de los Páramos de Dirs, cambiando el calor de la lumbre por el helor del camino, dejando atrás la aldea y adentrándose en la llanura que precedía a las Montañas Nevadas del Este, la cordillera que los separaba del reino vecino.

Álbaron era una tierra repleta de leyendas oscuras sobre bebedores de sangre, diablos que acechaban en la oscuridad y bestias nocturnas que buscaban almas que esclavizar. Casi todas esas historias eran folklore local, o eso quería pensar el grupo de aventureros mientras se dirigían a este reino.

Ataviados con su ropa de viaje, montados en sus caballos y con el mejor equipo que el oro y la fe les pudieron proporcionar, los seis cruzaban la estepa.

Las primeras noches siempre eran las más duras, pero la magia y el fuego las habían hecho cómodas a la fuerza. Seguían haciendo guardias de tres turnos por parejas, Mirna y Zahr, Dokif y Taziah, Neila y Jasón, como ya era la costumbre de mucho tiempo; de haberles acompañado Valetta y Cassir podrían haber introducido una cuarta guardia, pero de momento tenían tareas que atender en la construcción del templo de Seíl. Haciendo guardias por parejas evitaban la posibilidad de un ataque sorpresa a un único guardián y, en cualquier caso, que éste se pudiera quedar dormido. Era un buen hábito y se había normalizado con el paso de los años, de modo que los lanza-conjuros hicieran la primera y la última guardia, para poder realizar sus rituales y memorizar sus encantamientos, o realizar sus plegarias recibiendo así la energía mística entregada a los sacerdotes por los dioses.

Tardaron cinco días en atravesar las montañas por senderos que conocían de sobra, evitando así situaciones arriesgadas y sorteando las trampas naturales más peligrosas. Esos caminos, a excepción de la recién llegada Taziah, los habían recorrido en tantas ocasiones que ya no representaba ningún problema llegar al linde del reino de Álbaron.

La verdad era que el viaje se hacía corto hasta allí, pues solían tener provisiones frescas que consumir y la habilidad de Dokif, el guerrero de Azur, para la caza les ofrecía ocasionalmente algo de carne fresca. Desde lo alto de

las Montañas Nevadas, en el límite entre la frontera de los dos reinos, podían contemplar Álbaron en toda su grandeza.

Podían ver las principales poblaciones fronterizas por donde no debían ir, además de las principales elevaciones rocosas, ríos y otros accidentes geográficos naturales. También carreteras y rutas de comercio, granjas aisladas y pequeños asentamientos que también evitarían de momento.

Guardaron unos minutos de silencio a modo de despedida y se adentraron en el camino que les llevaría a su destino. Pronto se encontraron con el primer banco de niebla, algo muy habitual en esa tierra, que no hizo más que intensificar la sensación de humedad y empeorar la visión. El clima permaneció así durante los siguientes días.

La ruta que trazaron con cuidado antes de partir daba sus frutos. No coincidieron con expediciones de exploradores ni con contingentes armados, tampoco con salteadores de caminos, rateros, ni guardias. Si acaso algún viajero indiferente que pasó sin prestarles atención o alguna carreta particular de buenas gentes cambiando de vida o en busca de fortuna.

Los días iban pasando uno tras otro hasta que se acabaron las provisiones y notaron el cansancio en sus huesos, hartos del lomo de las bestias. A pesar de que Jasón oraba cada día para suplicar que la puntería de Dokif fuera suficiente para proporcionarles alguna ración extra de comida, el entorno no acompañaba y sus cuerpos empezaban a debilitarse, por ello se empezaron a plantear seriamente la posibilidad de parar pronto en alguna zona rural para recuperarse del viaje.

Zahír y Mirna aproximaron sus monturas para hablar. Él se dedicaba a interpretar el cielo, mientras ella miraba el mapa.

—Vamos bien —dijo la maestra de las ilusiones al tiempo que se ceñía la capucha para guarecerse del fuerte viento que se había girado.

—Sí, pero el tiempo empeorará en un par de días, podría ser un buen momento para descansar en un lugar más civilizado, eso creo —respondió el Dobleador mientras contenía un estornudo que acabó por convertirse en un bostezo.

—Según el mapa debemos estar cerca de alguna especie de comunidad de pueblos pequeños muy próximos unos de otros, pero no estoy segura de querer arriesgarme. —Mirna se esforzaba por mantener el papiro recto para que las esquinas, zarandeadas por el pequeño temporal, no le taparan la ruta.

—Bueno, tampoco es que nos desviáramos demasiado si acudimos a este lugar —propuso Taziah acercándose y sujetando un pliegue del mapa para

mostrar un punto de tinta sobre el que ponía un nombre en albárida.

—Creo que todos necesitamos descansar en condiciones antes de lo que nos espera —dijo Dokif consultando unas marcas en una placa de madera—. Llevamos viajando diecinueve días.

—Veinte —señaló Neila mostrándole un calendario hecho con un trozo de cuero que mantenía actualizado a diario.

—Veinte, en efecto —repitió el guerrero asintiendo cortésmente por el apoyo de la pícara.

—De cualquier manera, nos hará bien, aunque sólo sea para abastecernos y pisar, al menos, un lugar civilizado —aportó Jasón mientras se alejaba un poco del grupo y miraba hacia el horizonte.

—Bien —decidió la Ilusionista—. En marcha pues.

Belbelá, eso ponía en el mapa, y eso indicaban las últimas piedras marcadas tras dos días de viento y polvo del camino.

Avistaron el diminuto pueblo al atardecer, pero en ese lugar, el sol se había ocultado hacía varias horas. Sólo se veían sombras a lo lejos y apenas se distinguían personas desde esa distancia. No parecía muy recomendable que seis extranjeros, naturales del reino de Rinderkat, entraran en esa apacible villa de campesinos así que, Neila y Dokif, se acercaron cautos tras recibir una bendición de Jasón, que era la forma en que el sacerdote podía detectar si sus dos amigos se encontraban en peligro.

Casi ante las puertas del pueblo pudieron ver dónde se estaban metiendo. La muralla era de madera, sin puesto de vigía ni guardianes de ningún tipo. Su aspecto desprotegido parecía confirmar la realidad de la aldea, pues pronto se escucharon las primeras puertas al cerrarse. Ambos levantaron la vista al principio de la calle principal —que era un camino de tierra descuidado por donde, sin duda alguna, tenían costumbre de pasar las carretas—, para ver entre las tinieblas de la noche cómo los aldeanos no se habían preocupado ni de recoger sus pertenencias. Sólo querían esconderse.

—Sólo queremos comprar unas viandas y dormir en una cama al menos una noche —susurró Dokif dolido y sorprendido por la desconfianza.

—Bueno, por lo menos han dejado el mercadillo en su sitio —dijo Neila con inocencia fingida, mientras se adentraba en aquel lugar, alumbrada únicamente por las estrellas.

—No creo que les importe que tomemos algo de fruta y pan, si les dejamos su importe en el puesto —puntualizó el guerrero al captar cierto veneno en el tono de voz de la joven pues, en un par de ocasiones, el muchacho se había

visto incomodado por la dudosa moralidad de la Matamagas.

—Por supuesto —volvió a mentir la pícara—. A eso mismo me refería. Tú podrías revisar aquella callejuela, yo enseguida te alcanzo. —Según acabó la frase, a escaso un kilómetro, una almenara se prendió fuego sin previo aviso.

—No me parece buena idea —dijo el joven guerrero de Azur sacando unas monedas de su bolsa—. Esa almenara... —Sin tiempo para acabar la frase, a unos tres kilómetros esta vez, se encendió otra. —Como quieras, tomemos unos víveres, pero rápido.

Ambos se apresuraron a llenar las sacas para sus compañeros de viaje, que esperaban fuera, sin dejar de observar cómo seguían encendiéndose almenaras, que comenzaban a formar un círculo que había empezado en Belbelá.

—¡Nos vamos! —dictó Dokif al tiempo que deslizaba de su bolsa una cantidad de monedas de cobre más que de sobra para pagar lo tomado. Se giró dispuesto a marcharse cuando Neila le hizo esperar un instante.

—Espera, sólo dos manzanas más. No las echarán de menos —dijo mientras, con un gesto hábil y desenfadado, se hacía con las monedas que había dejado el guerrero deslizándolas al interior de la manga de su jubón sin que éste se diera cuenta.

Y tras esto se apresuraron a volver con los suyos, con las manos llenas de pan, fruta fresca y algunos embutidos de la región.

Todos habían visto las almenaras encendidas, pero nadie hizo preguntas. Sus compañeros habían vuelto y un «¡vamos!» de Jasón reanudó la marcha de la compañía.

Todo el grupo marchó lamentando no haber podido descansar en la comodidad de un hostel, pero si las cosas estaban así ante los desconocidos, sabían que no habrían mejorado cuando hubiesen descubierto que, además, eran extranjeros y katianos. Y es que el recuerdo de la guerra entre Rinderkat y Álbaron era todavía muy reciente. Tan sólo una tregua, iniciada hacía dos años, había dejado tranquilos a ambos bandos hasta el momento. Pero existía un rencor subyacente que, de consolidarse la paz, tardaría siglos en desaparecer.

CAPÍTULO 5. NOCHE DE GUARDIA

Alfredo, el viejo alquimista de la aldea, estaba sentado en una de las sillas del laboratorio mirando con pesar un espejo de mano hecho añicos. Se encontraba rodeado de los restos de un experimento fallido.

Todavía estaba todo lleno de humo, y de cristales esparcidos por el suelo y encima de la mesa. Hacía tiempo que no se sentía tan frustrado como en esa ocasión.

Se levantó y caminó por el laboratorio mientras oía cómo crujían los cristales que, sin cuidado, iba pisando. Se disponía a recogerlo todo para empezar de nuevo, pero se dio cuenta de que no sabía por dónde. Durante un instante, la ira sustituyó a la frustración del anciano, que cogió lo que quedaba del espejo y lo lanzó con todas sus fuerzas contra la pared. Se limpió de la cara los restos de una mezcla que le había salpicado durante el experimento y volvió a sentarse sumido en sus pensamientos. Permaneció así hasta que alguien llamó tímidamente a la puerta. La intención del alquimista no era contestar, pero por fin su ayudante abrió muy despacio.

—Alfredo, ya sé que no te gusta que te molesten mientras... —Cuando asomó la cabeza por el quicio de la puerta y lo vio todo tan desastrado no pudo evitar gritar sorprendida—. ¡Por todos los dioses! ¿¡Qué ha pasado aquí!? ¿Te encuentras bien? —exclamó mientras se acercaba hacia él para comprobar que no estaba herido.

—¡No me toques, jovencita! —reprendió a la aprendiz— ¡Odio que me toquen! —repitió levantándose de golpe y ahuyentando a Midark haciendo aspavientos con los brazos.

Acostumbrada al mal humor del anciano, la ayudante guardó silencio y se puso a recoger todo ese desastre. Alfredo se quedó cara a la pared en una esquina del laboratorio con los brazos cruzados, mientras oía cómo la joven lo recogía todo.

Poco a poco, el alquimista, se fue relajando hasta que su enfado quedó convertido en una ligera molestia causada por su fracaso de esa tarde, y fue entonces cuando se sintió avergonzado por su forma de tratar a Midark cuando trataba de ver cómo se encontraba. Aun así, no se disculpó con ella, pues también le daba vergüenza la idea de dar explicaciones a alguien de menor

rango y edad que él. Así que permaneció de espaldas a la muchacha hasta que terminó y se fue, quedándose solo otra vez.

La soledad en ese momento, en el que no estaba distraído por alguna de sus invenciones, le hizo recordar su llegada a los Páramos, cuando conoció a Mirna y ésta le permitió asentarse allí.

La hechicera lo atendió en aquel primer encuentro, hacía cinco años, con el desdén del burgués que atiende a un mendigo, pero cuando le dijo que era alquimista cambió la actitud inicial con la que lo había recibido. Alfredo decidió ser sincero, por una vez en su vida, cuando la Ilusionista le preguntó el motivo de su petición de asilo en la abadía de Kroggn.

—Mi cabaña se quemó tras un experimento poco afortunado —fue la respuesta del anciano, que esperaba ser expulsado inmediatamente tras la terrible confesión de haber prendido fuego a su propia casa. Pero lejos de eso, Mirna decidió acogerlo por la utilidad que, sin duda, tenía para sus planes a corto plazo.

—Entiendo —contestó la inexperta hechicera en aquella conversación, intentando parecer segura de sí misma al hacerlo. Aunque nunca hasta entonces había visto a un alquimista, compartía la idea popular de que se trataba de gente excéntrica, descuidada y desequilibrada, ermitaños solitarios de mal carácter con los que no se podía hablar. No iba mal encaminada con Alfredo.

—¿Dónde puedo dejar mis cosas? —se apresuró a decir el ermitaño, al leer en los ojos de la hechicera que aceptaba su petición.

—No tan rápido —dijo ella con aire distraído—. Primero tenemos que hablar de las cosas que puedes aportar a esta aldea, y a mí misma.

—De acuerdo —aceptó Alfredo—. Yo también tengo que hablar de cuáles son mis condiciones —Se dio cuenta al instante que a la Ilusionista no le hizo mucha gracia esa respuesta. No le gustaba que la contradijeran. Si esa conversación la hubieran tenido hoy, seguramente, le habría echado de la abadía a patadas, pero aquéllas eran otras circunstancias.

Mirna no le preguntó por su origen, ni se interesó por si tenía o no familia ni por sus viajes o proyectos actuales. Nada que tuviera que ver con la vida del alquimista parecía ser del interés de la hechicera. A Alfredo nada le importó este detalle, pues a él tampoco le interesaban los pormenores de la vida de la joven Ilusionista.

Recordaba la conversación que tuvieron sobre los proyectos de Mirna y prometió que haría todo lo posible, mientras no tuviera otra cosa que hacer, por encontrar un modo de mantenerla informada de cuanto ocurriera en la

aldea. Este asunto la mantenía preocupada por cuestiones que entendería con el paso del tiempo, pues al parecer, esa zona tan cercana al bosque, no era tan segura como parecía.

Siempre lo había tenido en la cabeza, pero había sido ahora, cinco años después, cuando los recientes descubrimientos de la hechicera en lo que se refería a la manipulación de las energías para transportarse mágicamente, habían hecho que Mirna obligara al anciano a solucionar el problema de la comunicación a largas distancias con ella. Aunque en esta ocasión había fracasado.

Se acercó al frasco en el que guardaba una muestra del cabello de la hechicera para empezar a preparar otra vez los materiales para el día siguiente, pues ya estaba anocheciendo y se sentía muy cansado. Cuando sacó un mechón de pelo lacio y moreno del frasco no pudo evitar preguntarse qué estarían haciendo los héroes en ese momento.

* * * * *

Hacía siete días que los aventureros de los Páramos viajaban bajo la lluvia. Hasta el momento habían cabalgado a través de unos parajes oscuros y carentes de vida. Las hojas de los árboles resistían mal el invierno y conservaban un gris desgastado casi perpetuo. Los arbustos, medio mustios, no ayudaban a mejorar el paisaje y los días pasaban rutinariamente uno tras otro, pareciendo que sólo durante la noche se revigorizaba el entorno que les rodeaba, debido a la inusual cantidad de criaturas con ciclos nocturnos que habitaban en el reino. Si no fuera porque algunos de ellos ya habían viajado a través de Álbaron en otras ocasiones, podrían jurar que ese mal tiempo duradero era cosa de brujería o de cualquier otro tipo de magia negra.

—Se avecina tormenta —dijo Zahr señalando el cielo relampagueante a cuatro o cinco kilómetros en la dirección en la que iban.

—¿Y entonces qué es lo que llevamos aguantando la última semana? —protestó Taziah, demasiado acostumbrada a la ciudad y al clima de su tierra natal. El resto se miraron y sonrieron.

—Apenas una llovizna persistente, con más viento que agua —explicó Dokif, desmontando para acampar, y tendiendo una mano para que la soldado bajara de su caballo.

—¡Maldito lugar! —volvió a renegar la joven—. Casi no se distingue el día de la noche. En Rotterm es mucho más sencillo: luz, es de día; oscuridad, es de noche.

—En Rotterm y en todo Rinderkat —apuntó Jasón—. Este reino tiene otros moradores, y el clima es un reflejo de sus necesidades.

—Pues no quiero toparme con ninguno de ellos —insistió Taziah.

—Esperemos que no —intervino Mirna mirando de reojo a Jasón, como quien sabe algo que no quiere compartir.

—Ése parece un buen lugar para acampar esta noche —señaló Neila, cambiando de tema, mientras apuntaba con su mano hacia un claro bastante apartado que había avistado.

—Dadme un poco de tiempo para preparar el hechizo. —Mirna se apartó del grupo acercándose al claro. Lo observó por encima, comenzó a quitar las piedras y ramitas que le pudieran molestar, y se dispuso a lanzar uno de los sortilegios más útiles de su grimorio. Gracias a él, se materializaba una especie de cabaña que les guarecía de la intemperie, y que les permitía observar el exterior como si lo viesan a través de unas cortinas, mientras que el interior era prácticamente invisible desde fuera.

Jasón revisó el perímetro de la zona de acampada. Musitó una oración pidiendo por una buena noche, protegiendo así los alrededores del área de descanso con la bendición de Seíl, que les haría saber si alguien les acechaba.

Mirna, por su parte, cuando terminó el hechizo avisó al resto y esperó con la puerta de la cabaña mística abierta ya que, si la cerraba, sus compañeros serían incapaces de encontrar la entrada.

Uno a uno, fueron pasando al interior. La diminuta cabaña estaba equipada con una chimenea, camastros para ocho personas y pequeñas mesitas junto a ellos. Para mantener la magia activa lo único que debía hacer la hechicera era permanecer en su interior, aunque a Neila siempre le había parecido una buena excusa para que Mirna se escapase de hacer rondas nocturnas, destinadas a vigilar el lugar de descanso del grupo.

—¿Tú y yo la primera? —preguntó Zahr a Mirna, refiriéndose a las guardias de esa noche.

—Como siempre —respondió con media sonrisa, sabiendo que el psíquico pretendía aprovechar la guardia para reforzarla en el arte de la mente.

La hechicera llevaba meses interesada en ello. Su propio maestro, Kasidi, se había convertido en un auténtico maestro en dominar ese arte, pero ella tenía otros quehaceres a los que dedicarse y había descuidado ese tipo de formación durante muchos años. Pese a todo, el psíquico la había invitado en varias ocasiones a escarbar un poco en su voluntad, al menos para resistirse a poderes como los que él poseía. A Mirna no le pareció mala idea, pero resultó

ser una tarea más complicada y agotadora de lo que había imaginado. Cuando se quedaron a solas y todos dormían empezaron a hablar del tema.

—He visto tu mente —comenzó Zahr—. Te refugias en una biblioteca enorme. —El psíquico se la describió según la vio durante su ejercicio en la azotea de la abadía. Mirna no recordaba nada, ni siquiera haberlo empapado enojada, pero eso no era raro en los principiantes.

—¿Y eso qué significa exactamente? —preguntó intrigada la nueva alumna.

—Nada en concreto, pero necesitas saberlo. Te facilitará las cosas —explicó el psíquico—. Todos tenemos un escenario mental, por así decirlo. Cada vez que un intruso intente «leer» tus pensamientos dará primero con una biblioteca llena de pasillos.

—¿Y qué hago entonces? —preguntó un poco perdida.

—En parte es cosa de voluntad y en parte de entrenamiento. Cierra los ojos, voy a entrar en tus pensamientos. —Mirna hizo caso.

Zahr comenzó a manipular su mente y a prepararse para el viaje. Miró el fuego de la chimenea y se fijó en las virutas que salían despedidas. Imaginó que era una de ellas y voló hasta Mirna. Se vio pegándose en uno de sus ropajes, calando dentro de la tela, atravesando incluso su piel y, cuando quiso darse cuenta, estaba en la biblioteca.

Caminó por los pasillos hasta encontrar la figura de la hechicera sentada en el enorme escritorio.

—«Mirna» —la llamó.

—«Conozco este lugar —dijo ella—. Y creo recordar tu última visita, pero es extraño».

—«Te refieres a la sensación, ¿verdad? —habló Zahr—. Al principio lo es. Es como estar dentro de tus pensamientos y fuera al mismo tiempo. ¿Damos una vuelta?»

Caminaron unos minutos, pasillo tras pasillo. El psíquico le habló de las criaturas que podían tener su habilidad y le estuvo explicando algo de teoría. Al hacerlo veía cómo sus consejos aparecían en algunos lomos de los libros de la biblioteca, eso era buena señal, lo estaba escuchando con atención. Finalmente, la hechicera hizo la pregunta que Zahr esperaba.

—«¿Cómo podría echar de aquí a un intruso?» —Era curioso el tono que empleaba Mirna cuando se sentía en inferioridad de condiciones. En otra circunstancia la pregunta podría haber sido «¿cómo puedo echarte de mi cabeza?», pero lo cierto era que la angustiaba intentarlo, incluso dentro de su propia mente.

—«Prueba con algo, lo primero que se te ocurra. —Mirna metió la mano en su túnica buscando algún componente para poder lanzar un hechizo, pero no encontró ninguno—. No tienes componentes porque yo te los he quitado».

—«¡Devuélvemelos!» —gritó furiosa sujetando al psíquico con las dos manos.

—«Espera, espera. No te hacen falta —dijo para tranquilizarla mientras se quitaba sus manos de encima—. Ten en cuenta que aquí el límite lo pone tu imaginación. Puedes lanzar hechizos sin componentes, o crearlos si necesitas un apoyo, puedes cambiar el escenario, incluso puedes convertir tu cuerpo en lo que quieras. Es muy parecido a tu hechizo de transmutación».

—«Estoy empezando a marearme —confesó la Ilusionista mirándose—. ¿También has sido tú?»

—«No —explicó Zahr—, ha sido tu ataque. Has empleado mucha energía para cogerme y no estás acostumbrada».

El Dobleador salió de la mente de su compañera y abrió los ojos justo a tiempo para sujetarla.

—¿Te encuentras bien Mirna? —La mujer estaba pálida, y empapada en un sudor frío que sólo podía preceder a la inconsciencia.

—Estoy agotada —informó la hechicera jadeante—. Tengo mucho sueño. —Dicho esto, cerró los ojos y se dejó guiar por el psíquico hasta quedar sentada en uno de los camastros.

—Descansa pues, yo terminaré la guardia —dijo Zahr serio, pensando en que había forzado demasiado a la Ilusionista. Sólo esperaba que no tuviera problemas para memorizar sus hechizos al día siguiente. No quería que les hiciesen falta y no disponer de ellos por su culpa. Él mismo despertó a sus relevos cuando acabó su guardia en solitario.

* * * * *

Dokif y Taziah llevaban más de una hora velando por el grupo alrededor del fuego y el guerrero de Azur no dejaba de mirar su propia camisa cada dos por tres. La tenía llena de manchas marrones que no había conseguido limpiar.

—¿Qué te preocupa, Dok? —preguntó la soldado con curiosidad.

—¿Por qué lo dices? —respondió el guerrero, pues no se sentía cómodo con la que sería la auténtica contestación a esa pregunta.

—Porque miras las manchas de sangre en tu ropa y haces pucheritos —explicó la joven con sarcasmo.

—No estoy haciendo pucheritos, «Taz» —contestó con tono burlón—, es sólo que esta prenda es importante para mí. Y se ha ensuciado. Ya sabes, la vida del aventurero.

—¿La vida del aventurero? —rió Taziah, intentando cortar la carcajada para poder darle una explicación lo antes posible—. Supongo que tu forma de luchar no tiene nada que ver, ¿verdad?

—Creo que no sé a qué te refieres —contestó el muchacho con el ceño fruncido.

—Dokif, eres un desastre como estratega y la esgrima no es lo tuyo —argumentó la soldado sin ningún cuidado con los sentimientos del guerrero de Azur.

—Explícate —fue su contestación rotunda. Era cierto que tenía mucho que aprender, y que era muy joven, pero no se tenía por un mal guerrero. La crítica de Taziah le había hecho daño y ella se había dado cuenta.

—Oye Dok, perdona. No quería ser tan directa. Pensaba que sabías a qué me refería —se disculpó arrepentida, pero creyendo tener razón, a pesar del malestar del chico. Dokif guardó silencio esperando todavía una respuesta—. Voy a explicártelo si no te enfadas, ¿vale?

—Vale —fue la escueta respuesta del joven, que trataba sin éxito de reprimir su malestar.

—Dok eres un guerrero muy fuerte —empezó diciendo—. De hecho, eres el guerrero más fuerte con el que he viajado. Pero eres muy ruidoso. Gritas, gruñes, maldices, vacías tu pecho con cada golpe que das. Te salpicas de sangre, nos salpicas de sangre, ¡lo pones todo perdido! —Taziah iba cambiando el tono de la voz conforme hablaba, y lo que empezó siendo una crítica constructiva, acabó por convertirse en una reprimenda propia de una hermana mayor—. Dokif, no se puede luchar a tu lado, necesitas mucho espacio, es imposible el factor sorpresa contigo en el grupo. Eres un luchador muy destructivo, y eso es útil en unas ocasiones, pero en otras no. —La joven acabó su discurso y se hizo el silencio. Por un momento, Taziah pensó que su compañero ya no querría hacer más guardias con ella, pero para su sorpresa, Dokif resultó ser más maduro de lo que su corta edad hacía suponer.

—Enséñame, por favor —pidió rascándose la nariz, ocultando el brillo que empañaba sus ojos, por no esperarse las palabras de Taziah.

—¿Cómo? ¿¡Yo!? —dijo sorprendida. Se conocían desde hacía algunos meses y no habían compartido juntos muchos momentos como ese. La propuesta le había pillado con la guardia baja.

—Sí, tú —insistió Dokif—. Te he visto luchar. Eres elegante, sigilosa y segura de cada golpe. Prevés con antelación los movimientos de tu rival, te anticipas. ¿De quién aprendiste?

—Yo... —hizo una pausa bajando la mirada. Llegados a ese punto, el guerrero se dio cuenta de que no había sido buena idea formular esa pregunta—. Se llamaba Yat. Ya no volveré a verlo nunca.

Acabó su guardia y ambos se fueron tristes a la cama, Dokif por las duras críticas recibidas, y Taziah por los recuerdos despertados en el último momento. Tras avisar a Neila y Jasón para que les relevaran, ya no pudieron pegar ojo, acunados por la conversación de éstos.

* * * * *

—¡Siete a uno! —exclamó Neila— ¿Otra partidita?

—Gracias, pero no —dijo Jasón rechazando la oferta—. Quiero conservar el oro en mi bolsillo. Te hará falta que así sea, créeme.

—¿Estás seguro? —insistió la pícara—. Soy una gran administradora, por mí no lo hagas —dijo utilizando una de esas sonrisas de exagerada satisfacción.

—Basta por hoy. Además, tengo que hablar contigo de algo —confesó el sacerdote.

—¿De qué se trata? —preguntó intrigada y alagada, al sentir que sabía algo que alguien tan sabio como el sacerdote necesitaba saber de ella.

—Es un poco tarde para preguntar esto, pero debí entenderlo mal desde el principio. ¿Quién es Taziah?

—Buena pregunta —reconoció la ladrona.

—Verás —se explicó Jasón—, llevo años fuera de la aldea y pensé, cuando la conocí, que era tu amiga o que erais familia. Luego me ha dado otra sensación.

—Ya, lo supongo —dijo Neila—. La cuestión es que me acompaña por orden del Maese de mi cofradía. Supuestamente yo debía acomodarla en los Páramos y asunto zanjado, pero no me deja ni a sol ni a sombra.

—Realmente lo que me preocupa es si es de fiar o si debemos echarle un vistazo de vez en cuando —quiso saber Jasón.

—No te preocupes —explicó la Matamagas—. Si quisiera hacerme algún daño ya lo habría hecho. Le he puesto pruebas y sé que no quiere robarme, no quiere espíarme y no quiere sacarme información. Ni a mí ni a vosotros —

añadió segura de lo que decía—, pero sé que no ha sido sincera conmigo todavía.

—¿Viajas a gusto con ella? —insistió el sacerdote.

—Extrañamente sí —manifestó la ladrona—. Es casi como ir por ahí con guardaespaldas —sonrió divertida.

—Bien —dijo Jasón—. Gracias por compartir tu información conmigo.

—¿Puedes ahora tú compartir información conmigo? —preguntó con curiosidad.

—Por supuesto —respondió el hijo de Seíl.

—¿Quién es Josafath? ¿De qué lo conocéis Mirna y tú? —En cuanto hizo la pregunta se dio cuenta de que su amigo hubiera preferido no responderla. Hizo una pausa para darle tiempo a organizar sus ideas.

—Josafath era un hombre —comenzó diciendo—. En su época fue casi un rey, pero sus malas artes hicieron de él una criatura, ni viva ni muerta.

—Sigue. —En ese momento fue Neila la que no estaba segura de querer saber más. Aun así, insistió para que el sacerdote completase el relato.

—En la Orden llamaríamos «kairen» a aquello en lo que se convirtió. La gente común lo llama momia o embalsamado. No importa cómo, pero conseguimos encontrar dónde reposaba, llegamos a su zigurat que, para que nos entendamos, es como una pirámide escalonada.

—Jasón, sé qué es un zigurat —puntualizó la Matamagas ofendida.

—Perdón —la miró comprensivo y siguió con la historia—. Mirna y yo no fuimos solos, nos acompañaban un sacerdote de Thor, una paladín de Púlsar, y otro guerrero. Nos detectó enseguida, empezó el combate y mis votos actuaron por mí, atacé inmediatamente sin trazar estrategia alguna. Era un enemigo que nos superaba a todos, pero me sentía incapaz de dejar la lucha. La paladín, el sacerdote y el guerrero no retrocedieron ni un paso, pero ellos tenían con qué enfrentarse a Josafath. El auténtico valor lo mostró Mirna.

—¿Por qué? —Neila estaba absorta en la historia. Sentía mucha curiosidad por conocer los comienzos de Mirna y de Jasón. Cómo habían empezado y qué les había llevado a ser las personas en las que se habían convertido.

—Mirna antes era mucho menos poderosa, y la magia a la que tenía acceso en aquel entonces de nada le servía contra esa criatura de las tinieblas. Ni siquiera sus ilusiones conseguían engañarlo, pues los muertos no miran al mundo con los mismos ojos que los vivos. —Se giró un momento, distraído por los primeros rayos del sol, antes de continuar—. Y, cuando la batalla parecía perdida, buscó fuera de ella, más allá de la magia y de los objetos

sagrados o armas encantadas que llevaba encima. Miró alrededor, cogió la daga ritual que decoraba el altar de la gran tumba de Josafath y con ella lo hizo retroceder. Así descubrimos que sólo le afectaban las armas que se encontraban en su propio sepulcro. Las armas que él mismo blandió en vida. —Se hizo el silencio—. Si me disculpas —dijo Jasón—, debo realizar mis oraciones con los primeros rayos del sol.

Neila vio cómo todos despertaban y se fijó en Mirna. Era reconfortante saber que esa figura impertérrita se había visto en las mismas dificultades que cualquier persona normal. Saber parte de su historia le había dado una nueva visión de ella. Esa noche había aprendido una lección.

CAPÍTULO 6. A TRAVÉS DE LA JUNGLA

Ya se veía a lo lejos. Un manto verde más allá del paisaje gris al que ya se habían acostumbrado. La jungla dibujada en el mapa se encontraba a menos de dos jornadas. Sería agradable verse a cubierto, por fin, tras diez días de tormenta, porque seguían cayendo unas gotas enormes.

La jungla se extendía por todo el horizonte y parecía igual de duro flanquearla que atravesarla. Estuvieron debatiendo cuál de las dos opciones sería más conveniente mientras se acercaban hacia ella, pero ninguna parecía buena del todo.

—¿¡Un mes!?! —exclamó Taziah llevándose las manos a la cara—. Demasiado tiempo.

—Eso o atravesarla —dijo Jasón mirando al cielo.

—Según el mapa tardaríamos unos siete días en atravesarla —indicó Dokif manipulando el papiro con las previsiones del viaje.

—Eso dependerá de lo densa que sea la vegetación —dijo Neila—, y de los peligros que encontremos —añadió recordando la conversación que había tenido hacía unas noches con Jasón de Kaliastar.

—No tardaremos menos de diez o quince jornadas, así fue la última vez que estuve por aquí —informó Mirna apelando a su experiencia.

Cabalaron en silencio pensando en la mejor opción. Era cierto que no deseaban que el viaje durase más de lo establecido por la ruta del mapa, pero, por otro lado, adentrarse en lo desconocido no era prudente.

Una vez llegaron al principio de la jungla, Zahr se quitó uno de sus guantes y tocó la hoja de una de las plantas, que tenía un tamaño considerable, y asintió con la cabeza. Tenía un tacto suave y agradable por la parte superior, pero áspero por la de abajo. Tal vez era un reflejo de la doble naturaleza del lugar.

—Hermoso y peligroso —señaló Mirna al pasar por su lado—. Ten cuidado, quizá la próxima planta que toques se te coma.

Zahr soltó la hoja y enguantó su mano sobrecogido por el comentario despiadado de la hechicera, que parecía divertirse a su costa.

—Entonces —dijo Dokif—, ¿atrasamos la jungla?

—Creo que sería la mejor opción —respondió Neila—. Parece que

algunos de nosotros ya la atravesamos en su día, pero ninguno la ha rodeado nunca, ¿me equivoco? —sugirió con sagacidad, refiriéndose a Mirna y Jasón.

—No te equivocas Matamagas —contestó el sacerdote de Seíl—, aunque no sé si prefiero malo conocido que bueno por conocer.

—Cruzaremos la jungla —resolvió la hechicera decidida a terminar con una discusión que le parecía estar durando demasiado. Además, llevaba la idea de volver a entrar en ese lugar desde que partieron, y no iba a dejar que nadie cambiara sus planes.

Como ninguno de los aventureros estaba dispuesto a perder un mes rodeando la jungla, desmontaron decididos a adentrarse en ella.

Sus monturas no podrían maniobrar entre la frondosa vegetación y el cenagal formado por la tierra y la lluvia, al menos no con ellos encima, y la hechicera lo sabía. Por eso enseguida descubrieron que había sido una buena idea guiarlas sujetándolas por las bridas.

En cuanto pusieron un pie en ese lugar comenzaron a sufrir las primeras picaduras de los mosquitos que infestaban el ambiente, y a notar cómo reptaban entre sus botas las primitivas alimañas que vivían allí.

Además de eso, el territorio estaba impregnado de nuevos sonidos, y predominaba un verde intenso al que no estaban acostumbrados. Había muchos árboles de distintas especies, y una cantidad abrumadora de plantas y arbustos, más bajos, pero exageradamente desarrollados.

Todo el entorno estaba bastante iluminado a pesar de que, sobre ellos, había un techado permanente de lianas y enredaderas que se extendían sobre los numerosos árboles del lugar. Las enredaderas estaban cubiertas de hojas vistosas y flores de colores extravagantes que habrían hecho las delicias de cualquiera si no fuera por las serpientes variopintas que se veían entre ellas.

Pronto comprendieron que esa extraordinaria exuberancia de la naturaleza se debía a la cantidad de humedad que se generaba, seguramente por encontrarse entre el clima lluvioso que acababan de dejar y el desierto al que se dirigían. Esa humedad mantenía la tierra mojada, formando charcos y senderos con riachuelos bastante frecuentes.

El grupo avanzaba sin ninguna intención de retroceder, siguiendo el mapa lo más fielmente posible. Neila iba haciendo anotaciones sobre él, en los márgenes, para dejar marcados los detalles y la experiencia del camino mientras Dokif la observaba de cerca. Los demás abrían la marcha apartando como podían las ramas que les dificultaban la travesía, pero aun dedicando todos sus esfuerzos, la jungla tenía su propia lógica y resultaba complicado

seguir el trayecto previsto.

Se resistían a abandonar el sendero del mapa y seguir el instinto de la jungla cuando, finalmente, cayó la noche sobre ellos.

Estaban exhaustos. Habían luchado todo el día contra la naturaleza para descubrir que no podrían salir nunca de ahí si se empeñaban en seguir el camino previsto. Pero ninguno estaba dispuesto a abandonarlo.

Durante las guardias, se plantearon rutas alternativas y nuevas posibilidades. Durmieron mal y, al amanecer, les dolían las articulaciones por haber forzado la marcha el día anterior sobre un suelo en el que se hundían a cada paso que daban. Además, por la noche había aumentado la cantidad de mosquitos y habían aparecido algunos de gran tamaño, por lo que los aventureros se habían visto obligados a cubrirse con los ropajes, dejando a la vista sólo los ojos, para evitar las picaduras de semejantes insectos. Por si fuera poco, a Mirna, no le había sido posible encontrar un claro lo suficientemente amplio para lanzar el hechizo que podía cobijar al grupo, así que estaban obligados a dormir al aire libre.

Puesto que no pudieron conciliar el sueño, vieron el recorrido completo de la luna a través del cielo, hasta dar paso al sol. Se levantaron, además de cansados y doloridos, con ampollas y rojeces en las zonas del cuerpo que no habían podido cubrir completamente; y tenían las mantas roídas por los mordiscos de los bichos, que se arrastraban sin cesar a su alrededor, buscando calor y comida.

El grupo, insistente y decidido, continuó por el camino determinado, y las siguientes noches fueron iguales a ésta hasta que el terreno consiguió vencerles.

—Hasta aquí hemos llegado —dijo Neila levantando la vista del mapa y observando el acantilado que tenía ante ella.

—Eso parece —confirmó Dokif—. Aunque tengo que decir que la vista es fabulosa—. El resto se acercó para observar a lo que se refería el guerrero de Azur.

Al parecer se encontraban al borde de un precipicio cuyo fondo era un inmenso lago que se extendía aproximadamente un kilómetro, y que estaba rodeado de vegetación de un color verde muy vívido.

Desde donde estaban podían ver cómo en el lago que se encontraba a sus pies, desembocaba un río de poco caudal. Sobre aquél brillaba el sol rojo que anunciaba el final del día.

—Si queremos seguir en aquella dirección tendremos que dar un rodeo importante —dijo Taziah, apesadumbrada, señalando el río.

—Al menos medio día —añadió Dokif dándole a su compañera una palmadita de ánimo en el hombro. Lo cierto era que se la veía cansada y agobiada. El guerrero no podía dejar de pensar que, tal vez, no había sido tan buena idea llevarla con ellos. Aunque, salvo cuando lo reprendía, Taziah le resultaba una compañía muy agradable, estaba demasiado acostumbrada a la ciudad y se molestaba cada poco tiempo debido a las incomodidades del viaje. No estaba a gusto y ensombrecía un poco el ánimo del grupo.

—Sí, eso creo —confirmó la ladrona dándole vueltas al mapa—, porque si no me equivoco hay más de veinte metros de caída hasta el agua —bromeó sarcástica mirando a Taziah, que le respondió frunciendo el ceño.

Estando en el límite del camino sólo les quedaban dos opciones. Podían bordear el acantilado, rodeando el lago por arriba y no adentrarse en la jungla o bien, como segunda opción, podían bajar, dar de beber a los caballos, llenar sus odres de agua y seguir el río, que era el trayecto marcado en el mapa. Lo decidieron pronto ya que nadie quería permanecer en ese lugar más tiempo del necesario.

—Acamparemos aquí —anunció Mirna—. Mañana bajaremos camino del lago. —Nadie discutió las instrucciones, pues la jornada estaba terminando y, con total seguridad, la noche les habría sorprendido de bajada.

* * * * *

K'latú tenía un mal presentimiento sobre los extraños visitantes. Llevaba días observándolos y siguiéndolos con un grupo de cazadores de su tribu y no encontraba paz en ellos. Atravesaban la jungla sin «mirarla» y, si seguían así, acabarían haciéndose daño. Eran como un puñado de niños atolondrados tratando de resolver un acertijo para mayores. No sabían por dónde ir, estaban atascados y necesitaban ayuda.

Los había observado el tiempo suficiente como para saber que no eran peligrosos para su pueblo. Eran más peligrosos para ellos mismos, se lo había dicho la jungla. No tenían un objetivo firme para el viaje que habían emprendido y daban la impresión de considerar ese lugar una molesta zona de paso. Si no cambiaban su actitud la jungla no les dejaría salir.

El hombre de la espesura hizo una señal a sus congéneres para que no tomaran medidas ofensivas. Se mantendrían alejados, a la espera, hasta que los extraños abandonaran su hogar si es que lo conseguían.

Los veía dudar, discutir, mirar al suelo en lugar de al cielo, que era el

auténtico mapa de ese sitio, subir y bajar de sus monturas y cortar con sus machetes la naturaleza. Todo lo que hacían era una contradicción tras otra según la educación y costumbres de K'latú. Parecía que trataran de amoldar el entorno a ellos y no eran capaces de entender que ellos mismos formaban parte de la naturaleza que intentaban doblegar.

Un haz de luz se abrió paso entre las lianas y alumbró el cuerpo de K'latú. Fue entonces cuando recibió una información nueva sobre el grupo y es que, el chamán, estaba en absoluta comunión con la jungla y podía comunicarse con ella de un modo místico. Miró a los cazadores y les pidió que se acercaran. Se pusieron en círculo, en cuclillas, e hicieron coincidir la sombra de cada uno de ellos en el suelo, así transmitía la información el chamán sin necesidad de utilizar palabras. En un momento toda la expedición estaba al tanto de las peculiaridades de los extraños.

Dos de ellos ya habían estado ahí antes, y su arrogancia había despertado un mal que ya no descansaría en paz jamás. Hasta que le fue revelado, K'latú, no recordó a la mujer de la túnica verde y al hombre del medallón en el pecho, pero enseguida le vinieron imágenes a la mente.

Recordó una gran tormenta de la que surgían rayos antinaturales según la voluntad del hombre del medallón, y recordaba la brujería de la mujer túnica-verde, que dividía su alma en varios cuerpos. Su rostro se ensombreció.

Se había planteado pedir a la jungla que les permitiera salir sin problemas, pero lo que ellos hicieron años atrás merecía un juicio. Sería la propia jungla la que les pusiera una prueba para darles la oportunidad de salvarse.

CAPÍTULO 7. EL JUICIO DEL PANTANO

Neila descendía por la empinada ladera en primer lugar, seguida por Jasón y Dokif. Como no tenía muchas dificultades para desenvolverse por lugares inhóspitos se permitió echar al mismo tiempo un vistazo alrededor.

La orilla del lago mostraba el color anaranjado de la tierra antes de llenarse de maleza a pocos metros, dejando ver lo justo desde la perspectiva del agua. El lago debía de tener una profundidad considerable ya que se oscurecía el fondo según se alejaba de la vista, a pesar de tener una claridad transparente que la pícara no había visto en muchas ocasiones.

Terminado el descenso, atravesaron la espesura hasta el lago. Taziah y Dokif se acercaron sin ningún cuidado y se arrodillaron en la orilla, lavándose la cara con ambas manos mientras se divertían salpicándose el uno al otro. El resto del grupo, más moderado, aprovechó para lavarse con más cuidado, tomándose su tiempo.

Zahír se mojó la nuca y levantó complacido la vista hacia el cielo. Parecía que el temporal amainaba y el sol se dejaba ver entre las nubes desde ese claro, despejado por fin, pero al devolver la vista a la jungla vio algo que le llamó la atención. Le hubiera gustado avisar a sus compañeros, pero un grito de guerra lo hizo por él.

Apenas pudieron esquivar un puñado de lanzas que volaban hacia ellos, arrojadas con malas intenciones. Taziah y Dokif desenfundaron agachados como estaban, sin incorporarse de inmediato debido a la naturaleza aérea del ataque; Zahír y Neila buscaron cobijo en el centro de la formación; Jasón recibió un lanzazo en plena coraza, que le sacó el aire de los pulmones, dejándolo aturdido un instante; y Mirna arqueó la espalda evitando ser ensartada con otra de ellas.

El tiempo transcurrió muy deprisa, pero la adrenalina les hacía verlo todo con demasiada lentitud. Pronto ocupó cada uno su posición habitual de combate, quedando Dokif, Taziah y Jasón haciendo de muro, en primera línea, y Neila, Mirna y Zahír concentrándose en los ataques a distancia, en un segundo plano. Ya estaban listos cuando el enemigo les sorprendió de nuevo.

De entre la maleza avanzaron hacia ellos siete criaturas como no habían

visto antes, más semejantes a las bestias que a los hombres. Si bien su estatura era la de un adulto normal, su musculatura estaba desarrollada muy por encima de los cánones humanos dándoles un aspecto achaparrado. Tenían el cuerpo cubierto de escamas verdes, de un tono que recordaba al moho que se forma en las charcas y sus espaldas terminaban en una correosa cola de reptil, ancha y firme, aunque no demasiado flexible. Pero lo que llamaba monstruosamente la atención eran sus cabezas deformadas, prácticamente réplicas exactas de las de los caimanes.

Se acercaban abriendo y cerrando sus fauces, emitiendo el chasquido característico que producen aquellos animales. Sus manos, semejantes a garras grotescas, que daban la sensación de poseer una fuerza descomunal, sostenían unas lanzas rudimentarias con la punta de piedra.

A pesar de su apariencia fornida y pesada se movían con bastante soltura y, en un abrir y cerrar de ojos, los tuvieron encima.

El grupo, tratando de contener la carga de los hombres-caimán, chocó sus armas con ellos intercambiando los primeros golpes. Fue entonces cuando se dieron cuenta de cuánta fuerza tenían esas criaturas.

Dokif recibió la embestida con optimismo, pero tuvo que poner todo su empeño para que no le pasaran por encima, apuntalando su posición con la pierna más retrasada y emitiendo un gruñido de esfuerzo para sacar todas sus energías.

A su derecha, Taziah, se enfrentaba al asalto de forma muy distinta, ya que no poseía ni la mitad de la fuerza que su poderoso amigo. Realizó una finta al mismo tiempo que se agachaba para evitar ser arrollada por la acometida de su rival, que se vio desequilibrado por su propia inercia, y cayó tropezando con el cuerpo inclinado de la soldado. Taziah sintió una fuerte presión en el costado donde habían tocado las piernas del monstruo teniendo por seguro que, sin la cota de mallas protegiéndola, le habría roto algunas costillas.

Jasón, por su parte, desenfundó su cimitarra, bautizada como «Gloria» por aquellos sacerdotes que la bendijeron en el nombre de Seíl, y contuvo como pudo a uno de ellos. Gloria era una de las pocas espadas sagradas de que disponía la Orden del dios de la vida. De no ser por la magia que envolvía su arma seguramente habría salido despedido por los aires a causa del poder descomunal de su oponente, aun así, poco a poco, el sacerdote retrocedía.

Mirna, que ocupaba la primera posición de la retaguardia, justo entre Neila y Zahr, levantó sus brazos dejando caer las mangas de su túnica hasta los codos y mostrando dos brazaletes dorados, cubiertos de runas, que parecían

brillar con luz propia. Las runas eran el idioma con el que se escribía la magia y tenían muchas formas de activarse según la esencia del hechizo imbuido en el objeto. En este caso, Mirna entrechocó los brazaletes con un movimiento enérgico, y el tintineo producido las hizo reaccionar desencadenando la magia contenida en ellos. Enseguida comenzaron a materializarse alrededor de la hechicera réplicas de ella misma moviéndose de manera independiente, como si tuvieran voluntad propia. Todas tenían sus mismos rasgos, su misma ropa y su espada de ébano en el costado, y se lanzaron al ataque sin esperar ni un segundo, provocando un caos espantoso entre las filas de los hombres-caimán.

Ese instante de confusión fue bien aprovechado por los combatientes de la primera línea, que se reorganizaron. Taziah se incorporó y saltó hacia su caballo con la intención valerse de la fuerza del animal para equilibrar la lucha; al mismo tiempo, Jasón llamó al suyo con un silbido peculiar y, el bien adiestrado percherón, se abrió paso hasta su dueño arrollando a dos de los humanoides que le impedían llegar hasta él; y el joven guerrero de Azur aprovechó el desconcierto provocado por el percherón para hundirle con fiereza una de sus espadas a la bestia con la que se debatía, emitiendo un grito de rabia y sin haber retrocedido ni un palmo.

Mientras tanto, las réplicas de Mirna, desenfundaban sus armas, volaban, realizaban acrobacias para esquivar los ataques de sus enemigos o los atacaban sin más daño que la propia distracción. Y es que el poder de los brazaletes de duplicación era limitado ya que, la magia, no les confería a las copias los mismos atributos de la Ilusionista, sólo su apariencia, pero aun así estaban cumpliendo su función, que no era otra que ganar tiempo.

Neila apoyaba con los disparos de su arco la recuperación de sus compañeros, pero la piel escamosa de los monstruos parecía estar hecha a prueba de flechas, no causándoles más que cierta incomodidad, igual que ocurría con las imágenes de la hechicera. De haber sido humanos habrían quedado en pie la mitad, pues la pícara no era mala arquera.

Zahír trataba con perseverancia de invadir los pensamientos de esas criaturas, pero no encontraba el modo. Necesitaba dar con un nexo de unión entre la naturaleza de aquel lugar y la de esos monstruos, y debía ser algo relacionado con la jungla o el lago, estaba seguro.

Mientras se perdía en sus divagaciones le pareció escuchar, en medio de los gritos y golpes de la escaramuza, un movimiento en el agua. Al girarse hacia el lago no pudo evitar ahogar un grito de sorpresa ante el descubrimiento de un nuevo enemigo.

A lo lejos, el psíquico, vio avanzar hacia la orilla en la que se encontraban a un animal descomunal. Sin duda se trataba de una mutación de la misma especie de los cocodrilos o los caimanes, igual que la de los hombres-caimán con los que combatían, pero este ejemplar era más fiel a la naturaleza de aquellos reptiles, aunque midiera más de diez metros y se desplazara por el agua a una velocidad antinatural. Tenía también, sobre el lomo y la cola, una especie de espolones quitinosos que parecían hacer las veces de armadura natural. La envergadura de la bestia hacía que, en su avance frenético, el agua se apartara de ella como si la temiera, y describía unas ondas que salpicaban a varios metros.

—¡Hay que salir de aquí! —informó con un grito de alarma a sus compañeros, pero algunos estaban demasiado enfrascados en el combate como para oírlo—. ¡Alejémonos de la orilla! ¡Ahora! —insistió elevando la voz y tocando en el hombro a Neila para captar su atención.

Cuando la Matamagas se dio cuenta del motivo de la petición del Doblegador sopesó la situación y se dio cuenta de que lo que pedía no se podía llevar a cabo inmediatamente. Jasón estaba sobre su caballo luchando, con serias dificultades, con dos de esas horrendas criaturas; Taziah acababa de ser derribada y tenía una herida en el brazo que no dejaba de sangrar; y Dokif estaba sujetando las mandíbulas de otro hombre-caimán, que trataba de cerrarlas sobre su cabeza.

Esta escena se desarrollaba en un semicírculo que los dejaba atrapados entre la jungla y el lago.

—Dame un momento —dijo Neila a Zahír mientras avanzaba hasta la primera línea, haciendo llegar a todos el mensaje — ¡Mirna! ¡Detrás, es importante!... ¡Jasón! —La hechicera se dio cuenta enseguida, pero el sacerdote de Seíl tenía sus propios problemas y no la escuchaba.

Viendo que no tenían otra posibilidad que seguir luchando, Zahír, concentró todos sus esfuerzos en penetrar en el instinto de aquel animal monstruoso. Imaginó una flecha surcando el cielo y descendiendo hacia el reptil gigante hasta clavarse en su piel, atravesando escamas, carne y huesos. Entonces, no sin un gran esfuerzo, consiguió acceder a un escenario sobrecogedor, que era la mente de la criatura.

Se encontró cayendo de la nada a una especie de lago subterráneo, del que no se distinguían sus límites. Ni paredes, ni bóveda, ni cielo ni luz hacia dónde ir. Flotaba en un eterno mar de aguas tranquilas, frías y negras. No había ni rastro del avatar, la imagen mental de uno mismo, que representara a la bestia.

Era como si no tuviera la idea de su propia existencia, que es lo primero que desarrollan los seres vivos. Fue entonces cuando Zahr lo comprendió. Ese gigante no había sido derrotado nunca, por lo tanto, él mismo era todo lo que ocupaba sus cadenas de pensamientos. Era como si Zahr estuviera dentro de su estómago y esperara a ser digerido. No había figura ni fragmento que derribar en la psique de ese animal primario, y ahora no podía salir de allí ya que, de la invasión a una mente sólo se podía salir victorioso o vencido, significando esto último la muerte del aventurero.

Haciendo acopio de todo el valor del que disponía, trazó un plan dentro de su propia mente. Tendría que crear un miedo de la nada, y comenzó diciéndose a sí mismo que ningún animal nace sin conocer la decepción y la derrota, y lo que tenía ante él había nacido de algo. En algún momento habría sentido hambre y no habría podido comer; y alguna vez, habría sentido curiosidad y no la habría podido satisfacer. Zahr trató de transformar su esencia en luz para crear matices en las aguas negras que eran el reflejo de su enemigo, pero mientras lo intentaba, en el exterior todo se estaba complicando.

Las réplicas de Mirna estaban siendo eliminadas una tras otra. Cuando el enemigo las atravesaba con sus lanzas, en lugar de morir, se desvanecían como si nunca hubieran existido, y así iba apagándose la magia de los brazaletes de la hechicera.

Taziah se encontraba de nuevo en el suelo después de su última maniobra de defensa. Mientras sus pies resbalaban continuamente en el cieno, ella intentaba desesperadamente recuperar su posición al tiempo que esquivaba como podía el filo del arma de su adversario, salvando la vida sólo gracias a su habilidad y los esfuerzos de Dokif, que luchaba a su lado, dando tanto como recibía.

Zafándose de un gran número de ataques que la mantenían arrastrándose por el barro, la soldado, por fin encontró dónde sujetarse. En ese momento Neila estaba empleando toda su destreza para escabullirse tras uno de los monstruos y golpearle en las articulaciones. El hombre-caimán cayó al suelo, quedando de rodillas y apoyado con ambas manos en la lanza. Fue entonces cuando la pícara alcanzó a su compañera de viaje y tiró de ella hasta sacarla del cuerpo a cuerpo. Ambas se incorporaron rápidamente y Neila aprovechó la cercanía con Dokif para informarles de la situación en el lago.

Taziah pudo ver a lo que se refería la Matamagas, pero el joven tuvo que conformarse con escucharlo mientras encajaba otro golpe. De todos modos, el guerrero de Azur, no daba crédito a lo que Neila contaba, así que prefirió no

girarse a contemplar al enorme ser.

Fue entonces cuando Mirna le dio la espalda al combate, dejando a estos y a Jasón a cargo de los humanoides, mitad hombre y mitad reptil, y se dispuso a preparar un hechizo que tenía por objeto retener el avance del cocodrilo gigante. Sacó de uno de los bolsillos interiores de su túnica una porción de comino y lo mezcló con un poco de tierra de la orilla. Comenzó a recitar una letanía en el antiguo lenguaje de la magia cuando el cocodrilo, como si intuyera lo que iba a pasar, se sumergió por completo en el lago. Mirna maldijo su mala suerte pues, si perdía de vista a su objetivo, el hechizo no funcionaría. Tiró al suelo con desdén los componentes que, al haber sido mezclados, ya no le servirían para un nuevo sortilegio.

Zahír seguía intentando generar una debilidad en la mente del reptil. Trató de imaginárselo siendo una cría indefensa, recién salida del huevo, sin dientes y con los ojos hinchados, sin saber adónde ir o cómo alimentarse. Mientras se concentraba en esta idea comenzó a sentir cómo el agua, en la que flotaba su avatar dentro del instinto del monstruo, se movía suavemente. De alguna forma estaba removiendo algún recuerdo molesto o sensación inquietante en aquel animal terrible. Si jugaba bien sus cartas podría encontrar la forma de derrotarlo.

En la orilla, Mirna observaba cómo la insólita criatura del lago volvía a dejarse ver en la superficie y se les echaba encima. La Ilusionista se tomó un momento para evaluar la situación. Era inevitable que el monstruoso cocodrilo les alcanzara, así que no iba a perder el tiempo en intentar detenerlo, no se podía. Tenía que mover a Zahír de la orilla o lo devoraría de un sólo bocado. El psíquico se encontraba quieto, con los ojos bien apretados, el ceño fruncido y la mano derecha sobre la frente, además sufría espasmos y sangraba abundantemente por la nariz. La hechicera dedujo que no podía valerse por sí mismo en esta ocasión. Tras ella estaban el guerrero de Azur, la soldado y la Matamagas conteniendo al enemigo con bastantes dificultades, pero los humanoides no lograban penetrar en la formación de los aventureros; Mirna empezaba a pensar que su intención tampoco era esa, sino retenerlos el tiempo suficiente para que ese cocodrilo los devorara, porque creía haber visto de reojo a más de esos seres aguardando en la jungla tras sus congéneres.

También tras ella, pero más a su derecha, estaba Jasón de Kaliastar enfrentándose a tres de los lagartos que le hostigaban con sus lanzas. Él, como podía, asía con fuerza las riendas de su corcel y mantenía la posición, aunque ya tenía su capa hecha girones y la ropa manchada de sangre. Mirna no podía

distinguir de quién.

Algo le decía a la Ilusionista que el sacerdote estaba al tanto de la situación, pues siempre había habido entre ellos dos una complicidad y un entendimiento mayor que con nadie que hubiera conocido nunca. Así que, siendo ya consciente del peligro, Mirna debía quitarle de encima a sus atacantes, pues presentía que su amigo sólo necesitaba un instante para orar y terminar con ellos de una vez por todas.

La hechicera corrió hacia su amigo mientras pronunciaba dulcemente una melodiosa retahíla de palabras místicas, al tiempo que atraía hacia sus propias manos la energía necesaria para desencadenar un hechizo que ya había usado otras veces. Cuando el hijo de Seíl vio el resplandor ya sabía de qué se trataba, pero aun así recibió el consejo de Mirna.

—Cierra los ojos. —Dicho esto, flanqueó por la derecha a la montura del sacerdote y descargó la energía acumulada en sus manos contra los hombres-caimán. El hechizo desprendió destellos multicolores que envolvieron a sus rivales, haciéndoles caer aturcidos al suelo.

Jasón, viéndose libre por fin, pudo acariciar su medallón y mirar al cielo para levantar un ruego. Incapaz de explicar los motivos de su súplica lanzó un grito desesperado que contenía una única palabra.

—¡Padre! —fue lo que dijo, pero no hizo falta más. Mientras el eco de su voz se perdía entre la espesura, a su alrededor la naturaleza pareció cobrar vida. Las lianas, las enredaderas y toda la vegetación cercana comenzaron a moverse con aparente voluntad propia, sujetando a las criaturas del pantano y arrastrándolas hacia las entrañas de ese lugar, lejos de los héroes.

Al otro lado, Taziah, Dokif y Neila no daban crédito a lo que acababa de suceder, pero no tenían tiempo para mostrar gratitud o sorpresa, ya que la bestia del lago estaba por encima de la atención que podían prestarle al poder que había conjurado el sacerdote. Como un ariete, el monstruo, salió del agua creando el caos entre los miembros del grupo.

La Ilusionista, ya sin tiempo, se lanzó contra Zahr, rodando con él por el suelo, salvándolo de ser engullido por el cocodrilo; el resto, esquivaron como pudieron la embestida, aterrados por el chasquido producido por las mandíbulas del gigantesco animal al cerrarse un par de veces, mientras buscaba un objetivo.

Rápidamente, Dokif, se lanzó al ataque con un valeroso grito de batalla y estrelló sus dos espadas contra la cabeza del monstruo. Para su sorpresa, el impacto no consiguió ni siquiera llamar su atención. Volvió a levantar sus

armas y repitió el golpe una y otra vez mientras Taziah, rodaba sobre el lomo de la criatura, para buscar una posición más ventajosa.

Neila descargaba a distancia sus flechas contra el cuerpo del reptil sin más éxito que sus compañeros guerreros. El grupo intercambió algunas miradas nerviosas, intuyendo que así no iban bien encaminados si querían derrotarlo.

En el interior de la mente de la bestia, Zahr notaba movimiento en el agua, y algo le indicaba que lo peor estaba por llegar. Casi al mismo tiempo que se lo planteaba, el agua comenzó a hacer ondas, cada vez más pronunciadas. Cuando el psíquico quiso darse cuenta estaba siendo golpeado por unas olas que alcanzaban varios metros. Le costaba respirar y mantenerse a flote. Cuando empezaron a fallarle las fuerzas tomó una de las decisiones más arriesgadas de su vida.

Cogió una buena bocanada de aire y se sumergió. Buceó hacia la profunda oscuridad hasta que los pulmones le ardieron por el esfuerzo. Entonces, utilizó la poca energía psíquica que le quedaba para visualizar su avatar como un pedazo de corcho. Sintió cómo se le adormecían los brazos por el cansancio, pero en ese momento, dada la naturaleza del material elegido para liberarse, salió catapultado fuera del agua descubriendo, para su sorpresa, que ya había luz.

Sintió el alivio del aire fresco en su mente y, aprovechando la inercia, voló hasta estar a una buena distancia del agua. Había conseguido quebrar la voluntad del reptil gigante y el nuevo escenario lo reflejaba a la perfección. No había cielo, era una especie de gruta subterránea, y el lago era un río de impresionantes dimensiones que no se movía hacia ningún lugar, sólo tenía un oleaje furioso. Las paredes que lo contenían eran de roca, similar a la de una montaña firme e intemporal.

Prácticamente, había renunciado a regresar de esa incursión mental, pero la imaginación del Dobleador no tenía límites e intentó una última acción. Estaba seguro de que esa criatura estaba habituada a climas cálidos y que desconocía tanto el dolor como los efectos del frío. Detestaba tener que sumergirse de nuevo en el río, pero antes de que le fallaran definitivamente las fuerzas, imaginó que su cuerpo de corcho se convertía en hielo. Poco a poco sintió el helor del invierno en sus venas y, transformado en una bola de escarcha, cayó al agua. A su paso convertía todo lo que tocaba en hielo, cada gota de agua, cada grumo de espuma, y cada burbuja. Todo era hielo, hasta que al final, consiguió congelar el río entero. Lo heló hasta tal punto que la presión del frío contra las paredes de roca consiguió abrir una brecha que lo recorrió

de pared a pared, partiéndolas en dos.

En la jungla, Jasón y Mirna, ajenos a la batalla que estaba librando Zahr, trataban de reanimar a su amigo desvanecido sin éxito mientras, a unos pocos metros, los guerreros y la pícara agotaban todos sus recursos.

De pronto, el monstruo comenzó a tener un comportamiento inesperado. Empezó a rodar sobre sí mismo de un lado a otro y a coletear salvajemente. Dada su envergadura, se quitó de encima a los tres aventureros que lo rodeaban causándoles serias heridas con sus escamas rígidas y afiladas. Se quedó quieto un instante, y avanzó desesperado hacia el psíquico y sus cuidadores.

Aprovechando que había desviado su atención, Taziah, le abordó por un costado clavándole su espada corta por debajo de una de las escamas, con tan mala fortuna que se le quedó enganchada en ella sin poder penetrar la dura piel del cocodrilo. Pero la soldado era una persona de recursos, mantuvo el equilibrio durante la carrera a lomos de la bestia y tiró con fuerza haciendo palanca contra la escama que capturaba su arma partiéndola por la mitad.

Neila, tomó la ventaja que le había dado la guerrera y descargó una flecha certera contra la piel impenetrable del gigantesco reptil, dejándola parcialmente clavada. Y fue Dokif, haciendo gala de una velocidad y fuerza sin par, quien cargó contra la criatura y, en plena carrera, hirió a la criatura en la zona blanda tomando como referencia la flecha de la ladrona.

El bramido de ese monstruo recorrió varios kilómetros de jungla, y lo último que vieron de él fue su cola correosa al sumergirse de nuevo en el lago, dejando tras de sí un reguero de sangre roja.

Jasón consiguió que Zahr volviera en sí, pero ninguno de los aventureros se encontraba en pie cuando volvieron a aparecer los hombres-caimán, con sus lanzas, para acabar lo que habían empezado. Avanzaban despacio, en parte dubitativos por la derrota de su gigantesco dios, y en parte confiados por conocer el estado de agotamiento en el que se encontraban sus presas.

Los héroes se levantaron como pudieron, al menos para morir luchando. Pero, antes de batirse, Mirna utilizó un último recurso, y mezcló discretamente un pellizco de arcilla con una pizca de comino para lanzar un último hechizo.

Tras los gestos de la Ilusionista el grupo se vio pletórico de nuevo. Sus heridas habían desaparecido, sus músculos habían recuperado la tensión, lucían un gesto de confianza en sus rostros similar al que tenían al comenzar la aventura, estaban aseados y se mostraban firmes y decididos, sus armas brillaban con un aire renovado y las empuñaban con decisión.

Esa ilusión quedaba muy lejos de la realidad, pero los hombres-reptil retrocedieron y volvieron allá de donde habían venido. El grupo se miró desconcertado. Sus adversarios habían perdido interés en ellos de forma repentina, probablemente al no tener a su deidad cerca para entregarle su ofrenda de carne y huesos. Después de ellos, ninguna otra criatura de la jungla se arriesgó a molestarlos. Al parecer habían sido perdonados.

CAPÍTULO 8. UN ACCIDENTE EN EL LABORATORIO

Midark estaba en la habitación donde dormían las criadas, en la abadía de los Páramos de Dirs. Machacaba en un mortero unas cuantas hojas secas de artemisa con sumo cuidado.

A su lado se encontraba la descarada Helena, que se peinaba una y otra vez, y su hermana Shalana, la criada más joven y servicial de la abadía, que cosía los desperfectos de las casacas de la guardia. Estas dos cantaban una canción popular para distraerse, pero la joven ayudante del alquimista se dedicaba a acompañarlas canturreando la melodía sin separar los labios, como si de un arrullo se tratara, para evitar que el polvillo de la artemisa volara fuera del mortero. Cuando acabó la canción se quedaron las tres calladas.

—¿Qué tal vas con las casacas, hermana? —dijo Helena rompiendo el silencio con tono travieso, al ver que Shalana se entretenía con una más de la cuenta.

—Bien. Me quedan pocas —fue su respuesta, dejando pasar las malas intenciones de la otra.

—Ese uniforme no será el de cierto soldado, ¿verdad? —insistió la primera, esta vez manifestando directamente su intención de molestar a la otra.

—No sé de qué me estás hablando —respondió Shalana apurada, apresurándose en acabar de arreglar la casaca para dejarla en el montón con el resto.

—Pues estoy hablando de que eres demasiado joven para que te vean ya con un mozo tan maduro. —Paró de peinarse y miró a su hermana con aire de reprimenda.

—¡Erik sólo tiene cuatro años más que yo! —dijo enfadada, dejando de coser.

—Entonces es de mi edad. ¿No te parece mucho? —Se levantó de golpe.

—Chicas —intervino Midark con tono quedo para calmar los ánimos.

—¿Qué pasa, que no te mira cuando pasas y estás molesta? —se defendió la hermana pequeña provocando en Helena una exclamación que le llevó a abrir la boca y un rubor que enrojeció sus mejillas.

—¡Eres una descarada! —la insultó—. Además, claro que me mira, ¿no te

has dado cuenta? —mintió tratando de ofender a Shalana.

—¡Eso es mentira! Además, ¿no eres demasiado mayor para que te vean cada vez con un hombre distinto? —gritó utilizando el mismo tono que había empleado aquélla hacía un momento.

Helena se acercó a su hermana pequeña con la intención de abofetearla cuando se oyó una explosión. Abrieron la puerta de la habitación para ver qué había pasado, y descubrieron que el pasillo estaba lleno de humo.

Fuera se estaba montando un gran revuelo. Se oían muchos pasos de gente yendo y viniendo e instrucciones de que nadie saliera de las habitaciones. Las dos hermanas hicieron caso, pero la ayudante salió corriendo en dirección al laboratorio, creyendo saber lo que podía haber pasado.

Aún no había dado tres pasos cuando tuvo que cubrirse la nariz y la boca con el delantal porque no podía respirar. Le escocían los ojos por el humo y no veía bien, tropezó con un par de personas por el camino, otra le pisó en el pie haciéndole bastante daño, pero finalmente llegó al laboratorio. Al intentar entrar volvió a tropezar con alguien.

—¿Katias? —preguntó la persona que ocupaba el dintel de la puerta, sin duda pensando que Midark era el mago que esperaban.

—¡Aquí! —informó el ex-adivinator, que llegaba, dándose por aludido. El soldado de la puerta se apartó para dejarle pasar y Midark aprovechó para pasar también.

Dentro la situación era aún peor que fuera, y la joven tuvo que cerrar muy fuerte los ojos para evitar el escozor que se sufría allí más intensamente. El humo era muy denso y se pegaba a la garganta, lo que hizo que la ayudante tosiera sin medida; y olía a quemado, como un cazo metálico que sigue al fuego después de que se haya consumido la leche que contenía.

Entre el alboroto, la joven, pudo escuchar las voces de tres guardias, la de la regente Leonor y la de Katias, que estaba pronunciando las palabras de un hechizo. De repente, la sala quedó despejada. No había humo, y pudo ver al ex-adivinator con una bata de dormir desabrochada, apretando con fuerza una mano contra la otra, como si estuviera luchando con algo que quisiera liberarse. La verdad era que conocía en profundidad las artes arcanas, pero poseía el cuerpo de un guerrero y, mientras lo observaba, Midark comprendió que Mirna lo mirara cuando creía que nadie la veía. No era ningún secreto que la Ilusionista compartía con Katias algo más que magia.

Liberada de la ceguera provocada por el humo, la ayudante pudo contemplar el desastre con sus propios ojos. El laboratorio estaba destrozado.

El suelo estaba lleno de cristales y las estanterías estaban vacías y ennegrecidas. Los materiales que un día estuvieron bien organizados en ellas se encontraban ahora desparramados por el suelo. Muchos habían ardido, se habían desintegrado o eran inservibles por otros motivos.

Leonor se tapó la cara con las dos manos y se puso a llorar mientras uno de los guardias trataba de consolarla. Los otros dos soldados que había allí corrieron a retirar un mueble tumbado que aplastaba algo. Al principio, Midark, no sabía de qué se trataba, pero pronto vio que era el cuerpo de Alfredo, tumbado en una posición imposible para un hombre sano. Tenía la túnica hecha girones y el cuerpo ensangrentado y lleno de ampollas. No se movía.

Su barba había sido reducida a una mera pelusa retraída sobre sí misma y negra como el hollín. Tenía cristales clavados en la espalda y una quemazón importante en la mitad superior de la cara.

Cuando los guardias retiraron completamente el mueble no sabían cómo cogerlo, dado su mal estado, pues desconocían los daños concretos que había sufrido su cuerpo.

—Katias —dijo horrorizado uno de ellos—. No respira.

—Avisad a Falbriz. Él sabrá qué hacer. —Tras las instrucciones los dos guardias salieron corriendo para dar el mensaje al párroco de la aldea, y fue entonces cuando el mago vio a la joven, quieta en una esquina, tratando de digerir lo que estaba ocurriendo y al borde del desvanecimiento. —¡Niña! —exclamó preocupado por el mal trago que debía estar pasando alguien de su edad, en una situación de este tipo—. ¿Qué haces aquí?

Al oír hablar a Katias de ese modo, Leonor, miró a su alrededor ignorando al guardia que la sostenía. Parecía desorientada, pero se esforzó por localizar el origen del problema. En cuanto vio a la muchacha se acercó hasta ella, la tomó por el brazo y la arrastró fuera del laboratorio. Después la abrazó pegando la cara a su mejilla y acariciándole la otra. Mientras tanto, todo se llenaba de soldados que colaboraban retirando trastos de en medio hasta que llegó Falbriz.

* * * * *

Casi dos semanas después del accidente, Alfredo abría los ojos con dificultad. Junto al camastro en el que yacía se encontraba Midark, su jovencísima y virtuosa aprendiz, con su delicada mirada puesta sobre él. Tenía

aspecto cansado por haber estado velándolo día y noche hasta su recuperación, siempre que sus obligaciones en la abadía se lo habían permitido. A su lado estaba Katias, el ex-advinador miembro del consejo de hechiceros, el preferido de Mirna, que solía ayudar a Alfredo en el laboratorio, dado que la alquimia no le era desconocida. Su rostro, menos afectado, reflejaba la tranquilidad del que siente que ha tenido éxito en su labor. En este caso, salvar la vida del alquimista siguiendo los consejos del párroco.

—Amigo mío, qué susto nos has dado —dijo Katias con una de sus acostumbradas sonrisas encantadoras. Alfredo intentó articular una frase triunfal, pero le dio un terrible pinchazo en el pecho y se retorció de dolor. Un acto reflejo hizo que Midark se pusiera en pie de un salto para atenderlo.

—Espera Midark —dijo el mago—. Quema más polvo de arce, le aliviará. —La joven adolescente se apresuró a cumplir las instrucciones de Katias por mejorar el estado de su maestro.

Lo cierto era que apreciaba mucho a Alfredo, hasta el punto de quererlo como si se tratara de un padre. Y es que el alquimista siempre había sido gentil con ella desde su llegada a la abadía, salvo en los días que estaba de mal humor. No le guardaba secretos, compartía con ella sus inquietudes y, a pesar de que no era una joven que aprendiera deprisa, era entusiasta, servicial y silenciosa, y esos eran tres atributos que Alfredo valoraba sobre el resto. Sobre todo, en una aprendiz.

La muchacha vertió más polvo de arce, que tenía propiedades relajantes, en el cuenco de cerámica donde ardía el poco que quedaba, y lo acercó a la mesita de noche que había al lado del camastro donde yacía el alquimista tullido.

—Alfredo —comenzó diciendo Katias—, voy a dejarte descansar. No tengas prisa por levantarte. No intentes moverte ni hablar. —Miró a la joven Midark y siguió—. Te dejaría una campanita por si necesitaras algo, pero sé que no vas a estar solo, así que me pasaré en unas horas.

Con estas palabras se despidió y salió de la habitación, dejando a maestro y alumna en ella. Alfredo miró a la joven girando el cuello con bastante esfuerzo. Aunque no podía articular palabra, Midark era una persona muy empática y, unido este hecho a la complicidad que tenía con el anciano, supo que había una cantidad importante de preguntas que querría hacerle, así que improvisó.

—Llevas inconsciente doce días y al principio pensábamos que a lo mejor

podías perder un ojo por culpa de las heridas. Ya no llevas vendas porque los ungüentos de Katias y los rezos de Falbriz actuaron deprisa sobre las peores, pero sólo pudieron sanar los daños causados por la explosión, no por la magia desencadenada por la mezcla aleatoria de los elementos que había en el laboratorio.

Midark hizo una pausa y esperó, pero Alfredo no parecía haber quedado satisfecho del todo, por lo tanto, continuó con las aclaraciones.

—El laboratorio quedó destrozado, se han perdido casi todos los materiales importantes como: la pluma del pegaso; dos ojos de contemplador, quedan siete de los pequeños; los dientes de troll, se convirtieron en polvo por la combustión; todos los pergaminos con tus anotaciones, pero no los míos, los guardo en mi cuarto porque me gusta leerlos por la noche; las orejas de trago de los lindes del bosque, pero las de los tragos de las montañas estaban en otra estantería y las conservamos...

Según la joven iba poniéndole al día del inventario, el alquimista abría más los ojos. En su interior reflexionaba sobre el estropicio causado por su experimento y divagó unos instantes, dejando de prestar atención a su pupila.

—...el laboratorio está disponible de nuevo, aunque nos costó cinco días reconstruir los muebles. Lo del humo fue lo de menos ya que Katias lo absorbió con uno de sus hechizos. —Hizo otra pausa, esperó a que Alfredo volviera a escucharla y siguió—. Los héroes aún no han vuelto, ya hace un mes y medio de su partida. Te he conseguido otro espejo y tan sólo queda un mechón de cabello de Mirna. Si vuelve a fallar el experimento tendremos que esperar a que vuelva para continuar. —Paró un momento y se entretuvo rebuscando algo en el bolsillo de su delantal. Sacó un libro—. Esto estaba escondido bajo la baldosa del dintel. Pude salvarlo, pero Katias no sabe que lo rescaté. Supongo que lo cogiste de la biblioteca de Mirna. —Había algo de reproche en su tono de voz y es que, a Midark, la Ilusionista le causaba respeto y temor en partes iguales. Le parecía una líder severa y dura, también por la distancia que ponía ella misma con parte de la servidumbre, y no le gustaba que su maestro se enfrentara a ella cogiéndole sus cosas. Sabía que Alfredo, en cambio, no la veía con los mismos ojos que ella y se dedicaba a fisgonear en su biblioteca y en sus investigaciones siempre que tenía ocasión, por pura y estricta curiosidad.

El alquimista se quedó mirando el libro que sostenía la joven de reojo y se dibujó en sus ojos un gesto malicioso. Haciendo acopio de todas sus fuerzas estiró su mano para que Midark se lo entregara. Cuando lo tuvo en su poder

leyó lo que había escrito en el lomo con el arcano lenguaje de la magia. Ponía:
«La tribu de las sombras».

CAPÍTULO 9. LA PIEDRA FILOSOFAL

El sol del desierto les quemaba la piel que tenían al descubierto, y las nubes, blancas y dispersas, no tenían el aspecto que deberían tener para que sobreviniera el temporal necesario para invocar el portal.

—¿Y ahora? —dijo Dokif mirando el cielo.

—Verter el preparado tras cincuenta días de viaje y durante una tormenta —recitó Mirna textualmente, refiriéndose a las palabras del alquimista que le dio la fórmula.

—No podremos soportar muchos más días este calor —puntualizó Taziah—. Además, ¿cuántas veces llueve en el desierto?

Neila desmontó, junto con Zhaír, y dobló su cuerpo hasta tocarse los pies con las palmas de las manos para estirar un poco los músculos de sus piernas tras muchas jornadas a caballo.

—Estamos cansados. —La Matamagas verbalizó sus pensamientos casi sin darse cuenta. Fue como una especie de confesión a sí misma que compartió con el resto, quitándose así un gran peso de encima. Alguien tenía que decirlo.

—Podemos descansar. Mañana invocaré la tormenta que necesitamos —sugirió Jasón. Taziah y Dokif se sorprendieron ante la naturalidad del sacerdote al asegurar que podía invocar una tormenta, y lo compartieron haciendo coincidir una mirada cómplice, pero en el fondo, todos esperaban que Jasón pudiera resolver el contratiempo del clima debido al poder del que había hecho uso en ocasiones parecidas.

—Yo no esperaré más tiempo —apuntó Mirna con gesto inflexible. Era cierto que estaban cansados, pero sabía que Neila se refería a la travesía en general, y no al agotamiento puntual de una jornada cabalgando por la arena.

El grupo guardó silencio mientras recapacitaban sobre esa opción, y fue la Matamagas quien dio el visto bueno moviendo afirmativamente la cabeza.

Entonces, la hechicera sacó el frasco con el preparado, se arrodilló en el suelo y lo destapó. El resto se pusieron a su lado, trazando un círculo alrededor, para que el viento no hiciese volar los polvos, al tiempo que Jasón de Kaliastar les daba la espalda y comenzaba su oración.

El hijo de Seíl acarició el medallón con su mano derecha y levantó la izquierda hacia el sol. Al principio, su súplica no parecía estar siendo

escuchada del modo acostumbrado. Sus palabras eran sinceras, su petición necesaria y mostraba el respeto absoluto que un hombre puede mostrarle a un dios, pero esta vez Seíl no movía los cielos por él. Su símbolo de oro-cobre empezó a calentarse en su mano hasta quemar de verdad, pero Jasón sólo oraba. El grupo no hizo gestos de impaciencia por el desacostumbrado retraso de la magia de su amigo, pero sí acusaron lo atípico de la situación.

El sacerdote imploraba a su Padre por un poco de lluvia mientras sufría el calor infernal de su medallón, y fue entonces, cuando el dolor ya no le dejaba casi pensar, que se reconoció a sí mismo el motivo del retraso. Seíl no le otorgaba la gracia que solicitaba porque su petición no tenía nada que ver con la doctrina que él mismo predicaba.

Desde el principio, esta aventura, no había sido emprendida por ningún propósito noble. El objetivo del viaje no era defender y proteger la vida, combatir la muerte o llevar la palabra a otras tierras. Simplemente partieron para que una humana consiguiera un objeto capaz de darle más poder, para usarlo en su propio beneficio, quedando en segundo plano la excusa de ayudar a los demás y proporcionarles una vida mejor. Jasón de Kaliastar había estado jugando a creer que, ayudando a Mirna, podían mejorar las cosas, y que podría tener más tiempo para erigir el Santuario de Seíl en los Páramos, que podría disponer de más recursos para defender su credo. Todo ello era cierto, pero no era ese el auténtico motivo del viaje y él mismo lo sabía.

Seíl accedió lentamente a conceder la tormenta que su hijo le pedía, pero lo hizo cuando aquél fue consciente de que, de algún modo, le había fallado a su Padre.

Pronto empezó a llover, a tiempo de disimular las lágrimas de arrepentimiento del sacerdote cuando se volvió hacia el grupo y les habló, más enfadado consigo mismo que con ellos.

—Ahí tenéis vuestra tormenta. —Dicho esto, todos se apartaron para que la Ilusionista liberara los polvos del frasco, que volaron cambiando de color, y pasando del negro al amarillo, mientras trazaban círculos en torno a ella.

La arena empezó a reblandecerse bajo los pies de la compañía, y los caballos se alborotaron sin saber muy bien adónde ir. La velocidad del viento aumentó en toda la zona y produjo un pequeño tornado, levantando tanta polvareda que les impedía abrir los ojos. Acto seguido se oyó un estruendo y comenzaron a notar cómo se les adormecían los músculos, aturridos por el esfuerzo de mantenerse erguidos en el temporal, y se sintieron caer al vacío. Se podía decir que el desierto se los había tragado y, durante un periodo de

tiempo indeterminado, quedaron suspendidos en el aire. Cuando sintieron que caían de nuevo, apenas tardaron un segundo en chocar contra una superficie fría y dura. Fue entonces cuando dejaron de oír el viento.

Los caballos se mostraban nerviosos y descontrolados, y estuvieron a punto de pisotear a sus jinetes. Los aventureros se protegieron con los brazos hasta que sus monturas se tranquilizaron un poco. Entonces pudieron empezar a incorporarse y a sujetar a los animales para que mantuvieran la calma. Miraron a su alrededor asombrados.

Se encontraban en un puente de proporciones desmesuradas, con adoquines en el suelo perfectamente tallados. Las barandillas eran blancas, pudiendo estar hechas de nácar, y las sujetaban un sinfín de columnas del mismo material. La extensión del puente ocupaba unos doscientos o trescientos metros desde la posición del grupo hacia un edificio enorme, aparentemente tallado de una pieza en lugar de haber sido construido. Sea como fuere, la arquitectura de ese sitio no era humana.

Desde luego no era en un lugar como ése en el que esperaban encontrar una contradicción natural que pudiera hacer posible la existencia de un quinto elemento. Habría sido más coherente un volcán en mitad de un gélido glaciar, o quizá un mar de piedras flotantes en un abismo de gravedad suspendida. Pero lo que tenían ante ellos era la representación más pura de civilización.

Neila se acercó a la barandilla, que le llegaba a la altura del cuello, y tuvo que dar un pequeño saltito para asomarse. Miró hacia abajo, a un lado y a otro, para descubrir que no había ninguna estructura que sostuviera el puente sobre el suelo firme. De hecho, ni siquiera veía el suelo desde donde estaba. Más sorprendida que asustada recuperó su postura erguida y se tomó un momento para elegir las palabras antes de dirigirse al resto.

—Este lugar está suspendido en el aire —dijo a sus amigos mientras miraba el ancho cielo sobre su cabeza.

—Espera, ¿puedes repetir eso? —preguntó Dokif dibujando en sus labios una sonrisa incómoda.

—No es un puente, es una plataforma —repitió Neila inusualmente seria—, y está en mitad del cielo.

—No puede ser —replicó Zahr, mientras se asomaba para comprobar que lo que decía la pícara era cierto—. El portal se abrió en el suelo. Deberíamos estar bajo tierra.

—La verdad —empezó a decir Mirna— es que Alfredo sólo dijo que abriría un portal. No se me ocurrió preguntarle adónde conduciría.

—Además, no estamos solos —añadió Taziah, señalando la edificación, y dando a entender que sus problemas se multiplicaban.

—¡Estupendo! —fue el comentario irónico de Jasón de Kaliastar, calado hasta los huesos, como el resto, a causa de la tormenta que había invocado hacía unos minutos.

Del edificio habían salido dos guardias con cotas de cuero, lanzas y escudos. Caminaban en guardia, pero con sosiego, después de todo, no se podían ir a ninguna parte si no era volando. El grupo se posicionó a la defensiva, esperando conocer las intenciones de los habitantes de aquel lugar, y permanecieron juntos dos largos minutos, hasta que los centinelas llegaron hasta ellos.

Eran dos tipos robustos pero esbeltos, y medían cerca de los dos metros y medio —lo que explicaba las dimensiones de la barandilla y del puente entero—, tenían aspecto humano, pero no lo eran. Se movían con una firmeza sin par, no parecía que hicieran ningún movimiento inútil. No movían el cuello para observarlos, sólo los ojos, y tampoco gesticulaban. Por el contrario, permanecían allí frente a ellos, estáticos como dos grandes estatuas de carne.

Al fondo se podía ver una pequeña comitiva de más de esos seres, presidida por una figura enjuta y sin pelo, que se acercaba a ellos.

—Espero que no tengan malas intenciones —manifestó la Ilusionista, mientras repasaba mentalmente los hechizos que había memorizado ese día por si se veía en la necesidad de utilizar alguno.

—Si las tuvieran ya lo sabríamos —contestó el hijo de Seíl, acariciando su medallón.

—Chicos, si hay que morir, será un orgullo hacerlo junto a vosotros —se despidió Dokif por lo que pudiera venir—. Me siento muy agradecido por haber disfrutado de tan honorable compañía. —Sujetó con una de sus manos la funda de su espada y con la otra sostuvo la empuñadura, sacando dos dedos el filo.

—Puedo decir lo mismo de ti, Dok. —Taziah temblaba como una hoja a merced del viento y, sin pensarlo, pegó su pierna a la del guerrero de Azur para sentirse reconfortada, mientras apretaba con fuerza su escudo.

Cuando el humanoide enjuto llegó hasta ellos pudieron observar que carecía de pelo incluso en las cejas, que se mostraban como un par de pequeñas protuberancias sobre los ojos. Tenía un aspecto extraño más allá de los rasgos singulares de su raza, fuera la que fuera.

Tras él había al menos una decena de seres que compartían sus rasgos con

los primeros guardias que se mostraron al grupo y parecían aguardar a que el varón calvo tomara la iniciativa. Sin embargo, fue Mirna quien habló.

—No hemos venido a luchar —dijo dando dos pasos al frente, dirigiéndose a él—, sólo estamos buscando algo y, al parecer, nos hemos perdido.

—Me alegro de que seáis gentes de paz —pronunció con cierta dificultad contestando a la hechicera, como si tuviera el katiano, la lengua de Rinderkat, algo oxidado—. Nosotros tampoco queremos la guerra.

—¿Podéis decirnos dónde nos encontramos? —preguntó Mirna con reverencia mientras notaba, tras ella, cómo sus compañeros se sentían más aliviados.

—Sí —afirmó severo—. Estáis en Gallathas, el pórtico que separa vuestro mundo del nuestro. —Se hizo el silencio. Esa información confirmaba que no eran humanos y, al dar una respuesta tan directa y sincera, había suscitado la intriga en la compañía—. Nos gustaría que nos acompañaseis dentro —dijo señalando la construcción a lo lejos—, estaremos todos más cómodos y así podremos dar respuesta a todas las preguntas que deseéis.

Todos avanzaron hacia la construcción mirándose de reojo. Esos seres, caminaban delante de ellos, dirigiendo el paso y descuidando por completo la retaguardia, como si no tuvieran nada que temer de los héroes de los Páramos. Al ver al portavoz de espaldas pudieron observar que llevaba en la nuca un símbolo tatuado, que quedaba justo por encima del cuello de su túnica y que también lucían todos los demás. Más que un tatuaje ordinario parecía un glifo o una runa y, según incidía la luz sobre él, emitía destellos plateados.

Entraron en el edificio para darse cuenta de que era un lugar bastante austero. No había casi muebles, más allá de algunas mesas y sillas, y había mucha superficie ajardinada. No había escaleras que subieran o bajaran a más plantas, y las distintas salas se mostraban abiertas ya que no había puertas tampoco.

Llegaron a un jardín con una fuente central, que distribuía el agua haciéndola llegar a cada rincón de la parcela, y junto a la que había otra mesa larga como de banquete, hecha de piedra y con numerosas sillas alrededor. Uno de los centinelas les hizo un gesto para que tomaran asiento.

—Ahora que estamos más relajados podemos escucharos con atención —dijo el portavoz de ese lugar—. ¿En qué podemos ayudaros? —Esa pregunta disparó el instinto desconfiado de Neila, y su mente explotó barajando un sinnúmero de cuestiones que la incomodaban. Nadie daba nada por nada, tenían que salir de ahí inmediatamente, no eran humanos, eran algún tipo de criatura

depredadora, de eso estaba segura, innegablemente tenían planes para ellos...

En pleno torbellino de ideas sintió la tranquilizadora mirada de Zahr posada sobre ella y, súbitamente, se sintió en calma.

—Yo tengo una pregunta —empezó el psíquico, que le dedicó un guiño cómplice a la ladrona.

—Hazla, por favor —fue la respuesta que obtuvo.

—¿Cómo os llamáis? —Neila dio un respingo al escuchar la pregunta. Si Mirna no hubiese hablado al principio, ella misma hubiera sido quien la hubiera formulado nada más llegar.

—Mi nombre es Aválymar —Hizo una pausa y sonrió antes de continuar— ¿Y vosotros?

—Perdón, eh... Aválymar —insistió el psíquico—. Mi nombre es Zahr, pero me refería a cómo os llamáis todos, a qué raza pertenecéis, si no sois hombres.

—Ah, eso —comprendió el portavoz—. No solemos deambular demasiado por vuestro mundo, Valmariox, como lo llaman los astrólogos humanos. Pero cuando lo hemos hecho se nos han dado varios nombres. Quizá el más familiar para vosotros, dada la época en la que vivís, sea el de titanes.

Todos conocían ese nombre. Había cientos de leyendas sobre criaturas tan poderosas que podían desafiar a los dioses, de una fuerza tal que bastaba una de ellas para asolar un reino. Inconscientemente, los miembros más jóvenes del grupo, miraron a su alrededor evaluando la situación para huir de la manera más rápida, mientras que los miembros más veteranos, se planteaban la posibilidad de que fuera una bravata.

Estaba claro que no eran hombres, eso lo habían sabido desde que vieron a los guardias, pero también podían ser algún tipo de criatura mágica que pretendiera engañarlos. Al parecer, el titán, percibió la duda y continuó.

—Voy a contaros una historia, si estáis dispuestos a escucharla —puntualizó antes de hacer una pequeña pausa. Por respuesta obtuvo el silencio y, tomándolo como una conformidad, continuó—. Mi edad no tiene importancia, no me creeríais, pero hace mucho tiempo que me encuentro en este lugar.

Pasaron varias horas allí sentados, escuchando todo aquello que Aválymar les quiso contar.

Les habló de su raza, los ancestrales titanes, y de sus capacidades, que eran muy superiores a las de los humanos o las de cualquier otra raza. Les explicó que, mientras cada hombre poseía una o dos características dominantes, como

la fuerza, la destreza, la resistencia o el control sobre la magia, cada titán las poseía todas. Uno solo de los titanes era más fuerte, más rápido, más duro y dominaba mejor el control sobre la dimensión mágica que cualquier perteneciente a la raza humana. También les reveló el motivo por el que un humano tenía sólo una pequeña porción del poder de un titán.

Se reconoció el creador de la raza de los hombres, por mera experimentación. Se culpó de dar la espalda a su stirpe, apartándose de ellos cuando intentaron disuadirle para que no llevara a cabo semejante creación. Les dijo que parte de su propia esencia residía en los hombres, como sus dudas, sus inquietudes y su búsqueda del conocimiento. Y al igual que parte de sus virtudes, también compartía con ellos parte de sus defectos, como su obsesión por el conocimiento y su locura.

Reconoció estar cansado de vivir en el exilio, en esa plataforma a la que había aprendido a llamar hogar, pudiendo acceder únicamente al mundo que había creado para ser el escenario de su osadía, incapaz de romper el sello que había forjado para separar su mundo del resto del universo. De este modo, quedó recluido junto a un grupo de titanes que compartían su curiosidad por la posibilidad de crear vida.

Les contó que sabía de su llegada, que conocía la razón de su viaje y que estaba dispuesto a ayudarles. Les explicó en qué consistía exactamente el quinto elemento de la esencia y se lo ofreció con estas palabras:

—Tengo lo que habéis venido a buscar, y os lo podéis llevar si queréis. —
Cuando terminó la frase el grupo se quedó en silencio.

Había oscurecido y empezaba a hacer frío en ese lugar. De manera inconsciente, se habían acercado los unos a los otros para acumular algo de calor, pero estaban tan concentrados en las palabras del titán que no se habían entretenido en sacar ropa de abrigo.

—Entonces, ¿tenéis una piedra filosofal? —habló Mirna por fin. Todos la miraron mientras lo hacía.

—Sí —fue la respuesta de Aválymar—. Venid, os la mostraré.

Sin mediar palabra, los héroes de los Páramos se levantaron de sus asientos y siguieron a su anfitrión hasta una estancia absolutamente despejada. Cuando llegaron pudieron ver que había en el centro un soporte sobre el que se encontraba una burbuja del tamaño de un yelmo. La burbuja estaba llena de agua y contenía, para la sorpresa de todos, una llama ardiendo en su interior.

La Ilusionista la miró perpleja. Sabía que las piedras filosofales eran elementos contradictorios, una mezcla de naturaleza anti-natural no mágica,

pero nunca había visto una ni conocía a nadie que lo hubiera hecho. Había buscado uno de esos objetos a lo largo de las Montañas del Fin del Mundo, tras el último reino al norte del Continente de los Humanos, persiguiendo monstruos de naturaleza ígnea a través de un océano de hielo, o en volcanes rodeados de nieve, pero nunca pensó que encontraría uno bajo la forma que tenía ahora mismo ante ella.

—¡Sorprendente! —exclamó sin aliento, mientras se acercaba hipnotizada a la burbuja. Al hacerlo se dio cuenta de que estaba flotando sobre su pedestal, y no apoyada en él como parecía de lejos. Su brillo era especial.

Despedía unos destellos impropios de ninguna otra superficie, debido a que la luz provenía de su interior. Era mejor que ver un amanecer en la playa y disfrutar de los reflejos del sol en las olas. Era, más bien, como si el fondo del mar tuviera su propio sol y se iluminara desde su interior, casi una luz proyectada sobre el reverso sumergido del oleaje. La experiencia era deslumbrante.

Su mente empezó a divagar. Se planteó cómo se la podría llevar, cómo cogerla, dónde la guardaría, imaginó la cara de Alfredo al verla. Pero la voz de Neila le devolvió a la realidad.

—¿Qué queréis a cambio?

—Nada —respondió el titán—. Que os la llevéis nos libera, libera nuestra conciencia.

—¿Por qué? —insistió la ladrona—. ¿Qué relación tenéis con este objeto?

—Este objeto, humanos, es la llave de la celda que nos mantiene presos, que nos separa del juicio de nuestros hermanos. El juicio de aquéllos que no compartieron mi experimentación y que llevan siglos tratando de romper el sello bajo el que los encerré para que no pudieran entrar en vuestro mundo, pues su intención es acabar con todos nosotros. Ésta es la clave de nuestra redención —contestó solemne—, y os la estoy ofreciendo.

—Pero entonces —intervino Zahir—, si nos la llevamos moriréis.

—Inevitablemente, todo cuanto existe muere en algún momento— respondió.

—Sí, pero ¿qué pasará entonces con nosotros? —interrumpió el guerrero de Azur, atónito—. ¿No estaremos sentenciados también?

—No os preocupéis, contendremos a nuestros hermanos el tiempo suficiente para que os podáis marchar —aclaró Aválymar—. Después de todo, os lo debemos.

—Ya. ¿Y después? —preguntó Jasón con cierto tono insolente—. Cuando

hayáis muerto, cosa que aún está por discutir, ¿qué les impedirá atacar Valmariox? —El gesto del titán se tornó gris, su mirada se volvió más severa y contestó.

—No sólo atacarán vuestro mundo, sacerdote. Lo tomarán por la fuerza, lo conquistarán con el paso del tiempo, os condenarán y someterán, os esclavizarán y, aquellos a los que no puedan dominar, serán aniquilados. Vuestro espacio en el universo dejará de existir para todas las razas que lo compartís. —Hizo una pausa y los miró—. Pero eso sucederá, más pronto o más tarde, los liberéis o no.

El grupo se había quedado petrificado ante tal manifiesto de genocidio. Taziah no podía hablar, sólo lloraba en silencio, dejando rodar las lágrimas por sus mejillas hasta el suelo. Observaba la escena a través de una pequeña cortina formada por sus cabellos delante de sus ojos, por tener la cabeza agachada, y sentía angustia. Al mirar a sus compañeros se dio cuenta de que, aunque lo expresaran de otro modo, todos estaban igual.

—Mirna... —dijo Jasón, mirando fijamente a su amiga, y usando ese tono característico que empleaba cuando la opción que se manejaba no era viable.

—Alfredo me va a matar —fue la respuesta de la Ilusionista, dando a entender que había comprendido la situación. Finalmente susurró sin pensar— ...tan cerca.

Por un momento, los aventureros respiraron tranquilos.

—Como parece que declináis mi oferta, tengo otra propuesta —dijo Aválymar aguardando una respuesta.

—Te escuchamos —respondió Mirna, tomando una vez más la decisión por todos.

—Quedaos con nosotros. Tenemos tantas cosas que enseñaros antes de nuestra extinción, que sería una pérdida irreparable para todos que no las pudiéramos transmitir. —La compañía intercambió miradas detrás de la Ilusionista, que parecía ansiosa por responder. Esa actitud dubitativa no pasó desapercibida para el líder de los titanes—. No me contestéis ahora. Comed algo, habladlo entre vosotros y dadme una respuesta mañana. Recordad que para nosotros ha sido también una buena experiencia tener a nuestros hijos en nuestra propia casa. —Justo antes de marcharse se dio la vuelta y añadió unas palabras—. Con cinco años sería suficiente para saciaros, estoy seguro.

Aválymar abandonó la estancia mientras un par de titanes llevaban a los humanos bandejas llenas de fruta, y allí quedaron los héroes de los Páramos.

—De acuerdo —comenzó Zahir—, ha quedado claro que nos vamos sin la

piedra, ¿no?

—Sí, eso he entendido —le apoyó el joven Dokif—. Y si puede ser hoy, que no sea mañana. Está claro que este asunto nos viene grande. Nos hemos equivocado.

—No sé, ¿y nos van a dejar ir así, sin más? —puntualizó la Matamagas con su habitual desconfianza—. Creo que quieren algo más.

—Sí —intervino Taziah algo más tranquila—, que nos llevemos la piedra.

—O que nos quedemos el tiempo suficiente para convencernos —añadió Jasón, consciente de que la Ilusionista no estaba participando en la conversación—. Hay que salir de aquí. Pasaremos la noche, nos despediremos cordialmente y él cumplirá su promesa de devolvernos allá de donde vinimos.

Dokif comenzó a preparar la noche, sacando mantas y prendas de abrigo, ofreciendo la primera a Taziah y rozando deliberadamente su mano al dársela. Estas últimas horas habían sido duras para todos, pero la soldado lo había expresado con lágrimas y el guerrero sentía especial compasión por ella. Ahora empezaba a entender lo que significaba pertenecer a una compañía de aventureros. Tantas dificultades, tantas heridas y tanto dolor compartido unían, más de lo que en un principio había pensado.

Llevaba con el grupo tan sólo dos años, y apenas unos pocos meses con Taziah, pero tenía más confianza con ellos que con muchos miembros de su propia familia, y creía conocerlos tal y como eran en realidad. Al fin y al cabo, la adversidad acaba obligándole a uno a mostrarse tal cual es.

Una vez hubo preparado el campamento improvisado notó que sólo él se movía. Los demás estaban mirando la burbuja con la llama, la piedra filosofal, y a todos les turbaba su presencia por el recuerdo de lo sucedido ese día. Pero ese momento se acabó cuando la hechicera se pronunció sobre la propuesta de Aválymar.

—Yo me quedo. —Su frase provocó un revuelo entre los aventureros y hablaron todos a la vez durante unos segundos. Fue Jasón quien habló, al fin, con más decisión.

—No me lo puedo creer —empezó diciendo—. No me puedo creer que vayas a dejarnos en este momento, Mirna. ¿Esto es todo? ¿Ya está? ¿Nos has traído hasta aquí para abandonarnos en el regreso a casa? —Hizo una pausa y la miró fijamente—. ¿Cuántas veces has hecho esto? Dime.

—Entiendo vuestro desacuerdo, pero...

—No, no lo entiendes —la interrumpió el sacerdote—. Si lo entendieras no te quedarías, aunque sólo fuera por compromiso. Mirna, nos lo debes. Vuelve

con nosotros.

—Es verdad lo que dices Jasón —reconoció la hechicera—, pero también tengo otro compromiso que me ata. Llevo persiguiendo el conocimiento toda mi vida, y hoy lo tengo aquí, ante mis ojos, y me lo están ofreciendo sin reservas. Sea sincero o una artimaña, es un riesgo que estoy dispuesta a correr. Si me quedo os fallo a vosotros, y si me marchó le fallo a todo lo que he querido siempre, y a todas las personas que esperan más de mí.

—¿Qué personas, Mirna? —insistió el sacerdote—. ¿Dónde están las personas que esperan más de ti? Desde luego, aquí no, porque nosotros nunca te hemos pedido nada ni tampoco te hemos reprochado nada. Te lo estamos pidiendo ahora. Mirna, vuelve con nosotros.

—Lo siento, no puedo. La decisión ya está tomada.

—Es tu última palabra, supongo —habló Jasón.

—Sí —dijo la hechicera—. Ya lo habéis oído, sólo serán cinco años.

—Mirna, en cinco años todo lo que conoces puede haber cambiado —dijo Neila—. Podemos haber muerto. Puedes incluso morir tú. ¿Y la abadía? ¿Y Kroggn? ¿Qué hay de tu pueblo y de la promesa que le hiciste?

—Amigos, tendréis que luchar vosotros esa batalla por mí. Hasta que regrese.

—Mirna —interrumpió Dokif—, esta gente ha reconocido que somos fruto de un experimento. No descartes la posibilidad de que lo sigamos siendo y te quieran para algo más que para enseñarte lo que dicen saber.

—Ya he pensado sobre esa posibilidad y la he descartado —fue su respuesta—. Podéis estar tranquilos, si quisieran algo de nosotros ya lo habrían tomado.

—Lo que quieren es que nos llevemos la llave, que abramos el portal a sus congéneres, y a eso no nos pueden obligar —dijo Neila, incapaz de entender cómo era posible que alguien de las características de la Ilusionista no viera algo tan evidente. Sin duda la sed de conocimientos la había anulado por completo.

—No voy a llevarme la piedra.

—Eso tú no lo sabes —dijo Jasón.

—Si quisieran que nos la lleváramos podrían obligarnos, de eso estoy segura.

—¿Y si tiene que ver con la voluntad? —intervino Zahír—. ¿Y si tienes que querer llevártela para poder hacerlo? A eso no hay poder que te obligue. Tus deseos son sólo tuyos.

—Pues entonces, mejor todavía. Escuchadme bien, no me quiero llevar la burbuja.

—Eso no es... eh... exacto, Mirna —continuó el psíquico—. Tú sí que quieres llevártela, pero temes las consecuencias de hacerlo. Dicho... dicho de otra manera, en esencia tú deseas llevarte la piedra filosofal, has hecho un viaje de meses para conseguirla, te has arriesgado en otras ocasiones para llegar hasta ella. Mirna, te has puesto en peligro y has puesto en peligro a gente que quieres por tenerla. Ése es un deseo poderoso que, manipulado correctamente, te puede dar problemas. Recuerda nuestros ejercicios.

—Los tengo presentes Zahr. Sé de lo que hablas.

—Mirna —añadió—, no puedo conectar con estas criaturas. Sus mentes son absolutamente herméticas, son muy poderosas para mí, y sospecho que pueden escuchar también nuestros pensamientos, pero me ocultan los suyos.

—No os preocupéis, en serio, estaré bien. Tengo una corazonada.

—Perfecto —respondió el hijo de Seíl, sarcástico— No te reconozco —dijo dirigiéndose a la hechicera. Sin más argumentos, cogió su manta y se fue a dormir. El resto hizo lo mismo, aunque no conciliaron el sueño fácilmente, pues la discusión había sido muy tensa y ninguno podía quitarse de la cabeza los posibles riesgos que corría la hechicera quedándose en ese lugar.

CAPÍTULO 10. UN NUEVO INTENTO

Habían pasado tres meses desde su accidente en el laboratorio, pero Alfredo ya estaba prácticamente recuperado. Había perdido algo de vista en el ojo izquierdo y tampoco oía muy bien por ese mismo lado. Además, a veces se le enganchaba un poco la mandíbula cuando se reía y, si no tenía cuidado al comer, se le quedaba la boca abierta unos segundos hasta que le volvían los huesos a su sitio.

Hoy entraba por primera vez en el laboratorio desde el incidente ya que Katias, por la seguridad de todos, se lo había prohibido hasta su completa recuperación. Aunque el alquimista aún no se encontraba bien, con la excusa de revisar el inventario y realizar una mezcla que aceleraría su recuperación, convenció al mago para entrar antes de lo previsto. Su intención era retomar el experimento que había provocado la explosión en el laboratorio, pero sólo hablaba de ello con su jovencísima aprendiz, Midark. Ella era la única persona de toda la abadía que lo tomaba en serio. De hecho, si se paraba a pensarlo, era la única persona de toda la aldea que lo respetaba a él y a sus descabelladas ideas. Se sentía reconfortado cuando se encontraba en su compañía.

Cuando entró en el laboratorio, Katias estaba dentro esperándolo.

—Buenos días amigo, hoy has madrugado —saludó el siempre afable ex- adivinador mientras se levantaba para recibirlo.

—Sí. Tengo mucho trabajo —contestó el anciano dándole a entender que no tenía ganas de hablar.

—Muy bien. ¿En qué puedo ayudarte? —se ofreció amablemente, pero Katias no consiguió engañar al viejo con esa actitud cooperativa, pues no pensaba quitarle la vista de encima al temerario alquimista y éste lo sabía. El ex- adivinador siempre tenía buenas intenciones, pero esta vez Alfredo, que no solía tenerlas, prefería trabajar solo. Por eso buscó una excusa para quitárselo de encima.

—Necesito un puñado de acónito, una pizca de matricaria, dos raíces de diente de león y artemisa en polvo. —Alfredo intentó parecer distraído mientras enumeraba los componentes para no delatarse, pues no era muy buen actor.

—De acuerdo. —El mago se dio la vuelta hacia la estantería, pues conocía de sobra todas esas hierbas y sabía dónde encontrarlas—. Qué extraño —murmuró al instante—, juraría que tenía artemisa la última vez que miré.

—Le dije a Midark que usara un poco para un ungüento la semana pasada —argumentó Alfredo tembloroso por la mentira que estaba contando—. ¡Seguro que no la repuso! ¡Siempre hay que estar encima de esa niña! —balbuceó fingiendo estar molesto.

—No le eches la culpa, ha estado muy ocupada últimamente. Además, es una hierba muy fácil de conseguir —trató de tranquilizarlo—. Seguro que cuando estés dispuesto puedes ir tú mismo y recoger toda la que quieras.

—¡Imposible! —gritó alterado. Es de vital importancia que... —El resto del mensaje se perdió entre toses y espasmos y es que, a pesar de su fingida ira, todavía no estaba en condiciones para reanudar sus experimentos.

—Está bien, amigo. No te alteres —le pidió el ex-adivinator acercándose para sujetarlo, aunque el alquimista reusó su ayuda haciendo aspavientos—. Vuelvo en un par de horas. Pero relájate, es tu primer día.

Con estas palabras salió del laboratorio dejando solo al anciano, que lucía una siniestra sonrisa victoriosa. Dos horas era justo el tiempo que necesitaba para prepararlo todo antes de que Katias se diera cuenta de que pretendía repetir el mismo experimento que le había llevado a estar convaleciente y a casi incendiar toda la abadía.

Llevaba años intentando encontrar un método mágicamente asequible para comunicarse con Mirna ya que, dada su inquietud, rara vez estaba mucho tiempo en la abadía. En una situación normal habría bastado con una carta o una paloma con un mensaje, pero no era habitual que la Ilusionista revelara siempre su destino, por lo tanto, Alfredo, siguiendo las órdenes de ésta, tomó la decisión de dar con la fórmula y el hechizo necesarios para localizarla. Esto también le venía muy bien a él para saber de cuánto tiempo disponía para ordenarlo todo antes de que regresara, reponer los libros, crear las pócimas que había bebido y arreglar todos los desperfectos ocasionados por los experimentos que había realizado sin su consentimiento.

Además de éstas, y muchas otras opciones igual de justificables, tenía en esta ocasión un mensaje que valía el perdón de todas sus afrentas. Debía comunicarle urgentemente que había descifrado el libro de «La tribu de las sombras» que Mirna llevaba años estudiando. Obviaría comunicarle que él lo había logrado en tan sólo tres meses para no herir su delicado orgullo, pero lo cierto era que había descubierto algo asombroso. El libro era un mapa. No se

trataba de que en el libro hubiera un mapa, sino que el libro en sí mismo, era un mapa. Así pues, se arremangó las mangas de su túnica roída y se dispuso a prepararlo todo para su experimento.

En unos pocos minutos, la perfecta colocación de cada ingrediente en las estanterías y la buena disposición de probetas, odres, cuencos, redomas y pergaminos que había procurado Katias durante la convalecencia del anciano, se vieron desordenados por el afán de Alfredo ante un nuevo proyecto. Aún le dolía todo el cuerpo, pero se sentía bien, muy bien.

CAPÍTULO 11. LA DESPEDIDA

Cuando Dokif abrió los ojos ya estaban todos despiertos. Esa noche había descansado mal y poco dadas las circunstancias, pero al parecer, todos habían empezado el día como era acostumbrado.

Taziah, como cada mañana, estiraba sus músculos para despertarlos, esta vez en compañía de Neila. Al joven guerrero de Azur le parecía una visión deliciosa ver cómo lo hacían. Las dos tenían mucho equilibrio y más o menos la misma altura, por lo que realizaban figuras bastante simétricas. Pero más allá del valor artístico, ambas jóvenes tenían unos cuerpos muy entrenados y, en la tensión producida por el ejercicio combinado, resultaban toda una motivación inconsciente para los pensamientos del guerrero. La soldado se dio cuenta de que el guerrero de Azur las observaba con aspecto soñoliento y, con un gesto de su cabeza, le indicó que se uniera como hacía habitualmente. Dokif le devolvió el gesto cogiendo una hogaza de pan, indicándole que prefería desayunar primero.

Zahír permanecía sentado, con las piernas cruzadas, y sus antebrazos apoyados en sus rodillas en una posición relajada. Mantenía la espalda erguida, los ojos cerrados y emitía un arrullo casi imperceptible con su garganta, que sólo interrumpía para respirar profundamente cada pocos minutos.

Jasón estaba de rodillas sobre una manta, sentado sobre sus pies, con la cabeza agachada y sosteniendo el medallón, con ambas manos, a la altura de su frente. Sin duda oraba, pero esta vez parecía preocupado, pues en ocasiones movía la cabeza negativamente, resignado.

Por su lado, Mirna leía su grimorio de viaje, apenas un libro de bolsillo comparado con los que tenía en su biblioteca, y mezclaba algunos componentes. Preparaba, como era típico en ella, todos los hechizos que creía que necesitaría para ese día, los preparaba hasta el límite, para que su cuerpo absorbiera la energía necesaria para liberarlos con un solo gesto, o incluso con una mera palabra llegado el caso.

Por fin, Dokif acabó su desayuno, pero en vez de entrenar, se dedicó meditabundo a limpiar su equipo y a afilar su mandoble nuevo, regalo de Jasón, antes de emprender el camino de vuelta.

Acabados los rituales de cada uno, se dispusieron a hablar con Aválymar para manifestarle sus decisiones. Mirna y Jasón aún no se habían dirigido la palabra.

Salieron de la estancia en la que habían pasado la noche y, casi como si estuviera esperándolos, encontraron a su anfitrión con una comitiva de quince titanes tras él, todos armados.

—Buenos días —saludó Jasón—, y que mis bendiciones sean con todos.

—Buenos días —respondió Aválymar algo forzado, como quien no tiene por costumbre esa formalidad—. ¿Habéis decidido algo al respecto? —Ninguno de ellos contestó de inmediato, pero fue el señor de Kaliastar quien dio la información.

—Nos vamos todos menos Mirna. Ella se quedará por un periodo de cinco años, según nuestro calendario, a menos que decida lo contrario. —Jasón parecía sombrío mientras hablaba en representación del grupo. La decisión no había gustado a nadie y la intensidad con que hablaba el sacerdote era un fiel reflejo del malestar del grupo.

—De acuerdo, ¿y qué vais a hacer con la burbuja? —preguntó el titán con resignación, dando a entender que conocía de sobra la respuesta.

—Ese objeto se quedará aquí durante mucho tiempo —respondió el hijo de Seíl con cierto aire de satisfacción y dejando mostrar su hastío por la pregunta del titán, que parecía regocijarse en su osadía.

—Como queráis —comentó.

Sin más palabras, todo el grupo se giró hacia la Ilusionista para despedirse de ella. Mirna aguardaba frente a ellos para llevar a cabo el protocolo. Después de ese momento ya no los volvería a ver hasta dentro de cinco años.

Cuando este pensamiento se le pasó por la cabeza no sintió nostalgia sino curiosidad por saber cómo evolucionarían todos durante ese tiempo. De todos sus compañeros, le intrigó saber qué haría Jasón de Kaliastar en concreto. Quería saber si volvería a refugiarse en la iglesia de Seíl de Rinderkat, si volvería a ser Necrario o si, por el contrario, se dedicaría a trabajar en el templo de los Páramos. Y Neila, aunque en menor medida, también le suscitaba curiosidad. Quería saber si a su regreso ocuparía un lugar específico dentro de la Mano Negra o si estaría entre rejas por alguna de sus fechorías. En ese momento, la Ilusionista cayó en la cuenta de que el saber ocupaba todos los aspectos de su vida, incluso los que debieran ser más emotivos, pero no era algo que le preocupara demasiado, simplemente lo archivó dentro de su mente como algo sobre lo que reflexionar.

—Nada de caras largas —dijo por fin, poniendo en ello sus mejores intenciones para que no acabara siendo una despedida amarga—. Me quedo por mi propia voluntad y nadie me obliga.

—No me lo recuerdes, por favor —contestó el sacerdote, que besó a Mirna en la frente y trazó un símbolo en ella con su dedo pulgar—. Con esta señal yo te protejo y bendigo, uno nuestros destinos para que viajen juntos. Amiga mía, si me necesitas lo sabré.

—Gracias por todo Jasón —se despidió la hechicera reprimiendo una de sus bromas oscuras, pues se sintió tentada a decirle que, aunque sintiera su necesidad, no podría llegar a tiempo. En lugar de ello, dijo algo muy distinto—. Saluda a tu esposa y a tus hijos de mi parte, no creo que los vuelva a ver muy pronto. —El sacerdote asintió con una sonrisa forzada, por no querer dejarle a su amiga un mal recuerdo suyo.

—No sabes lo que haces Mirna —le dijo Neila como si sus palabras fuesen el seguimiento de la conversación que tuvieron por la noche—. Sólo quieren que te quedes para convencerte de que te llesves la piedra.

—No voy a llevármela, ratera —le respondió burlona—, puedes estar tranquila. Sólo quiero saber, y ellos tienen conocimientos que no encontraré en ningún otro lugar. Ni siquiera con los míos —añadió, refiriéndose a los miembros de la Torre de Alta Hechicería de la Ilusión, donde había aprendido todo lo que sabía de magia hasta hoy.

—Espero que no te equivoques. No olvides que te esperan en la aldea. —Neila se despidió con un gesto propio de la Mano Negra, en señal de camaradería.

—Bueno, eh... hasta dentro de cinco años —dijo Zahir mostrando la sonrisa característica que utilizaba en las situaciones que le resultaban incómodas, en ésas en las que no sabía qué decir—. Ya nos veremos.

—Que te vaya bien Dobleador. Pensaré en vosotros siempre que tenga ocasión —se despidió—. No olvidaré ni tus lecciones ni tus consejos.

—Mirna, ha sido un auténtico placer viajar en tu compañía —dijo Dokif—, nos veremos pronto. Y ten cuidado con el camino que elijas, hay muchas personas que dependen de ti.

—Las deajo en buenas manos —el joven enrojció al oír el cumplido. Mirna no era muy dada a la adulación y creyó que, si lo decía, era porque lo pensaba realmente.

—Ten cuidado, ¿vale? —se despidió Taziah—. Sabemos que compartes nuestros temores, te echaremos de menos.

—No os preocupéis, sé lo que me hago. En serio, marchad. Estaré bien.

Con esas palabras, los héroes, fueron hacia el puente por el que habían entrado en el edificio, acompañados por la comitiva de titanes. Tras ellos quedó Mirna, la Ilusionista.

Ninguno se giró, ya se lo habían dicho todo, pero ella no desvió la mirada del puente hasta que los perdió de vista, cuando Aválymar, sin esfuerzo alguno, invocó un portal que llevaba al desierto de Miglia.

Mirna estaba segura, eran titanes. Los auténticos titanes de las leyendas cuyo poder rivalizaba con el de los dioses. No veía el momento de empezar a estudiar sus secretos y de hacerles todas las preguntas que se había hecho desde niña y que todavía no habían sido satisfechas. Quería preguntarles por ellos mismos, por los secretos de la magia y de tantas y tantas criaturas con habilidades mágicas. Quería resolver los misterios del universo, o al menos añadir algo de luz sobre ellos con el conocimiento de Aválymar, y quería saber hasta qué punto era ella misma capaz de aprender lo que quisiera enseñarle.

Cuando se fueron los héroes de los Páramos, la comitiva de titanes regresó y Aválymar le hizo una pregunta:

—¿Y qué querría aprender una humana de los padres de la humanidad?

—Quiero crear como tú creaste —fue su respuesta.

CAPÍTULO 12. ¡LOS HÉROES HAN VUELTO!

Los Páramos de Dirs, aldea también conocida como Kroggn, era un lugar tranquilo y apacible. Su gente vivía en paz y, siendo un sitio poco transitado, cada uno se dedicaba a lo suyo y colaboraba con sus paisanos desinteresadamente, lejos del ajeteo de las grandes ciudades y sus mercados.

La aldea tenía por ayuntamiento una vieja abadía, unas cincuenta viviendas idénticas de madera y otras tantas de construcción diversa. Entre ellas se contaban una parroquia de Thor, una escuela humilde de magia, unos barracones y, al menos, once o doce talleres de diferentes oficios, todo ello rodeado por una robusta muralla de piedra.

Fuera de ella se podía ver un molino de viento y, cerca de él, una construcción poco avanzada de lo que iba a ser un templo dedicado a la deidad de la vida, Seíl.

Más allá de estos edificios había un río y tras él un bosque, que comunicaba con el reino vecino, Rieorx.

Una caravana de comerciantes pasaba por la aldea cada veinte días para abastecerla de aquello que no podían cultivar en sus campos o criar en sus granjas, en las que se trabajaba lejos de los muros, a dos kilómetros al norte, junto a un vasto cementerio donde sus habitantes enterraban a sus muertos.

El cementerio no presentaba lujosas lápidas ni mausoleos, más bien abundaban las cruces sin nombre, hechas de madera, y las fosas comunes. Su única característica distintiva era una gran estatua junto a la entrada. Se trataba de la representación en piedra de un varón de unos cincuenta años, con barba adusta y pecho amplio, todo un guerrero, en cuya peana rezaba: «Kroggn, el héroe de todos».

La anciana Tuh, vestida con su bata gris estampada en pequeñas violetas blancas, llevaba flores a la estatua y la limpiaba cada poco tiempo. Iba a colocar el último ramo cuando vio a lo lejos cinco figuras que llamaron su atención. Se trataba de cinco jinetes de aspecto variopinto, que cabalgaban hacia los Páramos.

Uno de ellos era un muchacho recio, con armadura de placas y dos espadas cruzadas en su ancha espalda. Hablaba con una joven que llevaba también una

armadura, aunque de otro material. Pocos metros detrás iba otra chica joven, vestía cuero ceñido de colores oscuros, y se veía sobresalir la empuñadura de un cuchillo de una de sus botas. A su lado había un hombre delgado, algo despeinado y de aspecto distraído, que llevaba puesta una cota de cuero y reía por algún motivo de la conversación con la joven. Al otro lado de ella había otro hombre, algo mayor que el anterior. Este último tenía el pelo largo, nariz patricia y fuerte mentón, vestía una capa negra, su porte era severo. También llevaba armadura, era una coraza, y sobre ella brillaba con la primera luz del alba un medallón de oro-cobre que la anciana reconoció al instante.

Con inusitada alegría, Tuh, se giró hacia los campos donde trabajaban los agricultores y gritó tan alto como pudo.

—¡Los héroes han vuelto! —fue el mensaje— ¡Han vuelto! ¡Los héroes han vuelto! —Su voz temblorosa, por la emoción y el esfuerzo, llegó hasta ellos, que transmitieron el mensaje al resto de los granjeros, quienes hicieron lo mismo con sus vecinos. Así, en unos pocos minutos, toda la aldea sabía del regreso de los aventureros.

Pronto, todos empezaron a sacar sus sillas a la calle, la taberna y las posadas hicieron lo propio con las suyas y también sacaron mesas, jarras, platos y barriles de bebida. Aquellos aldeanos que sabían tocar algún instrumento lo hicieron y, en un abrir y cerrar de ojos, había montada una fiesta que ocupaba la calle principal desde la muralla hasta, prácticamente, la puerta de la abadía.

La regente Leonor salió enseguida, pues ya sabía a qué se debía tal jolgorio, pero para su decepción, todavía no habían llegado a los Páramos.

Los héroes aún estaban llegando al cementerio y Tuh les estaba esperando con su último ramo desmenuzado en cinco partes. Cuando Dokif llegó a la puerta, junto a la estatua de Kroggn, la mujer le dio dos ramilletes que él recogió, mostrándole su gratitud con una sonrisa. Se acercó uno a la cara para olerlo y tendió su mano enguantada hacia Taziah con el otro. La soldado lo cogió y bromeó con el joven, ladeando la cabeza mientras suspiraba exageradamente, llevándose ambas manos a la mejilla con el ramillete, como si la estuviese cortejando. Este gesto provocó un inconsciente rubor en el tímido Dokif, que la miró de soslayo indicándole que parara.

Cuando llegaron los otros tres jinetes a la puerta del cementerio fueron recibidos del mismo modo por Tuh. La mujer entregó tres ramilletes a Zahír, que era quien pasaba más cerca de ella. El psíquico compartió las flores con Neila y Jasón, y mantuvo la mirada en la gentil aldeana durante un instante.

A Tuh le vinieron a la mente gratos recuerdos de su infancia, de su vida en general y de sus seres más queridos. Recordó momentos muy especiales que creía haber olvidado para siempre, y tuvo la sensación de estar llevando una vida plena, llena de posibilidades todavía. Los recuerdos despertados al coincidir con la mirada del psíquico convirtieron ése en uno de los momentos más felices de sus últimos años.

Por fin vieron la muralla de los Páramos y escucharon el bullicio desde la distancia.

—¡Música! —Taziah se sorprendió, sonriendo y mirando a su compañero. Pero le contestó Neila desde detrás.

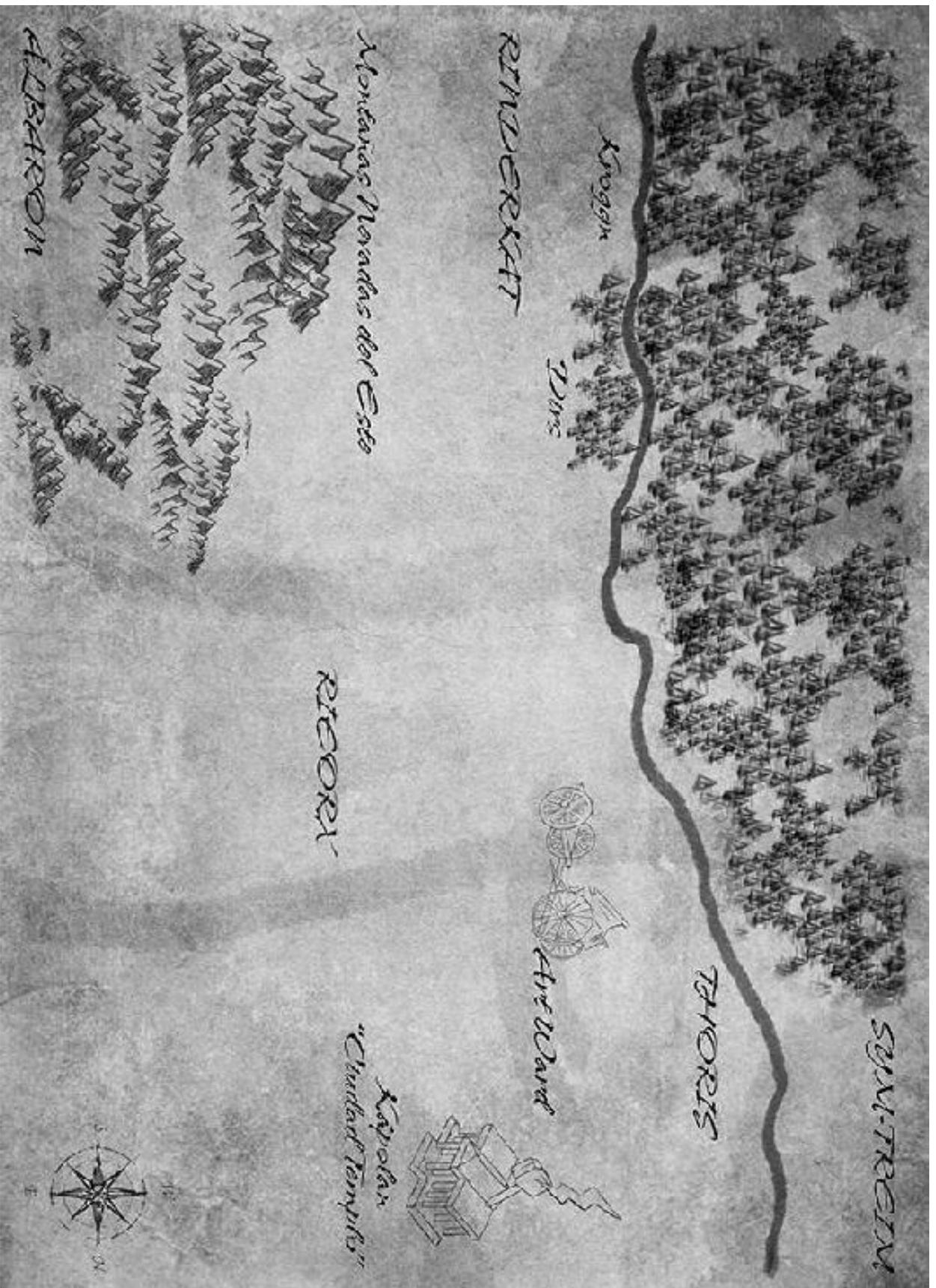
—Sí, siempre que volvemos sucede lo mismo. He conocido gente con carácter festivo —sonrió mientras lo decía—, pero a nadie como a los aldeanos de este lugar.

—Es cierto —dijo Jasón—. Tienen un carácter y una hospitalidad encomiables.

—Bueno Dok —dijo Taziah cambiando de asunto—. Después de regalarme flores supongo que me concederás el primer baile. —Detrás se escucharon las sonoras carcajadas del psíquico, el sacerdote y la ladrona, sabiendo que Taziah jugaba a incomodar al guerrero.

—¡Pues sí! —contestó orgulloso—. Justo después de tomar una buena cerveza. —Las carcajadas del grupo se acentuaron. Habían vuelto a casa.

LIBRO II



CAPÍTULO 1. UN MAR DE PESADILLAS

Con las manos apoyadas en la baranda de proa, Nom observaba el paisaje de brumas que cubría un oleaje inquieto, y a su halcón, que en este momento volaba trazando círculos amplios sobre su cabeza, muy por encima de donde había estado hasta hacía poco el palo mayor. Detrás de ella se podían escuchar los sonidos esporádicos que producían los demás tripulantes sin mucho que hacer y, a su alrededor, los innumerables y constantes crujidos de la embarcación.

En su memoria seguían vívidas aún las imágenes de su huida de Falconnya, así como el recuerdo de la mañana en la que llegó a sus oídos la noticia de la muerte de sus padres, empalados, y la sensación de opresión que se había instalado en su interior desde ese momento. El motivo de su ejecución fue no tener las fuerzas suficientes para seguir el ritmo impuesto por una vida de esclavitud cruel. Con ellos fuera de este mundo, ya no había nada que la atara a aquella ciudad humana en la que vivía, en la que todos los de su raza eran mera carnaza, mano de obra forzosa. En Falconnya no ser humano significaba ser esclavo.

Recordaba con perfecta claridad el momento en el que salió a los campos de caza con el halcón que tenía asignado para su entrenamiento, y con la noticia fresca del asesinato de sus padres. Una vez lejos de la vigilancia de los guardias, liberó al animal para que siguiera su camino. Y sin mirar atrás, echó a correr lo más rápido que pudo en dirección opuesta a la ciudad. Sabía que no tardarían en darse cuenta de su ausencia y saldrían en su persecución. También sabía lo que le esperaba si la alcanzaban. La muerte la acecharía desde entonces en todos los caminos.

Sonrió al recordar el primer atardecer desde su fuga, cuando vio aparecer en el horizonte a Ígnaer, el halcón al que había estado entrenando. La había seguido en su huida y eso para Nom significaba dos cosas: que si el halcón la había encontrado sus perseguidores también podrían hacerlo, y que ya nunca volvería a estar sola, pues con Ígnaer había establecido un vínculo natural que no le era desconocido ya que la joven había nacido con un don totémico.

No se atrevió a parar más que lo imprescindible para descansar, y los días de huida se habían sucedido uno tras otro como en un delirio hasta que se

había topado con aquella extensión de agua inmensa.

Sabía que Falconnya quedaba lejos, pues había estado alejándose constantemente y hacía ya mucho que había cruzado sus fronteras. Decidió recorrer las orillas de lo que parecía un mar y a los pocos días divisó una embarcación cercana a la costa.

Era una carabela, de nombre «Ecurridizo», fabricada en madera oscura y líneas regias que daba sensación de solidez, pero con un aire funesto. Sus tripulantes resultaron ser fugitivos como ella, gente de todas las calañas cuya única meta era escapar de quienes les perseguían en tierra. No iban a atracar más que el tiempo suficiente para hacerse con algunos víveres. En ese momento unirse a una tripulación de fugitivos le había parecido una buena opción, pero el barco había resultado ser un lugar peculiar.

Los primeros días todos la miraban con recelo ya que, pese a que nadie de la tripulación era humano, pocos habían visto a una elfa. Los elfos tenían vidas mucho más largas que los hombres, aunque éstos tendían siempre a considerarlos como si fueran niños o jovencitos porque medían su apariencia siempre bajo los estándares humanos. Muy a menudo olvidaban que bajo un aspecto de adolescente había una elfa que había vivido más de un siglo. Pero ése no debía ser el caso de la tripulación, probablemente lo que les inquietaba era su aspecto de guerrera y la compañía de su halcón.

Bajo su capa ancha se podía ver que iba protegida con una armadura de cuero tachonado. Por la parte trasera del amplio cuello, sobresalía una percha de ave que remataba un ajustado arnés dorsal con dos vainas para sus espadas largas, cruzadas en la espalda, y un arco de buena elaboración sujeto entre ellas. El brazo izquierdo lo llevaba enfundado en un guantelete de cetrería que muchos miraban con curiosidad, como si ese objeto les fuera desconocido.

El oleaje se iba encrespando y Nom notó en la nuca la presión que delataba estar siendo observada fijamente. Al girar discretamente la cabeza pudo ver a uno de sus «camaradas» apartar la vista de ella. No era la primera vez que aquel semi-elfo la observaba. En varias ocasiones lo había sorprendido conversando en voz baja con otro miembro de la tripulación, haciendo comentarios sobre lo alta o delgada que era; lo grácil de sus movimientos; la belleza de sus ojos de un inusual marrón dorado con esa forma exótica que no se podía encontrar entre las mujeres humanas; el brillo de su larga melena castaña; o la delicada forma de sus orejas puntiagudas. Tanta curiosidad podía justificarse, porque elfos había de varios tipos y el semi-elfo, al ser hijo de un elfo y una humana, observaría con más curiosidad las diferencias, pero Nom

intuía que en este caso las intenciones de aquél iban más allá.

Él no había sido concebido como ella en los fosos del castillo de Zilkhar. Cuando Nom tuvo edad de trabajar la marcaron en la frente con el tatuaje de un halcón, para que quedara sellado su destino como esclava y propiedad del rey, y había sido recluida en los campos reales de cetrería para amaestrar halcones de por vida. El halcón era tanto el capricho del monarca como el símbolo de su nación, y ella tenía que adiestrar a los numerosos especímenes de la colección real para que aprendieran a obedecer las órdenes de aquellos a quienes estuvieran destinados incluso sabiendo que, la mayoría de las veces, el cometido de los halcones sería perseguir y dar caza a los fugitivos no humanos que intentaran escapar de las condenas que imponía la ley de la esclavitud. No era un trabajo que los adiestradores hicieran alegremente. Saber que indirectamente contribuían a mantener al tirano y su sistema era siempre un profundo cargo de conciencia.

Volvió al presente cuando sintió el peso de Ígnaer posándose sobre la percha de su arnés dorsal. Centró su atención en el movimiento del barco, el mar estaba agitándose. Sin soltarse de la baranda se giró para ver qué hacia el resto de la tripulación y los vio tensos buscando asideros donde sujetarse. Sin moverse de donde estaba, se sentó en cubierta con las piernas cruzadas y puso al halcón sobre su guante. Nadie a bordo quería repetir la experiencia de ser engullidos por una tormenta como la última que casi los hundió en un diluvio de agua y viento, dejando la nave sin velas, terriblemente dañada y con el timón inutilizado. Desde entonces iban a la deriva en un paisaje monótono de brumas espesas sin ningún punto de referencia para orientarse. Se conformaban con vivir de lo poco que pescaban y beber la poca agua de lluvia que caía cada pocos días, manteniendo siempre las reservas bajo mínimos.

Hacía tiempo que la niebla que rodeaba el barco se había hecho permanente, como si cubriera todo el mar. Incapaces de salir de ella, el ánimo de la tripulación empezó a resentirse y ya corrían rumores de que algo insano se ocultaba entre las brumas. Con la aparición de la niebla también habían comenzado las primeras pesadillas entre la tripulación. Por las noches siempre había más de uno que se despertaba sobresaltado durante el sueño, recordando los horrores que se habían colado en él. Al principio nadie dio mucha importancia a que personas que habían sufrido toda la vida, esperando la muerte en cualquier momento, tuvieran pesadillas. Todos supusieron que la causa sería la desesperación contenida que se liberaba en los sueños. Pero pronto pareció una especie de epidemia.

No tenía que ver con el hecho de haber vivido en tensión desde siempre, o con la amenaza de una muerte inminente, ni siquiera con el hecho de permanecer encerrados por tiempo indeterminado en un barco que no se dirigía a ninguna parte. Era otra cosa, pero ninguno de los tripulantes sabía identificar exactamente el qué.

En cuestión de unos meses la situación empeoró. Empezaron los primeros suicidios. Encontraban a gente ahorcada en sus camarotes o la oían saltar por la borda, perdiéndose entre la niebla, sin ni siquiera verla caer al agua.

La situación que se vivía era una tensa calma, protagonizada por el barco, que parecía haberse estancado en un mar de bruma, y que empezaba a contener a una tripulación desquiciada.

Los elfos resisten mejor los encantamientos, embrujos y maldiciones que otras razas, por eso Nom había visto caer a los más vulnerables uno tras otro, indemne hasta ese momento. Pero al fin, una noche, sucedió.

Había pasado todo el día con un dolor de cabeza terrible que le producía náuseas. Tampoco Ígnaer había estado tranquilo y eso sólo podía significar problemas. En un momento dado, el sueño la venció y sufrió una de las pesadillas más extrañas que había tenido nunca.

Le pareció estar envuelta en una terrible batalla. El escenario parecía ser una ciudad humana dedicada a algún tipo de deidad ya que en los edificios predominaban representaciones en relieve de escenas que bien podrían ser pasajes de un libro sagrado, y el símbolo de un martillo de guerra coronado por rayos estaba tallado en las peanas de las estatuas, en las puertas de los edificios y en los adoquines que empedraban las calles.

Sin duda era una ciudad de civilización avanzada en cuanto a tecnología; se veían construcciones enteras dedicadas a oficios como la forja de diversos materiales, construcción de máquinas de guerra e investigación alquímica, a juzgar por algunos símbolos que así lo anunciaban sobre sus enormes portones de acceso.

Nom parecía encontrarse en lo que debía ser una vía principal, ya que esos portones daban a ella y estaba compuesta por dos paseos adyacentes, divididos por una infinidad de estatuas de personas de lo más variopintas con el detalle común de lucir un medallón con el símbolo del martillo que veía por todas partes.

Avanzó unos pasos por la gran avenida. El suelo adoquinado, la estructura de los edificios, los letreros y las estatuas, todo indicaba que se trataba de una ciudad militarizada. Había varios aspectos de ese lugar que le recordaban

horriblemente a Falconnya, y sintió el pánico como un peso muerto en la boca del estómago que la inundaba desde dentro. Con el corazón golpeando con fuerza sus costillas, corrió a ocultarse tras una de las figuras monumentales, antes de que alguien la viera. Desde ahí observó con detenimiento cuanto le rodeaba.

Había bastantes personas en esa avenida y, por lo que pudo ver, todas eran humanas. Tragó saliva angustiada, y el pensamiento de huir antes de ser descubierta apareció en su mente de forma instintiva, pero antes de que pudiera hacer nada se dio cuenta de que estaba siendo observada con curiosidad por un hombre. Sin duda era algún tipo de guerrero, pues llevaba puesta una coraza, sobre su espalda colgaba un escudo y del cinto una maza. Tenía el pelo largo, una barba frondosa, y sus ojos grises clavados en ella. Hubo un momento de duda en el que Nom barajó varias posibilidades. No sabía si luchar, correr o esperar. Entonces el hombre le habló.

La voz del guerrero era cálida, pero no entendía ni una palabra de lo que le estaba diciendo. No parecía tener malas intenciones, al menos por ahora. Le tendió la mano para que se incorporara; Nom lo hizo sin tomarla. Cuando estuvo erguida, el hombre mostró sorpresa sonriendo y abriendo exageradamente los ojos, hizo un comentario que la joven tampoco comprendió, pero supuso por el movimiento de sus manos que debía ser algo referente a su gran estatura, pues le sacaba un palmo al humano.

El hombre, con un gesto, dejó ver entre sus ropajes un medallón con el símbolo del martillo, lo tocó con su mano derecha y, por fin, pudo comprender lo que le decía.

—¿Te encuentras bien, niña? —dijo sonriendo. Nom le miró desconcertada, hacía mucho tiempo que nadie se refería a ella de ese modo, pero imaginaba el motivo.

Nom aparentaba unos catorce años humanos, pero tenía ciento veinte, lo que, con mucho, era más del doble de los que tenía el hombre de la barba. Sus vivencias y experiencias podían considerarse equivalentes a las de cualquier erudito nonagenario de la raza de los hombres, pero el hombre del medallón desconocía ese hecho. Sin saber muy bien por qué el extraño mostraba interés en ella, le contestó.

—No importa, estoy soñando —le dijo.

—Mi nombre es Binias, soy sacerdote de Thor —respondió aquél—. Pareces desorientada. ¿Has venido sola? ¿Estás con alguien? —Nom miró a su alrededor, indiferente.

—Me llamo Nom Himwath. ¿Dónde se supone que estoy?

—Estás en Kápolan, la ciudad-templo del reino de Thoris. Aquí se encuentra el templo Sanctus de Thor, el mayor de todos los templos dedicados a Él, el dios de los elementos. —Hizo una pausa mirando a la joven elfa y, al percibir su perplejidad, continuó—. ¿Te suena algo de lo que acabo de decirte? —Antes de que pudiera responder se oyó un estruendo, como si una montaña se partiera por la mitad.

Nom se sobresaltó con el estrépito y Binias frunció el ceño, dirigiendo la mirada hacia el lugar del que provenía. El sacerdote de Thor, de pronto, vio algo que le hizo emprender una carrera desesperada hacia la primera calle de la avenida, dando voces de alarma. Puesto que aún tocaba el medallón, Nom pudo escuchar claramente: «¡A mí la guardia!».

La joven elfa desenfundó sus espadas instintivamente, pero esperó inmóvil a ver qué sucedía. Su fino oído detectó mucho movimiento en las calles colindantes, parecía que la milicia de la ciudad se enfrentaba a un enemigo descomunal. Sus pisadas eran fuertes y sus ataques debían ser muy poderosos, pues se oía cómo levantaba los cuerpos de los guardias al golpearlos. También se oía el crepitar de llamas cerca. Nom no podía imaginar el motivo de tanta conmoción, pero pronto lo entendió. Cuando Binias llegó a la primera esquina de la avenida se detuvo en seco. Junto a él se posicionaron los primeros guardias que, aunque no retrocedieron, sí intercambiaron miradas de terror. Enseguida, tomaron la decisión de dispersarse. Binias, giró la cabeza hacia Nom y mirándola directamente a los ojos le dijo algo que se mezcló desde la distancia con el ruido ensordecedor de un cañón de llamas que arrolló al sacerdote y a los guardias, dejando en su lugar cinco cuerpos calcinados, cubiertos con sus armaduras ennegrecidas.

Nom estaba a más de quince metros del lugar donde había surgido la intensa llamarada y, aunque se había cubierto la cara en un acto reflejo, tenía la piel irritada por la quemazón. Cuando miró de nuevo, vio cómo una figura monstruosamente musculada, que llegaba con su cabeza al primer piso de los edificios más cercanos, con ocho ojos en su rostro y de piel bermellón, chasqueaba un látigo cubierto de llamas contra el suelo, destrozando los adoquines allá donde golpeaba. El engendro miró a la joven elfa con sus ocho ojos y ésta sintió cómo su alma empequeñecía.

Se despertó gritando, sobresaltada, empapada en sudor; con la impresión de aquella mirada sobre ella. Le temblaban las manos y le castañeteaban los dientes, sin poder hacer nada para evitarlo. Había sido una de las peores

pesadillas que había tenido en sus ciento veinte años de vida.

Se sentó en su camastro y vio su imagen reflejada en el escudo bien pulido de su compañero de camarote. Tenía la cara enrojecida y, al rozarla con la punta de los dedos, sintió el escozor de la piel irritada, como si hubiese escapado de un incendio por los pelos.

Un escalofrío recorrió todo su cuerpo al recordar en ese momento la última frase que le dijo el humano de su sueño. «Niña, corre a esconderte, donde nadie pueda encontrarte».

CAPÍTULO 2. UNA MALA NOTICIA

Hacía un mes que Dilk no dormía bien. Se despertaba varias veces durante la noche, siempre estaba cansado, tenía sueños extraños y recurrentes, y le costaba pensar con claridad. Había comentado su afección con Falbriz, el párroco, quien le había recomendado que se tomase un tiempo para sí, para organizar sus ideas, sus vivencias y calmar su ánimo.

La vida de recogimiento ya no era para él, no después de haber sobrevivido a tantas aventuras y de haber superado tantos retos, pero al joven sacerdote le preocupaba no estar en la aldea si se presentaban dificultades. De todos modos, no pensaba que su malestar estuviese relacionado con su dilatada vida sedentaria.

Hacía tres días que los héroes habían vuelto de su última cruzada, y su regreso había tenido un sabor agri dulce al hacerlo sin Mirna y comunicar que la Ilusionista estaría ausente durante un periodo de cinco años.

Dilk había tenido la oportunidad de hablar con ellos a su llegada, pero hoy sentía la necesidad de hacerlo de nuevo. Sin dudarlo salió en busca de Jasón de Kaliastar, que solía estar cerca del templo en construcción, fuera de las murallas de la aldea.

Cuando estuvo fuera de los muros de los Páramos lo encontró sin dificultades. El sacerdote de Seíl sostenía un papiro que había cogido de una gran mesa improvisada donde estaban los planos de los arquitectos y, a juzgar por sus gestos, comentaba algo de suma importancia con aquellos que le rodeaban. Junto a él estaban los inseparables Valetta y Cassir, y tres ingenieros del proyecto.

Desde luego, la iglesia de Seíl se estaba tomando muchas molestias en la construcción de aquel edificio santo, pues los ingenieros no eran humanos ni elfos; pertenecían a la raza de los enanos, los mejores constructores de todo el continente por excelencia.

Dilk los distinguió enseguida porque tenían una fisionomía muy característica. Sus rasgos eran menos delicados que los de un humano y todos, sin excepción, lucían barbas formidables. Eran de baja estatura, ninguno llegaba al metro y medio de altura, pero eran mucho más robustos que los hombres, y tenían una fuerza y resistencia sin par. Lo más impresionante de sus

habilidades era, sin duda, todo aquello relacionado con la minería, su profundo conocimiento de piedras preciosas y metales valiosos, y su extraordinaria pericia en levantar construcciones firmes en lugares impensables. Ellos mismos vivían en ciudades excavadas en el interior de las montañas, grutas y cuevas subterráneas, y conocían el trabajo de la piedra como ningún otro en todo Valmariox. Por otro lado, sus servicios no eran baratos, y Jasón contaba nada menos que con tres ingenieros y un arquitecto para su proyecto. Eso era algo que no dejaba de impresionar a Dilk.

Antes de acercarse al señor de Kaliastar aguardó a que terminara de hablar con los enanos. Cassir se dio cuenta de que estaba esperando y le guiñó un ojo con camaradería, indicándole que, en cuanto Jasón acabara, le haría saber que estaba ahí.

Dilk se había interesado por la construcción desde que, hace años, empezaron a levantarla, pero ahora que habían reanudado las obras se había renovado su interés. Nunca había estado tan cerca de un proyecto sagrado tan importante y no podía dejar de pensar cómo sería cuando estuviera acabado.

Dada su curiosidad por ese trabajo, enseguida había estrechado lazos afectivos con Cassir. Era un cruzado bastante accesible, muy amable, y era muy divertido estar con él.

Con Valetta también tenía buen trato, pero no era ni parecido al que tenía con su compañero. Ella no apreciaba del todo su sentido del humor y era una persona algo más fría, pero igualmente encantadora.

Hablando con Cassir, Dilk comprendió cuál era el cometido de cada uno en el que sería el nuevo templo. Valetta, por su parte, se sintió molesta porque su amigo revelara detalles que podían comprometer la seguridad del templo a una persona de la que no sabían demasiado, aunque se tratara de un sacerdote. Por lo que le contó, el cruzado se encargaría de estudiar las posibilidades militares del santuario, la organización de los caballeros templarios y la custodia de la sala de las reliquias, la biblioteca y de aquellas cuestiones relacionadas con la seguridad. Valetta era la encargada de supervisar el sistema de alcantarillado, pasadizos, puertas ocultas, trampas y pozos de aquel lugar. Por lo que parecía iba a ser prácticamente un cobijo para el fiel y una trampa para el intruso.

Cuando la conversación con los ingenieros estaba llegando a su fin, el cruzado se acercó a Jasón y le susurró un mensaje al oído. El seilita se giró con una sonrisa e invitó al sacerdote de Thor a que se acercara. A Dilk le iba a encantar hablar de nuevo con su amigo de Seíl.

* * * * *

No muy lejos de aquella conversación, en la plaza de los Páramos, la gente se agolpaba para ver a los recién llegados y es que, la caballería, siempre resultaba atractiva para el pueblo, sobretodo la caballería Merrik.

Los Merrik eran los caballeros de la corona más destacados y Adamslayer, su rey, uno de los siete caballeros de la guardia personal del monarca del reino de Rinderkat. Compartía ese título con otros seis caballeros de órdenes dispares, siendo los más poderosos los de la Orden del dragón.

Una peculiaridad que separaba a los Merrik del resto era que adoraban y servían a Thor únicamente. Eran monoteístas en comparación con los panteístas caballeros del dragón. A cambio de su fidelidad, Thor, les otorgaba su gracia cuando eran ordenados caballeros, lo que les convertía en unos rivales temibles.

Otra característica en la que aventajaban a muchas otras órdenes era que aceptaban en sus filas a mujeres, costumbre poco permitida en el mundo de la caballería, y que les proporcionaba un número mayor de jinetes. Además, a ninguno de sus caballeros o Amazonas se les permitía empuñar armas encantadas. Ese era su código.

En esta ocasión, Adamslayer, no se había personado en los Páramos para ver a sus viejos amigos, Jasón, Mirna y Neila, sino que había enviado a tres de sus Amazonas recientemente aceptadas en la Orden. Ellas eran Libian de Wasenberg, Kath de Irut y Erliann de Graestor.

Como era acostumbrado, los novicios llevaban una coraza de acero blanco, con el símbolo Merrik blasonado en el pecho, un escudo y un yelmo del mismo material, y una capa de color rojo sangre. Cuando fueran ordenadas como miembros oficiales ya podrían vestir la armadura dorada, insignia de la caballería Merrik.

Llevaban en sus caballos las únicas armas permitidas para los iniciados que eran la lanza, la maza y la espada larga. Sin embargo, no estaba autorizado el uso de arcos, dagas de lanzar, ballestas, y por supuesto, los modernos y poco vistos arcabuces o la rueda-estrella, su variante de una mano. La costumbre hacía, al ser novicio durante años, que ni siquiera los caballeros ordenados manejaran después este tipo de armas a distancia, pero el código ya no hablaba de más restricciones sobre ellas.

Las tres Amazonas Merrik tenían el cometido de viajar por todo el reino

durante dos años, visitando a los aliados de la Orden en el nombre del rey. Llevaban unos pocos meses y todavía figuraban muchos nombres en su lista, pero sorprendentemente, la aldea en la que se encontraban era una visita pendiente de las primeras de la memoria.

Atendieron con cortesía las preguntas de la gente sobre quiénes eran y qué hacían allí, y después preguntaron por el regente de ese lugar siendo unánime la respuesta, nombrando una y otra vez a Mirna, la Ilusionista. Desde luego que ese nombre les sonaba. Adamslayer en persona se reunió con las tres durante horas dándoles instrucciones precisas sobre qué debían hacer en cada lugar, y la lista de aliados del rey se contaba por centenas, pero para él, según intuyeron las tres, los Páramos de Dirs era un punto clave.

No dejaba de sorprenderles que, en todos los mapas y señales de carretera, apareciera el nombre de Kroggn refiriéndose a esa aldea, pero que a la hora de nombrarla todo el mundo lo hiciera por el sobrenombre de «los Páramos de Dirs». Ese era uno de los motivos por el que habían llegado dos días después de lo previsto.

Por lo que habían podido comprobar, Dirs era la última ciudad del reino de Rinderkat si te dirigías hacia el este y tenía cinco pueblos bajo su cuidado. Kroggn era uno de ellos. Además, de los cinco había dos llamados Aliaz, debido a que sus gobernantes eran hermanos gemelos y no se habían decidido sobre cuál de los dos podía bautizar a su pueblo con el apellido de su padre y cuál no, al ser los dos primogénitos. Así pues, tras aprender un poco de historia local, dieron con los Páramos.

Tras el tumulto inicial, consiguieron llegar hasta una posada en cuyo letrero había un dibujo que representaba un cielo azul de ensueño. Su interior era ilustre y acomodado. Había pocas mesas y poca gente ocupándolas. Comían y bebían, brindaban y mantenían conversaciones de lo más dispares, pero todo en un ambiente sosegado. A las Amazonas les dio más la sensación de haber entrado en una biblioteca que en una taberna. Entonces un tipo bajito, de tez morena y ojos saltones, salió de la barra y les dijo con un inconfundible acento albárida:

—Bienvenidas a «Cielo Azul», ¿qué puede hacer el tío Frank por vosotras?
—Las tres se miraron de reojo con complicidad. No hacía demasiado que habían estado en guerra con Albaron, y aún tenían recuerdos de las batallas que libraron contra los albáridas. De pronto, no se sintieron muy a gusto allí, pero un caballero jamás rechazaría una bienvenida tan cortés.

—Una mesa para tres —dijo Erliann, observando que sólo había dos sillas por mesa.

—Y comida para cuatro —añadió Kath, recibiendo la aprobación de sus dos compañeras, que asintieron con la cabeza.

—Enseguida —indicó el tío Frank haciendo un gesto exagerado con sus brazos, indicándoles una mesa libre.

Cogió una silla de una de las mesas de alrededor mientras las acompañaba e invitó a sentarse a Libian, que agradeció el gesto con una sonrisa amable. Por su parte, Erliann y Kath se sentaron por iniciativa propia, lo que hizo pensar al tío Frank que Libian se hubiera sentado también sin esperar el protocolo de la cortesía.

Lo cierto era que se trataba de mujeres, pero no parecían damas, en términos generales. Andaban, vestían y hablaban como guerreros, con paso firme, serias, incisivas en sus comentarios y tono de voz. Iban armadas con mazas y espadas largas, llevaban el yelmo bajo el brazo de forma ruda y vestían uniformadas. Prácticamente las distinguía únicamente por el color del pelo y de los ojos. Erliann era la más vistosa, con un pelo rubio muy largo y los ojos azules, que no era nada común en esa zona del reino de Rinderkat; Kath, también era rubia y tenía los ojos grises, se podía intuir la sangre de los elfos en su rostro, pero quizá de forma muy lejana; y Libian era castaña y sus ojos eran marrones, típico de la zona de Dirs, pero con unas pecas juguetonas, en la nariz y en las mejillas, que el tío Frank recordaría durante mucho tiempo.

La posada «Cielo Azul» llevaba abierta desde que la aldea fue acogida y restaurada bajo el gobierno de Mirna, y por aquí se veían de vez en cuando este tipo de cosas, pero de donde él venía eran del todo inusuales. Las mujeres, en Álbarron, también se dedicaban a la guerra, pero eran magas, brujas, alquimistas, creaban venenos y pociones... rara vez se ponían una armadura y se convertían en guerreros de primera línea. No dejaba de ser un hecho que admiraba de las mujeres kathanas.

Cuando se hubieron acomodado puso tres copas, tres platos y tres cubiertos, pero siguiendo las instrucciones de Kath, puso cuatro raciones de bebida y comida sobre la mesa. Se disponía a dejar a las Merrik con sus asuntos cuando Erliann de Graestor, la amazona de los ojos azules lo detuvo con una pregunta.

—Posadero —le llamó—. Tenemos entendido que en este lugar hay un templo de Thor. ¿Podrías indicarnos dónde?

—Claro —respondió él—. Pero no es un templo propiamente dicho. Más

bien es una pequeña parroquia, quizá por eso no habéis reparado en ella al llegar. Se encuentra cerca de la plaza central, tiene el aspecto de una casa baja. La reconoceréis porque su fachada es blanca, sólo eso, no luce el emblema del martillo en su puerta.

—Gracias —dijo la Merrik—, sin tu ayuda nos habría costado encontrarla. —Dicho esto sacó unas cuantas monedas de cobre y las dejó sobre la mesa. Había más que suficiente para pagar lo que tomarían.

Mientras el tío Frank recogía las monedas observó un detalle que le llamó la atención. En la maza de Erliann había una palabra tallada en katiano, idioma que el posadero conocía tanto hablado como escrito, lo cual le llevó a suponer dos cosas. La primera era que la amazona Merrik era una mujer culta, más allá de la guerra y las armas, y que sentía respeto por la lengua escrita. La segunda, que esa maza tenía historia, por lo que la amazona debía tener sangre de héroes, probablemente debido a alguna hazaña de sus antepasados en la que esa arma había estado implicada, pues ella era demasiado joven como para haber participado en grandes batallas. La palabra que había tallada en el metal de la empuñadura decía «Quebrantadora» y el posadero, aparte de unas cuantas suposiciones al respecto, se quedó con las ganas de conocer el motivo por el que una maza común pudiera haber sido bautizada con un nombre tan sanguinario. El tío Frank se descubrió observado por las Amazonas mientras miraba el arma y decidió volver a su trabajo antes de incomodar a las recién llegadas.

Cuando las mujeres terminaron con las viandas salieron de la posada y, de camino a la parroquia, se fueron encontrando con algunos de los habitantes de los Páramos, que iban saludándolas a su paso como si siempre hubiesen pertenecido a la aldea.

De camino al lugar indicado por el posadero, iban hablando de su entrenamiento, sus planes de futuro y de lo que harían con sus vidas cuando fueran investidas con la armadura dorada de los Merrik, siendo un objetivo común entrar en combate para defender los ideales de su Orden.

A pesar de que las calles no estaban muy transitadas y que todos los edificios eran casas bajas, les costó unos minutos encontrar la parroquia, pero tras girar un par de esquinas la vieron. Era tal y como les habían descrito, no se diferenciaba del resto de las casas más que por su tamaño y el color de sus paredes blancas.

Al entrar percibieron el ambiente solemne que suele rodear este tipo de lugares, dedicados a un dios. Olía a incienso y estaba iluminado por las

últimas luces del día, que se colaban discretamente por las ventanas abiertas. Al fondo, junto a un altar bastante humilde, estaba el párroco limpiando el que sin duda era su hogar. Parecía perdido en sus pensamientos, por lo que decidieron no interrumpirle, con la intención de presentarse más tarde.

Las tres mujeres ocuparon los últimos bancos, se postraron sobre su rodilla derecha y unieron las palmas frente a sus caras. Cada una pidió en silencio.

* * * * *

Falbriz, sin percatarse de la llegada de las tres amazonas, limpiaba los bancos libres de la sala de ceremonias, que ocupaban casi toda la planta de la parroquia. Le hubiese gustado poder hacer eso cuando no hubiera nadie rezando, pero puesto que nunca cerraba la puerta principal, siempre había algún feligrés rondando, de día y de noche.

Este edificio de Thor era visitado principalmente por gente de la aldea. Siempre las mismas personas que no se cansaban de dar las gracias por lo que tenían, y es que ese pueblo había sufrido mucho durante toda su vida.

Al ser Dirs la primera ciudad de la frontera, durante la guerra, fueron el primer objetivo de Álbaron, así como de los saqueadores y de alimañas como los trasgos, los ogros y demás criaturas infectas de lo más profundo del bosque. Hasta que no llegó Mirna y les ayudó a combatir la última oleada de pieles verdes no estuvieron a salvo del todo.

En la última batalla, la que devolvió a los monstruos de nuevo al bosque, perdieron todo lo que querían por no abandonar su hogar. Murieron padres y madres, murieron hijos y abuelos, maridos y esposas, y murió Kroggn, el héroe que fundó ese asentamiento frente a la abadía de unos monjes que vivieron allí mucho tiempo atrás.

Tras la llegada de la Ilusionista con sus aliados, el rey de Rinderkat les facilitó el oro necesario para reconstruir sus casas; el rey de Lieniox, y líder de la caballería Merrik, prestó a sus tropas para que los protegieran hasta que pudieran hacerse fuertes; y llegaron enviados de Thor y construyeron una parroquia. El pueblo empezó a llenarse de aventureros, gente tan poderosa como impredecible, pero que mantenían a raya a los posibles invasores. Se creó un consejo, una milicia y, con el tiempo incluso levantaron una muralla, restauraron la abadía, el molino y los campos volvieron a ser fértiles gracias al poder de Seíl, canalizado a través de Jasón de Kaliastar. La gente no olvidaba todo lo que habían hecho y hacían por ellos. Por eso los llamaban

héroes, porque lo eran.

Falbriz era muy consciente del sentimiento que movía al que se había convertido en su pueblo, y del motivo de tantas visitas a la sala de oración, incluso había ancianos que iban hasta tres veces al día. Él mismo se había convertido en el líder espiritual de la comunidad y se sentía orgulloso de que le hubieran elegido a él para consolarles y guiarles.

Absorto en sus pensamientos como estaba, no oyó al caballo que se acercaba hasta la puerta ni a su jinete entrando en la parroquia a la carrera. Y es que una de las ventajas de ser un pueblo fronterizo era que las noticias también les llegaban antes que a los demás.

—¡Pastor! —gritó el jinete, llamando la atención de Falbriz, los dos parroquianos que había en ese momento sentados en la primera fila, y las Merrik que oraban junto a la puerta.

El párroco se giró sorprendido y vio a un heraldo corriendo hacia él. Vestía un uniforme imperial que hacía tiempo que no veía. El joven sudaba y tenía el aspecto de un viajero agotado. A su entrada se levantaron las tres amazonas. Falbriz no se había dado cuenta de su entrada, de haberlo hecho se habría dirigido a ellas para presentarles sus respetos, ya que la armadura que llevaban era conocida por el párroco como la que protegía a la caballería Merrik.

—Decidme, viajero. —Falbriz se dirigió al muchacho—. ¿Qué es lo que os apremia?

—Señor, traigo un mensaje para Rinderkat —dijo agitado.

—Pero, ¿para la capital? —preguntó el párroco, perplejo por la falta de precisión del mensajero, que tenía un fuerte acento extranjero.

—No... bueno, sí. O sea, quiero decir...

—Tranquilo, joven. Tranquilo. —Falbriz puso una mano en el hombro del muchacho y le invitó a sentarse en uno de los bancos.

El párroco se puso de cuclillas con los codos apoyados en las rodillas del mensajero, mientras lo miraba con aire sosegado. A pesar de que era poco mayor que el chico, su experiencia como pastor y su clase social, le habían acostumbrado a tratar como muchachos a las personas que aún no habían cumplido la veintena.

—Algo me dice que tú conoces el mensaje que quieres transmitir, ¿me equivoco? —dijo Falbriz reanudando la conversación.

—Sí, señor. Conozco el mensaje —respondió el joven.

—Vienes de Thoris, ¿no es así?

—Sí, señor —volvió a contestar el mensajero algo más tranquilo.

—¿Y de quién es el mensaje que traes? —Según terminaba esta pregunta el párroco cayó en la cuenta al ver en el pecho de la camisa del mensajero el emblema de la corona, que debía venir de parte del rey. Tragó saliva y, con un nudo en la garganta, esperó la respuesta.

—Vengo de Kápolan, señor —fue la respuesta del heraldo.

—¿Y qué sucede en Kápolan? —Al hacer esta pregunta casi se le quebró la voz, pues bien sabía que allí estaba el templo Sanctus de Thor, al que todo acólito que aspira a servirle debe peregrinar antes de ser ordenado, como él mismo tuvo que hacer en su día. Un viaje tan largo, a dos reinos de distancia, sólo podía significar problemas.

—Está siendo atacado, señor —dijo el mensajero sin hacer apenas una pausa y resuelto a contar toda la historia de seguido—. Todo empezó hace dos meses, cuando encerraron con brujería a todos sus habitantes. Nadie puede entrar. Nadie puede salir. Están acabando con todos. El archidiácono teme que lleguen al Museo de las Reliquias. Nos enviaron a todos los mensajeros desde la capital del reino para llevar el mensaje a todas las iglesias de Thor que encontráramos. Yo vi ésta de casualidad, ya me marchaba de aquí cuando vi el símbolo Merrik en los caballos de la puerta y lo reconocí como miembros de la alianza.

—¡Maldición! —exclamó la Merrik Kath, indignada por la información sobre Kápolan.

—No blasfemes en la casa de Thor —le reprochó Libian, airada por las noticias y por la falta de decoro de su compañera.

—Muy bien joven —continuó Falbriz—. Dame el mensaje. Sé quién puede ayudarnos a luchar y a extender las noticias más rápidamente. —Hizo una pausa mientras se levantaba y tomaba el pergamino con el sello del rey de Thoris—. Si te quedan fuerzas reza, heraldo. Va a hacernos mucha falta.

Con estas palabras, Falbriz, salió de la parroquia, acompañado de las tres amazonas. Mientras caminaba en busca de Dilk podía escuchar cómo se organizaban las tres recién llegadas.

—Bueno, ya sabemos de qué va esto —comenzó a decir Erliann—. Kath, tú avisarás al rey, parando en cada iglesia de Thor que encuentres de camino a Lieniox, eres con mucho la más rápida de las tres cabalgando.

—Tienes razón —asintió—. Pero Thor sabe que iría ahora mismo hacia Kápolan.

—Libian, tú continuarás nuestro camino. Alguien tiene que seguir con lo

que ha sido la voluntad de Adamslayer, nuestro rey —le dijo a la segunda.

—De acuerdo, Merrik —aceptó Libian apretando los dientes. Sabía que Erliann estaba tomando buenas decisiones, pero como su compañera Kath, habría preferido luchar en primera línea—. ¿Y cuál será tu cometido?

—Yo seré la primera de la Orden en llegar a Kápolan —dijo Erliann—. ¡Qué aquellos que luchan por Thor sepan que cuentan con la fuerza de los caballeros de Rinderkat, y que ello les dé aliento mientras llegan los demás!

—¡Por el rey! —dijeron ambas de acuerdo con lo que había dicho la tercera iniciada.

Habían llegado al lugar donde Falbriz esperaba encontrar a Dilk y, efectivamente, allí estaba.

—¡Dilk! —lo llamó el párroco, sin poder esperarse a estar junto a él para captar su atención. El sacerdote se giró, interrumpiendo su conversación con Jasón de Kaliastar.

La visión era inquietante desde el punto de vista del joven lanza-conjuros. Su amigo Falbriz se acercaba veloz, haciendo notorios esfuerzos por no echar a correr hacia él, con un pergamino en la mano. Detrás de él venían tres personas de la corte Merrik, casi escoltándole y dándose instrucciones con rigor militar, mientras a su alrededor no cesaban los trabajos del templo de Seíl.

—Fal, amigo. ¿Qué es lo que ocurre? —dijo preocupado el hijo de Thor.

—Dilk, está pasando algo —contó el párroco—. Tienes que partir hacia Kápolan, han sitiado la ciudad-templo.

—¿¡Cómo!?! —exclamaron al unísono Dilk y Jasón.

—El heraldo que trajo el mensaje me contó parte de lo sucedido, pero en este pergamino pone más cosas —explicó Falbriz—. Han creado una barrera mística, nadie puede atravesarla. El ejército thorinés no puede entrar y los habitantes de Kápolan no pueden salir.

—¡Pero eso no puede ser! —dijo Dilk con sorpresa—. En la ciudad-templo está el palacio de los paladines, están los sacerdotes de Thor más poderosos del continente de los humanos. Además, hay hechiceros, clérigos, templarios, cruzados... es imposible que estén las fuerzas tan igualadas.

—Hay más —continuó Falbriz—. En el pergamino pone que les está atacando un ejército de criaturas inmundas, con alas y aspecto grotesco, como una especie de gárgolas hechas de carne de otro mundo. Parece que sus fuerzas no se agotan y surgen de algún lugar, en el interior de la ciudad. Dilk, el pergamino habla de los nueve sellos.

—¡Demonios! —Dilk se echó las manos a la cabeza.

—Amigo —intervino Jasón—, creo haberme enfrentado a ese mal en otra ocasión.

—¿Cuándo? ¿Cómo? —preguntó el sacerdote de Thor.

—Fue hace muchos años, cuando conocí al rey de Lieniox —dijo mirando a las Merrik—. La conjura de un nigromante abrió una de las puertas del infierno e invocó a criaturas parecidas. No conseguimos acabar con él, y parece que se ha hecho más fuerte.

—Jasón —habló Dilk—, me marchó. Tengo que irme, y te pido por primera vez desde que nos conocemos que vengas conmigo.

—No tienes que pedírmelo. Yo me ofrezco. —El señor de Kaliastar miró al cielo y añadió—: También vendrán los demás, estoy seguro, pero está anocheciendo. Sabes que no llegaremos muy lejos si partimos inmediatamente.

—Lo sé —reconoció Dilk apesadumbrado.

—Tú prepara tu equipo. Yo me encargo de avisar a todos. Intenta descansar esta noche, si no me equivoco Kápolan está a casi dos meses de viaje. —Con estas palabras, el seilita se marchó hacia la abadía dejando a Dilk en silencio, quieto, en mitad de las obras del templo. También él miró al cielo al tiempo que pidió por no llegar demasiado tarde.

CAPÍTULO 3. UNA VIDA DIFERENTE

Mirna miraba el firmamento observando las estrellas. De este modo era capaz de saber en qué mes se encontraba, pues le interesaba llevar un control exhaustivo del tiempo.

En esta ocasión distinguía perfectamente la constelación de la Cobra, llamada así por la forma serpenteante que describía en el cielo, con la peculiaridad de que todas sus estrellas eran plateadas a excepción de una, que parpadeaba con el movimiento del fuego y era amarilla brillante. Ese hecho hacía que, el mes en el que esta constelación era visible desde el continente de los humanos, fuera conocido como Llama Dorada.

La Ilusionista se tapó al sentir un escalofrío, pues era el más frío de los meses de invierno. Caminó por el puente de los titanes hasta entrar en el edificio principal dispuesta a escribir todas las conclusiones a las que había llegado en el año que había pasado en ese lugar. No se sentía cansada, pero pensar en que hasta dentro de cuatro más no podría salir de allí se le hacía pesado.

Día 14, Llama Dorada, año 346 después de los dragones

Según mis cálculos llevo aquí casi un año, aunque el cielo se muestra distinto en esta parte del mundo. He estado tan sumida en mis propios pensamientos que me ha costado darme cuenta de este hecho.

Ha llegado el momento de hacer balance de esta primera etapa con los titanes. Necesito organizar mis conclusiones, enumerar el inventario de mis logros y hacer una lista con mis objetivos... incluyendo aquéllos que ya sé que no lograré alcanzar.

Hay anotaciones —sobre algunas de las cuestiones que escribo en este diario— en los libros y pergaminos que he llenado con la información y experimentos que se han sucedido a lo largo de este tiempo. En los próximos días dejaré aquí reflejados los datos que, hasta hoy, considero relevantes para seguir adelante con mis investigaciones.

Lo primero a lo que me dediqué cuando me quedé en este lugar, después de la marcha de mis compañeros de viaje, fue a tratar de obtener, secretamente, toda la información que pude sobre mis anfitriones, sin más intención que

satisfacer mi curiosidad sobre aquellas criaturas que, supuestamente, deberían ser las más poderosas con las que nunca me haya encontrado hasta ahora.

A pesar de que su aspecto me intimidó en un primer momento, debido a su tamaño y al aura que desprendían como criaturas milenarias que son, ahora no me da la impresión de que tengan el poder que les supuse. Creo que esto puede deberse a que en mis viajes he vencido a enemigos de mayor tamaño, y con un aura parecida. Es cierto que son suposiciones mías, pues no les he visto entrar en combate, hacer ejercicio o cazar, pero no puedo evitar pensar así.

Un dato curioso, respecto de su fuerza y resistencia física, es que sus ciclos no son diurnos, se organizan de otro modo. No necesitan dormir tan frecuentemente como los humanos ni lo hacen durante tanto tiempo. Por lo que he podido observar su ciclo podría ser estacional o, como mucho, lunar.

Tampoco comen con la misma frecuencia que nosotros, de hecho, en comparación, parece que no hago más que comer y dormir. Sé que esas interrupciones incomodan a Aválymar, que tiene que hacer pausas cada pocas horas para que mi cuerpo atienda sus necesidades más básicas. Por suerte, nunca se me han restringido las visitas a sus jardines, donde cultivan vegetales y frutas, pero echo de menos comer algo de carne de vez en cuando.

Ellos siempre tienen el mismo aspecto pétreo. No les crece el pelo al mismo ritmo que a nosotros, no engordan ni adelgazan, sus músculos no pierden vigor pese a que no hacen nada para mantenerlos así, al menos a simple vista. Entre ellos utilizan un idioma desconocido para mí, aunque cuando tienen que decirme algo lo hacen en común, la antigua lengua de los pueblos humanos antes de la guerra que nos dividió en reinos y lenguas diferentes, durante la primera era, cuando aún existían los dragones.

Sé que dominan el katiano perfectamente porque, cuando no entiendo alguna expresión en la lengua de los hombres, Aválymar la traduce a mi lengua materna, la del reino de Rinderkat. Sospecho que deben de entender todo lenguaje empleado por el ser humano, y es que parece que no tenemos secretos para ellos.

Durante todo este tiempo no se han interesado por ningún aspecto de mi vida ni de la compañía con la que vine, además no tienen normas de protocolo social establecido ni de etiqueta. Aquí cada cual tiene su misión, que es custodiar el puente y el edificio por zonas, a excepción de mi mentor, Aválymar, que dedica su tiempo completo a mi formación, y en la que parece estar muy interesado. No tengo un contacto tan directo con ningún otro titán ni ellos se relacionan tampoco conmigo, ni he tenido ocasión de tratar ningún

asunto con ninguno de ellos.

Una vez permanecí en el puente todo un día, observando con discreción a uno de los centinelas. No custodian por parejas, sino que tienen por costumbre hacerlo solos mientras los otros se dedican a otras tareas, y el turno de guardia puede durar varias semanas de forma ininterrumpida.

El guardián del puente estuvo todo el día mirando al infinito, sin cambiar siquiera de postura. Tenía el aspecto de una estatua escultural y perfecta, siniestramente revestida de carne. Al caer la noche me acerqué a él y le pregunté qué hacía. Me miró como si no hubiera entendido el propósito de mi pregunta. Le dije que no nos habían presentado y cuál era mi nombre. Su respuesta la recuerdo perfectamente un año después, así como el tono de su voz. Dijo: «Me conoceréis como Hyperión», y volvió a mirar al infinito, pero esta vez me dio la impresión de que miraba hacia algún lugar en concreto. No era como hacen nuestros soldados, que fijan la vista al frente, desafiantes, pero sólo como actitud. Hyperión observaba algo, más allá de la posibilidad de mis sentidos, a cientos de kilómetros de distancia.

Tengo sospechas de que mi interés por ellos no pasa desapercibido para mi mentor, que contesta algunas de mis dudas sin que yo las haya formulado en ninguna ocasión. Se me trata bien por el momento, incluso se ocuparon de una incómoda dolencia que padecía desde hacía años, fruto de una vieja herida imposible de sanar por medio de la alquimia o la oración.

Este primer año ha estado lleno de teoría, he comprendido aún mejor la esencia de la magia y, de paso, parte de la esencia de los titanes. Al parecer ellos forman parte, de un modo natural, del entramado de energía mágica que las palabras arcanas desenmascaran. Son, en parte, magia pura. No tienen que invocar palabras místicas ni usar extraños componentes, ni mezclar peligrosas fórmulas. Les basta con querer emplear esta habilidad que, para ellos es como para mí estirar el brazo para coger un tomo de la biblioteca. Creo que es ahí donde reside la fuerza de su poder. Tienen el poder mágico de todas las escuelas de encantamiento contenido en cada uno de ellos. Además, mientras que, para nosotros, los humanos, resulta agotador, ellos lo hacen de forma instintiva y no les supone ningún esfuerzo.

He hablado de este asunto con Aválymar y me ha comentado que, al ser una creación suya al margen de la naturaleza, no consiguió que tuviésemos los mismos talentos naturales que ellos. Algunos podemos conseguir desarrollar alguno, pero en lo que a mí concierne con el caso de la magia, concretamente con el poder de las ilusiones, para usarlo he tenido que renunciar a controlar

el poder de las otras escuelas, incluido el de la poderosa escuela de los nigromantes. Estoy segura de que Jasón, de saberlo, estaría encantado.

Zahír me advirtió que también era posible que tuvieran la habilidad de comunicarse a través del pensamiento, de lo que estoy cada vez más convencida. También parecen más fuertes, aunque no sé si mucho más que cualquier humano y, para pensar esto, sólo he de tener en cuenta su resistencia al cansancio y sus reservas de energía respecto a su necesidad de alimentarse.

Lo único que parece diferenciarnos de ellos es nuestra reverencia hacia los dioses. Ellos no les rezan, no hablan de ellos ni lucen medallones para canalizar sus conjuros. De hecho, diría casi con total seguridad que les guardan algún tipo de rencor o indiferencia. Lo que no deja de sorprenderme es que, siendo los humanos sus creaciones antinaturales abandonadas, los dioses nos entreguen a algunos de nosotros sus dones. Si hay algún sacerdote digno del favor de los dioses será humano, nunca titán. Reconozco que me hace sentir bien la idea de que podamos tener algo a lo que ellos no tienen acceso.

En una ocasión le pregunté a Aválymar por los dioses y se deshizo del tema con sobrada arrogancia. Ya nunca volví a sacar el tema y él tampoco.

Otra cosa que me llama la atención es que, pese a que insistieron con bastante interés en que nos lleváramos el quinto elemento de la esencia, Aválymar no ha hecho ningún comentario al respecto, aunque sé que desearía que lo llevara conmigo cuando marchara. De todos modos, aunque quisiera llevarme la burbuja de agua y fuego conmigo no sabría cómo hacerlo, pues soy incapaz de sujetarla con las manos y no dispongo de objetos ni de magia capaces de transportarla.

De vez en cuando, cuando dispongo de un momento para mí, me voy a la sala en la que se encuentra y me quedo observándola. Ocupo ese tiempo en dibujarla una y otra vez, tratando de matizar cada uno de sus detalles. Me he acercado hasta sentir en la cara la humedad que desprende. En una ocasión, me la abrasé por permanecer así demasiado tiempo, al parecer las llamas que hay en el interior desprenden su calor más allá del agua en la que arden, a pesar de que ésta parece templada. Ese dato también lo anoté en mi cuaderno, en uno que acabé reservando para dejar reflejadas mis conclusiones sobre ese objeto-llave.

Aún no termino de comprender por qué necesitan que me lo lleve, y qué portal abriría su ausencia en este lugar. Debo investigar exactamente la ubicación del puente con respecto al resto del continente, sé que algo se me

escapa. De momento he renunciado a conocer el porqué de esta cuestión.

Entre mis aciertos de este último año se encuentra un desarrollo exponencial de mis conocimientos y prácticas sobre la alquimia del que Alfredo se sentiría orgulloso, si es que ese viejo cascarrabias puede sentir orgullo por este tipo de cosas.

También he alcanzado un mayor entendimiento de la magia y de su constitución. Por lo que me explicó el titán Aválymar, parece que no siempre ha existido la magia en Valmariox y que podría dejar de existir. Según se me ha explicado, la magia es una especie de radiación que tiene que ver con el lugar en el universo que ocupa nuestra tierra, pero como se desplaza por él, si sale de esa zona de radiación, escapará al alcance de todos. Las consecuencias que ello tendría para criaturas de procedencia mágica serían trágicas. Los dragones, los elfos y los mismos titanes no podrían seguir viviendo aquí —aunque los dragones ya se marcharon en su día, pero imagino que no podrían volver jamás—. Tampoco habría energía que los hechiceros pudieran manipular y, me aventuraría a decir, que tampoco los sacerdotes tendrían acceso al poder divino que los dioses ponen a su alcance. He estado muchas noches sin poder conciliar el sueño por esto. Si desapareciera la magia...

El único consuelo en el que me refugio cuando siento angustia por la posible desaparición de la magia es el pensamiento de que tampoco habría criaturas abisales como los contempladores, que son magia en estado puro, y desaparecería la posibilidad de que nos esclavizaran. Y si no hay lugar para los sabios elfos tampoco lo habría entonces para los gigantes, los cíclopes y demás criaturas monstruosas; tampoco para bestias demoníacas, pues los nueve sellos que guardan las puertas del infierno sólo los puede abrir la magia más poderosa. Y tampoco existirían los muertos vivientes, es decir, nada de criaturas de carne preternatural, ni vampiros ni clérigos embalsamados que lucharan contra el mundo por su rencor acumulado en vida.

Aun así, me siento triste. No quiero que desaparezca la magia, ni siquiera que desaparezca dentro de mil años cuando a mí ya no me afecte. No quiero pensar que el mundo pueda quedar huérfano de todo el conocimiento que, con el paso de los años, se ha acumulado sobre la hechicería. Cuando me acerqué a Aválymar, con la intención de conocer todo lo que quisiera enseñarme, no me planteé la posibilidad de descubrir verdades escalofriantes como la que acabo de mencionar.

Una vez Kasidi me dijo que el conocimiento abría heridas que ya no se

podían cerrar, e intentó enseñarme a no hacer preguntas cuya respuesta no quisiera conocer. Ahora ya no hay vuelta atrás.

Aquí termino esta jornada del diario. No tengo fuerzas para seguir escribiendo hoy.

CAPÍTULO 4. THORIS

Llevaban más de un mes viajando. Ya habían atravesado el reino mercante conocido como Rieorx y se habían adentrado en Thoris. A decir verdad, se encontraban muy cerca de Kápolan, en un par de días habrían llegado.

Dilk apenas había hablado desde que partieron y comía por obligación, siempre pensando en las fuerzas que iba a necesitar. Ansiaba llegar a la ciudad-templo para defenderla, pero al mismo tiempo temía hacerlo por el pesar de ver la ciudad sagrada destruida por la batalla que se estaba librando. El sacerdote de Thor había ido siempre en cabeza durante el viaje, dirigiendo la marcha de sus compañeros. Este gesto no era propio de alguien tan tímido como él, pero esta vez tenía prisa por llegar.

Jasón de Kaliastar le ofrecía sus consejos y su consuelo, tantas veces como le era posible, según lo receptivo y dispuesto que estuviera Dilk para recibir sus ánimos. No se separaba mucho de él y procuraba sacar temas de conversación apropiados para sosegarle.

Cassir y Valetta viajaban en respetuoso silencio y sólo hablaban con los demás cuando se les preguntaba, casi siempre con su amigo el seilita. Parecían preocupados y, alguna vez, cuchicheaban entre ellos. El jovial cruzado apenas les había deleitado con una de sus acostumbradas bromas y, en varias ocasiones, intercambiaba miradas de preocupación con la lanza-dagas y el señor de Kaliastar.

Por su parte, Dokif y Erliann, habían hecho buenas migas, y es que tenían bastantes cosas en común. Ambos eran iniciados, salvando las distancias, y tenían mucho que aprender, lo sabían y estaban dispuestos a poner todo de su parte. Los dos vivían para la batalla, el guerrero en la milicia y la Merrik en la caballería.

Taziah también tenía mucho que ver con ellos, pero se mantenía un poco al margen de sus conversaciones porque tenía otros asuntos en los que pensar. No podía quitarse de la cabeza el hecho de que se iban a adentrar en una ciudad y que, según le habían encomendado, eso no era bueno para Neila. Sólo esperaba que hubiese tal caos que nadie reparara en la ladrona, aunque tan lejos de Rinderkat sería un milagro que alguien la reconociera como miembro

de la Mano Negra.

Zahír y Neila habían comenzado a dedicarse tiempo, pues la ladrona sentía curiosidad por el talento del psíquico y había empezado a interesarse por el poder de los pensamientos. Como en su día hizo con Mirna, Zahír llevaba a cabo con la Matamagas ejercicios sencillos para que su compañera se diera cuenta de cuándo podían estar intentando asaltar su mente.

Neila lo entendió pronto, pero no era como se lo había imaginado. Ella estaba más interesada en la magia que en la voluntad del propio pensamiento, pero compartiendo su tiempo con el Dobleador había descubierto lo buena compañía que era.

—Entonces, no tiene nada que ver con la magia —le dijo la ladrona decepcionada.

—Nada. Ni un poco —fue la respuesta de Zahír.

—No termino de entender la diferencia —confesó ella.

—Por lo que sé —explicó el psíquico—, la magia es energía que flota en el ambiente, está entre nosotros, pero no podemos verla. Los gestos y las palabras adecuadas, revelan a los hechiceros la localización exacta de esa energía mística y la hacen reaccionar con su propio cuerpo. Así, los magos son meros conductores de esa fuerza...

—Creo que me estoy perdiendo —dijo Neila, haciendo un esfuerzo por no perder el hilo.

—...mientras que las psico-ciencias —continuó Zahír, haciéndole entender a la ladrona que aún no había terminado la explicación— tienen que ver únicamente con uno mismo. De este modo, podemos decir que un hechicero es un transmisor de la energía que hay fuera de él, y que un psíquico proyecta su propia energía fuera de sí mismo.

—Confirmado —suspiró Neila—. Me he perdido.

—Es más fácil dedicarse al acero —intervino Taziah unos metros más atrás—, tiene menos secretos.

—Estoy de acuerdo —le apoyó Dokif.

—No sé si termino de compartir vuestra opinión —dijo Erliann—. Cultivarse en el arte de la guerra es una formación que dura toda la vida, y nunca se termina de aprender todo.

—La complejidad del acero está en forjarlo adecuadamente —insistió el joven guerrero de Azur—. Luego aprieta fuerte los puños y sonrío.

—Sí, y destrózalo todo a tu paso —rió Taziah, dedicándole una mirada cómplice a su compañero, al recordar una conversación sobre estilos de lucha

que habían tenido unos meses atrás—. Dok, no cambiarás nunca —añadió poniéndose a su lado y dándole un empujón en el hombro con camaradería.

—¡Eh, eso ha sido un golpe bajo! —Dokif protestó devolviéndole el empujón—. Además, estoy haciendo progresos.

—¿Qué es eso? —interrumpió Jasón señalando el horizonte. Fue Dilk quien contestó.

—Es el cielo de Kápolan. Ya casi estamos. —Hizo una pausa—. Es rojo debido a que las llamas tienen que estar consumiendo la ciudad-templo.

—Amigo —empezó diciendo Jasón—, no te preocupes más de la cuenta. Hasta que llegemos y evaluemos la situación sólo podemos rezar.

—Lo sé, señor de Kaliastar. No voy a echar a correr en pos de la batalla, aún estamos muy lejos... pero no por falta de ganas. —Con estas palabras, Dilk, dio a conocer su inquietud.

—¡Mirad! —señaló Neila—. Allí hay un pequeño pueblo. Podríamos parar en él esta noche. Seguro que, dada la cercanía con Kápolan, han estado recibiendo noticias frescas de la gente que lucha allí casi a diario.

La ladrona no parecía equivocarse. Tenía olfato para las aglomeraciones y, con sólo echar un vistazo, podían verse decenas de personas que se acercaban a ese pequeño lugar de paso.

Por el camino al pueblo se veían caravanas, carretas, y viajeros a caballo y a pie, entre los que se contaban sobretodo guerreros, aunque también había sacerdotes y algún que otro mago.

Desde bastante distancia podía verse el lugar protegido con un anillo a su alrededor, formado por carros y carretas alineados. Sus ocupantes se habían apostado en ellos como si se tratase de una fortaleza, y habían establecido un riguroso control de visitantes.

Había varias entradas delimitadas y, el grupo de aventureros, se dirigió a una al azar. Al llegar dieron con cuatro muchachos que cerraban el paso. Eran poco más que campesinos armados con viejos utensilios de labranza. A un lado había una mujer sentada en una silla, sostenía unos pergaminos sobre una improvisada mesa hecha con tres maderas.

—Alto, ¿quién vive? —fue el recibimiento que les dio uno de los jóvenes, de unos trece años, esforzándose por parecer un auténtico soldado. Empleó el lenguaje de Thoris, que Dilk conocía de sobra.

—Soy Dilk —contestó—, y soy sacerdote de Thor. Viajo en compañía de gente capaz para defender Kápolan y necesitamos cobijo para esta noche. —Mientras hablaba el hijo de Thor, la mujer sentada tomaba nota en el

pergamino.

—Bienvenidos entonces a Artward viajeros —dijo el muchacho, dejándoles pasar sin más preguntas, e hizo un gesto para que los otros tres hicieran lo mismo.

En cuanto estuvieron dentro se dieron cuenta del lamentable estado en que se encontraba el pueblo. Los edificios, que no eran más que construcciones rudimentarias, estaban destrozados, algunos incluso presentaban partes de fachada derrumbadas y se veía lo que había en su interior. Las calles estaban llenas de gente que iba de un lado a otro, deambulando en un constante ir y venir de armas, armaduras y caballos, cada uno concentrado en sus propios asuntos.

El aspecto era el de un lugar desordenado, con mucha más gente de la que cabía cómodamente, y se respiraba mucha tensión bélica en el ambiente. Parecía que estuvieran en primera línea de batalla, y el pueblo estaba a casi dos días de Kápolan.

Entre la gente había milicia local, algunos aldeanos y mucho extranjero, incluyendo a los aventureros de los Páramos. También podía verse un gran surtido de cazafortunas, mercenarios y rateros que en nada podían ayudar en el rescate del templo Sanctus de Thor, sin embargo, eran una fuente inagotable de problemas para todos los que se encontraban allí. Por suerte para el grupo, Neila tenía mucha experiencia en el trato con ese tipo de gente y estaba al tanto de los descuidados que se acercaban a ellos con malas intenciones. No querían tener problemas en este lugar, y tampoco querían provocarlos si algún insensato intentaba robarles.

A simple vista, a los héroes de Kroggn, no se les diferenciaba entre la multitud, aunque no pertenecían exactamente al tipo de personas que llenaban las calles de Artward. Iban sucios del camino, parecían cansados por el viaje y vestían como aventureros, que es lo que eran. Pero no eran el tipo de aventureros que la gente desdeñaba, no ofrecían sus servicios por dinero y su moral no estaba en venta.

Deambulando por un camino pobremente empedrado y callejeando, dieron con una posada que no tenía mala pinta, a pesar de que se trataba de una construcción de proporciones humildes. Estaba alejada de la vía principal por la que habían entrado al pequeño pueblo, y el gentío parecía menor que en las otras calles que habían dejado atrás.

—¡Al fin! —dijo Dokif haciendo una mueca de dolor al desmontar de su caballo.

—«Lenguas», supongo —interpretó Jasón mirando el cartel de la posada en el que habían talladas en madera un puñado de ellas—. Curioso el nombre de este lugar, si lo he entendido bien.

—¿Por qué alguien querría ponerle un nombre tan vulgar a su posada? —intervino Cassir, mientras se hacía cargo de los caballos.

—Salgamos de dudas. —Neila fue la primera en entrar, y descubrió que no todo era lo que parecía. Su interior era algo más espacioso y ordenado de lo que hubiera dicho viéndola desde fuera.

Había catorce mesas circulares, repartidas por todo el salón y una gran barra al fondo. La mitad de las mesas estaban ocupadas por tertulianos que conversaban y la otra mitad estaban llenas de jarras y platos que una camarera apurada recogía lo más rápido que podía. Tomaron asiento en una de las mesas, en cuanto la camarera terminó de despejarla.

A pesar de que la posada estaba bastante concurrida, nueve viajeros armados hasta los dientes no pasaban desapercibidos y notaron como algunas miradas se dirigían hacia ellos.

—Menuda expectación, ¿verdad chicos? —dijo Cassir mientras tomaba asiento.

—Durará poco —dijo Erliann—. Seguro que están saciados de ver grupos como nosotros ir y venir en estos días.

—Eso espero —comentó Taziah—. Me pone nerviosa, ¿a ti no? —preguntó a Neila.

—Sí. Claro que sí —contestó desorientada, como si la hubieran despertado de golpe.

—¿Estás bien? —intervino Zahr, dirigiéndose a la Matamagas.

—Sí, es sólo que... —Interrumpió la frase mientras mantenía la mirada fija en la puerta de la posada—. Si no me equivoco no deberían tardar.

—¿Esperas a alguien? —volvió a insistir el psíquico.

—No, yo no —respondió la ladrona—. Pero hace tres calles que nos vienen siguiendo cinco personas y creo que no estarán muy lejos.

—¿Estás segura? —preguntó Jasón—. Es posible que, con tanta gente, hayas...

—¡Ahí están! —dijo Neila interrumpiendo al sacerdote a mitad de frase.

Por la puerta entraron los cinco. Tenían un aspecto muy similar al de la compañía de los Páramos. Iban sucios y polvorientos, aunque tenían un porte altivo. Iban cubiertos con capas negras y tres de ellos, entre los que se distinguía a una mujer, llevaban una armadura debajo. Los otros dos vestían

ropajes más ligeros a juzgar por cómo se movían. Sus capas, su aspecto y su llegada, entrando en la posada como si todo lo que hubiera en ella fuera suyo, hicieron que las miradas cambiaran de grupo.

Los recién llegados escudriñaron el lugar meticulosamente desde la puerta y, cuando vieron a los aventureros, se acercaron a su mesa sin ningún disimulo.

—Buenas tardes —les saludó el que parecía el portavoz, un hombre moreno bastante corpulento, mientras dejaba su macuto en el suelo—, permitid que me presente: mi nombre es Raúl y soy sacerdote de Thor en Corat, ciudad fronteriza del reino vecino de Sym-treim. —Dicho esto, retiró de su pecho una parte de la capa para mostrar un medallón de oro-cobre, como el de Dilk.

—¿Qué os trae por aquí? —preguntó Taziah.

—¿Y por qué nos seguís? —apuntó Neila, sin darles tiempo a contestar la primera pregunta.

—Bueno, tenéis motivos para pensar que os estábamos espiando, porque así era —se disculpó Raúl—, pero por favor, dejad que os lo expliquemos. —Dilk le hizo un gesto invitándole a compartir mesa con ellos.

Los cinco viajeros se quitaron las capas y los héroes de Kroggn pudieron entonces evaluarlos mejor.

El sacerdote que se hacía llamar Raúl llevaba una coraza protegiendo su cuerpo, en la que se veía el escudo del reino de Sym-treim en relieve, sin duda porque debía de tratarse de un regalo de la realeza; la mujer, de la edad de Jasón, algo más joven que Raúl, vestía una coraza igualmente blasonada, y compartía con aquél un aire de familia; el otro hombre con armadura era algo más alto que los demás, tenía dos cicatrices en la cara que le daban un aspecto feroz y llevaba un hacha enorme cruzada en la espalda, típica de la infantería treimiana; los otros dos eran menos impresionantes que el resto, tanto en estatura como en armas. Uno vestía una túnica y tenían los dedos de sus manos repletos de anillos, entre los que se distinguían dos sellos heráldicos; el otro vestía cuero usado, al estilo de la Matamagas, y llevaba una docena de dagas enfundadas a lo largo de cuatro cinturones que rodeaban su torso y sus piernas.

Una vez sentados en la mesa, el sacerdote de Sym-treim reanudó la conversación.

—En respuesta a vuestra primera pregunta diré que la guerra —dijo mirando a Taziah, acompañando la respuesta con una sonrisa de complacencia—. Y en respuesta a la segunda —añadió dirigiéndose a Neila—, necesitábamos asegurarnos de que no os seguían, ni a vosotros ni a nosotros,

por un motivo que os explicaré a continuación, pero antes necesito saber una cosa.

—Adelante —le instó Jasón.

—Y a vosotros, ¿qué os trae por aquí?

—Compartimos el mismo propósito, al parecer —volvió a hablar el sacerdote de Seíl.

—Bien, entonces todo va como pensábamos —dijo Raúl dirigiendo una mirada a los suyos, que asintieron con la cabeza satisfechos.

—¿Podría ser más concretos? —dijo Jasón haciendo saber al sacerdote que tanto misterio estaba acabando con su paciencia.

—Claro —concluyó—. Nosotros ya hemos estado en Kápolan luchando por Thor, pero nos fuimos.

—¿¡Cómo!?! —exclamó Dilk levantándose de la mesa, sorprendido e indignado por las declaraciones de su hermano de fe.

—Por favor —intervino el seilita—, vamos a dejar que termine antes de juzgarlo, amigo Dilk. —El joven hijo de Thor se sentó de nuevo y esperó desorientado.

—Hermano mío —dijo Raúl dirigiéndose expresamente al sacerdote de Thor—, nos fuimos porque no había manera de entrar a la ciudad-templo. Los que invocaron el poder de los nueve sellos fueron concienzudos y conjuraron un muro hecho de energía diabólica.

—Entonces, es cierto lo que decían —reflexionó Dilk—, se trata de demonios.

—No sé qué podrían querer ellos de nosotros —aclaró Raúl.

—No creo que el interés sea diabólico sino humano —dijo Jasón, compartiendo la opinión con el recién llegado.

—Sí, imaginamos que han debido ser convocados por un humano —intervino la mujer de la coraza rubricada.

—¿Un diabolista? —se extrañó Zahr, mirando preocupado a Jasón. El sacerdote de Seíl le devolvió la mirada, pues sabía que, los diabolistas eran, de entre todos los hechiceros, los más poderosos y lunáticos, más incluso que los nigromantes. Cuando Raúl percibió su preocupación habló de nuevo dirigiéndose a su compañera.

—Alyssa, no adelantemos acontecimientos —la corrigió—. Lo único que sabemos es que, con la magia de este plano de existencia, de este mundo —explicó para los guerreros de la mesa, pensando que eran términos que no manejaban—, no se puede derribar el muro. Pero por suerte, Kort, nuestro

magos, tiene sus contactos más allá de esta realidad —dijo señalando con la mano al hombre de la túnica.

—Los dos sabemos que eso no es del todo cierto —susurró el mago con una voz ronca apenas perceptible. Parecía que estuviera afónico cuando comenzó a explicarse, pero pronto comprendieron que ése era su tono de voz habitual—. Tengo un objeto que nos permitirá abrir una brecha durante unos segundos. Supongo que podremos pasar todos los que estamos aquí.

—¿Por qué nosotros? —preguntó el señor de Kaliastar.

—Porque sois extranjeros —confesó Raúl—, y tenemos auténticos motivos para pensar que hay traidores en las filas de Thor, en la cúpula de este reino. Necesitamos gente de fuera para asegurarnos de no dar el paso equivocado, y Rinderkat está a dos reinos de aquí. A nosotros nos basta.

—¿Cómo sabéis que somos de Rinderkat? —preguntó Valetta, pero fue Erliann quien contestó.

—Por mi culpa, seguramente.

—Cierto, mi señora —dijo reverente el sacerdote—. Todo el mundo sabe que los Merrik son un cuerpo exclusivamente katiano.

—Sí porque, en este lugar, por el idioma habría sido imposible, ¿verdad? —apuntó Neila, que llevaba tiempo sabiendo que en esa posada había algún tipo de magia que les permitía comunicarse sin la barrera de la lengua.

—Eres muy perspicaz jovencita —dijo Raúl—. ¿Cuándo te has dado cuenta? —sonrió satisfecho por haber encontrado a gente capaz, y no haberse equivocado.

—Cuando llegasteis aquí —fue su respuesta—. Si os oigo, comprendo lo que decís. Pero cuando entrasteis no fui capaz de leerlos los labios. —El tono desconfiado de la ladrona dejaba asomar en sus palabras, mientras miraba ceñuda al quinteto de Sym-treim. Al otro lado de la mesa, Dokif y Taziah miraban orgullosos a su compañera, mientras caían en ese momento en lo que estaba diciendo.

—Bravo —la felicitó Kort mirando a su grupo.

—Todavía tengo una pregunta sobre la conspiración de la que habláis —insistió de nuevo el señor de Kaliastar, pero un gesto del mago le indicó que no la formulara.

—No añadiremos nada más sobre ese tema —sentenció—, y esta posada no será suficiente para una noche como esta. Conozco un lugar mejor. ¿Venís?

Así, sin darle tiempo a la atareada camarera para que les atendiera, salieron los catorce aventureros dejando sobre la mesa dos piezas de plata,

por las molestias.

CAPÍTULO 5. EL ORIGEN DE LAS SOMBRAS

Midark miraba perpleja la pizarra improvisada en el laboratorio de alquimia de los Páramos, donde Alfredo había intentado organizar sus ideas para transmitirle a Mirna, llegado el momento, el secreto que escondía «La tribu de las sombras».

El alquimista había terminado de pronunciar la última frase de la explicación. Todavía apuntaba con la regla de madera, empleada como guía, la idea final que había formulado. Tenía los ojos abiertos como platos y una sonrisa desbocada, un poco cómplice, como quien acaba de mostrar una genialidad de la que todo el mundo debiera sorprenderse, era ese tipo de sonrisa que tiene quien espera un aplauso. Pero en lugar de aplaudir, Midark, sin dejar de mirar la pizarra, trataba de absorber sin éxito una cantidad abrumadora de información sobre una cuestión de la que no había oído hablar en toda su vida.

Alfredo permaneció unos segundos apuntando con la regla a la última idea escrita, intentando a su vez interpretar la mirada de Midark y entender por qué tardaba tanto en llegar la ovación. Miró la fórmula de nuevo, sin borrar la mueca, comprobó que era correcta y devolvió la mirada a su ayudante asintiendo con sutileza para tratar de conducirla a la aprobación de lo expuesto.

—No lo entiendo —dijo la muchacha por fin.

—¿Cómo? —preguntó Alfredo bajando los hombros y ladeando la cabeza.

—No lo entiendo —repitió Midark mirando la pizarra llena de dibujos y operaciones ininteligibles para ella, más parecidas a los jeroglíficos que a la ciencia.

—Pero, ¿qué no entiendes? —El alquimista estaba experimentando una sensación de agobio que hacía tiempo que no sentía. Empezó a notar un sudor frío en su frente y a marearse. Trató de alcanzar una silla con la mano, pero no conseguía dar con ella, y fue la propia muchacha quien le acercó una.

El anciano creía haber tratado todos los puntos. Había estado meses perfeccionando la teoría del mundo de las sombras y, por fin, estaba listo para transmitirla. Pero, al parecer, no lo había conseguido.

La frustración llenó el ánimo del alquimista, pero tuvo una idea: le

expondría a Midark sus conclusiones de forma sencilla, como lo hacía cuando alguien aún no sabía nada de alquimia y, si lo entendía, las transmitiría a Mirna del mismo modo.

—Empecemos de nuevo —anunció el anciano.

—Estoy lista —le informó la joven adolescente reposicionándose en su silla.

—Todo lo que existe en el mundo tiene sombra, su propia sombra. —Hizo una pequeña pausa y miró fijamente a Midark, que lo observaba con atención—. Los seres vivos, las piedras, el agua, las nubes... todo, y esta sombra, a veces es visible y a veces no, pero una única sombra acompaña a una única sustancia material, por ejemplo a ti, no pudiendo pertenecer a dos.

—Vale —dijo Midark—, yo tengo mi sombra, y es la misma, tanto si la veo por el día como si no la veo en la oscuridad de la noche —repitió con diligencia.

—Exacto —asintió el alquimista en voz baja, como si estuviera terminando de montar un castillo de naipes y temiera que su propio aliento lo derribara—. Esa sombra, tu sombra, que te acompañará hasta que tu cuerpo desaparezca, tiene una serie de características. ¿Las recuerdas?

—No puedo tocar mi sombra, es insustancial —empezó a decir—. Además, tiene distintos grados de opacidad, según la intensidad de la luz, ya que se puede ver a través de ella en mayor o menor medida; y es elástica, porque puede encogerse o alargarse, perdiendo la forma del objeto original al que representa, en este caso a mí.

—¡Bravo! —dijo Alfredo sorprendido y algo desorientado—. Entonces... ¿qué no has entendido?

—Todo lo demás —reconoció la muchacha—. Lo de que son criaturas vivas como nosotros, pero diferentes, y que forman parte de un todo, y lo de su origen tampoco lo entendí.

—Bien, empecemos por su origen: la Gran Una, la primera de todas las sombras, de hecho, la única sombra de verdad.

—De acuerdo —dijo Midark resoluta. Estaba muy cansada, pero tenía auténtico interés en llegar al fondo de todo este asunto, de saber qué había averiguado su maestro sobre las sombras, y quería también ayudarle a organizar sus ideas para transmitirle la información a Mirna llegado el momento. Así que, puso todo de su parte una vez más.

—Érase una vez —comenzó el anciano poniendo una sonrisa infantil y mirando a su alumna como si tuviera tres años. Ella suspiró resignada por la

burlona estrategia didáctica del alquimista, pero escuchó atentamente— una sombra gigante que lo cubría todo. Todos los planetas, y los animales y las plantas estaban sumidos en una total oscuridad. Pero, en un momento dado, apareció un punto de luz que permitió que se viesen aquellas cosas que la Gran Una escondía.

—¿De dónde surgió la primera luz? —preguntó Midark.

—¡Jovencita! —gritó Alfredo golpeando la mesa con la regla—. Eso no es importante ahora —dijo con un tono más tranquilo.

—Vale —contestó ella, anotando torpemente en un papel su duda, para poder volver a ella más tarde.

—El caso —continuó—, es que esa luz hirió a la Gran Una, y de esa herida salieron incontables gotas de su sangre, que impregnaron a todas aquellas criaturas que existían en ese momento. Las razas nocturnas, las montañas y las rocas, los bosques y la nieve, todo tuvo sombra desde entonces.

—Esas sombras eran la sangre de la primera sombra de la que hablas, ¿verdad? —interrumpió Midark levantando tímidamente la mano mientras hablaba.

—Exacto —contestó Alfredo, conteniendo su molestia al ver que su aprendiz no conseguía utilizar correctamente la norma de levantar la mano para preguntar, en vez de lanzar la duda interrumpiendo la explicación—. Esas sombras particulares de cada ser, objeto u elemento de la naturaleza, forman una comunidad específica. Tienen vida y voluntad propias, su propio lenguaje, objetivos y deseos, y lo que es más importante, su propio mundo en el que se relacionan.

—A Mirna le va a encantar saber todo esto —apuntó Midark.

—Lo sé —dijo el alquimista regocijándose por su descubrimiento, pero pronto cambió el gesto y señaló a la joven amenazadoramente al caer en la cuenta de que no había levantado la mano antes de hablar.

—Perdona Alfredo. Me dejé llevar —reconoció la aprendiz al adivinar lo que quería decirle el viejo.

—Ni nosotros podemos interferir en su mundo ni ellas en el nuestro, pero a pesar de eso, las sombras ganan poder según cambian de cuerpo y según crece en poder la criatura a la que se encuentran vinculadas. —Midark levantó la mano y Alfredo se calló.

—Pero antes me explicaste que sólo podía haber una sombra por cada persona o cosa.

—Sí, pero las personas mueren —respondió—. Y cuando por fin sus

cuerpos desaparecen del todo, la sombra que los ocupaba toma otro huésped. Suele ser una criatura nueva, como un neonato o algo que nunca hubiera visto la luz hasta entonces.

—¿Cómo un gusano? —insistió la joven.

—Sí, como un gusano que nunca hubiera subido a la superficie, o un niño que hasta el momento se encontrara en el vientre de su madre.

—Entiendo. Las sombras cuyo huésped desaparece, toman otro huésped —dijo Midark reteniendo la información.

—A ver... —El alquimista hizo una pausa mientras ordenaba sus ideas—. ¡Poder! ¡Eso es! —gritó al recordar por donde iba—. Una sombra crece en poder dentro de su mundo según los cambios de huésped que haya realizado unido al poder de las criaturas que la hayan hospedado.

—Eso no lo entiendo —dijo ella interrumpiendo de nuevo a su maestro, que le contestó olvidando por un momento el complicado asunto de levantar la mano.

—Imagínate que eres la sombra de una montaña —comenzó a explicar—. Y que pasas ahí quieta, adormecida más de cinco mil años, hasta que la montaña desaparece. ¿Qué has aprendido entonces?

—¿A ser la sombra de una montaña? —preguntó insegura.

—Exacto —respondió el anciano—. Pero, imagínate lo que podrías aprender en cinco mil años si los pasaras viajando. Imagínate pasar cuarenta siendo un músico, y otros tantos siendo un hechicero que haya inventado poderosos sortilegios. Luego setecientos siendo un dragón, doscientos siendo un duende u ochenta siendo un poderoso alquimista que descubre los secretos del mundo de las sombras —dijo sin ninguna modestia, haciendo referencia a sí mismo—. ¿Qué habrías aprendido entonces?

—¡Por los dioses! —exclamó Midark asombrada y preocupada al mismo tiempo—. Entonces, las sombras son las criaturas más antiguas y poderosas del mundo.

—No Midark —dijo el viejo con tono condescendiente mientras se incorporaba—. Son las más poderosas de todo el universo. Sólo espero que, como has hecho tú, Mirna también se dé cuenta, y que entienda que son una fuerza que nunca podrá controlar. —Dicho esto, salió del laboratorio arrastrando los pies—. Voy a dormir. Estoy muy cansado.

CAPÍTULO 6. KÁPOLAN

Estaba terminando la última guardia, y dentro de poco se levantarían los lanza-conjuros para memorizar sus hechizos y rezar a sus dioses. Hoy era el día en el que llegarían a Kápolan y se unirían a la mayor batalla en la que habrían participado hasta el momento.

Viajaban con los amigos de Jasón y con cinco extraños que habían conocido en Artward, pero el cruzado y la lanza-dagas seguían sin encontrarse bien del todo.

—Cassir, está apunto de amanecer y quiero preguntarte algo a lo que llevo dando vueltas desde que salimos de los Páramos —dijo Valetta.

—Dime —fue la respuesta de su compañero de viaje, que parecía estar un poco distraído.

—¿Tú sabes qué diferencia hay entre los demonios y los muertos vivientes?

—Sí —contestó Cassir—, y sé por qué te inquieta, ya que yo también lo he estado pensando.

—Me lo puedes explicar, por favor. —Valetta y Cassir no se llevaban mal, pero se habían acostumbrado a tratarse con cierta confianza irreverente. Cuando Valetta era tan amable solía ser porque estaba muy preocupada, aunque esta vez compartía la preocupación con el cruzado de Seil.

—Un demonio no está muerto, ni alzado, ni ha estado vivo ni se han burlado las leyes de la naturaleza y de la vida para concebirlo —aclaró el joven—. Mientras que un muerto viviente es una criatura que estaba viva, murió y fue resucitada sin su alma, para servir a algún propósito oscuro.

—Entonces, Jasón... —dejó la frase sin terminar, esperando que Cassir supiera a lo que se refería. El cruzado se sentó en el suelo, cerca del fuego, con la espalda apoyada en un árbol, e hizo un gesto a Valetta para que se sentara también. Ella, en lugar de sentarse a su lado, prefirió sentarse delante de él, con su espalda pegada al cuerpo de Cassir. Dejó caer la cabeza hacia atrás, reposando sobre el hombro derecho de él. El joven, al entrar en contacto con el cuerpo de la lanza-dagas, se dio cuenta de que estaba temblando y la abrazó.

—Yo también tengo miedo —le confesó—, y no puedo decirte qué es lo

que Seíl le pedirá a nuestro amigo llegado el momento, pero sospecho que podría ser algo parecido a lo de aquella vez en Dorio.

—Me asusté mucho. Creí que no íbamos a salir de allí con vida —dijo Valetta apretando las manos de su compañero con las suyas.

—Yo había oído hablar del trance, pero no lo había visto hasta aquel día. —Cassir hizo una pausa, el perfume que llevaba Valetta lo distrajo un instante. Nunca habían estado tan cerca, y le resultaba muy agradable—. En la academia donde me formé, justo antes de que decidieran si sería templario, cruzado o guardián de la Orden, un clérigo me habló de ello. Me lo contó todo: lo del halo azulado que los rodea, lo de los ojos en blanco, lo de la levitación... todo. Me dijo que, en presencia de los muertos revividos, los sacerdotes de Seíl, entraban en este trance y que sólo podían recuperarse tras la destrucción de la amenaza que había provocado ese estado.

—A mí nadie me lo advirtió —dijo la chica acurrucándose entre los brazos de Cassir—. Cuando llegamos a la caverna y Jasón de desplomó no entendí nada.

—Era porque el mal estaba cerca. Les duele, físicamente, es un dolor real —explicó el joven.

—Fue mi primer asalto de verdad —continuó Valetta—. Hasta ese momento, desde que os encontré, todo habían sido rumores y habladurías. Cada vez que creíamos estar cerca de una de esas abominaciones, resultaba ser folklore local o cuentos para que los niños no se alejaran del pueblo. Por eso, cuando llegamos a Dorio, no esperaba encontrar nada.

—A todos nos pilló por sorpresa, Valetta —dijo el cruzado tratando de consolarla.

—Lo sé —replicó ella—, pero aun así algo falló en mí. —Su voz se quebró y carraspeó para recuperar el tono de la conversación—. Estaba preparada para todo menos para lo que vi allí. Aún no había visto a ningún muerto caminando, pero imaginé cómo debía ser. Pensé en el hedor de la podredumbre de su cuerpo corrompido, supuse su aspecto. Quizá un hombre muerto en una batalla, con heridas escalofriantes, o un anciano descarnado por el tiempo con la mirada perdida, guiándose torpemente por el instinto de los muertos. Pero no.

—Fue horrible. No creo que, ni el mismo señor de Kaliastar, lo esperara tampoco.

—Cuando Jasón empezó a temblar, a gritar —recordó la lanza-dagas—, lo miré y tenía más el aspecto de una bestia enloquecida que de un hombre

cuerdo. Recuerdo su rabia cuando vio a la criatura inmortal y cómo se lanzó a por ella.

—Pero no fue eso lo que te heló la sangre, ¿verdad? —preguntó el cruzado. Se tomaron un respiro antes de continuar y, por fin, habló Valetta.

—No me esperaba que el muerto viviente estuviera vestido como un aristócrata, ni que nos mirara directamente a los ojos, como una persona normal. Pero fue cuando habló que me sentí enfermar. Aún recuerdo lo que dijo, el tono de su voz.

—Parecía que hacía siglos que no la usaba —continuó Cassir—. Probablemente así era, pero a Jasón le daba lo mismo, porque ya no era él del todo. Corría en pos de su enemigo cuando desenfundó su cimitarra Gloria.

—Ese cadáver se quitó de encima al señor de Kaliastar con un gesto de su mano. Invocó una magia que nunca pensé que pudiera existir en este mundo.

—Eso es porque no pertenecía a este mundo. Era magia inmortal, la más cruel de todas.

—No podía moverme. Estaba aterrorizada —confesó la joven—. Me acuerdo de cómo descargaste el filo de tu hacha contra él, y de cómo lo apartó con su brazo sin sufrir ni un rasguño.

—Era muy fuerte, la criatura más fuerte con la que me he enfrentado. Volví a blandir mi hacha contra él y se partió al tocar su carne antinatural. Entonces Jasón se recuperó y le hizo un corte en la cara con su arma, evitando así que se abalanzara sobre mí.

—Yo sólo podía miraros. Perdón —lloró, sin poder articular palabra.

—Entonces conseguí rodear su cuello con mis brazos —continuó Cassir—. Te aseguro que escuché el chasquido que produjo al partirse, pero nada. No caía. Luego pronunció esas palabras que sonaban a muerte y Jasón dejó de moverse, y se desplomó. El brujo me cogió la cabeza con su mano helada y me apartó de él como si fuera un muñeco de trapo. Caí junto a nuestro amigo y me hice daño al chocar con su cinturón. Entonces vi en él un frasco con un líquido transparente, parecido al agua, y con el símbolo de Seíl grabado en el cristal. Noté cómo ese ser me ponía las manos encima otra vez. Me dolía todo el cuerpo y me castañeteaban los dientes de puro miedo.

—Para —suplicó ella haciendo un esfuerzo, y a duras penas sacó el valor para terminar la historia, para no dejar solo al cruzado con el pesar de recordarla entera—. Cuando te cogió estrellaste el frasco contra su cara, y el líquido atravesó su piel y sus huesos como si fuera la lava de un volcán. Cayó al suelo y ya no se movía. Algo dentro de él fue liberado y quedó en este

mundo lo único que debió de quedar desde un principio. Un cuerpo inmóvil. Buscaste otro frasco en tu equipo, nunca te pregunté qué era.

—Era bálsamo sagrado —dijo Cassir—, me lo dieron en Darlinn, una ciudad de Rinderkat, al acabar mi instrucción. Es el lugar donde se encuentra el templo Sanctus de Seíl. No quisiera verlo como Kápolan.

—¿Por qué nunca hemos hablado de esto? —preguntó Valetta, un poco más tranquila.

—Supongo que por no volver a enfrentarnos a él, en esa cueva, como acabamos de hacer.

—¿Qué buscabas tan desesperadamente en el cuerpo de Jasón?

—Heridas, Valetta —fue su respuesta—. No tenía ninguna. Registré su cuerpo buscando qué le había hecho daño. El señor de Kaliastar no respiraba, le rasgué la ropa, le quité la capa y corté las correas de su armadura para verlo mejor. No tenía ni un rasguño, pero se moría. Vacíé el bálsamo sobre su pecho y su cara, pero no fue suficiente. Puse la mano en su frente y oré. Nunca he suplicado con tanta fuerza.

—Me acuerdo —reconoció la lanza-dagas—. El cuerpo de Jasón embadurnado con ese aceite, tu cuerpo echado sobre el suyo, mirabas al cielo y gritabas oraciones, una tras otra.

—No creí que nadie pudiera entenderlas. —Cassir suspiró, estaba un poco más relajado. Se dio cuenta de que volvía a percibir el delicioso perfume de su amiga—. A mí me parecieron más bien unos balbuceos quejumbrosos, entre el grito y el llanto. Y entonces sucedió.

—Tosió, de eso me acuerdo también. Tú aún le tocabas la frente y, cuando reaccionó, le cogiste la mano...

—Y lloré sobre su pecho —recordó el cruzado—. Nunca en mi vida he sentido una alegría tan grande como la que sentí aquel día.

—Sin embargo, yo sólo me tapé la cara con las manos. Tapé mis lágrimas porque, cuando todo pasó, sentí vergüenza por no haber hecho nada por ayudaros —dijo Valetta.

—Querida amiga, no seré yo quien te culpe por lo que pasó ese día. El miedo es la primera arma que emplean esas criaturas. Fuiste la primera víctima de la batalla.

—Gracias Cassir —le dijo ella—. Necesitaba mucho oír eso. De verdad... de verdad. —Valetta tenía cogidas las manos del joven y las besó aliviada—. Últimamente pienso mucho en ese encuentro, por eso quería saber si Jasón reaccionaría igual ante la presencia de demonios.

—No lo creo. Un demonio es un monstruo que vive su propia existencia. — Cassir no tenía claro que lo que estaba diciendo fuera exactamente así, pues nadie conocía del todo a los habitantes de los nueve sellos, pero llegados a este punto no quería inquietar a su amiga con sus dudas. Sólo esperaba estar en lo cierto.

Se quedaron abrazados un momento, sentados como estaban, disfrutando el uno del otro y de ese instante sincero que acababan de compartir. Fue entonces, cuando el sol se adivinaba en el horizonte, que la lanza-dagas volvió a hablar.

—Cuando visteis por primera vez en mi piel un pasaje escrito de la Biblia de Seíl, os dije que hacía tiempo que tenía esa costumbre. Fue a partir de ese día que tengo el hábito de hacerlo. —Sacó de su bolsillo una pluma pequeña y vieja, y un frasco de tinta. Se retiró el pelo hacia un lado—. ¿Podrías escribirme tú el pasaje de la Biblia que prefieras? —Cassir se sintió muy valorado en aquel momento, pues nunca había visto que la lanza-dagas le pidiera a nadie que escribiera una de esas citas sobre ella. Lo consideró una muestra de cariño y de respeto, y escribió suavemente la frase que consideró más oportuna disfrutando de cada letra. Cuando hubo terminado, sopló despacio para secar la tinta.

—Ya está —dijo mientras evitaba un carraspeo fruto del nerviosismo.

—¿Qué has escrito? —le preguntó ella, levantándose del suelo y tendiéndole la mano para que también él se levantara.

—«No tengas miedo a las Tinieblas, pues más temen ellas a la Luz» —dijo sentencioso, y allí se encontraron, uno frente a otro, mirándose con ternura.

—Sólo una cosa más —dijo Valetta.

—Dime —la invitó el cruzado.

—¿Puedes darme un beso? —la joven pícara agachó la cabeza para que él no notara que se había ruborizado. Cassir no dijo nada. Posó una mano sobre la cara de su amiga, y la besó en la mejilla opuesta. Fue un beso dulce y, aunque Valetta no recibió el beso que esperaba, le gustó saber que podía contar con alguien tan respetuoso como ese joven al que llamaba amigo. Cassir se entretuvo el tiempo justo para que ambos disfrutaran de la sensación y, al fin, el sol despuntó en el horizonte.

Ella levantó la vista y lo miró a los ojos un momento. Se sonrieron.

—Sigues siendo un idiota, ¿sabes? —bromeó ella deshaciéndole el pelo con la mano.

—Y tú una estirada, ¿sabes? —respondió él con el mismo tono jovial,

dándole a entender que todo seguía igual entre ellos, aunque los dos sabían que no era así del todo.

Luego, como era costumbre, empezaron a despertar al grupo para que prepararan la jornada, cada uno según sus necesidades. Entonces se dieron cuenta de algo.

A lo lejos podía verse la tormenta más intensa que habían visto nunca, y su foco estaba situado justo encima de la ciudad, extendiéndose varios kilómetros a partir de ahí. En poco tiempo alcanzarían Kápolan, pero el temporal lo sufrirían mucho antes de llegar.

Aún no hacía ni dos días que ambos grupos, el de Dilk y el de Raúl, se conocían, pero la necesidad de superar un enemigo común les había hecho establecer buenas relaciones rápidamente. Todos desarrollaron enseguida un trato familiar pese a la barrera del idioma, pues los de Rinderkat no hablaban treimiano y los de Sym-treim apenas dominaban el katiano.

Según se acercaban a la ciudad-templo llegaba la hora de tener conversaciones más tácticas que amistosas.

—Es la tormenta más rara que he visto hasta ahora —manifestó Dokif.

—Ya. Lleva así desde que todo empezó —aclaró Kort, utilizando un katiano bastante inadecuado que había que esforzarse por entender, debido al peculiar tono de voz del mago—. No es una tormenta natural.

—No —informó Raúl también en la lengua de Rinderkat—. La invocamos nosotros, los seguidores de Thor, en Su nombre.

—¿Por qué queríais luchar bajo semejante diluvio? —dijo Taziah mirando a Neila con aire dubitativo, buscando apoyo en ella.

—Porque así anulamos a la mayoría de sus criaturas aladas —explicó el sacerdote de Sym-treim.

—Pensaba que había un muro místico que separaba el templo Sanctus del resto del mundo —dijo Jasón.

—Sí, transparente como el cristal —intervino Alyssa, que hasta el momento se había dedicado a traducir a sus otros dos compañeros treimianos lo que se estaba hablando, ya que no entendían nada el katiano—, pero por algún motivo esas criaturas aladas pueden entrar y salir. Sólo ellas, los rinzoars.

—«Viajeros» —tradujo Raúl al común—, aunque es un término treimiano difícil de definir en otra lengua.

—Mirad, las cosas están así —intervino Kort, con la intención de explicar a los héroes la situación de la ciudad—: Kápolan es una ciudad grande en la

que se encuentra el templo Sanctus de Thor, que ocupa el centro de la propia ciudad. Está rodeado de edificios relacionados con el clero donde viven sacerdotes, sumos templarios y jueces, así como las dependencias de todos aquellos hombres y mujeres de Thor que están formándose allí. Ese lugar es conocido como el barrio santo, que es la parte de la ciudad a la que no se puede acceder.

—Entonces —dijo Zahr—, ¿a la ciudad se puede entrar?

—Sí —afirmó Raúl—. La cúpula de energía sólo aísla el barrio santo, no el resto de la ciudad. Ni las posadas, ni los gremios, ni las granjas de los alrededores ni las casas de los habitantes de Kápolan. Nada. Sólo lo relacionado con la adoración a Thor.

—Mientras estuvimos ahí —continuó Kort— vimos cómo se intentó de todo para entrar. Los mejores hechiceros del rey de Thoris pasaron por allí sin éxito. Tampoco la fuerza de las oraciones pudo derribar ese muro, y las argucias de los mejores pícaros no consiguieron encontrar o fabricar una entrada alternativa.

—Pero eso no es todo —añadió Alyssa—. Todo empeoró cuando de su interior comenzaron a salir esa especie de gárgolas hechas de carne, y a sobrevolar las tropas que se esforzaban por entrar. Los caballeros soportaron la primera carga con firmeza, pero los repetidos asaltos de esas bestias hicieron que la mayoría de ellos tuviera que retroceder para ver con perspectiva hacia dónde se dirigían los enemigos que eran incapaces de contener, y evitar que esos monstruos se desperdigasen por todo Thoris. Fue tal el caos, que incluso llegaron a pueblos como Artward. De ahí su perímetro de carretas y de gente armada.

—Desastroso —dijo Dilk, meneando la cabeza negativamente.

—Claro —comentó Neila—, eso explica muchas cosas.

—Así es —la apoyó Erliann—. Las barricadas, el tráfico de guerreros, el control de viajeros y los centinelas en las puertas. Pobre gente.

—Artward es el pueblo más cercano —explicó Alyssa—, por lo tanto, el que ha sufrido y sufre el mayor impacto de la guerra de Kápolan. En un primer momento, su población se encerró en sus casas, pero pronto la llegada de los soldados de la capital y de aventureros de todas partes consiguió que Artward fuera libre de nuevo. Tomaron posiciones y aún resisten para evitar que el mal se extienda más allá de su localización.

—Bendito Seíl —susurró Jasón, mientras realizaba gestos rituales de gratitud a su dios—. Por lo menos es gratificante saber que estamos por la

labor de ayudar a los más necesitados.

—Estos desastres unen siempre —aclaró Alyssa—. La raza de los hombres es de naturaleza compasiva.

—Hablando de otra cosa —comentó Raúl, apoyando la mano en el hombro de su compañera, a modo de disculpa por cambiar el motivo del discurso—, la situación de la ciudad-templo es caótica, o al menos lo era hacía un mes. Imagino que no habrá mejorado. —El sacerdote sacó un mapa y lo enseñó a todos—. Cuando llegemos, tendremos que atravesar el barrio de los artesanos, dejaremos a la derecha el ayuntamiento y, siguiendo la avenida, daremos con el camposanto —explicó moviendo el dedo por el mapa para orientar a los héroes a través de la ruta especificada—. Tras él está la barrera. Ahí es cuando actuará Kort. —El mago asintió.

—¿Es necesario atravesar el camposanto? Estará lleno de tumbas y no quisiera combatir sobre ellas —dijo Dilk.

—Lo cierto, sacerdote, es que ya no quedarán tumbas sin profanar —informó Kort mirando de reojo a sus amigos, con expresión grave.

—Malditos —escupió el hijo de Thor. Empezó a decir algo más, pero Dokif le interrumpió.

—¡No puede ser! —exclamó el guerrero mirando al cielo y captando la atención de la compañía.

Casi saliendo de la tormenta, y volando hacia donde ellos estaban, podía verse una nube de esas criaturas aladas, semejantes a gárgolas, de las que se decía que se alejaban de la ciudad-templo y se desperdigaban por el reino. Sobre ellas el cielo se estremecía y las nubes parecían retorcerse arrojando una tormenta de rayos y truenos que abatía a decenas de esas bestias monstruosas, pero no era suficiente. Pronto estuvieron lo bastante lejos de ellas como para verse liberadas de los daños producidos por el temporal.

—Por todos los dioses, ¡son cientos! —gritó Taziah. Según se alejaban de la tormenta volaban dispersándose en todas direcciones, quedando hacia ellos todavía un número importante de esos demonios.

—Vuelan muy rápido —advirtió Zahir.

—Sí, y no nos estaremos quietos mientras vienen por nosotros —dijo Dokif desenfundando sus espadas.

—¡Armaos! —ladró Dilk, y el sonido del acero fue lo siguiente que se escuchó por parte de la compañía de Rinderkat, pues los treimianos no siguieron el ejemplo.

—¿¡Qué hacéis!? ¡Quietos! —gritó Alyssa con su torpe katiano—. Si no

nos movemos no nos verán. —Pero el consejo llegó tarde ya que, la incidencia de los últimos rayos de sol del ocaso sobre el metal de armas y armaduras, revelaron su posición a los demonios, que cambiaron de rumbo inmediatamente.

—¡Hay que salir de aquí! —dijo Jasón enfundando su cimitarra y azuzando a su caballo, motivándolo a galopar. Todos siguieron su iniciativa excepto Dokif, que quedó perplejo y concentrado en su objetivo hasta que el grito de Dilk lo devolvió a la realidad. «Corre. ¡Corre!», gritó el sacerdote al guerrero, que sujetó con fuerza las riendas de su caballo y cabalgó con todos, esperando tener la suerte de su lado.

La mayoría de las gárgolas de carne se precipitaron hacia ellos a gran velocidad en un descenso coordinado, girando entre ellas como si fueran serpentinas. El grupo, adelantándose al ataque aéreo, se separó para no ser un blanco fácil, pero sus monturas no podían competir en velocidad con sus rivales voladores. Así, para evitar ser arrollados por el ataque en picado de los demonios, se vieron obligados a separarse aún más, quedando divididos en dos grupos. En uno estaban los treimianos, a los que se les unieron Neila y Dokif, y en el otro el resto de los katianos. La carga de las criaturas pasó entre ellos atropelladamente, tanto que algunas de ellas no pudieron remontar el vuelo a tiempo, y quedaron desmembradas contra el suelo.

Algunos de los héroes de los Páramos se giraron para observar más de cerca la constitución de esas criaturas. Eran cuerpos deformes, asimétricos y abotargados, de un color similar a la piel humana, pero con un toque gris. En sus cabezas se veían dos cuernos irregulares parecidos a los de los carneros y sus ojos eran de un rojo intenso, brillante, e irradiaban luz del mismo color. Sus alas eran similares a las de los murciélagos, pero acababan en unas garras desproporcionadas en los extremos.

—¡Vamos, vamos! —Raúl instó al grupo que permanecía con él a que no se distrajera y a que siguiera cabalgando hacia la ciudad.

—Creí que la tormenta impedía que salieran del perímetro de Kápolan —comentó Neila mirando horrorizada a su alrededor—, al menos en grupos tan numerosos.

—Así era —le respondió Alyssa—, pero al parecer la situación ha empeorado.

—¡Vamos! —insistió Raúl señalando el cielo—. Ahí vuelven.

Apresuraron el paso para evitar ser alcanzados enseguida por esas criaturas. Mientras lo hacían se dieron cuenta de que el grupo de Dilk les

llevaba ventaja. Al parecer su enemigo se había concentrado en ellos, dándoles a los otros la oportunidad de librarse de sus alocados ataques.

En esta ocasión, las gárgolas, no cayeron desde el cielo, sino que volaron bajo y cargaron contra los humanos a ras de suelo. Según giraron para desplazarse en paralelo con el terreno ganaron todavía más velocidad, y el grupo de Raúl no tuvo más remedio que dispersarse. Los demonios pasaron a través de la compañía como un torbellino, obligándoles a realizar todo tipo de acrobacias para sortearlos. Los más afortunados sólo recibieron golpes de las alas de esos seres del infierno, pero cuando pasaron de largo, la montura de Kort no llevaba a su jinete.

Se giraron todos a la vez, como por acto reflejo, para descubrir el cuerpo del mago tirado sobre la tierra del camino, varios metros atrás. Dieron media vuelta para recoger a su camarada que yacía inmóvil, mientras observaban cómo los rinzoars se reagrupaban para una nueva batida. Enseguida, los treimianos, se organizaron como un grupo experimentado.

Raúl ocupó la posición central, con la intención de ser él quien recogiera a su amigo. Alyssa y el guerrero lo flanqueaban por la derecha, y el lanza-dagas por la izquierda. Improvisando, Neila ocupó ese mismo flanco y Dokif cerró la marcha sin perder de vista un nuevo ataque en vuelo rasante.

Cabalaron tan deprisa como pudieron, mientras preparaban sus armas y esperaban a que las gárgolas estuvieran más cerca para responder a la carga con sus flechas y dardos. Así quizá tendrían una oportunidad para rescatar a Kort y escapar con vida.

Alyssa y el guerrero treimiano fueron los primeros en disparar, puesto que sus enemigos se acercaban por su lado. Apuntaron durante poco tiempo cada vez, ya que se trataban de disparos disuasorios y necesitaban lanzar cuantos más proyectiles mejor. Sus objetivos eran los demonios que encabezaban el ataque, y con esa intención soltaron las flechas una y otra vez sobre ellos. Todas dieron en el blanco, aunque casi ninguna consiguió herir de gravedad a ninguna criatura, pero el desequilibrio que causaron en la vanguardia de la bandada fue suficiente para que levantaran el vuelo antes de arrollarlos. Algunos de esos rinzoars llevaban flechas clavadas en la cabeza, otros en el cuerpo, y unos pocos en las alas, pero no parecían estar dispuestos a rendirse tan fácilmente.

Mientras, Raúl estaba cada vez más cerca de Kort, protegido por su gente. Soltó una mano de las riendas e inclinó el cuerpo hacia ese lado, dejando caer también parte de su peso para que lo compensara el animal. Pero cuando

parecía que lo iba a conseguir, la nube de demonios alados volvió a cernirse sobre el grupo, de nuevo desde el cielo.

Todos comenzaron a lanzar sus proyectiles con la certeza de que, en esta ocasión, no serían tan afortunados. Algunas criaturas resultaron malheridas por algunos flechazos y desviaron una vez más la trayectoria del ataque, pero cuando la muerte sobrevino a algunas de ellas, cayeron sobre los jinetes provocando también la desorganización de su estrategia.

Alyssa perdió su arco en un desesperado intento por esquivar a una de aquellas abominaciones y a punto estuvo de caer si no la hubiera sujetado el guerrero treimiano en el último momento; Neila y el lanza-dagas tuvieron que frenar, despegándose así del resto, para no verse sepultados por la caída de dos de esas bestias; y, Raúl y Dokif, cabalgaron veloces entre los cadáveres de algunas de ellas, acercándose así al mago.

A pocos metros de él, Raúl silbó de un modo característico y Kort, lento y tembloroso, levantó una mano y siguió quieto. Fue en ese momento, cuando el sacerdote forzó el ángulo en la silla de montar para dar alcance a su amigo, que una de las gárgolas cayó delante de su caballo haciéndolo tropezar y caer antes de alcanzarlo.

Dokif, que iba detrás, tuvo el tiempo justo para levantar el cuerpo ligeramente de la silla e inclinarlo hacia delante, obligando a su montura a saltar sobre el demonio y el sacerdote, que permanecía atrapado entre los herrajes de la barda de su corcel. El joven guerrero de Azur se vio peligrosamente cerca de mago y, pese a que las cinchas que sujetaban su silla de montar no eran de tan buena manufactura como las del sacerdote de Thor, imitó la posición de éste para rescatar a Kort.

Durante un segundo se vio en el suelo, junto al mago, pero su asombrosa fuerza suplía con creces la calidad de su equipo. Sujetó con firmeza las riendas, estiró completamente el brazo y consiguió agarrar al mago por la manga de la túnica, levantándolo por los aires y descargándolo delante de él en plena carrera. Sin pensárselo dos veces giró para recuperar su dirección original, hacia la ciudad, y pudo ver otra carga desde el cielo, mientras Raúl conseguía liberarse de los herrajes y recuperar su posición sobre el caballo. El resto se las había apañado para recuperar la formación, y ya los siete se dirigieron hacia Kápolan.

Aprovechando que el grupo se había ralentizado a causa de la lluvia, las gárgolas siguieron acechándoles a pesar de que acababan de entrar en la zona de la tormenta.

Volvieron a descender hacia ellos, pero en esta ocasión se encontraron con los proyectiles lanzados por el grupo de Dilk que habían retrasado la marcha para poder defender al resto de la compañía. Dagas, flechas y dardos dispersaron un ataque directo, pero como si supieran que no iban a tener más oportunidades, permanecieron en vuelo a la altura de los jinetes, hostigándolos, golpeándolos y poniendo a prueba su habilidad con las riendas.

Ya estaban muy cerca de las murallas y aguantaban las embestidas del enemigo, calados hasta los huesos y con la tierra del camino, convertida en barro por la lluvia, retrasando su llegada.

Cuando por fin estuvieron lo suficientemente cerca de la ciudad pudieron observar algunas figuras encapuchadas, armadas con arcos, que se asomaban desde lo alto de sus muros. Parecían haberse acostumbrado a la lluvia, pues no tuvieron ningún problema para descargar sus flechas de forma certera contra la nube de demonios que los rodeaban. Los demonios alados empezaron a caer, teniendo que separarse del grupo de jinetes al que perseguían para reagruparse, dando tiempo así a los aventureros a llegar hasta Kápolan. A su llegada levantaron el portón desde el interior, forjado como una pesada reja, para que ambas compañías, la de Rinderkat y la de Sym-treim, pudieran entrar.

Una vez dentro, los katanos vieron que todo era muy distinto a cómo se lo habían descrito, y el grupo de Sym-treim no parecía menos sorprendido. Se había construido un techo de madera para guarecerse del temporal, y había tiendas de campaña a cada lado de la entrada. En ellas se podían ver centenares de heridos.

En mitad del camino había tres hombres con símbolos de Thor en los ropajes y algún amuleto, pero no eran como los medallones de oro-cobre de los sacerdotes lanza-conjuros.

Los aventureros estaban fatigados por la escaramuza, pero desmontaron rápido para atender a Kort, que se tambaleaba en el caballo de Dokif. Raúl lo cogió con la ayuda de Dilk, mientras de fondo se escuchaban las oraciones de Jasón de Kaliastar.

—Dadle un momento —pidió Raúl una vez lo hubieron tumbado en el suelo.

—¿Necesitáis ayuda? —ofreció uno de los hombres con símbolos de Thor.

—No, de momento no —contestó Alyssa, que miraba nerviosa a sus amigos.

—Esperad... esperad —fue el tenue susurro del mago, que puso su mano sobre el hombro del sacerdote de Sym-treim. Raúl acercó su cara al oído de

Kort, y este le habló informándole de su estado.

—Se pondrá bien —transmitió el sacerdote—. Su magia le protegió del golpe, pero está aturdido. Necesita un instante para recuperar el aliento.

—Traedlo aquí —dijo el hombre del portón, que había habilitado una zona para que los recién llegados atendieran al mago. Todos se replegaron allí y el hombre de Thor les hizo otra pregunta— ¿Venís a luchar o a llevaros heridos?

—Venimos a luchar, señor —le dijo Dilk en el idioma de Thoris. Sin mediar palabra, en mitad del caos de gente herida, lluvia y rayos, el hombre señaló un agujero en el suelo. Parecía un acceso al sistema de alcantarillado de la ciudad a juzgar por los portones metálicos que había desperdigados cerca de ahí.

Muy pocas ciudades tenían un sistema tan moderno para el tratamiento de residuos, pero por muy acondicionadas que estuvieran las cloacas, seguían siendo lugares insalubres. El grupo intercambió miradas al tiempo que Dilk mantenía un debate con el hombre de Thor. Finalmente, el sacerdote se dirigió al grupo.

—No hay otro camino. La ciudad está tomada. Todos los que están en la superficie se encuentran en plena batalla. Están perdiendo Kápolan y, si no cambia la situación, el reino entero tendrá que luchar contra un ejército de diablos cada vez más grande.

—Entonces no perdamos más el tiempo —dijo Kort incorporándose a duras penas, ayudado por Alyssa y el lanza-dagas que viajaba con él—. Amigo —le dijo a éste—, siento mucho no haber sabido proteger a Rawny, ya sé lo que significaba ese caballo para ti.

—No lo has perdido tú, Kort —respondió—. Puedes estar tranquilo conmigo. No me debes nada. Además, puede que encuentre solo el camino a casa si logra zafarse de esas bestias. —A pesar de las palabras del treimiano, en su cara se podía ver el malestar que le había provocado la pérdida del caballo.

—Pues entonces, no se hable más —decidió Raúl mirando preocupado al mago. No estaba de acuerdo con su decisión, pero conocía a Kort de sobra y sabía que sus sentencias eran siempre firmes.

Se dirigieron hacia el sistema de alcantarillado, calados hasta los huesos por el temporal, y dejando el resto de sus monturas a cargo de los hombres de la entrada. Todo lo que habían pasado hasta el momento sólo les parecía el principio así que, miraron con resignación el agujero oscuro al que se dirigían y pidieron por su suerte.

CAPÍTULO 7. CADA VEZ MÁS CERCA

Los titanes miraban en círculo cómo ardían las hojas secas que habían apilado sobre una zona adoquinada, en uno de los jardines de la edificación, sobre el puente flotante. Siempre se reunían al final de cada solsticio para hacer lo mismo, lo que no dejaba de llamar la atención de Mirna. Lo hacían dos días antes del fin del primer solsticio, que daba paso a la primavera; tres días antes del fin del segundo, que daba paso al verano; y de nuevo dos días antes del fin del tercero, que daba paso al invierno. Cada vez que las hojas de los árboles caían, los titanes se reunían para quemarlas y comentar sus asuntos en la lengua extraña que utilizaban.

La Ilusionista los observaba expectante durante esas concentraciones y, más de una vez, se había visto tentada a emplear uno de sus hechizos de conocimiento para saber qué decían, pero no creía estar invitada al círculo y no quería ofender a los titanes husmeando en los asuntos que trataban, siempre en la noche de esos días.

Día 28, Solsticio Primero, año 347 después de los dragones

Vuelvo a escribir en este diario, poco más de un año desde que lo hice la última vez. Llevaba tiempo con la necesidad de hacerlo, pero he estado demasiado ocupada como para dedicar un momento a organizar mis conclusiones así que, me pongo por obligación llamarlo Anuario y responder ante él, al menos una vez en este periodo.

Dado que tengo todas las fórmulas, materiales y ensayos anotados en los cuadernos de trabajo, me dedicaré en estas líneas a dejar escritas mis ideas e intenciones respecto a los experimentos y experiencias acaecidos en esta etapa de mi vida.

Ya llevo aquí dos años y no me canso de aprender cuantas cosas quiera enseñarme mi anfitrión. He renunciado a equiparar mis conocimientos a los suyos, puesto que mi vida no será tan larga y, aunque lo acabara siendo, no tengo las mismas capacidades que tienen los titanes. Para alcanzar las metas que ellos han logrado tendría que pertenecer a su raza, y eso sí que no podré conseguirlo.

Todo este año lo he dedicado a aprender a crear el mismo tipo de vida que

Aválymar creó en su día. Me ha ayudado mucho y, mis conocimientos sobre el funcionamiento de los cuerpos vivos, han aumentado considerablemente, así como mi progreso en la alquimia. Aun así, no estoy segura de poder crear vida mediante la alquimia yo sola, pero con la ayuda de Alfredo y Katias seguro que acabaré consiguiéndolo.

Según asegura Aválymar, las fórmulas que me entregó, así como los materiales y los medios, son los mismos que empleó él para crear la raza de los hombres. El problema con el que me he encontrado es que las creaciones, a las que he llamado «Imágenes», no se parecen ni en fuerza ni en sagacidad a los seres humanos. Mi anfitrión me confesó que él también se sintió decepcionado cuando descubrió que sólo se podían generar titanes a partir de semejantes, es decir, por nacimiento y perpetuación de la especie. Por lo tanto, Aválymar se tuvo que conformar con la humanidad como ahora yo me tengo que contentar con las Imágenes. Pese a todo, me confieso entusiasmada con la idea de poder enseñar a estas criaturas tantas cosas como puedan aprender. Seguro que acabarán siendo un apoyo imprescindible para mis planes futuros. Intuyo que Aválymar también albergaba expectativas para sus propios intereses cuando creó a los primeros humanos, quizá aún las tenga, y quizá por eso me encuentro aquí con él. Soy cauta en lo que a ese asunto se refiere.

No he podido evitar plantearme, prematuramente, la utilidad de poder tener una guardia personal de diez o doce de esas Imágenes, o incluso un ejército llegado el caso, siempre y cuando sean leales o dóciles al mando. El problema es que tendría que examinar detenidamente su efectividad ante guerreros humanos capaces, porque tengo el presentimiento de que no serían rivales para la fuerza de Dokif, la fe de Jasón o las argucias de Zahir. Tal vez la mayor ventaja que podría obtener de ellas sería la de ganar el tiempo necesario para llevar a cabo un hechizo sin ser interrumpida en mitad del combate. De todas formas, tendría que valorar otros factores, como el de poder emplear en ellas armas y armaduras mágicas. Pero me preocupa mucho que, de hacerlo y dada su capacidad mediocre para la batalla, les fueran arrebatados esos objetos y pudieran utilizarlos en mi contra. Aún no he tomado una decisión al respecto, pero es algo que todavía no me he quitado de la cabeza.

En lo que respecta a su apariencia física, no dista mucho de la nuestra, pero se les percibe como algo extraño a la raza de los hombres. No tienen vello en el cuerpo —ni pestañas, ni cejas ni barba—. Además, las uñas les crecen a un ritmo acelerado y, basándose en ese dato, Aválymar les ha presupuesto una vida de unos cinco años a falta de comprobarlo empíricamente. No son ágiles,

aunque no se muestran torpes en las tareas cotidianas, incluso son capaces de luchar, saltar y correr, pero cuando lo hacen parecen arrastrar un gran peso consigo, no son muy veloces. A pesar de tener las facciones suaves, por ahora todos parecen varones asexuados por lo tanto, incapaces de perpetuarse por sí mismos.

No tienen la capacidad de hablar, pero entienden el katiano por defecto desde que son creados. Hasta el momento no he detectado ninguna forma de comunicación entre ellos, sólo hacen lo que se les dice. Las Imágenes son creaciones que esperan. No tienen iniciativa propia, ni sentimientos propios como la ira o el cariño por la vida de otros. Sí que tienen instinto de supervivencia, pues realizamos experimentos para estudiar su reacción ante el dolor y reaccionaban positivamente, tratando de evitar el daño una segunda vez. Pero cuando tratamos de realizar el mismo experimento con otra Imagen que había presenciado lo ocurrido, no mostró aprendizaje alguno.

Tengo que confesarme a mí misma que sentí lástima por ellos y la conciencia me reprendía, aunque no eran más que pequeños pinchazos con una aguja o pruebas con metal templado hasta el límite que parecía molestarles. Tampoco pude evitar pensar qué les harían los titanes a los primeros seres humanos para ver qué habían conseguido crear.

También contraen enfermedades como nosotros. Parece que los titanes no están expuestos a ellas, pero dos de las tres Imágenes que he creado este año pasaron por una pulmonía que creí que les costaba la vida.

Otra cuestión que tendré que resolver en su momento es la de la respuesta que tendrá Jasón cuando se encuentre con ellas. Me consta que su cuerpo le avisa con dolores y espasmos cuando un ser vivo altera su vida de cualquier forma, bien con pócimas de rejuvenecimiento, bien con conjuros nigrománticos de envejecimiento. Sea como sea, toda vida alterada o que represente una alteración de la naturaleza le repercute. Incluso me sugirió que su propia vida había sufrido un cambio antinatural al ser gravemente herido en un combate con un monstruo que vivía más allá de la muerte y se resentía cada día. Según me explicó, tiene que sanar las heridas de su espíritu cada amanecer, de no hacerlo no obtiene ese día el favor de su dios.

Mi duda es si, al tratarse de una creación mágica, las Imágenes podrían representar una amenaza para sus creencias. No quisiera tener que enfrentarme a él por este asunto. Espero que, si su cuerpo reacciona mal ante ellas, sepa entenderme y respete mis investigaciones. Si no es así, tendré que improvisar. De todas maneras, estoy preparada para la conversación que tendremos al

respecto. Hasta entonces, mantendré ocultos mis experimentos con Imágenes y le pediré a la fortuna que su dios no lo enfrente contra mí.

También he estado reflexionando sobre la búsqueda de una piedra filosofal o quinto elemento alternativo puesto que, el que tienen los titanes, condenaría al mundo de los humanos, y yo no he renunciado a encontrarlo.

Tendré que hablar con Alfredo, largo y tendido, sobre este asunto. Quiero conocer las posibilidades de un objeto de semejante poder, de cómo podría afectar a los demás objetos, si es cierto que puede transmutar los metales en oro, y qué aplicaciones tiene a la hora de destilar pociones a partir de mezclas producidas por éste.

Gracias al conocimiento de Alfredo y Katias conozco todos los detalles teóricos, pero no serán comparables con el resultado real una vez empecemos a trabajar en ello, estoy segura. Creo recordar que había un par de opciones que descarté sobre posibles paraderos de elementos como éste. No recuerdo exactamente los motivos por los que decidí no considerarlos, pero cuando vuelva lo primero que haré será revisar mis decisiones al respecto.

CAPÍTULO 8. ATRAVESANDO LAS ALCANTARILLAS

La carabela navegaba a la deriva a merced del viento y de las olas. Estaba flotando sobre un mar cubierto de brumas que no dejaban ver el agua en la que, de vez en cuando se oían chapoteos, como si alguna criatura rondara el barco golpeando en ocasiones el casco de la nave.

Muy por encima de aquella presencia en el agua, Ígnaer, el halcón de la elfa Nom, volaba en círculos sin dar noticias sobre tierra a la vista. Mientras, en el «Eскурridizo», la tripulación administraba con cautela la poca pesca de que disponían.

Llevaban días sin ver el sol, como si hubiese sido sustituido por una noche sin fin, por lo que navegaban en completa oscuridad, y tenían que emplear algunas antorchas y lámparas de aceite para poder manejarse por la cubierta, aunque muchos de los tripulantes, como la joven elfa, no necesitaban la luz para ver en la noche. Esto se debía a que su retina era sensible a la temperatura de los cuerpos y, su vista, en ausencia de luz distinguía la intensidad del calor con tonos rojos y anaranjados, y la del frío con tonos grises y violáceos. De esta manera, tumbada como estaba en el camastro de su camarote podía ver sin la luz de las velas un cuarto en distintos tonos de gris, ribeteado en negro por las sombras que se escondían entre las rendijas de la madera, el borde de los cajones o el quicio de la puerta.

Sobre una estantería había un decantador de cristal con agua, que se le revelaba morada, y que oscilaba dentro del recipiente con el vaivén de la carabela. El contrapunto lo ponía su propio cuerpo, que se mostraba a sus propios ojos como una silueta de color naranja intenso, recostada sobre las sábanas del camastro.

La elfa se entretenía juntando sus manos y apretándolas, la una contra la otra, aumentando así el calor y la intensidad del naranja hasta que se convertía en rojo justo en la línea en que se unían. Luego las separaba y volvía a empezar ensimismada, mientras recordaba la pesadilla de la última noche.

De todos los malos sueños que había tenido en el principio de su larga vida elfa, ése había sido el más real, y tenía la sensación de que esta noche volvería a ocurrir, pues por lo que había visto en el resto de sus compañeros de viaje, cuando empezaban a soñar ya no dejaban de hacerlo nunca.

Cuando sintió que el cansancio podía con ella se tapó con las sábanas y cerró los ojos, dispuesta a enfrentarse a lo que ese mar de pesadillas quisiera enseñarle. Para su sorpresa, le estaba costando conciliar el sueño. Se removió en su camastro incapaz de dormir, y cuando abrió los ojos de nuevo descubrió que ya no estaba a bordo del navío.

De pronto, se vio de nuevo en la ciudad humana, pero en un lugar muy distinto de la última vez. Ahora se encontraba en una calle, entre edificios bastante altos. A uno y otro lado había gente luchando, pero no vio ni rastro del monstruo gigantesco de la noche anterior. Todos los combatientes llevaban en sus ropas el símbolo del martillo y luchaban entre ellos.

Corrió a lo largo de la calle en la que se encontraba, sorteando los combates con los que se iba topando, hasta que por fin logró salir de ella. Giró la esquina y se dio de bruces contra un humano enorme, tan alto como ella, pero con la corpulencia de tres elfos. Su armadura era una coraza de campaña y sostenía una maza con ambas manos. El humano no pareció sorprendido por el choque, pero Nom retrocedió unos pasos aturdida. Cuando recobró el sentido miró al guerrero y se dio cuenta de que algo no iba bien. El humano la miraba con los ojos muy abiertos, como quien tiene problemas para ver. Sus pupilas eran un punto insignificante en el interior de ellos, que eran de color blanco, dándole más el aspecto de un espectro que el de un hombre. Sin pensárselo dos veces levantó la maza con decisión y descargó un fuerte golpe contra Nom, que consiguió esquivarlo a duras penas.

La joven elfa desenvainó sus espadas mientras trataba de tomar distancia de su adversario, que intentaba golpearla con sus brazos, con sus piernas y con lo que tenía a su alcance. Tras uno de sus ataques desesperados, Nom se pudo posicionar tras él y le golpeó detrás de las rodillas, obligándolo a postrarse. Entonces, la elfa, levantó una de sus armas para decapitarlo cuando se dio cuenta de que ese hombre ya había sido herido mortalmente en el cuello. Era imposible que nadie pudiera sobrevivir a una estocada como la que él había recibido.

El humano levantó la maza a tiempo de detener el ataque de la cetrera, que al dudar había perdido una buena oportunidad.

Mientras su rival se levantaba, ella pudo escuchar tras de sí cómo se acercaban otros. Al girarse vio a un grupo de personas, con medallones tallados con el símbolo del martillo, que corrían atolondrados hacia su posición. Fue entonces cuando lo entendió todo.

Todos ellos tenían la misma mirada enloquecida, los ojos blancos y el

cuerpo lleno de heridas mortales. El otro bando estaba formado por los que parecían los defensores de la ciudad, los que ya vio la noche pasada. Por algún motivo, tras su muerte, parecía que alguien o algo les hacía levantarse contra los suyos.

Aprovechando que su oponente aún no había recuperado la verticalidad, Nom salió corriendo hacia una plaza en la que había una gran fuente con innumerables estatuas de humanos vestidos con togas, y que llevaban amuletos y símbolos heráldicos.

Por el camino se cruzó con algunos defensores que iban en dirección opuesta, y que pasaron por su lado sin ni siquiera mirarla. Le dio la sensación de que su intención era la de protegerla, igual que estaban intentando hacer con la ciudad. Mientras los defensores de Kápolan cruzaban las espadas con sus propios compañeros, ella se concentraba en correr cada vez más deprisa.

* * * * *

En otra parte de la ciudad-templo, los héroes de los Páramos y los treimianos que iban con ellos, se disponían a adentrarse en las alcantarillas de Kápolan para llegar hasta el templo Sanctus de Thor y poder unirse a la batalla por la defensa de la ciudad. En cuanto bajaron, los guardias del exterior cerraron el pesado portón metálico que daba acceso a ese lugar, dejándolos a oscuras.

Sonó un chapoteo cuando se dejaron caer en el interior de las alcantarillas, y sus botas quedaron cubiertas al instante por un riachuelo de agua contaminada que arrastraba un sinfín de desechos.

Mientras sacaban sus piedras de luz hechizadas, cortesía de Jasón de Kaliastar, y se acostumbraban a su brillo, dejaron de oír el ajeteo de arriba y se encontraron con el eco desmedido de las cloacas. El agua al moverse entre sus pies, el tintineo de las armaduras, el carraspeo de alguno de ellos... Todo retumbaba ahí abajo.

Cuando sus ojos se acomodaron a la iluminación se dieron cuenta de dónde se encontraban realmente. El subterráneo de la ciudad era algo más que una serie de conductos para deshacerse de los desperdicios. A los lados podía verse un laberinto de túneles enladrillados, desde el suelo hasta el techo, cuyas dimensiones permitían que un hombre común viajara por ellos sin tener que encorvarse. La sensación que daba era de ser una ciudad construida sobre los cimientos de otra.

Empezaron a caminar, cubiertos hasta las rodillas por el agua hedionda de aquel lugar. Pronto comprendieron que no podían contar con el sigilo, tanto por el ruido que hacían al avanzar por el agua, como por los ecos que creaban los sonidos del metal y las correas del equipo que llevaban. Pero, aun estando en medio de tanto jaleo, a los pocos metros Neila escuchó algo inquietante.

—¡Alto! —gritó preocupada.

—¿Qué ocurre? —preguntó Jasón.

—Silencio —pidió la ladrona mientras giraba la cabeza a un lado y a otro —. ¿No lo oís?

—Yo no oigo nada —dijo Erliann esforzándose sin éxito.

—Sí —confirmó Valetta—, escucho...

—¡Una batalla! —resolvió Neila emprendiendo una carrera frenética hacia la zona donde escuchaba el resonar de las armas. Los demás, sin pensárselo dos veces, corrieron tras ella desenfundando sus espadas y preparándose para el combate.

Raúl organizaba a los suyos en treimiano, dando órdenes que no entendían todos. Por su lado, el grupo de los Páramos era dirigido por Dilk, que daba sus propias instrucciones mientras trataban de seguir de cerca a la Matamagas, que compartía la carrera con el lanza-dagas de Sym-treim.

Casi llegando a un cruce ambos se miraron. El eco hacía imposible saber si la escaramuza estaba teniendo lugar a la derecha o a la izquierda, pero no les hizo falta hablarse para tomar la decisión más lógica.

Neila giró a la derecha, seguida por los katianos, mientras que el otro grupo tomó la dirección opuesta. A Dokif, mientras giraba a la retaguardia de los héroes, le retumbaba en la cabeza el primer consejo que le dio Yjilai en su día: «Un grupo dividido es un grupo muerto». Trató de consolarse pensando que, en realidad, se trataba de dos compañías diferentes, pero aun así un escalofrío le erizó los pelos de la nuca.

No tardaron en llegar a una zona más amplia de las alcantarillas. Era una especie de descansillo circular de unos veinte metros. Caía agua de lluvia por una rendija en el techo, que estaba más alto que en los pasillos, y en esa zona, donde el nivel del agua era más bajo, les cubría sólo los pies.

En el centro del rellano había dos mujeres completamente protegidas por sus armaduras y escudos que estaban, espalda contra espalda, haciendo lo que podían contra un grupo de enemigos alados como el que les había atacado a su llegada a Kápolan.

Erliann fue la primera en lanzarse contra ellos al grito de «¡Por el rey!»,

seguida de Dilk, Taziah, Cassir y Jasón de Kaliastar.

Entraron en la batalla embistiendo a los rinzoars con la velocidad de su carrera y la dureza del metal de sus armaduras, convirtiendo la formación ventajosa de los monstruos en una maraña de alas, patas y garras que rodaban por el suelo con ellos. Sin duda, el ataque había pillado desprevenidos a los monstruos deformes, y los héroes aprovecharon la ventaja, a pesar de haber impedido que Zahr, Valetta y Neila usaran sus arcos por temor de herir a los precipitados guerreros de primera línea. Dokif, que se había rezagado, llegó tarde al combate y apenas alcanzó con sus espadas al enemigo a tiempo de evitar que hirieran a alguno de sus compañeros. A pesar de haber sido un ataque repentino y desorganizado había surtido efecto.

Las dos mujeres con armadura se recuperaron pronto de la sorpresa que les había provocado, también a ellas, la masacre creada por los recién llegados, y se sonrieron apoyándose la una en la otra.

Los aventureros, mientras se incorporaban, pudieron apreciar detalles significativos sobre ellas. Las dos parecían agotadas, con heridas visibles en las manos, la cara y las piernas, y tanto sus corazas como las grebas de sus armaduras tenían cortes y hendiduras. Su ropa estaba mojada por la lluvia que se filtraba a través de la reja del techo, y sucia por la sangre derramada en la batalla. Aun así, parecían estar muy felices a juzgar por la expresión de sus caras.

—Creíamos que nunca llegarían los refuerzos —rió una de ellas en común, que se quitó el casco para secarse la cara con la manga de su camisa, mientras aún recuperaba el aliento.

—Pues aquí estamos —contestó Dilk en katiano, al detectar el acento de su reino en las palabras de la mujer, al hablar en una lengua que no era la suya.

—¡Katianos! —exclamaron ambas a la vez chocando sus cascos a modo de brindis—. Dejad que nos presentemos: Mi nombre es Clarisa y mi camarada se llama Amanda, viajábamos a Thoris desde nuestra ciudad natal Dorio, en Rinderkat, cuando un mensajero thorinés de la corona nos dijo que hacíamos falta aquí.

—Estamos encantados de haber llegado a tiempo —intervino Jasón—, pero antes de nada dejadnos ver esas heridas. —Cuando Dilk y él se acercaron a las mujeres y comenzaron a pedir el favor de sus dioses para sanarlas, pudieron ver dos medallones de oro-cobre colgando de sus cuellos. Los dos sacerdotes reconocieron en ellos la imagen del firmamento, que representaba a la deidad Púlsar, la madre de todos los dioses, pero no debían

ser sacerdotisas o estarían sanando ellas sus propias heridas, aunque, sin duda, debían de pertenecer a algún estrato del clero. El resto aprovechó para presentarse, y finalmente empezaron las preguntas.

—¿Cuánto tiempo lleváis aquí? —preguntó Zahir mientras los sacerdotes oraban.

—¿Y cuántos erais? —añadió Neila, observando siete cadáveres humanos apilados en los bordes del rellano. Las dos guerreras se miraron y sus sonrisas desaparecieron.

—Cuando nosotras llegamos aquí, hace seis días —relató Clarisa—, había un grupo de tres guerreros esperando. Nos explicaron que ésta era una de las tres zonas estratégicas de las alcantarillas y que no podía caer. Si consiguen hacerse con el control de una de estas zonas, podrán llegar a la salida, a las puertas de la ciudad.

—Y podrían atacar desde detrás de la resistencia —dijo Dokif atando cabos.

—Eso es —le dijo la mujer—. Esperamos que podáis quedaros con nosotras a aguantar la posición. Cada dos días nos traen comida y no siempre estamos luchando, pues se alternan los ataques entre las tres zonas, pero nuestras fuerzas se agotan y no es posible que vengan relevos porque todos están muy ocupados defendiendo la ciudad.

—No podemos —dijo Jasón con pesar—. Hemos venido con un grupo de Sym-treim para romper el muro místico y entrar en el templo Sanctus.

—Entiendo —contestó ella decepcionada—. Gracias de todas formas, habéis aliviado nuestras heridas. ¿Dónde están vuestros compañeros treimianos?

—Tomaron el otro camino —informó Zahir—. No sabemos dónde están.

—Se habrán topado con el defensor del otro lado. —Justo cuando la mujer estaba pronunciando la última palabra, escucharon el chapoteo que producían las botas del grupo de Sym-treim.

—Perdón por el retraso —se disculpó Raúl—, pero la situación ahí detrás era... —El sacerdote de Thor se detuvo en seco al observar a la guerrera que había estado hablando con los héroes de los Páramos—. ¡Clarisa! —dijo sorprendido.

—Raúl —contestó ella, torciendo los labios con una sonrisa orgullosa mientras asentía con la cabeza a modo de saludo.

—Creí que nunca volvería a verte después de lo de Dorio.

—Ya ves —respondió la mujer—, los dioses tenían otros planes para

nosotros.

—Hemos tomado una decisión —interrumpió Kort, tocando a Raúl en el hombro para pedir la vez.

—¿Respecto a qué? —preguntó Dilk.

—Ahí detrás hay un hombre, solo, luchando por la ciudad —dijo el mago—. Y por lo visto aquí también hay una resistencia mínima. No podemos ir todos hacia la ciudad-templo y descuidar la seguridad del exterior.

—¿Qué es lo que habéis pensado?—dijo Jasón con un tono seco que dejaba adivinar su disgusto por el cambio de planes.

—Nosotros nos quedamos —aclaró Raúl mirando a Clarisa, que respiró aliviada al oír las buenas noticias—. Cubriremos las salidas de las alcantarillas con las personas que aquí resisten. Kort irá con vosotros hasta llegar a la ciudad-templo, os ayudará a entrar y volverá hasta aquí.

—Hecho —asintió el señor de Kaliastar, al que se le había pasado por la cabeza que las motivaciones de los treimianos pretendieran alterar las del grupo de Rinderkat.

—Bien —dijo Dokif impaciente—, no perdamos más el tiempo.

—¿Por dónde ahora? —preguntó Dilk a Clarisa. La guerrera les indicó el camino más rápido hasta la tercera y última zona estratégica de esa parte de las alcantarillas, y les aconsejó hablar con el defensor de aquel lugar para recibir nuevas instrucciones.

Avanzaron con esfuerzo hacia esa nueva ubicación, atravesando los corredores con el agua cubriéndoles los tobillos. Los héroes habían dejado atrás a los treimianos, con excepción de Kort, que les acompañaba de momento.

No tardaron en ver el resplandor de la luna, iluminando el nuevo rellano a través de una reja del techo. Desde su posición ya podían oír gritos de batalla, pero todos eran producidos por las voces guturales de los rinzoars.

Mientras recorrían el pasillo que daba a la sala del combate, casi al final, escucharon la letanía característica de un sortilegio. Al parecer las criaturas se enfrentaban a un mago, que terminaba el hechizo justo cuando el grupo aparecía en la zona.

Llegaron a tiempo de ver a cuatro de esos demonios acechando a una mujer bajita que flotaba a un metro escaso del suelo. Sus rasgos permanecían ocultos bajo una capucha que cubría su cabeza, y ella misma, se encontraba de espaldas a los recién llegados. En un momento dado, Kort reconoció la magia que la maga había invocado, pero no le dio tiempo de avisar a sus compañeros

de lo que se les venía encima.

De las palmas de las manos de la mujer salieron dos haces de luz, similares a los rayos de una tormenta, que se estrellaron contra el agua en la que estaban empapados.

Antes de sentir los efectos del hechizo, vieron cómo las cuatro bestias caían desplomadas entre los espasmos producidos por la electrocución, que se transmitió a través del agua hasta donde ellos se encontraban. Kort trató de trepar por los ladrillos de la pared que tenía más cerca, pero resbaló sin conseguirlo. El resto, se dio cuenta de lo que les iba a suceder demasiado tarde.

Sin poder reaccionar, los héroes vieron como el agua se iluminaba bajo sus pies con el característico azul eléctrico del relámpago y cayeron fulminados. Mientras lo hacían, soltaron armas y escudos a causa de las sacudidas provocadas por los espasmos musculares. La sala se llenó con sus gritos de sorpresa y agonía, y quedaron postrados a causa de la fuerza del hechizo. La peor parte se la llevaron los guerreros y sacerdotes, que estaban en primera fila, pero Zahír, Neila y Kort parecían más debilitados que el resto debido a su menor resistencia física.

La maga, que levitaba, se giró al escuchar el chapoteo de los aventureros y emitió un grito de sorpresa. Descendió y corrió hacia ellos para socorrerlos. Empezó a hablarles, pero todavía no podían escuchar nada que no fuera un pitido agudo dentro de sus oídos y, cuando pudieron hacerlo, el idioma de la maga resultaba ininteligible para la mayoría de ellos.

—Maldita seas —masculló Kort en treimiano, preso del dolor y aún tembloroso por la sacudida.

—¿Cómo? —preguntó la mujer en la antigua lengua de los hombres— No entiendo. ¿Estáis bien? Por favor disculpadme, no sabía...

—Está bien —respondió Dilk, también en común. Poco a poco se fueron levantando, ralentizados y doloridos por la descarga. Por suerte estaban lo suficientemente lejos del rayo como para no resultar heridos de gravedad, pero lo sobradamente cerca como para quedar entumecidos—. Pensábamos que ibas a necesitar nuestra ayuda, y por poco necesitamos nosotros la tuya.

—De haberos encontrado más cerca de mí habríais acabado como ellos —dijo señalando los cuatro cuerpos calcinados de sus enemigos—. Y de haberos visto llegar habría cambiado de hechizo. No sé cómo pedir os perdón. Estoy muy arrepentida.

—Ahora de nada sirven tus disculpas —contestó Kort a la maga, cargado

de rencor.

—¿Cómo te llamas? —preguntó Dilk a la mujer, mirando al mago con gesto de reproche.

—Mi nombre es Orith, del reino mercante de Rieorx y agoto mis fuerzas por la causa.

—Yo soy Dilk, venimos de Rinderkat.

—Lo he supuesto —contestó—. La Merrik que viaja con vosotros os delata. Sólo hay caballeros de su talla en Rinderkat.

—Nos han dicho que podrías tener información útil para nosotros — interrumpió Kort, haciendo caso omiso del cumplido de la rieorxiana.

—Depende de lo que queráis saber. —Mientras ellos hablaban en la antigua lengua de los pueblos humanos, el resto se liberaba de sus armaduras para que Jasón de Kaliastar se encargara de sus heridas. Se organizaban por turnos, por si les sobreviniera un ataque, tener efectivos listos para el combate.

Puesto que sólo Dilk y Kort hablaban común, el resto de sus compañeros confió en que, una vez terminaran la conversación, alguien les explicara qué es lo que había sucedido. De todas formas, la maga tenía un acento rieorxiano inconfundible, y su tono era de arrepentimiento. Era fácil deducir que había sido el error que parecía.

Cuando terminaron de hablar, el sacerdote de Thor se acercó al grupo para explicarles cómo estaba la situación, y Jasón se acercó a Orith para ver qué podía hacer por los cortes y magulladuras que tenía por todo su cuerpo. Sin duda alguna, la rieorxiana, llevaba días luchando sola.

Dilk les contó que, como hacían las guerreras de Dorio, Orith luchaba con más compañeros, cuyos cuerpos habían sido apartados a uno de los pasillos adyacentes por el desánimo que le producía a la maga ver a sus amigos caídos. También les dijo que tenía una ruta para llegar al centro de la ciudad desde las alcantarillas, y les dio las explicaciones pertinentes por la descarga eléctrica.

Todos se despidieron de la maga, deseándole la mejor de las suertes y se movieron rápido a través de los pasillos de las cloacas, siguiendo las indicaciones que le había dado a Dilk.

No sabían a qué altura de la noche se encontraban, sólo que habían viajado todo el día, luchado parte de él, y que se habían tenido que abrir paso a través de los subterráneos de Kápolan para llegar hasta donde estaban. La mayoría sufrían pinchazos en las piernas a causa del esfuerzo por avanzar contra la resistencia del agua que, unida a sus pesados equipos de viaje, había acabado

por agotarles. El sacerdote de Thor dejaba atrás un pasillo tras otro, pareciéndole todos iguales, siguiendo las indicaciones de la maga hasta que el camino que andaba se dividió en otros tres. Entonces Dilk se detuvo indeciso.

Neila se acercó hasta él y le puso la mano en el hombro mientras observaba los tres corredores.

—¿Qué te dijo la maga sobre esta zona? —preguntó la Matamagas tras aguardar un instante.

—Que siguiendo este pasillo llegaríamos al exterior —respondió el joven sacerdote—, pero no comentó que el camino se trifurcaba.

—Ya, lo he supuesto —dijo la ladrona—. Por la derecha oigo jaleo —explicó—, aunque el eco es fuerte y no puedo concretar cómo de cerca o lejos estamos de esas bestias infernales. Si seguimos recto, lo que parece mejor opción, deberíamos llegar a algún tipo de puerta o espacio cerrado, pues parece que huele a humedad y a rancio, como si no corriera el aire desde hace mucho. Por la izquierda siento algo de brisa, pero arrastra consigo el olor de la sangre muerta.

—Sí, eso lo he notado —informó Taziah, que escuchaba desde detrás.

—Tenéis razón —confirmó Dilk mirando a su amiga, la ladrona, con cierta admiración por su soltura en los espacios cerrados.

—Recto entonces —opinó Jasón, observando cómo asentían Erliann y Dokif, que estaban junto a él.

Dicho esto, se dirigieron a la salida por ese corredor hasta que llegaron al final del camino. El pasadizo acababa sin más, como si en medio hubiesen levantado un muro de ladrillos. En él había una escalera de metal oxidado, que no parecía que pudiera soportar el peso de cualquiera, y en la parte de arriba se veía una losa circular formando parte del techo.

Neila subió por la escalera con la ayuda de Dilk, descubriendo que era más resistente de lo que le había parecido en un primer momento.

—Necesito luz aquí —dijo y, viendo la expresión de duda en los ojos de Dilk trató de consolarlo—. No te preocupes, la escalera aguantará.

—Eso espero —murmuró el sacerdote de Thor mientras subía unos pocos peldaños y levantaba la mano con la que sostenía su piedra de luz.

—¿Queda mucho ahí arriba? —preguntó Jasón de Kaliastar.

—Aún no lo sé —contestó la ladrona—. ¿Qué ocurre?

—Los gruñidos de esas bestias —informó Taziah—, se acercan.

—Vaya, eh... sí —añadió Zahir—. Y no tardarán mucho en llegar. —Cerró los ojos un momento y acarició su frente con dos dedos—. De hecho... no sé

cómo, pero ya nos han visto.

—Estamos listos —dijo Dokif apretando los puños alrededor de sus espadas—. ¡Por la corona! —vitreó mirando a la Merrik con complicidad, imitando un grito de guerra similar que le había oído una vez en una batalla.

—Por el rey, guerrero —corrigió Erliann, sonriendo por el cumplido—. No estamos luchando por el reino. No por el nuestro.

Neila, en la parte más alta de las escaleras, forcejeaba con una cerradura llena de herrumbre, pero bastante sofisticada. Cuando se dio cuenta de que era de manufactura enana tragó saliva apurada.

Mientras operaba con ganzúas, un cincel y un frasco de ácido, para desengranar el mecanismo que liberaría la losa escuchó cómo, detrás de ella, todo empezaba.

Kort pronunció las palabras que liberaban uno de sus sortilegios y frenó a los demonios al tiempo que los guerreros y el sacerdote de Seíl blandían sus armas contra aquéllos. La ladrona escuchó los gritos de todos, aliados y enemigos, siendo heridos e hiriendo, y escuchó su fatiga mientras se alargaba el combate, pero aún contaba las voces de todos. En un descuido se le cayó el cincel que rebotó contra el casco de Dilk, que no protestó, haciendo gala de su paciencia habitual. Simplemente, miró hacia arriba de forma instintiva por si tenía que prepararse para algún otro accidente.

Neila, agobiada, se secó la frente durante el proceso en el que se esforzaba por rascar todo el óxido que podía. Trataba de resolver las claves del mecanismo de la cerradura lo más rápido que podía cuando, de pronto, oyó un quejido de Cassir distinto a los acostumbrados, seguido de un lamento de Valetta. La tensión aumentaba en el grupo y era fácil intuir que el cruzado se había llevado un mal golpe. Le pareció que gritaban su nombre. Con las manos temblorosas movió las ganzúas de un lado a otro, dentro del mecanismo. En algún momento, entre el nerviosismo y la desesperación, no encontró el cincel que llevaba encima, y tuvo que usar como sustituta una daga. Hubo un instante en que le pareció que el sacerdote de Thor intentaba tranquilizarla diciéndole que todos sabían que les iba a sacar de ésta, y subió un par de escalones para que pudiera reposar el cuerpo sobre su hombro protegido por la armadura.

Mientras los chapoteos y tintineos de la batalla le indicaban que sus amigos empezaban a tener serias dificultades, ella destapaba con cuidado el frasco de ácido para desatascar uno de los engranajes, prácticamente solidificado, que no conseguía mover. Sin querer, derramó un poco sobre su antebrazo y se dolió apretando los dientes y sorbiendo el aire durante un segundo, y es que

llevaba varios minutos trabajando con los brazos en alto y sus hombros, sobrecalentados por el esfuerzo, ya no podrían mantener esa posición durante mucho más tiempo.

Empapó un pedazo de tela forrada de cuero con el ácido y, rápidamente, la aplicó sobre el engranaje atascado. Enseguida, un humo denso y pesado descendió hacia su cabeza, y el olor característico del metal envejecido invadió la parte alta de la escalera. Sopló para evitar respirar los vapores producidos por el líquido corrosivo hasta que desaparecieron. Reanudó su trabajo golpeando la losa con la palma de la mano hasta que, el hollín acumulado sobre el mecanismo, cayó en forma de volutas de polvo. La Matamagas agachó la cabeza y cerró los ojos para protegerse de las partículas, volviendo a meter las ganzúas en la cerradura.

Bajo, los aventureros retrocedían a juzgar por la cercanía de los sonidos del combate. Por lo que Neila podía deducir, Dokif, Erliann y Taziah, estaban cubriendo la retirada. Alguien se arrastraba por el agua con ayuda, posiblemente Valetta y Zahr estaban cuidando de un Cassir moribundo, mientras Jasón de Kaliastar rogaba por las heridas de su camarada. Kort musitaba para sí una letanía tras otra, pero la falta de acción le hacía suponer que debían de tratarse de hechizos de protección para el grupo.

Por fin, el sonido peculiar del mecanismo de una cerradura al ceder, hizo que la ladrona mirara hacia abajo para informar de que lo había conseguido. Dilk, cuando se dio cuenta de que su amiga lo había logrado, apremiado por la situación de sus compañeros, empujó a Neila contra la losa, que se abrió vencida por el peso de su propio cuerpo.

El resto del grupo subió todo lo rápido que pudo llevando consigo al malherido Cassir y, cuando estuvieron arriba, la Matamagas dejó caer su frasco de ácido, hiriendo a una de las bestias en la cabeza y envolviéndolas a todas entre un humo amarillento que calcinaría sus cuerpos monstruosos tan rápido como respiraran.

Puso la losa de nuevo y la giró para cerrarla. Puesto que esas criaturas eran más grandes que un humano, no podrían pasar a través del hueco de la trampilla y, si permanecían ahí mucho tiempo, el ácido acabaría con ellas. Fuera como fuese, habían dejado atrás el peligro.

Los héroes acabaron tumbados en el suelo una vez se sintieron a salvo, jadeando por el cansancio. Miraron a su alrededor. Se encontraban dentro de alguna construcción no demasiado grande, iluminada únicamente por sus piedras de luz. No tardaron en darse cuenta de que se trataba de un mausoleo.

Sin duda alguna, habían accedido al cementerio de Kápolan. Todos se miraron nerviosos ante la idea de lo que podrían encontrarse fuera de esa tumba.

CAPÍTULO 9. LA TRIBU DE LAS SOMBRAS

Este año, como los anteriores, Mirna había aprendido muchas cosas interesantes. Había estudiado más las Imágenes, y le habían explicado qué era y cómo conseguir una aleación que duplicaba la resistencia de las armas y armaduras, gracias a su dureza y flexibilidad características. Mirna la había bautizado como «titanio», dada su procedencia.

Había abierto el Anuario, dispuesta a escribir sobre lo acontecido durante ese periodo, sobre sus descubrimientos bajo la tutela de Aválymar, dispuesta a reconocerse a sí misma que echaba de menos a sus amigos y al mundo tal y cómo lo conocía. Pero, según escribía «Día 19, Llama Dorada, año 248 después de los dragones», notó una fuerte presión en el interior de su cabeza y perdió de vista todo lo que tenía alrededor.

La hechicera se vio en una biblioteca de proporciones desmesuradas, con estantes llenos de libros y corredores largos como las calles de Rinderkat. Gracias a la formación recibida por Zahr, reconoció estar dentro de su propia mente y sabía por experiencia que estaba siendo invadida.

Durante un instante el nerviosismo se hizo con ella, pero pronto se relajó al descubrir en mitad de uno de los pasillos, en parte con alegría y en parte con molestia, una figura conocida para ella.

—«¿¡Alfredo!?» —exclamó extrañada. El alquimista se mostró desorientado al oír su propio nombre en aquel lugar extraño para él. Se giró hacia todos los lados, buscando a la Ilusionista, hasta que al fin la encontró.

—«¡Ah, maldición! —blasfemó el anciano—. ¡Qué susto me has dado!».

—«¿Yo te he asustado? —contestó Mirna con ironía, dándole a entender que el intruso era él—. ¿Qué haces aquí exactamente?» —preguntó impaciente.

—«Así que... funciona —dijo Alfredo con asombro, mirando a lo alto del recinto y quedando fascinado durante unos segundos—. ¡Funciona!» —gritó fuera de sí, saltando torpemente, que era todo lo que le permitían los achaques de octogenario.

—«¿Quieres explicarme de qué va todo este asunto?» —preguntó Mirna inquieta por lo que estaba pasando dentro de su mente.

—«¡Silencio jovencita!» —la reprendió el anciano con tono seco—. Lo que tengo que decirte es importante. ¡Muy importante! Y no sé de cuánto tiempo dispongo» —explicó mientras fruncía el ceño distraído y contaba con

los dedos.

—«¿Cómo has conseguido entrar en mis pensamientos?» —interrogó la Ilusionista, dando un paso hacia delante para hacer ver que estaba perdiendo la paciencia.

—«¿Tus pensamientos? —repitió el anciano desconcertado—. ¡No me distraigas!» —dijo en un acceso de ira fruto de la excitación por haber conseguido, al fin, encontrar un modo de comunicarse mágicamente con la dueña de los Páramos de Dirs, unida a la cantidad de información que tenía que darle acerca de su descubrimiento sobre la tribu de las sombras.

Sin darle más opción que escuchar, debido a lo rápido que hablaba, Alfredo le contó todo lo que sabía. La exposición no resultó tan clara como en los ensayos que había tenido delante de Midark, pero la información, aunque algo desordenada, era concreta y relevante.

Mirna escuchó atentamente cada palabra, dejando de lado su enfado por la falta de respeto del anciano y por la evidente intromisión que representaba el que hubiera leído el libro que ella estudiaba. Las conclusiones de Alfredo eran brillantes, y se maldijo a sí misma porque no se le hubieran ocurrido a ella.

Mientras escuchaba todas las teorías acerca de la cosmología de las sombras iban apareciendo en los lomos de los tomos almacenados en la biblioteca, títulos y referencias de lo que decía el alquimista. En ese instante, había libros sobre la Gran Una, que lo ocupaba todo al principio de los tiempos; también sobre el progreso de las sombras y de su poder relativo a los objetos o individuos a que pertenecieran; había mapas con la ubicación de la tribu y de cómo encontrarla; y, también sobre el precio que, seguramente, pagaría si se adentraba en ese mundo.

Alfredo, incluso le contó cómo había conseguido llegar hasta ella, y el proceso costoso y delicado para hacerlo, como tener que quemar la madera de un árbol milenario o la cantidad de mezclas peligrosas que debía emplear. Por fin acabó de hablar, señalando en un mapa sobre una estantería con su dedo índice la localización exacta de la tribu de las sombras, que estaba en un lugar delimitado del pantano de Albaron que habían atravesado para llegar a la guarida de los titanes.

El alquimista parecía agotado, tanto que relajó su cuerpo apoyando sus manos en las rodillas para descansar y recuperar el aliento, al tiempo que dejaba fluir su respiración entrecortada.

—«Se me acaba el tiempo —dijo jadeante—. El fuego se consume. No

puedo seguir aquí».

—«¿Qué fuego?» —preguntó Mirna mirando al viejo como si hubiera perdido la cabeza, sin caer en los pormenores del método de acceso a su mente.

—«Mirna...» —insistió tembloroso mientras su respiración se aceleraba y su voz se entrecortaba. Pero su última frase nunca llegó a los oídos de la hechicera, pues la madera del árbol milenario había dejado de arder en el interior de la chimenea del comedor de la abadía, en la que Alfredo se encontraba, y que era el medio en que se podía salvar la distancia entre la Ilusionista y él.

Midark, que lo acompañaba en el proceso, lo asistió enseguida aplicándole sobre la frente empapada un paño mojado con agua fresca, y lo sujetó para que no cayera de la silla a causa del agotamiento. El anciano se desmayó sobre la mesa del comedor y, desde la inconsciencia, susurró la última frase que nunca llegó a escuchar la Ilusionista: «Mirna, no lo hagas».

Por su parte, la hechicera se levantó de golpe sobresaltada, arrojando la silla lejos de ella, como si hubiera despertado de una pesadilla. Se sentía cansada y le temblaban las piernas, le faltaban las fuerzas y respiraba con dificultad.

Tambaleándose, intentó alcanzar la pluma que tenía sobre la mesa para anotar hasta el último detalle de lo que le había dicho el alquimista. Dio un par de manotazos torpes sobre la mesa de piedra alcanzando a duras penas la herramienta, que mojó como pudo en la tinta.

Justo cuando se disponía a plasmar la información sobre el papel descubrió que ya lo había hecho. Bajo la fecha estaba todo transcrito con su letra, los mapas y sus propias conclusiones anotadas en los márgenes, tal y como se le habían pasado por la cabeza mientras escuchaba al viejo. Soltó la pluma. Se arrodilló débil frente al diario, y reposó su frente sobre la mesa, apoyándose en ella con una mano y sujetando el cuaderno con la otra. Allí se quedó dormida.

Cuando despertó habló con Aválymar del nuevo descubrimiento y le pidió permiso para abandonar su tutela durante el tiempo necesario para conseguir el objetivo que llevaba tantos años persiguiendo. Le explicó lo que representaría poseer ese conocimiento y el control del mundo inexplorado de las sombras, un mundo sobre el que ni siquiera los titanes tenían información. También prometió, con intención de cumplirlo, que volvería a estudiar los dos años que le quedaban en su compañía cuando hubiese concluido.

El líder de los titanes se quedó pensativo un momento. Estudió a Mirna, viendo esa inquietud por el conocimiento que la llevaba a obsesionarse como sólo ella lo hacía. Aválymar sabía que, si le negaba este paso, la Ilusionista perdería interés real en lo que le quedaba por aprender de él y de los suyos, así que accedió.

El titán le explicó las condiciones de su permiso y, cuando quiso darse cuenta, Mirna llevaba dos horas atravesando la jungla para visitar al pueblo de las sombras.

Aún tenía náuseas debido a la magia de su anfitrión que había hecho posible su viaje fuera del puente suspendido en el aire donde llevaba viviendo tres años. Sin duda, esa magia era de una naturaleza mística mucho más poderosa que la de los hombres, y de duración limitada.

El hechizo que le había traído hasta aquí le daba tres días para descubrir lo que fuera que necesitara, ni uno más. Después de ese tiempo, estuviera lista o no, su cuerpo volvería al puente flotante para terminar su instrucción. Por eso, esas dos horas perdidas, le habían parecido dos meses.

Se esforzaba por encontrar la ubicación exacta de la tribu, pero en el mapa le había resultado mucho más sencillo. Conocía el lugar al que se refería Alfredo, y había estado en esa jungla, con ésta tres veces, pero aun así le estaba costando un tiempo irrecuperable pues, si la magia de Aválymar se extinguía ya no podría volver ahí.

Por fin reconoció uno de los pocos salientes rocosos que había en la espesura, y supo que estaba cerca. Entonces oyó el sonido característico de unos tambores y se detuvo en seco. Se paró a escuchar y se dio cuenta de que se oían muy lejos, pero respiró aliviada al suponer que había dado con su objetivo.

Después del descubrimiento, avanzó segura de sí misma hasta llegar a un pequeño valle, apenas una depresión del terreno frondoso, en el que vio por primera vez a la tribu.

La había imaginado más numerosa, pero lo que vio fue una pobre aldea formada por cinco o seis tiendas de lona que estaban distribuidas alrededor de una más grande en el centro.

Los treinta o cuarenta miembros de la aldea se encontraban de rodillas en posición de adoración, inclinados hacia delante, con la cabeza agachada y las palmas de las manos en contacto con la tierra. Estaban desnudos, con sus cuerpos cubiertos de barro, en el que habían trazado símbolos rituales con los dedos.

Frente a ellos, sobre un pedestal de piedra cubierto con ramas, había un anciano arrodillado también, que tiritaba violentamente mientras un joven lo sujetaba para que no acabara derribado por las convulsiones.

Mirna observaba la escena desde el final de una zona de vegetación densa, a escasos diez metros del último adorador, y no daba crédito a lo que estaba viendo. El sol se encontraba tras ella, tan bajo que no tardaría en ocultarse dando paso a la noche. Estaba tan absorta en el ritual que no reparó en cómo la luz del sol alargaba la sombra de la espesura y la de ella misma hasta que entraron en contacto con las del pueblo, y a su vez éstas con la del anciano del pedestal, quedando todas unidas en una sola.

En ese momento, sin que la hechicera lo esperara, todo cesó. Los aldeanos se incorporaron y se giraron para mirarla, como si alguien les hubiera dicho que estaban siendo observados por una intrusa a quien no habían invitado.

Mirna, inconscientemente, se ocultó detrás de la maleza, aunque demasiado tarde. El corazón empezó a latirle con fuerza y, en su cabeza, comenzó a barajar la posibilidad de lanzar varios hechizos que podría utilizar si el asunto se complicaba. Pero, en lugar de oír una avalancha de gritos que se dirigieran hacia ella, escuchó una invitación.

—Kaleb, puedes acercarte. —No era su nombre y el anciano no hablaba katiano, pero ella lo entendió. Al parecer debía de tratarse de alguna habilidad parecida a la producida por su hechizo de lenguas, el caso era que lo entendía.

—Kaleb, puedes acercarte —repitió la aldea entera al unísono provocando un escalofrío en la Ilusionista, que se dejó ver de inmediato. Mirna estaba al borde del pánico, pero sin saber muy bien por qué, se acercó al valle. Pasó entre los aldeanos, que la miraban con los ojos abiertos como platos, lo que revelaba toda una cavidad negra sin distinguir la pupila.

Llegó hasta el pedestal donde se encontraban el anciano y el joven. Con un gesto la invitaron a entrar en la tienda de lona de mayor tamaño. Entró con ellos sin mediar palabra.

La hechicera aún sufría las náuseas producidas por el viaje mediante la magia de los titanes que, junto con los pinchazos en la nuca producidos por su lucha interna contra los efectos de la adrenalina, le provocaban un mareo considerable. Además, dentro de la tienda de lona principal había un fuerte olor a incienso que embotaba sus sentidos y hacía que respirar fuera todo un esfuerzo por su parte. Empezaba a sentirse muy aturdida. La verdad era que no quería estar ahí en este momento, pero estaba.

Un candil de brasas pendía del techo iluminando con tonos rojizos toda la

estancia, causando un escozor moderado en los ojos de Mirna, que parecía encontrarse a merced de las circunstancias. Se sentía en una especie de trance en el que podía ver lo que ocurría como espectadora, pero se sentía incapaz de actuar libremente. Entonces, el anciano volvió a hablar.

—Kaleb —dijo de nuevo. A Mirna le dio la sensación de que esa palabra querría decir algo así como «extranjero» por cómo la pronunciaba—. Ya sabes a lo que has venido. —El hombre venerable parecía tremendamente cansado, a punto de desmayarse, pero seguía erguido gracias al joven que lo acompañaba. Puso su mano sobre la sombra de Mirna, proyectada por la luz tenue de las brasas.

—Mi nombre... —comenzó a decir la Ilusionista, interpretando la pequeña pausa como una invitación, pero fue silenciada de inmediato por un bufido del joven.

—No, K'latú —intervino el anciano—, deja que hable.

—Soy Mirna, la Ilusionista. Y vengo de lejos para conocer a tu pueblo. — Aún con la mano sobre su sombra, el viejo giró la cabeza como si estuviera escuchando una frase que todavía no había terminado. Permaneció callado durante un tiempo, siempre con los ojos cerrados. La hechicera ya casi no podía pensar. La tensión de tener a un pueblo tan obsesivamente buscado; tener sus secretos tan cerca, si quisieran contárselos; además de las náuseas, el incienso y el miedo, hacían que Mirna también estuviera a punto de derrumbarse por mucho que luchaba contra todo ello.

K'latú puso también su mano sobre la sombra de Mirna, y entonces fue él quien habló, tras asentir al venerable como si le hubiera dado algún tipo de instrucción.

—Kaleb —comenzó—, tu viaje será guiado por una hermana, por una extraña de otro reino y por una cercana de mayor poder que el tuyo.

Mirna escuchaba con atención al joven, que recitaba las palabras mirando al suelo, pero no entendía a qué se estaba refiriendo. Sólo sabía que estaba a punto de vomitar y desmayarse. Sudaba tanto que su túnica verde estaba calada y los brazaletes se le escurrían de los antebrazos. Su respiración empezó a dejarse oír en forma de jadeos incontenibles. Empezó a tener mucho calor y notaba cómo las gotas de sudor, incapaces de ser absorbidas por la tela, chorreaban por su costado hasta llegar a sus piernas, y de ahí al suelo. Cayó de rodillas, quedando sentada sobre sus tobillos, luego apoyó sus manos en el suelo. Los brazos le temblaban como si estuviera soportando una carga para la que no estaba preparada. Haciendo lo imposible consiguió levantar la

cabeza para darse cuenta de que el anciano la estaba mirando.

—No eres digna —fueron sus últimas palabras. Después se desplomó fulminado por la edad.

K'latú salió de la tienda y habló con la voz de un líder. Auguró en su mensaje una nueva era para todos. Anunció el final de un ciclo y también un nuevo comienzo. Recordó las enseñanzas transmitidas por su predecesor y sus buenas intenciones para las generaciones venideras. Habló de la extinción del pueblo de las sombras como si estuviera vaticinada dentro de bastantes años y de un cambio de ubicación, al parecer habían cumplido el tiempo requerido en la jungla albárida y debían marcharse. Posiblemente, que Mirna les hubiera encontrado había marcado un antes y un después en sus vidas. Acabó con palabras de ánimo para todos y se refirió a la hechicera como una prueba más, significara lo que significase y, finalmente, se despidió de todos y volvió a la tienda. Una vez estuvo dentro parecía otra persona, más mayor, más sabia y segura de sí misma. Sin duda, pensó la Ilusionista, un gran relevo para su maestro.

El joven se sentó frente a la hechicera, observándola con sus misteriosos ojos negros. Lo último que vio Mirna antes de perder el sentido fue a K'latú llorando la pérdida del miembro más anciano del clan.

CAPÍTULO 10. EL TEMPLO SANCTUS DE THOR

Neila observaba con detenimiento los cuerpos embalsamados que ocupaban los nichos descubiertos del mausoleo. Estaban vestidos con ropa de gala, pasada de moda, pero elegante para la época en la que murieron.

Tratándose de una construcción fúnebre tan elaborada, los difuntos debieron ser, en vida, familia o haber pertenecido a una misma casta. A juzgar por los símbolos heráldicos, la pícara supuso que se trataba de esto último. Parecían caballeros templarios de la Orden de Thor y aún llevaban puestas las joyas con las que fueron encerrados aquí tras toda una vida de sacrificios. Neila, pensando que ya no necesitaban todas esas riquezas, se acercó a uno de los nichos mirando discretamente a su alrededor.

—Merecen conservar todos los honores con los que fueron enterrados — dijo Erliann acercándose a la ladrona, tras observar en sus ojos algo más que curiosidad.

—Nadie ha dicho lo contrario —replicó ella, sintiéndose dolida por la acusación fundada.

—Ni éste es el momento de discutir este tipo de asuntos, supongo que sabéis a lo que me refiero. —Jasón zanjó el asunto con tono inflexible después de haber atendido las heridas de todo el grupo, junto con Dilk, tras la última batalla en las alcantarillas.

Neila no pensaba replicarle al señor de Kaliastar, entre otras cosas, porque en su bolsillo tenía un anillo de oro que con discreción, y no menos habilidad, ya había tomado de uno de los cuerpos.

Taziah, Valetta y Zahir estaban afianzando la losa por la que habían accedido a la tumba. La habían reforzado poniendo encima algunas piedras inscritas que habían encontrado allí.

Dokif, Cassir y Kort escudriñaban la puerta por la que iban a salir, calculando la distancia que debía separarlos del templo Sanctus y a qué altura del cementerio debían encontrarse. Era fácil suponer que las criaturas voladoras estarían por todas partes, así que tenían que elegir bien sus movimientos antes de salir.

Por suerte, habían podido descansar un par de horas, aunque no había sido suficiente para ninguno de ellos. No podían ni imaginar el sufrimiento de

aquellos que habrían muerto a manos de sus enemigos por no poder defenderse a causa del cansancio acumulado en la campaña. Los sacerdotes habían agotado sus energías ayudando al bienestar del grupo, y éste había decidido hacer todas las guardias por ellos para que pudieran renovar su fuerza con los primeros rayos del sol.

Dokif, Cassir y Kort murmuraban entre ellos los últimos detalles del plan antes de comunicárselo al resto.

—Lo tenemos —informó Cassir, que se encontraba mucho mejor que cuando entró en la cripta—. Nuestro amigo el treimiano —dijo refiriéndose al mago— nos acompañará hasta la barrera que protege el templo, y utilizará sus artes para forzar nuestro paso. Luego volverá por sus propios medios.

—Nosotros avanzaremos en cuña —continuó el guerrero de Azur—. Primero los guerreros, al final Jasón y Dilk. Zahr, Valetta y tú —dijo señalando a Neila— iréis en el centro de la formación con Kort.

—¿Y cuando tengamos que separarnos? —preguntó Taziah, recordando el ataque sufrido por esos demonios mientras llegaban a la ciudad bajo la tormenta.

—Si tenemos que hacerlo para evitar una carga —aclaró Cassir— lo haremos en dos grupos, como lo hicimos al entrar a Kápolan.

—Conmigo —explicó Dokif— vendrán Taziah, Neila, Zahr y Kort. Los demás con Cassir. —Sin más que hablar, todos asintieron y se acercaron a la puerta. Dilk contó hasta tres y salieron a la carrera.

Una vez fuera pudieron comprobar que, en efecto, corrían a través de un camposanto. Era como correr por un jardín bien cuidado en el que hubieran sembrado rosas, pero con lápidas por todas partes. Los aventureros sorteaban las tumbas lo mejor que podían, pero no siempre lo conseguían, ya que tenían su vista hipnóticamente fijada en el templo Sanctus.

Desde su perspectiva tenía todo el aspecto de una ciudad dentro de otra. Unos largos e interminables escalones como recibimiento, después los arcos, altos y solemnes, estatuas por todas partes de gente con togas y con medallones en los que aparecía el emblema del martillo, y edificios antiguos con aire aristocrático. Lo que no se veía era la barrera mágica que decían que había alrededor, ni tampoco milicianos luchando cerca del templo. Lo que sí que había era cientos de cadáveres desperdigados por toda la zona, más de amigos que de enemigos, y un número importante de pequeñas luces fantasmagóricas flotando sobre los cuerpos.

Del interior de la ciudad-templo subía una columna de los demonios

voladores que les habían estado hostigando desde su llegada. Su surgimiento tenía el pulso de un géiser, era arrítmico e intermitente, generando la expulsión de varias decenas de criaturas cada vez. La mayoría desplegaban las alas en el aire remontando el vuelo, pero unas pocas caían en el cementerio que el grupo cruzaba a toda prisa.

Apremiados por el reciente descubrimiento, se dieron cuenta de que no llegarían si luchar así que, siguiendo el consejo de pasar por el cementerio lo más rápido posible, decidieron no entretenerse demasiado. De esta forma, los aventureros avanzaban con los más fuertes ocupando las primeras posiciones, y se dedicaban a desequilibrar, o embestir y pisotear, a cuantos rinzoars se ponían en su camino. No se detuvieron a combatir con ellos, tenía prioridad alcanzar las escaleras lo más rápido posible, y eso es lo que sucedió.

Cansados y con rasguños por todo el cuerpo llegaron al pie de las escaleras donde comenzaba el templo Sanctus y las subieron decididos, vigilando la retaguardia, ya que los demonios les seguían de cerca. Cuando empezaron a subirlas, una especie de campo de fuerza les impidió llegar hasta arriba del todo.

Dokif sintió el impulso de forcejear con la barrera en un primer momento al notar que la resistencia que ofrecía no era como chocar contra un muro sino, más bien, como hundir las manos en la arena. La magia había creado una fuerza elástica en el aire que rodeaba la ciudad de Thor de modo que, cuanto más hundía sus brazos el guerrero de Azur más firmeza encontraba.

—No malgastes tus fuerzas guerrero —le dijo el mago con su torpe katiano—. Eso ya lo probamos nosotros —aclaró, refiriéndose al grupo de Sym-treim que había dejado atrás.

—Kort, se acercan —le apremió Dilk.

—No llegarán a tiempo de cogeros —confesó concentrándose en el pergamino que llevaba en la mano.

—En cuanto abra el portal entramos al revés de cómo veníamos —dijo Cassir mientras el treimiano comenzaba con la lectura del papiro—. Los últimos nosotros —explicó señalando a los guerreros. Mientras lo decía oyó cómo Kort terminaba el hechizo. Avisó al cruzado de Seíl con dos golpecitos en el hombro y éste informó a sus amigos, que pasaron sin entretenerse. Cuando se giraron para agradecerle al mago el trabajo que había hecho sólo encontraron a varios de aquellos monstruos tratando de superar la barrera transparente que los separaba de ellos.

—Nuestro amigo se ha esfumado —dijo Neila de forma chistosa, dando

por sentado que había lanzado algún hechizo para ocultar su cuerpo mágicamente o para transportarse con los suyos.

—Y nosotros deberíamos hacer lo mismo —advirtió Zahr, señalando una avalancha de gente que se dirigía hacia ellos.

A Valetta se le heló la sangre al ver de qué se trataba. En un primer momento sólo vio un montón de personas vestidas con diversos uniformes relacionados con el clero de Thor, cargando contra ellos. En cuestión de pocos segundos se dio cuenta de que esas personas estaban cubiertas de heridas tan letales, que era imposible que hubieran sobrevivido a ellas. Enseguida se fijó en sus rostros, que reflejaban un odio desmesurado, y en sus ojos completamente blancos, como si estuviesen poseídos por espíritus de otro mundo.

Buscó a Jasón con su mirada y luego a Cassir. Vio que el sacerdote no había entrado en trance y miraba su medallón de oro-cobre desconcertado, mientras que el cruzado se acercaba a él lo más deprisa que podía.

—Señal no quiere que esta batalla nos cueste la vida —le dijo, y corrieron los tres detrás del grupo, que les llevaba pocos metros de ventaja.

A pesar de su juventud, Cassir tenía un don con las palabras y, fuera lo que fuese que estuviera ocurriendo, Jasón tomó por buena su frase no dejándose convencer, pero sí reflexionando sobre por qué su dios no consideraba a esos seres una traición para la vida.

Valetta pronto los adelantó, quedándose entre el grupo y los seilitas. Atravesaron juntos las calles de la ciudad-templo viendo en qué se había convertido. De entre todos, Dilk era más consciente del mal que se estaba haciendo, ya que había estado en ella años atrás.

El sacerdote de Thor sabía que estaban recorriendo el barrio de los acólitos. Ahí era donde completaban su instrucción los iniciados, aquellas personas que habían sido elegidas por su dios, pero que aún no eran capaces de canalizar su energía, como hacían Jasón y él.

A un lado y a otro de las interminables calles adoquinadas con ladrillos blancos, había cadáveres que los tintaban de rojo a causa de la sangre que chorreaba por sus cuerpos. La mayoría eran muy jóvenes y vestían los ropajes característicos de los iniciados. Había medallones de oro-cobre tirados por el suelo, martillos de guerra, Biblias de Thor, símbolos sagrados y demás elementos que representaban la fe de los suyos. Se oían pequeñas escaramuzas por todas partes, el griterío de sus perseguidores, antes gente devota, y nuevas muertes por todos lados. Sobre los muertos, abandonados en el lugar de su

derrota, flotaban esos fuegos fatuos que rondaban el cementerio que acababan de cruzar y, pese a todo, Dilk no sentía lástima. Sintió una punzada en el pecho cuando vio al entrar que algunos de los suyos les atacaban, y el estado en el que se encontraban, pero en cuanto emprendió la carrera, tragó saliva, que le costó hacer pasar por la garganta, y todo sentimiento sobre aquello que acontecía en el templo Sanctus quedó amortiguado. Era como si todo lo viera desde fuera de sí mismo, aunque ocupara su cuerpo. Se le pasó por la cabeza que en algún momento pagaría la ventaja de no haber sido devorado por la tristeza cuando así debió haber sido.

A punto de llegar a la plaza de las leyendas, donde Dilk esperaba encontrar las estatuas de los eruditos que habían sido santificados por sus acciones y devoción a Thor, Valetta fue embestida por otra persona en un cruce.

Instintivamente, Cassir estiró la mano justo a tiempo de sujetar a su amiga para que no cayera, y Jasón, que también iba detrás, hizo lo propio con la otra tras ver de reojo que también estaba siendo perseguida.

Se trataba de una joven, apenas entrada en la adolescencia y, a juzgar por sus rasgos característicos, era elfa. Era inusualmente alta, más que todos ellos, y llevaba una cota de cuero tachonado y dos espadas largas de manufactura humana cruzadas en su espalda. Atravesaron todos juntos la plaza de las leyendas, cuyas estatuas estaban destrozadas y cubiertas de sangre por las batallas libradas a su alrededor.

Se adentraron en el barrio de los templarios, con los edificios algo más bajos y menos amontonados, aunque con un tono más monumental, conservando el blanco clásico de los adoquines. Ahí vivían los caballeros cuya misión era proteger el templo. Cuando Dilk pasó entre las edificaciones vio puertas abiertas, arrancadas o juntas, pero ninguna cerrada. La idea de que su gente corriera a salvar la ciudad dedicada a Thor en lugar de encerrarse en sus casas le hizo sentir orgulloso.

El grupo estaba fatigado y, pensando que sus perseguidores no se cansarían nunca de atosigarlos, aprovecharon la accesibilidad de los edificios para adentrarse en alguno de ellos.

Sus pasos les llevaron hasta un patio interior enorme, que hacía las veces de jardín común de una parcela de casas bajas. Cerraron las puertas de acceso y las apuntalaron para que resistieran todo lo posible hasta que pudieran recuperar el aliento.

Los héroes podían oír los golpes que recibían las puertas mientras sus enemigos trataban de derribarlas. Entonces, aterrados por la idea de verse

atacados sin posibilidad de huir o esconderse, empezaron a buscar una salida alternativa con la mirada.

—¿Estás herida, niña? —preguntó Dilk, instintivamente en común, a la elfa recién llegada, observando su brazo derecho lleno de sangre.

—La sangre no es mía —contestó la joven en el mismo idioma sin dejar de mirar a su alrededor.

—Puedes confiar en nosotros —le dijo el sacerdote de Thor, al darse cuenta de que su mirada también los vigilaba a ellos—. Dime, ¿cómo te llamas?

—Me llamo Nom —contestó—, y esto es un sueño —añadió dejando perplejo al sacerdote.

—¿Cómo dices?

—No está mi halcón. Por eso sé que esto es un sueño —insistió la joven adolescente. Dilk pensó que debía estar conmocionada por los acontecimientos y que deliraba, posiblemente por el trauma de haber perdido a sus seres queridos durante la batalla o por haber recibido alguna herida que no podía verse a simple vista.

—Estás en Kápolan, en el reino de Thoris —informó Dilk, tratando de que volviera en sí—, y te encuentras en mitad de una guerra por la reconquista del templo Sanctus de Thor. Debes llevar aquí varios meses.

—¿De dónde eres? —intervino Neila.

—Vengo de la capital, de Ledkhar —dijo Nom.

—¿De qué reino? —insistió la ladrona, que no había oído ese nombre en su vida—. ¿Vienes de un reino elfo?

—No —fue la respuesta desinteresada de la elfa, cansada ya de perder el tiempo interactuando con los habitantes de sus pesadillas, personas a las que no creía que volvería a ver—. Vengo del reino humano de Falconnya.

Dilk y Neila se miraron confundidos por lo que decía la muchacha, pero el hijo de Thor siguió interrogándola.

—¿Cuánto tiempo llevas aquí?

—He soñado con esto las últimas tres noches, aunque aquí ha pasado más tiempo —fue su respuesta.

—¿Sabes algo que crees que debemos saber, nosotros que acabamos de llegar? —preguntó el sacerdote de Thor—. ¿Por qué no pudieron repeler el ataque desde un principio? No lo entiendo, aquí están las personas más capaces de todo el clero de Thor.

—No sé qué crees que deberíais saber, pero por lo que he observado, los

edificios principales están sellados. Nadie puede salir, y en ellos debe haber cientos de personas prisioneras.

—¿¡Cómo!?! —Dilk estaba fuera de sí, y toda la calma de la que había hecho gala desde un principio se había esfumado, sustituida por la ira.

—¡Por aquí! —gritó Dokif, que había encontrado una salida con Valetta, interrumpiendo la conversación mientras el resto afianzaba las puertas.

—No te preocupes, no le quitaré la vista de encima a la elfa —dijo Neila a su amigo sacerdote en la lengua de Rinderkat, convencida de que Nom no podía entenderla.

—Necesita tanta ayuda como nosotros —respondió aquél—, está tan perdida como nosotros. No la consideres un peligro sólo porque no nos haya gustado la información que nos ha dado.

—Tarde —manifestó la ladrona con una sonrisa traviesa.

—La elfa dice la verdad —informó Zahr masajeándose la frente con los dedos índice y corazón— o lo que cree que es, esto... la verdad. Me lo han mostrado sus pensamientos. Dilk tiene razón Neila —dijo a la Matamagas—, es mejor dedicar nuestros esfuerzos a otra cosa.

Sin esperar más tiempo tras el aviso del guerrero de Azur, todos corrieron hacia su posición. Subieron por unas escaleras para llegar a uno de los balcones del jardín interior que daban a una agrupación de viviendas, y se adentraron en él. Del balcón dieron a un pasillo con puertas a los lados en las que habían grabados nombres de familias y símbolos heráldicos. Avanzaron a través del corredor mientras oían cómo las resistencias que habían puesto para bloquear las puertas se rompían.

Llegando al final del pasillo encontraron otra puerta, que accedía a un nuevo balcón, y que daba de nuevo a una calle.

Junto a la puerta había un pergamino, enmarcado y acristalado a modo de cuadro, con un mapa que homenajeaba la ciudad-templo. Neila no tuvo ningún reparo en romper el cristal y hacerse con el mapa para intentar localizar en él su situación actual. Al echarle un vistazo vio que estaban representados todos los edificios y lugares importantes por los que habían pasado. Estaba el barrio de los acólitos, la plaza de las leyendas y el distrito de los templarios. También vio señalados los edificios más emblemáticos, como la Cúpula de los Augurios, el Centro de Investigación Alquímica, el edificio del altar y el Museo de las Reliquias. Entró al balcón con el resto y levantó la vista para localizar los edificios del mapa sobre el terreno.

—¡No puede ser! —exclamó Dilk señalando uno de los edificios que se

veían desde el balcón. Al levantar la vista, los demás pudieron observar cómo entraban en la estructura los poseídos. Llegaban a la carrera y se contaban por decenas.

—No son suficientes —dijo Erliann—, esos valientes están condenados —añadió refiriéndose a los defensores que resistían en el lugar.

—¡No! —gritó el joven sacerdote—. No pueden tomar ese edificio.

—El Museo de las Reliquias —leyó Neila en el mapa que había cogido, informando así de la identidad de la construcción.

—Dilk es una locura... —empezó diciendo Zahr.

—¡No! —repitió de nuevo incapaz de contenerse—. Lo que es una locura es dejar que se hagan con ese lugar. —Dicho esto miró hacia abajo. El balcón no era muy alto así que se separó dos pasos de la barandilla para tomar impulso y saltar. Sus amigos no se lo impidieron, algunos incluso lo imitaron.

—¿Qué hace a ese edificio tan importante? —preguntó Taziah desconcertada por la desacostumbrada reacción atolondrada del hijo de Thor.

—Soldado —le dijo Erliann, conocedora de ese lugar por las leyendas—, en ese edificio está guardado Mjolnir, el martillo del dios Thor. Si se hacen con él terminará la guerra... para siempre. —Dicho esto, aguardó un momento y saltó después de Dilk y de Dokif. Jasón, Valetta y Cassir fueron los siguientes seguidos por Zahr, que preparaba su mente para una huida a tiempo. Nom, dispuesta a ver hasta dónde eran capaces de llegar esos humanos, saltó después segura de que al final despertaría en el camarote de su barco lejos de todo el peligro.

Taziah y Neila se miraron. La soldado no pretendía dejar sola a la ladrona, ese era su cometido.

—Van a matarlos a todos Neila —dijo con un nudo en la garganta—. Los superan quince a uno.

—Sí —contestó la Matamagas tomando impulso para saltar—, pero yo tengo un plan.

—No entiendo —dijo la soldado siguiendo los pasos de la ladrona.

—Tú y yo vamos a cambiar el rumbo de la batalla. —Neila saltó abajo vigilando de no ser descubierta por ningún enemigo y echó a correr dejando atrás a Taziah unos cuantos metros para evitar que le preguntara cómo, porque la verdad era que tenía una idea, pero aún no sabía si podría ponerla en práctica.

Mientras ambas mujeres corrían en una dirección muy distinta a la de sus compañeros, pidieron por no estar tomando una decisión incorrecta.

CAPÍTULO 11. AMÍRANAR

El sonido de un arroyo despertó a la Ilusionista. Lo primero que sintió cuando recobró la conciencia, antes siquiera de abrir los ojos, fue el olor a hierba mojada. Yacía boca abajo, con la cara en contacto con la tierra así que, tras incorporarse se limpió con la manga de la túnica y echó un vistazo a su alrededor.

Se encontraba en lo que parecía ser el final de un bosque, junto a un puente de madera que cruzaba un pequeño río. Más allá había una zona vallada parcialmente, en la que había un jardín con bancos, estatuas de personas desconocidas para Mirna y zonas donde la vegetación había sido moldeada para que representara formas de animales. A lo lejos se veía un pueblo.

Todo estaba silencioso y en penumbra, como si estuviera a punto de anochecer, pero aún asomara el resplandor del sol de la tarde ya escondido. La hechicera no reconocía aquel lugar en el que, sin duda, no había estado nunca.

Miró al cielo y observó un gran número de nubes negras que se movían violentamente como si fueran bandadas de murciélagos. Lo único que la inquietaba era que no corría ni un poco de viento para semejante actividad. Miró la hierba para darse cuenta de que también se movía al son de las nubes y fue entonces cuando entendió que no debía de encontrarse en ningún lugar del mundo conocido. Siendo su disciplina la Ilusión pudo discernir que lo que ocurría en ese sitio no terminaba de ser ni verdad ni mentira. Las ilusiones que tenían esas características eran las que extraían su magia del plano de las sombras, por eso Mirna pensó que se encontraba en el buen camino para alcanzar su objetivo tras lo ocurrido en la tribu.

Cruzó el puente contemplando el río que pasaba por debajo, que compartía el movimiento tempestuoso de la hierba y de las nubes en contraste con los cabellos y ropajes de la hechicera, que permanecían quietos, como si ella misma fuera un mero dibujo al que no afectaban el clima ni el paso del tiempo en ese lugar. Al llegar al otro lado descubrió con sorpresa que no estaba sola.

—¿¡Neila!?! —exclamó al ver la figura de la Matamagas agazapada entre unos arbustos para protegerse del temporal.

—Hola —fue su respuesta—. ¿Me puedes decir algo de este lugar y por qué estamos aquí? —dijo incorporándose y acercándose a la Ilusionista.

—La verdad es que no, pero es una larga historia.

—Lo suponía —respondió la ladrona en un tono que a Mirna le dio a entender que se sentía aliviada por su desconcierto.

—Por fin una cara conocida —intervino una voz grave y señorial a espaldas de las dos.

—¡Jasón! —Mirna reconoció a su amigo de inmediato, aunque le dio la impresión de que se estaba refiriendo a Neila en este caso, pero que al oír su nombre se había girado hacia ella.

—Buenas tardes Mirna —dijo mientras luchaba por controlar su capa, que no se resistía a los girones de viento—. Volvemos a vernos.

Antes de que la hechicera pudiera compartir con el sacerdote de Seíl y la ladrona lo extraño que resultaba todo, oyó un ruido detrás de un seto con forma de ave. Al acercarse pudo ver a una elfa muy joven, mirando al cielo. Era algo más alta que los humanos que conocía, y tenía los ojos marrones con reflejos dorados, que delataban su sangre élfica. Su pelo castaño parecía tener una textura única y, pese a los golpes de viento, no parecía enredado. La elfa se giró hacia Mirna y esperó a que ella diera el primer paso.

—Hola elfa —fue el saludo de la hechicera que, no obteniendo respuesta continuó—. ¿Puedes decirnos tu nombre?

—Me llamo Nom, y esto es un sueño —contestó la joven elfa, que desde hacía unas semanas había visto su mundo reducido a un barco a la deriva en un mar de brumas y a noches de pesadillas vívidas.

—¿Cómo sabes que lo es? —replicó Mirna sabiendo a ciencia cierta que la joven se equivocaba.

—No está mi halcón. Por eso sé que esto es un sueño —respondió.

—¿Te encuentras bien? —preguntó Neila con cierta familiaridad. Pero Nom la miró con extrañeza sin contestar. La ladrona miró a Jasón preocupada.

—Sea como sea —intervino el sacerdote—, estoy seguro de que no queremos estar aquí durante mucho tiempo.

—No te equivocas —dijo Mirna, que sospechaba que algo no iba bien en todo este asunto. Mientras se dirigían hacia el pueblo no pudo esperar más y preguntó—. ¿Soy yo o todos nos vemos con un aspecto extraño?

—No —contestó Neila—. Comparto esa experiencia contigo.

—Estoy de acuerdo —dijo Jasón mirándose las manos.

La Ilusionista no estaba segura de que sus compañeros la hubieran entendido, pero no insistió ya que, mucho antes de lo que esperaba, llegaron al pueblo.

Parecía un pueblo de trabajadores, en mitad de ninguna parte, pero sus habitantes habían tenido a bien ponerle un nombre. «Amíranar» era la palabra que había tallada en la madera de un gran arco, donde empezaba el camino polvoriento de esa pequeña villa.

Lo primero que se podía ver era un raíl, como los que utilizaban los enanos en sus minas para transportar rocas con vagonetas. El raíl era bastante sofisticado, fabricado con un buen metal y con unos remaches casi imposibles de hacer a mano. Desde luego, quien lo hubiera construido debía tener una fuerza física extraordinaria.

Sobrepasando la vía se veían las primeras viviendas. Todas parecían el hogar de gente de clase baja, trabajadores y gremios. De hecho, parecía una villa de trabajo más que un lugar en el que establecerse.

Caminaron entre las casas de Amíranar observando las puertas y las ventanas cerradas, mientras se acercaban a la plaza del pueblo. A pesar de que no parecía un lugar muy evolucionado, descubrieron al llegar a la plaza que estaban muy avanzados tecnológicamente hablando, pues sobre un pedestal de piedra enorme había una gran estructura de metal, similar a un engranaje de algún artilugio de ingeniería gnómica, pues sólo los gnomos tenían la imaginación y los medios para inventar las máquinas más disparatadas. Al parecer, ese objeto que se mostraba como un monumento, tenía algún significado para la villa porque estaba protegido por una valla a su alrededor. Pasaron de largo y observaron el paisaje que había detrás.

Frente a ellos se alzaba un edificio significativo. Era una casa enorme con cierto aire oficial y sobre el dintel de la puerta estaba tallado el nombre que habían visto al entrar en el pueblo. Mirna pensó que debía tratarse de la casa del gobernador. A un lado del edificio había otra zona ajardinada con una serie de bancos en los que habían reunidas al menos una veintena de personas, vestidas con un estilo acorde a una época distinta a la que se encontraban. Cuando entraron en el jardín todos callaron.

Mirna iba en primer lugar y, de forma instintiva, metió su mano en uno de los bolsillos de su túnica en busca de componentes mágicos por si la visita se complicaba. La costumbre hizo que ella misma tomara la iniciativa.

—Buenas tardes —dijo refiriéndose a la multitud, pero no contestó nadie—. ¿Alguien puede decirme qué lugar es este? —Esta vez la respuesta no se hizo esperar.

—¿Qué tipo de pregunta es esa? —dijo una anciana acercándose al grupo. Iba vestida con una especie de vestido blanco con bordados del mismo color,

atuendo más apropiado para dormir que para pasear por la calle.

—Disculpe. No entiendo lo que me quiere decir —contestó la Ilusionista—. Sólo buscamos algunas respuestas.

—¿Me lo estás diciendo en serio? —La mujer pareció perder la paciencia de golpe y avanzó hasta enfrentar su cara a la de Mirna, mirándola directamente a los ojos. A la hechicera le pareció algún tipo de actitud desafiante, aunque no entendía a qué era debida.

—Escúcheme —empezó a decir mientras se apartaba un poco de la anciana, que estaba poniendo a prueba su paciencia—, la verdad es que sólo queremos salir de aquí.

—¡A la torre! —respondieron todas las personas del parque al unísono—. ¡A la torre! —repitieron una y otra vez desde entonces señalando todos en una dirección, más allá de la casa del gobernador. Mientras la anciana se reunía con los otros diciendo esas mismas palabras, a Mirna, le dio la impresión de que antes de fundirse con la multitud había guiñado un ojo a Nom, que estaba detrás de ella, quien respondió a la complicidad de la mujer con un gesto de duda, como no entendiendo a qué se refería.

—¿La torre? —repitió la elfa entre el coro de las personas del parque.

—Eso ha dicho —le dijo Jasón con tono de reproche.

—Será mejor retroceder y buscar esa maldita torre. —Dicho esto, Mirna se dio la vuelta y empezó a caminar hacia lo que creía el centro del pueblo, donde habían encontrado el monumento mecánico, mientras sacaba de su túnica una pluma de jilguero y pronunciaba unas palabras arcanas. Los demás la siguieron tomando su dirección como la más lógica dadas las circunstancias. Cuando la Ilusionista terminó de recitar el hechizo sus pies se separaron del suelo como si la gravedad hubiera desaparecido para ella, y miró hacia arriba para darse impulso emprendiendo un vuelo controlado. Sus compañeros quedaron bajo, pero sólo Nom pareció algo sorprendida.

—Desde aquí veo toda la villa— informó desde las alturas, levantando la voz para que los tres pudieran oírla—. Es aún más pequeña que Kroggn —añadió utilizando el nombre oficial de los Páramos.

—¿Ves alguna torre? —preguntó Nom provocando una mirada de intranquilidad entre Jasón y Neila.

—No —fue la respuesta de Mirna—. Aquí no hay ninguna torre. Lo más alto que veo es el ayuntamiento, supongo.

—Es un buen lugar por el que empezar —dijo Neila, que había estado callada casi todo el tiempo. Cuando llegaron al edificio encontraron la puerta

principal abierta, así que entraron sin más.

—Buenas noches —les saludó un habitante de la villa que salía apresuradamente de allí. Entonces Mirna se dio cuenta de que lo poco que quedaba de día había terminado. Desde el interior del ayuntamiento se podía ver la noche cerrada, prácticamente el exterior estaba a oscuras debido a que las nubes negras cubrían el cielo e impedían que las estrellas alumbraran Amíranar. Antes de que dijeran nada empezó a llover y Jasón, Neila y Nom se acurrucaron en sus ropajes, pero Mirna no sentía el frío de una noche tan característica como esa.

La hechicera se dio la vuelta mientras sus tres compañeros permanecían quietos mirando la lluvia. Vio que unas lámparas de aceite, de diseño bastante extravagante, iluminaban sobradamente el recinto en el que se podían ver un gran mostrador vacío que ocupaba el fondo de la sala de recepción y dos grupos de escaleras a los lados que subían. De pronto se sintió fatigada.

—No puedo más —dijo sin ser consciente de que estaba verbalizando su estado físico.

—Pues entonces debemos parar a descansar —aconsejó el sacerdote de Seíl.

—No he visto posadas aquí —replicó la Ilusionista mientras experimentaba una angustia similar a la que padeció en su visita a la tribu de las sombras.

—Bueno, aquí no hay mucha gente por lo que se ve —manifestó Neila—. No creo que nadie se entere si subimos un par de pisos y pasamos la noche. Además —añadió con tono de broma—, si os fijáis no hay ni recepcionista.

—Chicos —interrumpió Mirna—. Empiezo a marearme. —Dicho esto le flaquearon las piernas y se le nubló la vista.

* * * * *

Mirna volvió en sí oyendo el sonido del arroyo que había cruzado antes de entrar en la pequeña aldea de trabajo. Estaba aturdida, no podía pensar con claridad y tenía un dolor de cabeza particular, similar al producido por el insomnio. Notó que estaba tumbada en la hierba y se obligó a abrir los ojos para confirmar sus sospechas.

Se encontraba de nuevo a las afueras de Amíranar, y las condiciones atmosféricas eran idénticas a las del día anterior, pero la hechicera ya se había enfrentado a demasiadas situaciones extrañas como para no sacar sus propias

conclusiones.

En primer lugar, sabía que no se encontraba en el mundo que ella conocía. No creía estar fuera de Valmariox, pero era posible que estuviera en alguna parte del mundo a la que no se podía acceder sino místicamente. De hecho, creía que ese lugar podía estar relacionado con el poder de las sombras que ella buscaba.

En segundo lugar, se había encontrado allí con Jasón y Neila, lo más parecido a amigos que había tenido en su vida y con los que compartía una relación vital muy estrecha. A su vez, había conocido a Nom que, al parecer, era una conocida de aquellos dos por la confianza con que ambos le hablaban.

Y en tercer lugar, no sabía qué estaba pasando exactamente, pero había algo en el comportamiento de Jasón y Neila que no le resultaba normal. Hoy trataría de averiguar más cosas, si podía. Y desde luego trataría de llegar a la torre a la que habían hecho referencia los extraños aldeanos de ese lugar.

Se levantó con esfuerzo y, cuando levantó la vista, vio al sacerdote de Seíl, a la Matamagas y a la elfa mirándola, como esperando algo de ella.

—Buenos días —dijo Neila con un tono jovial que escondía cierta descortesía, como si la hechicera hubiese dormido más de la cuenta.

—No lo parecen —fue la respuesta de Mirna, que dejó claro que no tenía el cuerpo para las acostumbradas bromas de la ladrona.

—Supongo que podemos volver a la aldea y ver qué se nos escapó ayer —dijo Jasón de Kaliastar.

—Entonces —intervino Nom, que parecía más centrada que el día anterior —, ¿ya estamos todos?

—Casi —sonrió Neila dedicando una mirada a la Ilusionista mientras recuperaba la verticalidad.

—Pues entonces acabemos con esto. —Con estas palabras de Jasón caminaron de nuevo hacia Amíranar, pero esta vez había algo distinto.

Cuando llegaron a la altura del puente que cruzaba el pequeño riachuelo Mirna observó la pequeña aldea.

—Ahí está —dijo. Los demás imitaron su gesto y vieron una torre muy alta en comparación con el resto de las construcciones que la rodeaban. En la parte superior, la estructura acababa formando un cubo, en cuyo lateral se podía ver una esfera de grandes dimensiones con doce símbolos desconocidos para Mirna. Además, había dos varas negras de metal, una más grande que otra, que partían desde el centro hacia los símbolos.

—Cierto, ahí está —repitió Jasón sin ningún tipo de asombro, como si

esperara que así fuera—. La torre del reloj —añadió en voz baja.

—¿Cómo? —preguntó Mirna, que no había escuchado bien la última frase del sacerdote.

—Nada —fue su respuesta—, que ya la hemos encontrado.

—Pues no perdamos el tiempo —contestó la hechicera con la mirada fija en la vara más larga de la esfera, que le daba la impresión de que se movía despacio—. Empiezo a estar cansada de este lugar.

—Y no hemos hecho más que empezar —dijo Neila divertida.

—¿Sabes algo que yo no sepa y que quieras compartir? —preguntó Mirna muy molesta por el comentario inapropiado de la ladrona.

—No, la verdad es que no —respondió irreverente.

—Movámonos o acabaremos discutiendo entre nosotros —dijo Jasón conciliador mirando con reproche a la Matamagas, que puso cara de sorpresa, como no entendiendo por qué la miraba a ella.

Sin añadir nada más se adentraron en la aldea. Llegaron a la plaza del monumento mecánico, pero no se desviaron hacia el parque donde habían encontrado a la multitud y pasaron por delante del ayuntamiento hasta llegar al pie de la torre. Allí encontraron una puerta hecha de barrotes con una cerradura para una llave grande. Nom se acercó y la empujó apoyándose en uno de los barrotes, pero no cedió.

—A mí no me miréis —dijo Neila—. El mecanismo debe de estar por dentro y no tengo aquí mis herramientas.

—Déjame esto a mí —dijo la Ilusionista mientras se acercaba sacando de su túnica una pizca de herrumbre. Cuando puso una mano en la puerta se abrió sin ofrecer resistencia.

—¡Qué velocidad! —reconoció Jasón, pero Mirna no parecía satisfecha—. ¿Qué ocurre? —preguntó entonces.

—No he llegado a pronunciar la letanía que desencadena el hechizo —explicó—. La puerta se ha abierto sola.

—Imposible —dijo Nom—. Estaba cerrada.

—Bueno —intervino Neila—, pues ya no lo está. —Dicho esto invitó a Mirna a pasar, con un gesto forzado de cortesía.

La hechicera entró primero, seguida de los otros tres. El interior era sombrío y mucho más estrecho de lo que parecía desde fuera. Había una escalera de caracol que subía describiendo una espiral pegada a la pared, que presentaba un aspecto circular, al contrario de lo que la Ilusionista habría asegurado viéndola desde fuera.

La parte central estaba repleta de maquinaria, desde ruedas dentadas descomunales hasta pequeñas correas enganchadas entre sí de un material que Mirna no acertaba a distinguir. En la parte más alta que se podía ver desde donde estaba había una luz rojiza, que danzaba de un lado a otro sin orden aparente. Era gracias a esa luz que veía la fabulosa creación que tenía ante ella y que, sin duda, debía tratarse de una obra de ingeniería gnómica.

—Subamos —dijo la Ilusionista sin hacer ningún comentario sobre el mecanismo que tenían delante. Jasón y Neila volvieron a compartir una mirada cómplice a sus espaldas y la siguieron hasta las escaleras junto con Nom.

—¿Adónde vamos exactamente? —preguntó la elfa.

—Arriba —contestó Mirna sin detenerse—. Quiero ver qué es esa luz que se mueve.

—Pues no vas a tener que esperar demasiado —apuntó Neila señalando hacia arriba.

La luz descendía veloz por los engranajes de la maquinaria. Iba bastante rápido, pero no volaba, más bien bajaba dando saltitos cortos y estudiados, como si hiciera ese recorrido a diario. Mirna preparó un hechizo ofensivo al entender, por los movimientos que realizaba, que debía tratarse de alguna criatura que desprendía luz propia, y sólo las hadas y los demonios lo hacían. La hechicera no confiaba en ninguno de los dos.

Pronto salió de dudas al ver cómo, dentro del halo rojo, se revolvía una figura enjuta, de no más de un metro veinte, con los rasgos afilados, más propios de una caricatura que de un ser vivo. Su piel era de un tono rojizo similar al de la sangre y sus ojos negros no parecían apuntar a ninguna dirección, pues ese color ocupaba toda la cuenca.

—Hola —dijo de pronto, deteniéndose a pocos centímetros del grupo. Mirna experimentó una fuerte presión en el pecho cuando escuchó su voz, y sintió una punzada de dolor al final de la espalda. Enseguida recordó lo desagradable que era tratar con estos monstruos.

—Aquí estamos —dijo Jasón, dando por sentado que era el lugar al que tenían que acudir para salir de Amíranar—. Tú dirás.

—Bien —respondió la criatura dispuesta a no dar más rodeos. Mirna empezó a marearse, pero hizo un esfuerzo por permanecer consciente, pues pensaba que se perdía claves importantes cada vez que se desvanecía. Además, había algo en la voz del demonio que le resultaba familiar—. He perdido mi amuleto y no podré ni salir de aquí ni sacaros si no lo recupero.

—Y tu amuleto está... —continuó Neila con la intención de hacerle contar

toda la historia del amuleto.

—En el antiguo Amíranar —aclaró el habitante de los nueve sellos. Mirna empeoraba cada vez que el demonio hablaba, hasta tal punto que necesitó apoyarse en la pared junto a las escaleras.

—En qué parte exactamente —preguntó Jasón, como si supiera de qué lugar estaba hablando.

—En la casa de los gritos —fue su respuesta.

—¿Y por qué no vas a recuperar el amuleto tú mismo? —añadió la ladrona.

—Porque quien me lo robó está muerto —dijo el demonio. Mirna se sentó temblorosa en uno de los escalones, esforzándose por seguir escuchando la conversación. Intentó sacar algunas conclusiones, pero le costaba hasta respirar, así que sólo pudo trazar un esquema mental muy básico de lo que estaba pasando.

—Mejor —contestó Neila como no entendiendo—. Más fácil.

—Deberías recordar que no puedo robar a los muertos —dijo el demonio separando las manos con las palmas hacia arriba, haciendo un gesto que indicaba que esa información era tan básica que le sorprendía tener que mencionarla.

—Antiguo Amíranar —consiguió pronunciar Mirna entre jadeos—, la casa de los gritos. —Hizo una pausa para retirarse el pelo de su frente sudorosa—. Robar a los muertos, ¿por qué?, ¿qué pasó?

—¿Qué pasó, dónde? —preguntó Jasón mientras ponía una mano en el hombro de la hechicera.

—No me toques —se revolvió Mirna, incapaz de apartar la mano del sacerdote—. ¿Quién eres?, ¿quiénes sois? —insistió pensando en que quería guardarse algunos interrogantes para ella, sin la intención de desvelar lo que le rondaba por la cabeza. Pero lo cierto era que estaba demasiado aturdida como para controlar eso—. ¿Qué pasó con el antiguo Amíranar?, ¿por qué tuvieron que irse? —Por fin cayó al suelo convulsionando, con los ojos cerrados, pero aún consciente—. Lo conocéis... lo conocéis.

—¿A quién? —preguntó Neila.

—Tú lo conoces —repitió agotada en voz muy baja.

—Pero, ¿a quién conozco? —quiso saber la ladrona. Y en ese momento, Mirna, reuniendo todas las fuerzas de que disponía se levantó tiritando por el malestar.

—¡A él! —gritó la Ilusionista señalando al demonio, justo antes de perder

el sentido, incapaz de explicar que había notado que se hablaban con familiaridad, que la criatura del infierno se había sorprendido de que le hiciera preguntas sobre su naturaleza, de que no se veía afectada por su voz extraña pero familiar. No les pudo decir al resto que pensaba lo mismo de ellos, que no eran las personas que conocía, que se traían algo entre manos que no le estaban contando, que la estaban engañando. Y es que Mirna, además de por su ingenio y su inteligencia, era conocida por ser la maestra de las ilusiones. No podía ser engañada con las mentiras que ella misma podía crear con la magia.

CAPITULO 12. LA CÚPULA DE LOS AUGURIOS

Neila corría a través del campo de batalla en el que se había convertido la ciudad-templo, esquivando golpes y saltando cuerpos sin vida, tratando de llegar a lo que era la Cúpula de los Augurios, según indicaba el mapa que había cogido. Allí esperaba encontrar gente de Thor encerrada, pues si no había entendido mal a Nom, los edificios más significativos estaban sellados y los siervos del dios de los elementos permanecían cautivos en su interior. Aún no sabía cómo iba a hacerlo, pero creía que la clave de la victoria estaba en poder liberarlos. Tratándose de un edificio en el que se enseñaba la ley y se impartía justicia, Neila pensaba que los jueces y los magistrados más poderosos de todo el reino de Thoris debían encontrarse allí.

Taziah corría con la ladrona, varios metros por detrás, debido a que el peso de sus armas y armadura la ralentizaban. Con menos capacidad de movimiento que la Matamagas, la soldado se dedicaba a desviar golpes y embestir con su escudo para pasar por encima de tantos poseídos como quisieran detenerla, teniendo relativo éxito por el momento.

No tardaron en llegar al edificio. Neila empujó el doble portón y, como esperaba, no se movió ni un dedo, pero Taziah, forzada por la carrera, se vio precipitada hacia una de las hojas, que cedió de golpe. Neila entró tras la soldado cerrando deprisa y atrancando la puerta como pudo. Con su esfuerzo y el propio peso del portón estaba segura de que sería casi imposible abrirla desde fuera.

—Pensaba que estaban encerrados aquí dentro —dijo Taziah jadeando—, y que no íbamos a poder abrir tan fácilmente.

—Lo mismo digo, pero hay algo que no veo claro. —Neila miró a su alrededor. Estaba en una antesala enorme con dos tramos de escaleras a los lados que subían, describiendo una curva y uniéndose a pocos metros, formando un pasillo superior, en el centro del cual había una gran puerta que brillaba con el palpitar latente de unas runas.

Toda la planta baja estaba cubierta de cadáveres, casi todos de aliados, pero había quedado demostrado que la magia de los demonios levantaba a los muertos caídos, por lo tanto, las dos mujeres no sabían quién había muerto como aliado y acabado luchando contra los suyos. El caso era que se

encontraban ante una batalla campal en la que se habían perdido muchas vidas.

Se podían ver uniformes y símbolos relacionados con el clero de Thor y de otros y, en el centro de la sala, los restos de un diablo. No debía medir más de dos metros, tenía patas de cabra, manos acabadas en garras con uñas negras que parecían hechas de metal, y barbilla y pómulos protuberantes. Pero el rasgo más atroz era que, aún neutralizado, sus ojos abiertos, de un color rojo incandescente, miraban a Neila mientras se acercaba, siguiendo cada uno de sus movimientos. La Matamagas cogió una capa que había tirada por el suelo y cubrió la cabeza del ser para no sentirse tan incómoda, aunque algo le decía que seguía siendo observada.

—¡Siniestro! —exclamó Taziah, refiriéndose al aspecto del engendro.

—Mira cuántos objetos sin dueño —dijo Neila dejando de lado el comentario de la soldado, mientras observaba tantos cadáveres con sus pertenencias encima.

—Tienes razón. Mira cuántas armas nuevas y cuántas armaduras —comentó la joven.

—Sí. Y cuántos anillos, colgantes, medallones, diademas y pulseras —añadió la Matamagas.

—Si el Maese estuviera aquí...

—El Maese no está aquí —la interrumpió Neila con una sonrisa pícaro en los labios—, ni Erliann, ni Dilk ni Jasón... pero nosotras sí lo estamos.

—Cierto, pero no debemos entretenernos —dijo Taziah pensando que sus amigos les necesitaban.

—Pues no perdamos más el tiempo. —La ladrona, despertando de golpe de su estado de ensoñación a cuenta de tanta riqueza al alcance de la mano, se dirigió a uno de los tramos de escaleras que subía a la puerta del pasillo. De camino se agachó para recoger un rosario del que pendía una joya cuando su compañera la sujetó por el hombro deteniéndola en seco.

—¡Mira! —señaló con la punta de su espada mientras afianzaba su escudo. A Neila se le hizo un nudo en la garganta cuando vio a qué se refería.

Se trataba de una especie de capa con capucha, erguida como si estuviera colgada en el aire. Desprendía un humo negro que hacía las veces de cuerpo dándole cierta materialidad. En su interior no había nada reconocible como ni remotamente humano, sólo oscuridad. A su alrededor flotaban media docena de fuegos fatuos, trazando un recorrido circular y uniforme, como si se tratara de un pequeño sistema solar.

—¡Corre! —ordenó la ladrona, apretando con fuerza el rosario y tirando

del brazo de su protectora, que se había quedado paralizada por la sorpresa.

Entonces, los fuegos fatuos se sumergieron en el mar de muertos y viajaron entre ellos a toda velocidad, hacia donde estaban las dos mujeres. Éstas se apresuraron, pero en un abrir y cerrar de ojos, las luces desaparecieron y, en su lugar, se alzaron seis de los cadáveres que yacían en el suelo como si los hubiera levantado un titiritero, aunque enseguida recobraron la compostura que tuvieron en vida. Tenían los rasgos que ya habían visto anteriormente en los enemigos de los que habían estado huyendo desde que llegaron a Kápolan. La piel pálida, los movimientos desesperados, los ojos en blanco y los uniformes aliados hechos girones les conferían una apariencia a la que daba miedo enfrentarse.

La carrera las había llevado hasta los primeros escalones, cubiertos con una alfombra roja manchada de sangre, pero dos de esos monstruos saltaron por la barandilla interponiéndose entre ellas y la subida hacia el pasillo.

Neila dudó, pero Taziah la flanqueó decidida, escudo por delante y poniendo toda su fuerza en un solo golpe. Cargó escaleras arriba contra uno de ellos acompañando la embestida de un grito de esfuerzo.

La inercia de la soldado no derribó a su rival, pero lo desequilibró el tiempo justo como para tomar una posición más ventajosa para ella y, con una patada en mitad del pecho, mandó escaleras abajo a su enemigo.

La ladrona, viéndose incapaz de repetir la acción tal y como la había desarrollado su compañera, improvisó contando con sus habilidades. Se dirigió hacia el otro guerrero, esquivando por los pelos una estocada despiadada y, tomando impulso, saltó fuera de la barandilla sujetándose a ella en el último momento para rodearlo por el lado opuesto de las escaleras, quedando así pendida durante un instante en el vacío que habría supuesto despeñarse.

El guerrero se giró desorientado tratando de localizar a la Matamagas después de la acrobacia, pero Taziah aprovechó la distracción para empujarlo por la espalda, haciéndole chocar contra la barandilla, que cedió a la fuerza del golpe y el peso de la armadura del muerto alzado. El sonido de la madera al partirse indicó a la soldado que era inminente que el enemigo cayera al piso inferior y reanudó la carrera junto con Neila sin mirar atrás.

Los otros cuatro estaban muy cerca de ellas, tanto que uno arrancó la mitad de la camisa de Taziah tratando de detenerla. Neila, que estaba más arriba, sacó una daga y cortó el cordel que mantenía unidas las cuentas del rosario que había recogido del suelo, dejándolas rodar hacia abajo por las escaleras.

La soldado resbaló y apenas tuvo tiempo de apoyar las manos para no darse de bruces contra el suelo, pero los cuatro hombres uniformados no tuvieron tanta suerte y rodaron hasta abajo al pisar sin cuidado las bolitas que vagaban libremente por los escalones.

Aprovechando la ventaja que les había dado la estrategia de la ladrona, Neila y Taziah, llegaron hasta arriba descubriendo con pesar que la figura de la capa estaba justo delante de la puerta que querían abrir. Mientras se acercaban para batirse con ella pudieron ver cómo los guerreros subían de nuevo a por ellas, al menos cinco de ellos. El sexto, que Taziah había tirado partiendo la barandilla, se había clavado una espada a causa de la caída y permanecía inmóvil. Entonces, y bajo la mirada fugaz de Neila que dividía su atención entre la figura de la capa y los hombres uniformados, vio como uno de los fuegos fatuos que giraban alrededor de la figura encapuchada cuando la vieron al llegar, salió del cuerpo del caído provocando en él una convulsión parecida a la que se sufre al recibir la descarga de un rayo. El guerrero quedó inerte de nuevo y la pequeña esfera de luz se introdujo en otro cadáver.

En ese momento, Neila, se dio cuenta de lo que ocurría. Esas luces danzantes tomaban prestados los cuerpos muertos, utilizándolos como si fueran armas, seguramente porque ellas mismas no eran capaces de causar daño alguno. Y, probablemente era la capa quien los controlaba, ya que habían aparecido al mismo tiempo y no se lanzaron al ataque hasta que ésta se movió.

—¿Lo has visto? —le dijo a Taziah a punto de llegar hasta la puerta.

—Sí —fue lo único que pudo compartir con la Matamagas antes de dar el primer golpe a su enemigo.

El filo de su espada rozó la capa, y el humo que la ocupaba pasó por los lados de la hoja sin mayor dificultad.

—Neila, mi arma es inútil ahora —informó a su amiga, aunque le constaba que se había dado cuenta.

La ladrona trató de apuñalar a su oponente con la daga que llevaba en la mano, hundiéndola todo lo que pudo en la oscuridad, pero no consiguió hierirla tampoco, aunque al recuperarla algo metálico chocó con ella.

Neila quedó enfrentada a la capa y Taziah se giró para batirse con los cinco guerreros que acababan de subir las escaleras. Las dos se miraron de reojo dándose a entender que el enemigo las superaba por bastante ventaja.

—Los entretendré todo lo que pueda —le dijo la soldado a la Matamagas —, que no será mucho.

—No es mucho lo que necesito —fanfarroneó la otra sin mucha convicción.

—El Maese me va a matar por esto —pensó Taziah en voz alta, recordando su misión de mantener a salvo a su amiga.

—Procura que le dé tiempo —contestó Neila deseándole suerte. Con estas palabras devolvió toda su atención a la capa, que parecía esperar un nuevo ataque. Permanecía flotando a dos o tres centímetros del suelo, balanceándose. En una de las oscilaciones, la ladrona vio algo interesante: en el interior del humo había un colgante que sostenía una llave. Brillaba con el mismo candor de las runas de la puerta, en tonos dorados y rojizos. Tomando ese objeto como meta, la Matamagas saltó hacia él con la mano extendida intentando cogerlo, pero la capa giró sobre sí misma envolviendo a la ladrona.

Neila se vio sumida en la oscuridad más absoluta, transportada de repente a otro lugar. No se sentía flotar, pero sus pies no tocaban tierra firme. Miró a su alrededor, pero no veía ni oía nada, sus ojos no se acostumbraban a la negrura, no había olores y tampoco veía la llave. Empezó a tener mucho frío.

Buscó entre sus ropajes un pedazo de yesca y pedernal, las piedras que empleaba para encender el fuego por las noches, y las chocó para producir una chispa. Durante un instante se iluminó un espacio indeterminado, que no le sirvió para averiguar dónde estaba exactamente, pero sí para descubrir cómo una especie de criaturas deformes se estremecían al contacto con la luz.

El frío se intensificó y, unido al pánico de saberse rodeada y no poder oír ni sentir a su enemigo, Neila empezó a temblar. Apretó con fuerza las dos piedras con la intención de volverlas a chocar, pero algo la sujetó por el antebrazo impidiéndole llevar a cabo la acción. La ladrona sintió un dolor intenso en el lugar por donde la habían cogido, tanto que estuvo a punto de dejar caer la yesca, pero haciendo un último esfuerzo antes de que la piedra se le cayera, consiguió golpearla con el pedernal que tenía en la otra mano provocando así otra chispa. Las criaturas deformes retrocedieron, tratando de protegerse de la luz como podían. Entonces un temblor escupió fuera de la capa a la Matamagas, liberando su antebrazo de la presa de aquella abominación.

Taziah, por su parte, se defendía como podía de sus atacantes, aunque llevaba encajados un número considerable de golpes. Estaba rodeada por los cinco hombres desesperados por matarla, como si sólo tuvieran esa misión en la vida. Si no estaba ya vencida era porque el ansia que ponían en cada ataque les hacía torpes, y muchas veces acababan golpeándose entre ellos sin querer. Cuando eso sucedía, la soldado, aprovechaba para rodar lejos de la encrucijada, pero empezaba a estar muy cansada.

En un momento dado se vio con la espalda en la pared y los guerreros, poseídos por una rabia antinatural, se abalanzaron sobre la joven. Mientras lo hacían, tropezaban entre ellos por la falta de estrategia, pero esta vez Taziah no tenía dónde esconderse. Miró alrededor buscando la ayuda de Neila, pero entonces la vio salir despedida del interior de la capa, quedando ésta arrugada durante un segundo.

La ladrona se incorporó con una agilidad sorprendente, aunque tiritaba de forma descontrolada y su cuerpo exudaba vaho debido al cambio brusco de temperatura, ya que conservaba en su piel el helor de las entrañas de su enemigo. Trató de desenfundar la daga, pero su movimiento fue torpe y se le cayeron la yesca y el pedernal que sostenía.

El humo encapuchado recuperó la guardia y Neila vio de nuevo la llave, esta vez más claramente. Su talante desconfiado le llevó a pensar que, o la criatura se había vuelto descuidada a causa del ataque luminoso o bien la estaba tentando para que lo intentara de nuevo. Pero la Matamagas desde siempre se había sabido más curiosa que prudente así que se preparó para un segundo salto.

Mientras se situaba, rondando a su oponente como hacen los lobos, oía los golpes del combate desigual que se estaba desarrollando tras de sí. Fue un quejido de Taziah lo que la apremió a lanzarse de nuevo a por la llave, pero volvió a fallar y se vio de nuevo envuelta en la oscuridad.

La soldado estaba en apuros, recibía golpes y tirones que la magullaban y arrastraban contra la pared que le guardaba las espaldas. Tenía la cota de mallas desajustada, había mellado la espada corta con tanto golpear las armaduras de sus rivales y, por si fuera poco, el sexto combatiente se había unido a la lucha.

En un intento desesperado por salvar su vida trató de escabullirse entre ellos rodando por el suelo. Clavó su espada, con un ataque certero, en la pierna de uno de ellos; hundió el canto del escudo en el pie de otro; y empujó con el hombro la cadera de un tercero abriéndose hueco. Pero cuando trató de escapar, uno de los guerreros que aún estaba erguido la agarró de la armadura y tiró de ella con fuerza, rompiéndole algunas de las hebillas que la mantenían firme.

Taziah, sin espada y con la prenda que protegía su cuerpo casi arrancada, estampó el escudo contra la cabeza del hombre que la cogía, se quitó el casco para usarlo como un arma con otro, pero en un descuido, uno de sus atacantes la flanqueó y le hundió una daga en el costado aprovechando un espacio que

dejaba su cota de mallas descolocada.

La soldado tomó aire en una bocanada rápida cerrando los ojos a causa del dolor. Sintió como si le hubiesen metido en el cuerpo un trozo de hielo, tan frío que le helaba las sienes. Inconscientemente, para no caer al suelo cogió por el hombro al guerrero que la había apuñalado, apoyándose en él. El único pensamiento que se le pasó por la cabeza fue que estaba a punto de morir y que no podía hacer nada por evitarlo. Entontes, la mano enorme de uno de sus adversarios la agarró por el pelo y estiró con fuerza sacándola del semicírculo en el que estaba prisionera. Este gesto lanzó a Taziah contra la barandilla, dejando un reguero de sangre por el suelo, marcando así el recorrido de la soldado que estaba hecha un ovillo.

Neila volvió a experimentar un frío inusual en el interior de la capa, pero en esta ocasión, aun en la oscuridad, creía saber dónde se encontraba la llave que buscaba. Sin esperar ni un momento, y consciente de que no estaba sola en ese lugar condenado contó sus pasos, como hiciera en su día con la estructura de la abadía de los Páramos. A ciegas y envuelta por un silencio tétrico, siguió su instinto para llegar hasta el objeto que esperaba le ayudara a liberar a los aliados de la Cúpula de los Augurios.

Casi llegando a lo que creía que era su destino, notó cómo la cogían por una pierna y experimentó de nuevo esa sensación dolorosa de debilidad. Luchando por zafarse, y sabiendo que su objetivo estaba cerca, decidió utilizar la daga para herir a esa criatura deforme, cortándole en la mano. Su enemigo no la soltó a pesar de la herida, pero quedó lo suficientemente dañado como para que la ladrona continuara avanzando hasta dejarlo atrás. Entonces giró sobre sí misma con el brazo de la daga extendido buscando la llave, hasta que escuchó el tintineo de su arma al chocar con otro metal. Estiró la otra mano con decisión y la cerró alrededor del objeto que estaba buscando. Trató de arrastrarlo consigo, pero ofrecía una resistencia desmedida y pronto notó a través de su guante, que empezaba a calentarse muy rápidamente.

La Matamagas empezó a agobiarse. Había visto cómo herían a Taziah y desconocía si seguía viva; sus amigos estaban en peligro, luchando contra un enemigo que los superaba en número; y estaba rodeada de una oscuridad que albergaba unas bestias deformes que la acechaban.

No dejándose vencer por el miedo y pensando en cuántos dependían de ella, se le ocurrió cómo encender otro fuego para salir de allí, como había hecho antes, pero esta vez sin yesca y pedernal, porque se le habían caído fuera de la capa a causa del frío la vez que se había conseguido liberar.

Buscó rápidamente en sus múltiples bolsillos un frasquito pequeño que contenía unas gotas de aceite para ayudar a prender las antorchas, y se vertió el contenido sobre la mano que sujetaba la llave. Esforzándose por no soltarla y aguantar el insoportable calor que iba en aumento apretó con fuerza su muñeca con la mano libre, pero algo la sujetó de nuevo por el antebrazo. Presa de un dolor sin igual, sintió cómo otras manos la agarraban de las piernas, la espalda y la cadera. Su enemigo debía de ser diminuto, pero con sólo tocarla le hacía padecer una tortura. Sólo su contacto magullaba su piel y le hacía moratones. Neila estaba ya muy débil y cayó sobre una rodilla, momento que sus enemigos aprovecharon para cogerla por los hombros, el pecho y el cuello. Incapaz de liberarse y sintiendo cómo la llave se calentaba tanto en su otra mano que le producía ampollas aun a través del cuero, estuvo a punto de desfallecer, pero en ese instante, el calor que desprendía la llave se volvió tan intenso que hizo arder el aceite con el que la Matamagas había untado el guante. A la luz de la llama, los seres deformes soltaron a la ladrona y desaparecieron. Entonces Neila fue expulsada con la llave fuera de la capa.

Tumbada de lado en el suelo, frente a la puerta llena de símbolos, malherida y entumecida, vio cómo los poseídos machacaban a Taziah, cuyo último gesto fue levantar su escudo, sujeto ya sin fuerza, para evitar un golpe mortal. Otro golpe se lo arrebató, y su último movimiento, rendida como estaba, fue acurrucarse sobre sí misma en el suelo y taparse la cabeza, deseando que todo pasara rápido.

Neila miró hacia arriba y vio cómo la figura de la capa se debatía desesperada por el daño que le había causado el fuego y, junto a ella, la cerradura que mantenía presos a los magistrados y demás gente de Thor. Se arrastró hasta la puerta e introdujo la llave mística en la cerradura y notó cómo se le erizaba el vello del brazo al tiempo que sentía un cosquilleo en la mano. Nunca antes había usado un objeto mágico, pero la sensación era extraordinaria, tanto que se planteó cómo sería empuñar un arma encantada si una simple llave la podía motivar de aquella manera. Los efectos de la magia no se hicieron esperar y el estruendo de un golpe sin medida partió la puerta en dos liberando a jueces, magistrados y paladines del interior de ese edificio en el que se impartía justicia.

A partir de ese instante todo sucedió muy deprisa. Los paladines tomaron las primeras posiciones y, aunque la sorpresa inicial les hizo dudar al ver a los fieles de Thor poseídos, pronto entendieron lo que estaba ocurriendo.

Mientras algunos magistrados oraban pidiendo fuerza en la batalla para sus

aliados, los paladines se lanzaron sin piedad contra el grupo de guerreros que estaba sobre Taziah, que ya no se movía. Los poseídos, distraídos con la soldado, no vieron la carga de los siervos de Thor por su retaguardia y fueron arrollados sin ningún respeto, lanzados por encima de la barandilla contra la que yacía Taziah.

Durante el ataque de los paladines, los jueces coreaban cánticos sagrados alrededor de la figura de la capa, contemplando cómo se retorció ante las palabras sagradas que entonaban. El humo negro del interior de la prenda perdió consistencia, abandonando su forma compacta y deshaciéndose poco a poco, convirtiendo su figura siniestra en inofensivas volutas que se dispersaban lejos de la capa hasta que, en un momento dado, dentro de ella no quedó nada, cayendo al suelo liberada de toda magia.

Algunos paladines se asomaron para observar cómo los fuegos fatuos se apagaban al ser derrotada la figura de la capa y se apresuraron en socorrer a Taziah. Neila, mientras tanto, no podía apartar la vista de su amiga, y miraba expectante cómo sus defensores pronunciaban algunas oraciones mirándose preocupados.

—¿Cuál es la situación, alma bendita? —Se dirigió a ella un hombre de unos cincuenta años, vestido con una túnica blasonada con el símbolo del martillo, despertándola de la impresión que le estaba produciendo la visión del cuerpo moribundo de Taziah.

—Necesitamos vuestra ayuda en el Museo de las Reliquias—. Antes de añadir más información, casi treinta personas corrieron fuera de la Cúpula de los Augurios en dirección al Museo.

—¿Qué ocurre allí, hija? —preguntó con tono condescendiente.

—No lo sé —respondió la ladrona mientras sentía una fuerte presión en el pecho al ver que Taziah no reaccionaba a las atenciones de los paladines—, no llegué a entrar. Mis amigos están allí, luchando por Thor. —Su respuesta fue exagerada, pues sabía que no era exactamente la motivación de todos ellos, pero pensó que así acudirían todos más rápido en su ayuda. La culpabilidad por haber abandonado a sus amigos y haber acabado en ese lugar, en el que la soldado podía haber muerto empezó a nublarle la vista y un nudo en la garganta le impidió seguir hablando.

—Entiendo —dijo el hombre. Entonces, la soldado se incorporó de golpe, como sobresaltada, tratando de deshacerse de las personas que la rodeaban, pero como si se hubiera tratado de un estertor, quedó de nuevo tumbada y volvió a desvanecerse. Neila sintió el impulso de correr hacia ella, pero

entonces vio cómo los paladines se miraban entre sí sonriendo y se felicitaban —. Parece que tu amiga está fuera de peligro —añadió el hombre de la túnica —. ¿Nos puedes llevar hasta donde está tu gente?

—Será un placer —contestó la Matamagas aliviada por la mejoría de Taziah—, si alguien puede quedarse a cuidar de ella en mi ausencia. —Dicho esto marchó con los defensores de Thor, dejando a Taziah bien protegida.

CAPÍTULO 13. RESISTIENDO EN EL MUSEO DE LAS RELIQUIAS

Los héroes de los Páramos luchaban contra sus enemigos con todas sus fuerzas. Al llegar al museo habían sido absorbidos por el torbellino de poseídos que pretendía entrar en su interior y, cuando se enzarzaron en combate con ellos, se dieron cuenta de que era imposible mantener aislado ese lugar.

Se abrieron paso a golpes hasta estar en posición de evaluar la complejidad del asedio. Y así, cuando estuvieron en el interior, arrastrados por rivales y aliados en una contienda a la que no se le veía el final, descubrieron el auténtico origen del mal que comandaba el ataque a la ciudad-templo conocida como Kápolan.

En el centro del único y gigantesco salón, que constituía la planta baja del edificio, vieron al primer auténtico demonio desde que habían llegado. Era una bestia enorme cuyas dimensiones excedían por mucho los cánones humanos. Sus músculos eran desproporcionados para su tamaño, y su piel del color de la sangre. La cabeza parecía humana, aunque no guardaba ningún equilibrio estético, estaba armada con una cornamenta más propia de un monstruo que de cualquier animal conocido y tenía la boca atestada de dientes retorcidos, pareciendo colmillos todos ellos. Pero el rasgo más aterrador de su rostro eran los ocho ojos infernales que tenía en mitad de la cara, que refulgían un humo rojo incandescente a pesar de ser de color negro mate, y el látigo descomunal que blandía a diestro y siniestro. Además, su cuerpo lo rodeaba un aura demoníaca que lo protegía de cualquier ataque o hechizo de los aliados.

Rodeándolo había otros tres demonios más bajos, apenas medían un par de metros. Comparados con el primero resultaban menos terroríficos, aunque poseían la misma estructura corporal y cornamenta. Sin embargo, su barbilla era más afilada y sus dientes cabían sin problemas dentro de sus bocas, tenían dos ojos rojos que barrían el salón con su mirada ígnea y estaban armados únicamente con sus garras, acabadas en una especie de uñas negras, que parecían esmaltadas sin irregularidades y que imitaban en aspecto al acero.

El suelo estaba cubierto con los cadáveres de los defensores que no habían resistido el ritmo frenético de la invasión, y la gente poseída era cada vez más

numerosa. A la velocidad que estaban llegando, dentro de poco no habría nada que hacer, o eso es lo que pensaban los héroes de los Páramos y sus recientes aliados, delatados por sus miradas.

Cuando el grupo ya pensaba que todo iba a acabar en desastre y que caerían aplastados por el gran número de poseídos, una nueva oleada de defensores entró por las puertas de acceso al Museo de las Reliquias, abriéndose paso con sus armas entre la turba. Pronto distinguieron a Neila entre ellos, que les vio al instante. Protegida por la compañía de los guerreros de Thor con los que había llegado, consiguió tomar posición junto a sus amigos sin perder demasiado tiempo.

—Son los hijos de Thor que estaban atrapados en la Cúpula de los Augurios —explicó la ladrona nada más acercarse a sus amigos, respondiendo al gesto interrogante de algunos de ellos.

—¿Y Taziah? —preguntó Dilk exhausto por la batalla que estaba librando junto a sus amigos antes de que los refuerzos le diesen un respiro.

—Bien. Está bien —contestó haciendo una pausa que dio a entender al resto que habían tenido serias dificultades.

—¿Y ahora? —dijo Cassir, adelantándose a Jasón sin darse cuenta que iba a hacer un comentario. De todas maneras, el señor de Kaliastar agradeció de inmediato no haberlo hecho, pues habría recriminado a Neila su actuación y reconocía que ese no era el mejor lugar para hacerlo.

—¡Cuidado! —advirtió Dokif— Ahí vienen más. —En ese momento, un nuevo grupo de poseídos entró tras los refuerzos que había traído Neila. Era gente poderosa, pero el enemigo era persistente e inagotable, y el hecho de que se abastecieran de aliados caídos resultaba descorazonador para los defensores. De nuevo la balanza se equilibraba para consternación de los héroes.

—¡Tenemos que irnos! —dijo Neila.

—No vamos a irnos a ninguna parte —ordenó Jasón dedicándole a la Matamagas una mirada de reproche.

—No lo entendéis —se defendió ella. Los edificios están cerrados con brujería. Si logramos liberar a todos los que están presos en sus estructuras...

—...habrá suficientes aliados como para repeler la conquista —terminó Zahir al comprender lo que trataba de explicar la ladrona.

El grupo se replegó sobre sí y comenzó a moverse para tomar nuevas posiciones y seguir con el plan de Neila, pero algo les detuvo.

—Mirad —señaló Nom.

—¡Por todos los dioses! —exclamó Erliann al ver a lo que se refería la elfa. El ser de los ocho ojos enarbolaba el látigo formando sobre su propia cabeza un remolino de magia diabólica. Cuando se dispusieron a tomar medidas para protegerse del ataque del monstruo, vieron cómo el círculo de inmunidad que lo protegía estaba desapareciendo, dejándolo expuesto como lo estaban el resto de sus semejantes.

Antes de que los demás héroes pudieran tomar una decisión, Dilk y Jasón ya corrían hacia el demonio, seguidos de Cassir y Valetta que, a pesar de haber sido sorprendidos por la repentina carga de los sacerdotes, les llevaban muy poca distancia.

Erliann, Dokif y Nom trataron de correr tras sus amigos, pero entonces, se les cruzaron aliados y enemigos enredados en un combate a muerte, y tuvieron que valerse de toda su fuerza para no verse arrollados por la lucha. Mientras, Zahir y Neila miraban a su alrededor en busca de otras opciones. Al parecer el grupo de aventureros no era el único en querer atacar al diablo del látigo, que pronto se vio rodeado por decenas de defensores, aunque ninguna de las armas que éstos blandían parecían hacerle ningún daño.

El ser, haciendo caso omiso a la aglomeración de gente que le atacaba, golpeó el suelo con el látigo con un movimiento veloz, liberando así la magia de los nueve sellos que había acumulado mientras lo hacía girar sobre su cabeza.

De pronto, todo el que luchaba contra demonios y poseídos se vio arrastrado por el suelo hacia las paredes de la edificación, como si unas manos invisibles los arrastraran. Cuando consiguieron levantarse notaron como sus movimientos se volvían pesadamente lentos comparados con los de los invasores, que parecían haber duplicado su velocidad. El grupo de los Páramos también se estaba viendo afectado por esa magia diabólica, pero reaccionaron más rápido que el resto de los defensores lanzándose al ataque, esta vez, todos juntos.

Pronto llamaron la atención del diablo de los ocho ojos que, mucho más rápido que ellos debido a la brujería, chasqueó el látigo en su dirección. Dada la velocidad del ataque no fueron capaces de esquivar el golpe que, para su sorpresa, les pasó por encima. Fue entonces cuando Dilk observó cómo un hombre, que vestía como un magistrado del concilio de Thor, acarició su medallón de oro-cobre devolviendo a la naturaleza su estado habitual, y poniendo en el mismo tiempo las acciones de amigos y enemigos. Cuando el sacerdote de Thor se giró para ver si los héroes también habían sido liberados

de los efectos de la magia de los nueve sellos, se dio cuenta de que no estaban. Antes de que pudiera reaccionar, otro ataque con el látigo le devolvió a la batalla, pero esta vez, el golpe fue demasiado para la estructura, que cedió hundiéndose bajo sus pies. La planta baja, prácticamente, quedó convertida en un gran agujero desde el que se podía ver a la mayoría de los combatientes en el sótano tratando de incorporarse, a excepción del monstruo de los ocho ojos y un grupo de valientes que aún permanecían arriba.

Dilk miró a su alrededor desconcertado por la peligrosa caída y vio entre la polvareda cómo el caos dominaba la batalla. Sus camaradas se encontraban desperdigados por el sótano. Entre ellos había numerosos heridos bajo los escombros, formados por el suelo derrumbado sobre el que se encontraban luchando contra el diablo del látigo y sus esbirros hacía muy poco.

Muchos de los cuerpos poseídos quedaron inservibles tras la caída, y los fuegos fatuos deambulaban de un lado a otro buscando nuevos recipientes que encontraban aquí y allí sin mayor problema. Los nuevos cuerpos ocupados asesinaban a sangre fría a los hijos de Thor que se encontraban atrapados aún entre las piedras, para ocupar después sus cuerpos también. Los pocos guerreros que luchaban por Kápolan y que aún podían seguir combatiendo estaban demasiado cansados como para resistir durante mucho más tiempo, pero entonces vieron algo que le dio un nuevo rumbo a la batalla.

Al parecer habían caído en una zona prohibida para la mayoría, donde sólo unos pocos elegidos podían acceder. Se trataba del recinto más sagrado de la ciudad-templo, en el que se guardaba la reliquia más importante.

Dilk y el resto se giraron cuando un destello llamó su atención en medio de la oscuridad de la noche. Era una luz amarilla con halos anaranjados que se proyectaban desde un objeto sagrado conocido por todos. Habían llegado a la sala de Mjolnir, el martillo que el dios Thor había dejado en Valmariox tras su marcha de este mundo según contaban las leyendas, y ahora se encontraban frente a él.

Motivados por la presencia del objeto sagrado reunieron fuerzas y comenzaron a apartar al enemigo del pedestal donde se encontraba, dispuestos a dar sus vidas por impedir que los demonios se hiciesen con él.

Sus espadas, sus mazas y sus propios martillos cortaban la carne y rompían los huesos de todo aquel que osaba mirar siquiera el martillo y, durante unos minutos, lo consiguieron. Pero pronto, la batalla que se estaba librando arriba, castigó el poco suelo que quedaba y cayeron sobre ellos los combatientes que había allí. Así se encontraron de nuevo cara a cara con el engendro del látigo,

que los escudriñaba con sus ocho ojos como si fueran ya hombres muertos.

Alrededor de Dilk comenzó a cundir el pánico en casi todos los defensores. La mayoría cargó sin control contra el diablo y sus siervos; otros quedaron reducidos a meros amasijos de carne temblorosa, incapaces ni tan siquiera de huir; un acólito incluso trató de coger el martillo sagrado, quedando electrocutado en el mismo momento en el que entró en contacto con él, sin duda por desconocer que únicamente un hombre santo podía empuñarlo. Sólo un grupo de defensores mantuvo la sangre fría, y entre ellos se encontraba el joven sacerdote de los Páramos.

El grupo que permanecía con Dilk se dedicaba a defender sus posiciones frente a Mjolnir al tiempo que veían caer a sus congéneres, uno tras otro, ante el poder de esas criaturas infernales. En un momento dado, el enemigo les hizo retroceder hasta reducir su espacio a unos pocos metros alrededor del objeto sagrado. Cuando el demonio de los ocho ojos hubo terminado con la vida de los guerreros que le hostigaban, chasqueó el látigo contra aquellos que defendían el martillo. El golpe fue devastador, habría acabado con todos si no hubiera sido por los buenos reflejos de aquéllos, sin embargo, el pedestal que soportaba la reliquia quedó reducido a cenizas y el arma rodó por el suelo varios metros detrás de los defensores.

Se miraron todos entre sí, asintiendo entre ellos, al darse cuenta de que la única oportunidad que tenían de proteger a Mjolnir era derrotar al demonio del látigo, y emprendieron una carga estudiada, vigilando los flancos, mientras invocaban el nombre de su dios. Entonces, el ser invocó de nuevo la magia de los nueve sellos, el don del infierno, y una explosión de llamas golpeó a los hijos de Thor durante la carrera. Algunos quedaron calcinados de inmediato, otros aplastados por la onda expansiva, y Dilk salió despedido hacia atrás, impulsado por el impacto del viento y las llamas, dejando caer su martillo por la fuerza del impacto. Quedó tumbado boca arriba y aturdido. Abrió los ojos todo lo que pudo, intentando ver algo más que figuras borrosas, pero sin conseguirlo. Los oídos le pitaban y sólo oía con claridad los latidos de su propio corazón que le retumbaba en el interior de la cabeza.

Poco a poco fue recuperando la visión, para darse cuenta de cómo el gigantesco demonio hacía arder cuanto miraba con sus ocho ojos malditos hasta que, al fin, posó la vista sobre él propio sacerdote. Avanzó dispuesto a aplastarlo como si fuera un insecto mientras Dilk, viéndose superado, asía con fuerza su escudo y retrocedía a duras penas, gateando de espaldas ayudándose de sus piernas y su mano libre. Cuando el ser se le echó encima, el joven

siervo de Thor, tanteó el suelo tras de sí intentando localizar su martillo sin poder apartar los ojos de la hipnótica presencia de su rival.

Su mano libre tocó, finalmente, la empuñadura de un martillo de guerra y sus dedos la aferraron con energía hasta que, de pronto, sintió un calambre que le recorrió desde la punta de los dedos hasta el hombro. El dolor que sufrió fue tan intenso que se levantó padeciendo un espasmo, situando su brazo ante él, apuntando hacia el pecho del diablo. Entonces Dilk se dio cuenta de que el arma que sostenía ante él no era otra que el propio Mjólnir, el martillo sagrado de Thor.

Alrededor del sacerdote se hizo el silencio durante un segundo entre los defensores que aún quedaban en pie. Vieron cómo le rodeaba el halo de luz que antes sólo irradiaba al martillo y cómo, con un solo gesto de la mano, hizo salir del arma un rayo que atravesó el pecho del demonio. El ser cayó de rodillas con los brazos inertes y sin vida, y murió.

Cuando devolvieron la mirada al sacerdote ya no fueron capaces de reconocerlo. Tenía los ojos negros, la piel blanquecina y las venas de sus manos se mostraban a través de ella con un tono azul eléctrico imposible en la naturaleza del hombre. El sacerdote avanzó despacio, estudiando la escena como si acabara de llegar, mientras los defensores de Kápolan lo observaban con emoción reconociendo la impronta de Thor en él. Según avanzaba, sin prisa, los enemigos de la ciudad-templo retrocedían a su paso. En un momento dado, Dilk miró al cielo y levantó a Mjólnir con firmeza. Del arma surgieron incontables rayos que derribaron a cuantos enemigos se cruzaron en su camino dentro del museo, quedando en pie sólo los aliados. Uno de ellos, observando lo sucedido se dirigió a él asustado.

—Mi señor —dijo en thorinés con la voz temblorosa—. ¿Sois Vos?

—Soy Aquel que mueve los ríos —empezó diciendo con un tono de voz inusualmente grave—, el que mora en los bosques. Soy quien agita los cielos y se alza con las montañas. —Algunos aliados se llevaron las manos a la cara y lloraron de esperanza mientras reconocían en esas palabras un fragmento de la Biblia de Thor. Otros, paralizados, se dedicaban a recitar con los labios, pero sin voz el mensaje del sacerdote, fuera quien fuese ahora—. Soy el que arde en la llama, el que invoca la tormenta y el que llama al rayo. —Llegados a este punto nadie osó repetir con él la última frase de la cita, pues todos entendían quién la pronunciaba—. Yo soy Thor, el dios de los truenos.

CAPÍTULO 14. EL LAGO DE LAS ALMAS ROTAS

Los héroes de los Páramos cerraron los ojos inconscientemente al sonar el chasquido del látigo sobre sus cabezas. Enseguida sufrieron un ataque de vértigo y abrieron los ojos justo a tiempo para ver cómo la escena que tenían ante ellos desaparecía, como si se tratara de un espejismo. Se vieron en una playa de arena color magenta, rodeada de rocas cobrizas y cubiertas por la luz de un sol bermellón, bajo la que se encontraba un enorme lago de aguas rojas que tenía por horizonte una montaña, en cuya cumbre se sostenía un castillo.

Se miraron entre ellos desconcertados, y se dieron cuenta de que Dilk no se encontraba en el grupo.

—¡Por Thor! —exclamó Erliann— ¿Qué lugar condenado es este?

—¿Puede ser una ilusión? —aportó Neila mirando al cielo rojizo, similar al que se puede ver sobre las llamas de un incendio.

—No me lo parece —respondió Jasón mirando de reojo a Cassir, e intercambiando una mueca de preocupación con él.

—Ni a mí —dijo el cruzado—, pero no creo que nos hayan hecho abrir ninguno de los nueve sellos que bajan a los infiernos. —Hizo una pausa—. Hay que desearlo para llegar hasta allí.

—Entonces —intervino Valetta—, ¿dónde estamos?

—Me parece que este lugar tiene dueño —dijo Zahr mirando hacia el castillo—. Creo que podríamos estar en algún portal de... esto... alguno de los nueve sellos, pero no en su interior.

—Si estás en lo cierto, amigo mío —intervino Cassir—, de aquí no podemos salir. Nos tienen que sacar.

—¿Quién? —preguntó Valetta temiendo oír la respuesta.

—Aquel que nos ha llamado —aclaró Jasón de Kaliastar.

—Pues sea quien sea vive allí —dijo Nom señalando el castillo al otro lado del lago.

—Y parece que éste es el único transporte. —Erliann dio dos golpecitos con los nudillos sobre la parte de la quilla de una barca en mal estado que sobresalía de la arena.

Los aventureros quitaron la arena de encima de la barca y vieron que se trataba de la clásica embarcación auxiliar de botes más grandes. No tenía

remos y faltaba la aleta de popa, que solía hacer las veces de timón.

—Esto no nos llevará a ninguna parte —dijo Dokif con desprecio, mirando con desconfianza el recién adquirido medio de transporte.

—Pienso lo mismo. —Nom se añadió a la opinión del guerrero mientras veía cómo Jasón se dirigía a la orilla del lago acariciando su medallón.

—A lo mejor podemos cruzar el agua andando, si puedo... —El hijo de Seíl interrumpió la frase al ver, con una mezcla de horror y asombro, su bota hundida en el líquido rojo que formaba el lago. No era la primera vez que el señor de Kaliastar le pedía a su dios de la vida que le permitiera caminar sobre las aguas. Pero lo que empapaba su calzado no era agua—. ¡Es sangre! —exclamó.

—¿¡Cómo!? —Valetta ahogó un grito al preguntarlo.

—¡Es un lago de sangre! —Jasón sacó su bota del lago tratando de recuperar el aliento, acelerado fruto del nerviosismo, mientras se sujetaba el pecho con la mano y abría los ojos con expresión angustiada.

En el grupo sonaron los murmullos de unos y otros, que mostraban la incomodidad y desaprobación de todos. Unos miraban el castillo, otros el lago, y unos pocos tanteaban la barca. Por fin, al recuperarse de la impresión que les había causado el descubrimiento de Jasón, empujaron la barca hasta que entró en contacto con el lago. Para sorpresa de todos, flotaba a la perfección y parecía de una ligereza poco habitual. Se subieron con cuidado, algunos entonando oraciones y otros, simplemente, cruzando los dedos con la esperanza de que no se hundiera en ese lugar nauseabundo.

Una vez se encontraron todos a bordo, el bote comenzó a moverse hacia el centro del lago, como si estuviesen tirando de él. Aunque no tenían con qué impulsarlo o dirigirlo, no parecía a la deriva, sino que mantenía un rumbo fijo que les llevaba a la otra orilla, en la que se encontraban la montaña y el castillo. Pese a que no tardaron en llegar, les pareció una travesía de años.

Cuando el bote encalló bajaron rápidamente, satisfechos por abandonar el lago, y pisaron la arena de la otra orilla.

—No veo senderos por los que subir a la montaña —informó Dokif mirando la construcción rocosa que tenía a menos de cincuenta metros.

—Pero parece fácil de escalar —aseguró Neila mientras escuchaba tras de sí cómo Cassir susurraba palabras tranquilizadoras a la lanza-dagas, que se encontraba descompuesta tras cruzar el lago de sangre.

—Es una montaña extraña —dijo Nom ladeando la cabeza y frunciendo el ceño, con la mirada fija en ella.

—¿Qué tiene de extraño? —preguntó Jasón.

—Que se mueve —fue su respuesta. Todos se miraron sobrecogidos.

Sin mediar palabra caminaron hasta el pie de la montaña dispuestos a observarla más de cerca. Zahr fue el primero en llegar. Posó la mano sobre ella, pero no percibió movimiento alguno, sólo un tacto extraño, mucho más blando que la roca. Cerró los ojos y puso los dedos índice y corazón de su mano libre sobre la frente. De pronto, se separó de la montaña gritando como si lo hubieran desgarrado, sujetándose la cabeza con las dos manos y cayendo al suelo en posición fetal.

La respuesta a su estado no se hizo esperar. Al tiempo que sus compañeros corrían a socorrerlo sin saber muy bien qué hacer, de la propia montaña emanaron auténticos gritos de agonía, y fue entonces cuando todos vieron el motivo por el que la elfa notó que se movía. En la supuesta estructura rocosa distinguieron entonces un sinfín de cabezas, brazos y piernas, cubiertos de polvo que les daba un aspecto rocoso y homogéneo, debatiéndose por separarse los unos de los otros. Todos los cuerpos estaban fundidos entre sí, entrelazados y pegados, formando un único bloque. Por más que lo intentaban y suplicaban en un millón de idiomas, no conseguían separarse, y parecía que sufrían un dolor sin medida.

En un momento dado, no muy largo, pero lo suficiente como para dejar estupefactos a los héroes, los gritos de los condenados cesaron a un tiempo, y sus brazos, que se estiraban pidiendo ayuda, volvieron a quedar pegados al bloque. La única diferencia que había respecto de cuando llegaron los aventureros era que, ahora, los ojos de todas esas criaturas permanecían abiertos y se esforzaban por observarlos.

Zahr dejó de gritar e intentó incorporarse con el apoyo de Dokif y Erliann, pero temblaba con tanta fuerza que lo único que consiguió fue quedar postrado de rodillas. Jasón hizo un gesto con las manos santiguándose según la costumbre popular, y Cassir puso su mano sobre el hombro de su amiga Valetta, que estaba paralizada observando los cuerpos por los que se suponía que tendrían que trepar para llegar al castillo. Nom reprimió una arcada mientras luchaba por convencerse de que todo era un mal sueño, el peor de toda su vida, y trataba de reunir el valor para acercarse hasta la montaña de carne. Neila pensaba en cómo se habría sentido Taziah ante semejante derroche de maldad cuando el lamento de Valetta la devolvió al presente.

—No puedo —dijo la lanza-dagas esforzándose por respirar—. No puedo, no puedo —repetía una y otra vez. Se quitó de encima la mano del cruzado y

comenzó a caminar sin dirección por la arena. Le faltaba el aire a pesar de que lo tomaba a bocanadas. Empezó a sudar, tanto que la cita que había escrito sobre su piel se convirtió en un borrón, y le flaqueaban las rodillas hasta el punto de tener que esforzarse para que sus piernas la mantuvieran en pie.

—Valetta —la llamó Cassir tratando de acercarse hasta ella.

—No puedo —era su respuesta constante hasta que se quedó sin fuerzas, ni siquiera para repetirla más veces. El grupo miró a Jasón y a Cassir instintivamente como si ellos, por conocerla más tiempo, pudieran ayudarla de algún modo. Incluso Dokif y Erliann se acercaron a ella antes de ser detenidos con un gesto del sacerdote de Seíl.

—Valetta —insistió el cruzado intentando cogerla para que dejara de deambular sin sentido, pero al notar que la tocaban, movió los brazos sin coordinación para deshacerse del contacto. En un momento dado perdió el equilibrio, tropezó y cayó en la arena, después se arrastró gateando un par de metros hasta que pudo erguirse de nuevo.

—No puedo, no... —Al borde del desvanecimiento y casi sin energía emitió un alarido de angustia con sus últimas fuerzas y cayó por fin entre los estertores producidos por la congoja del llanto. El cruzado se acurrucó con ella, abrazándola con todas sus fuerzas y susurrándole al oído. Jasón se puso a su lado, le sujetó la cabeza con las dos manos y rezó en voz alta un fragmento de una misa cantada que sabía que ella adoraba.

Neila intentaba pensar en otra cosa mientras apartaba la vista de Valetta y de Zahr, girándose para que no la vieran llorar, pero sin poder evitar que su mirada coincidiera con la de Nom.

—No te avergüences —le dijo—, cuando yo era una niña también lloraba—. El tono severo de Nom no consiguió consolar a la ladrona, que se acercó con ella a la montaña.

—Va a ser muy fácil subir por aquí —informó la Matamagas, refiriéndose a la complejidad de la escalada.

—Eso creo —le respondió Nom tocando los cuerpos que les servirían de apoyo—. Parece firme.

—A ver. —Neila también los tocó, incómoda, después de tragarse el nudo que tenía en la garganta—. Sí, lo parece. —Los cuerpos no se movieron al contacto con las aventureras, que empezaron a subir sin contar con el resto de sus compañeros. Ambas subieron a la par, reconfortándose con la compañía de la otra y haciendo un esfuerzo por no pensar que lo que pisaban fueron en su día seres humanos. A pesar de sus esfuerzos por mantener la mente ocupada, la

subida se hizo eterna.

Una vez arriba, y para su sorpresa, se dieron cuenta de que Erliann, Dokif y Zahir habían seguido su ejemplo sin pensárselo dos veces. Seguramente con el mismo deseo que pasara el mal trago lo más rápidamente posible. Algo más rezagados llegaron Jasón y Cassir con Valetta a cuestas, que parecía en estado catatónico, con la mirada perdida y la boca abierta.

—Esta construcción... —comenzó diciendo la Matamagas refiriéndose al castillo y observando que se trataba de una especie de fortaleza sin puerta, ni guardias ni muralla.

—Nada aquí tiene mucho sentido por lo que veo —protestó el joven guerrero de Azur, interrumpiendo a la ladrona.

—Este lugar... yo, espero no volver aquí nunca más —dijo Zahir uniéndose al comentario enojado de Dokif.

—De momento aún no nos hemos marchado —apuntó Jasón de Kaliastar. El grupo guardó silencio después de escuchar la frase del sacerdote de Seíl y miraron la fortaleza que tenían delante de ellos.

Ese lugar sin puerta olía como si hubiese estado cerrado durante siglos. La entrada tenía una altura descompensada en comparación con la anchura del vano, y la luz rojiza que iluminaba fuera no parecía penetrar en su interior. Valetta, más tranquila, dio dos golpecitos en el hombro de Cassir para que la dejara en el suelo, y reunió todo el valor que pudo para adentrarse en la oscuridad con sus amigos.

Cuando entraron pudieron observar que estaban completamente a oscuras y comprobaron que ni el fuego de sus antorchas ni la magia de sus piedras de luz conseguían alumbrar el interior del castillo. El único espacio iluminado que se veía era un trono gigantesco sobre el que había sentado un ser parecido al demonio del látigo con el que habían estado combatiendo en el Museo de las Reliquias, sólo que con dos ojos y unos diez o doce metros más de altura. El resto era similar, tanto la cornamenta como la musculatura desproporcionada. Estaba en posición relajada y parecía distraído, con una de sus patas apoyada sobre la otra y soportando su descomunal cabeza con la palma de una de sus garras. La cola descendía hasta el suelo y tenía la anchura de dos hombres robustos, y su piel, que desde lejos parecía violeta alterada por el haz de luz azul, al acercarse se les mostró roja.

Según llegaban hasta el demonio inmóvil pudieron apreciar la magnitud de su tamaño pues, a pocos metros de él, se dieron cuenta de que no le llegaban ni al tobillo y al mirar hacia arriba no alcanzaban a ver su rostro.

—¡Eh, tú! —gritó Jasón mirando hacia arriba, sin ninguna reverencia hacia el que debía ser su anfitrión—. ¡Aquí estamos! —El resto de la compañía lo miró con perplejidad ya que el seilita no acostumbraba a perder la paciencia, y este momento no parecía el más adecuado. Nom, que no lo conocía como el resto, entendió su forma primitiva de llamar la atención pues ella, de un modo similar, se sentía como él.

La respuesta no se hizo esperar. Por el cuerpo del demonio bajó una pequeña alimaña, con el aspecto de un mono escarlata sin pelo, con un sólo cuerno y una cola acabada en forma de flecha. Cuando llegó abajo empezó a corretear entre las piernas de los presentes, que se apartaban incómodos y preparaban sus armas.

—¿Qué es esto? —dijo Jasón con desprecio negando con la cabeza y sin hacerle caso al enviado. Iba a volver a hablar cuando una voz conocida contestó a su pregunta, dejándolo helado.

—Esto, mortal, es mi hogar —pronunció Cassir para perplejidad de los héroes. La alimaña se encontraba a su lado y había enrollado la cola alrededor de su pierna. A pesar de que apenas llegaba en estatura a la rodilla del cruzado, éste parecía incapaz de moverse. Tenía la mirada vacía y hablaba con un tono de voz que no era el suyo. —Y estáis aquí porque os he hecho llamar —terminó diciendo.

—¡Cassir! —fue el grito de Valetta, mientras trataba de tocarlo.

—¡Espera! —ordenó Jasón cogiéndola a tiempo, ayudado por Erliann y Zahir, que estaban a su lado—. No podemos tocarle ahora. No sería seguro para él ni para nosotros. Pero a él sí que podemos tocarlo —dijo lleno de ira refiriéndose al ser del trono.

—Voy a deciros lo que tenéis que hacer por mí y vais a marcharos —continuó diciendo a través de la garganta de Cassir.

—No hay nada que queramos hacer por ti —dijo Erliann, que sujetaba a Valetta con una mano y su maza con la otra.

—Atravesémosle el pecho al mono y llevémonos a nuestro amigo —añadió Dokif enfurecido viendo cómo Neila y Nom cargaban sus arcos tras oír sus palabras.

—Yo he ocupado vuestra ciudad, y os voy a dar el nombre del mago que me ha obligado a hacerlo, os voy a llevar hasta él, y quiero que le quitéis la vida —continuó hablando sin hacer caso de la actitud del grupo.

—¿¡Un mago!?! —exclamó el sacerdote de Seíl— ¿¡Humano!?!

—¿Cómo podría un mago dominar a semejante criatura? —preguntó en voz

alta la Merrik.

—Debe conocer su nombre verdadero —explicó Jasón desconcertado—. Hay que ser un monstruo para adquirir el poder necesario para obtener esa información.

—Lo conoceréis por el nombre de «Jaque» —dijo Cassir forzado—. Lo encontraréis en lo que llamáis el Centro de Investigación. Lo abriré cuando lleguéis vosotros.

—¿Y cuando lo hayamos hecho? —preguntó Dokif para sorpresa de Jasón, que no tenía a su amigo como alguien predispuesto para matar.

—Vamos a neutralizar a tu enemigo —interrumpió el señor de Kaliastar al notar en el grupo la influencia de la bestia del infierno con la que estaban hablando. Si no resolvía esto rápido sabía que las argucias del demonio convertirían a la compañía en personas desalmadas por la desesperación de encontrar una solución—. Ya no te molestará más. Pero a cambio queremos que liberes a nuestro amigo ya. —Mientras decía esto se odiaba por tener que verse en la obligación de negociar con un maldito, y se preguntaba por el daño que todos estaban sufriendo en sus conciencias sin saberlo—. Y también que liberes a todas las personas que tienes atrapadas en este lugar.

—Estas personas, como tú las llamas, son peores que el mago al que queréis derrotar —respondió a través de Cassir—. El humano a por el que vais llama a mi dominio el Lago de las Almas Rotas porque quien yace aquí es seguro que no tiene corazón. Pero te concedo, por pura diversión, que liberes a tres cuando hayas acabado tu tarea. —Hizo una pausa antes de terminar.

—¡Y abandonarás Kápolan! —añadió Erliann.

—Que así sea —sentenció antes de que la alimaña desenrollara su cola de la pierna de Cassir, que se desplomó en el suelo como si fuese una marioneta a la que le hubieran cortado los hilos. Valetta corrió a sujetarlo para que no cayera al suelo y llegó a tiempo de hacerlo junto con Zahr, que lo miraba como si aún le quedara al joven mucho por lo que pasar.

El haz de luz azul desapareció dejándolos de nuevo a oscuras. Cuando miraron a su alrededor sólo vieron el resplandor que provenía del entorno exterior del que habían venido, pero el paisaje era distinto. Al otro lado se podía ver Kápolan, en concreto, la entrada del Centro de Investigación. En cuanto se dieron cuenta echaron a correr para cruzar el umbral. Una vez al otro lado, volvieron a escuchar los gritos de batalla.

No sabían cuánto tiempo habían estado en el lago de sangre, pero a su alrededor nada había cambiado. Seguían cayendo demonios alados del cielo,

los defensores combatían hasta la muerte contra los poseídos, y había fuego por todas partes.

Se dirigieron a la puerta del edificio al que tenían que entrar y se dieron cuenta que no eran los únicos. Allí había un grupo de guerreros que defendía la entrada con firmeza. Mientras avanzaban, Jasón dio las primeras órdenes.

—Zahír, necesito a Dilk —empezó diciendo—, averigua donde está con tu talento; Cassir y Dokif os voy a necesitar en primera línea cuando entremos ahí, ya que no sabemos con qué nos vamos a encontrar; Valetta y Neila a mi lado —continuó, mirando a las jóvenes que asintieron—; Erliann y Nom, si me hicierais el favor de cubrir la retaguardia os lo agradecería —al dirigirse a ellas cambió el tono, consciente de que eran miembros muy recientes en el grupo y él no representaba una figura de autoridad militar que ellas respetaran. De todos modos, vio cómo se preparaban para cumplir su petición.

—Jasón —dijo Zahír casi llegando a la puerta—. No me hago con la mente de Dilk.

—¿Puede haber muerto? —preguntó Neila con angustia.

—No, no es eso —respondió el psíquico—. Es más bien... ¡Espera! —Tras esta advertencia se paró en seco, cerró los ojos con fuerza y empezó a temblar. Parecía estar sufriendo una presión incontenible.

—¿Qué ocurre amigo? —preguntó Erliann cuando, de repente, Zahír se desplomó contra el suelo entre espasmos. Su cuerpo comenzó a sufrir arcadas y a vomitar espumarajos de baba mientras recibía inmediatamente los cuidados de la Merrik y el cruzado.

Jasón cayó sobre él, tocando su medallón y rogando a Seíl una respuesta para la dolencia del Doblegador, pero lo único que consiguió fue aliviar su mal. Miró a los suyos dándoles a entender que, no sólo no habían localizado a Dilk para que les ayudara en el Centro, sino que, además, debían adentrarse en él sin la sagacidad del psíquico.

CAPÍTULO 15. LA CASA DE LOS GRITOS

Cuando Mirna sintió el tacto de la hierba húmeda sobre su cara, supo en qué situación se encontraba.

Se levantó sin esperar a que su cuerpo entumecido se acostumbrara al despertar, buscó en los bolsillos de su túnica una pluma de jilguero y lanzó el hechizo que le confería la capacidad de volar. Se elevó unos metros y echó un vistazo a su alrededor.

Desde su posición pudo ver entonces Amíranar, con la torre que había visitado el día anterior, y a escasos dos kilómetros de allí lo que debía ser el antiguo pueblo que no fue visible para ella la primera vez que observó ese lugar desde lo alto, igual que tampoco fue capaz de ver la torre al principio. Miró hacia abajo y vio a las tres figuras familiares que la acompañaban en su extraño viaje. Jasón la miraba con aire condescendiente, Neila parecía enfadada y Nom se mostraba indiferente. Pero a la Ilusionista ya no le afectaba el estado de ánimo de aquellos tres y, sin contar con ellos, voló despacio sobre Amíranar, dirigiéndose hacia las construcciones que había descubierto más allá.

Por el camino puso en orden sus pensamientos, esforzándose por sobreponerse al terrible dolor de cabeza que arrastraba ya durante un par de días.

Recordó las palabras de Aválymar respecto al tiempo del que disponía para llevar a cabo su búsqueda, tres días. Hoy se cumplía ese plazo. Además, sabía que le quedaban pocas horas ya que, por algún motivo que desconocía, su cuerpo estaba sometido a una presión tal que la llevaba a la inconsciencia tras una o dos horas de actividad. También se acordaba perfectamente de lo que le había dicho a Neila, o quien quiera que fuese esa joven, antes de desmayarse el día anterior, y lo creía con firmeza.

Había tomado la decisión de no mediar con ellos ni una sola palabra, pues pensaba que eran formas que había creado su propia mente adormecida y sabía que no podían ayudarla. Pero había una sensación que la perturbaba. Sentía que ella también conocía a la bestia con la que había hablado en la torre, pero no recordaba de qué.

Cuando acabó de sobrevolar Amíranar descendió para continuar a pie, y pudo ver a Jasón, Neila y Nom esperándola.

—¿A la casa de los gritos? —supuso Neila sonriendo.

—¡Qué remedio nos queda! —dijo Jasón resignado mientras Mirna se les adelantaba sin ningún decoro.

Llegaron enseguida a lo que debía ser el antiguo Amíranar. Era un pueblo destruido, pero las estructuras y dimensiones de aquella ubicación eran las de un lugar próspero. Había edificios construidos con buen material, algunas vías principales estaban enladrilladas, había estatuas distribuidas por las calles... Todo indicaba que podría haberse convertido en una gran ciudad con el paso de los años.

Sin embargo, los edificios estaban devastados; las estatuas deterioradas y agrietadas; las calles estaban llenas de ratas y de cadáveres, unos convertidos en esqueletos y otros casi en polvo; la vegetación, ahora muerta, se podía ver entre los adoquines de las vías empedradas; y el temporal, que no había arreciado tras tres días de viento fuerte, hacía que el antiguo pueblo pareciera un lugar maldito.

Mirna caminó entre toda esa desolación, observando detenidamente el entorno y sacando sus propias conclusiones. En este lugar se había librado una batalla, pero debía hacer más de un siglo. Quizá una guerra civil o un asedio, aunque, de ser esto último, no se explicaba qué podían buscar aquellos que vinieron a conquistar el pueblo.

—No fue una guerra civil —dijo Nom. Su comentario sonó más como una aclaración a los pensamientos de la hechicera que a una reflexión propia.

—¿Cómo dices? —preguntó la Ilusionista sorprendida.

—Lo sabes —le dijo Jasón mirando a su alrededor. Mirna iba a protestar cuando se dio cuenta de que era cierto.

En la mente de la hechicera comenzaron a materializarse imágenes de lo que había ocurrido ahí. No sabía cómo, pero conocía la historia de aquel lugar, a pesar de que sabía con certeza que ella nunca lo había visitado antes. Se esforzó por profundizar en sus pensamientos tal y como le había enseñado Zahir y pudo ver el pueblo en todo su esplendor. También vio una guerra y un ejército, pero no afectaban a ese sitio directamente.

Las tropas se toparon con ellos por casualidad cuando se retiraban después de haber sido derrotadas por un ejército superior. El capitán de los soldados vio en Amíranar un objetivo fácil y la posibilidad de no volver a casa con las manos vacías, y ordenó el ataque contra el pueblo. Pero los habitantes de Amíranar estaban mejor preparados de lo que al capitán le hubiese gustado y, con su ejército agotado como estaba, consiguieron repeler el ataque.

Furioso por una segunda derrota, el líder del ejército tomó la decisión de sitiar el pueblo. Así pues, se posicionaron para que nadie pudiera salir de allí, ni a por agua, ni a por comida ni a por ayuda. Los aislaron, esperando que el tiempo acabara con las fuerzas de la gente de Amíranar y pudieran entrar a saquearlo.

Mirna no sabía por qué conocía esa leyenda, pero la tenía en la cabeza. Desorientada trató de recordar de nuevo si la había escuchado antes o leído, aunque la sensación que era más parecida a rememorar una vivencia, como si hubiese estado allí y hubiese formado parte de todo aquello. Era como si tuviera acceso a los recuerdos de otra persona.

Ignorando a los tres viajeros que la acompañaban se dirigió hacia el edificio más grande que había en el antiguo Amíranar. Su cúpula destacaba por encima del resto de las casas y, tras caminar pocos minutos por las calles empedradas, pudo ver con sus propios ojos una de las construcciones más grandiosas hechas por el hombre.

La puerta principal estaba formada por seis hojas, distribuidas de dos en dos entre columnas, y estaba abierta, a merced del temporal de polvo y viento. Desde donde estaba se podía ver el interior, que consistía en una sala gigantesca con una bancada de piedra al fondo a modo de mostrador, fiel a las dimensiones de la sala. A un lado y a otro había unas cuantas mesas muy separadas con sillones en muy mal estado, sucios y con la tapicería estropeada. A pesar de que, a simple vista, tenía el parecido conocido de la estructura de una taberna, daba más la sensación de ser un lugar para escribas por los tinteros y restos de instrumental para la escritura que estaba esparcido por las mesas y el suelo, y por la estantería que había tras el mostrador, que aún conservaba desechos de algunos libros, ahora ilegibles por el estado en el que se encontraban.

Mirna entró en el edificio para ver mejor la sala y, una vez dentro, vio que a los lados había dos pasillos con columnas sobre las que lucían unos arcos que habían soportado bastante bien el paso del tiempo. Más allá de las columnas se veían unas escaleras que subían al piso superior.

—¿Recuerdas este lugar? —le preguntó Jasón a la hechicera. Mirna, en vez de precipitar una respuesta, volvió a buscar en los recuerdos a los que había tenido acceso hacía poco y entonces respondió.

—Diría que viví aquí —fue su respuesta.

—¿Y quién eras? —insistió Neila.

—Todavía no lo sé —dijo Mirna—, pero esta no es la casa de los gritos.

Por un momento, la Ilusionista, pensó que aquellas figuras que se asemejaban a sus amigos trataban de ayudarla, pero desconfiaba de ellas. La que menos le preocupaba era Nom, que parecía estar casi tan perdida como ella misma, pero el sacerdote y la ladrona se traían un juego siniestro que no le hacía ninguna gracia.

—Pues entonces vayamos a la casa de los gritos —concluyó Neila.

Mirna abandonó la sala y volvió a la calle. Mientras caminaba por el antiguo pueblo destruido, buscaba en su mente algún recuerdo que le indicara la ubicación del lugar al que quería llegar. Entonces descubrió que conocía más detalles sobre el asedio.

Pasados veintitrés días se habían acabado las reservas de agua y comida, y los habitantes con menos resistencia se debilitaron hasta morir. Tras las primeras defunciones, el gobernador comunicó que un grupo de valientes, formado por algunos de sus hombres de confianza, había podido acceder a un camino subterráneo que daba a una zona segura fuera de los muros del pueblo, donde se podía cazar. Informó que la comida tenían que racionarla de todas formas porque, si los soldados se alejaban mucho de la zona de caza, podrían ser localizados por el enemigo. Así, en el antiguo Amíranar, volvieron a tener carne para comer, aunque no era suficiente para que sus habitantes recuperaran el vigor y las muertes siguieron sucediendo.

Con sus divagaciones, Mirna, había perdido la noción del tiempo y sus pasos la habían llevado sin darse apenas cuenta hasta el cementerio. Allí podía verse que la mayoría de las tumbas habían sido profanadas. No se había respetado nada en ese lugar de descanso. Pudo ver de reojo a Jasón santiguándose, gesto que llamó su atención, pues estaba segura de que aquella persona sólo compartía con su amigo sus rasgos.

Mirna echó un vistazo a su alrededor y, observando la desolación del camposanto, empezó a sentirse mareada. Hizo un esfuerzo por sobreponerse, consciente de que no tendría otra oportunidad para averiguar lo que estaba ocurriendo ahí y qué papel jugaba ella en todo este asunto.

—¿Y ahora? —preguntó Jasón motivando a Mirna para que hiciese un nuevo esfuerzo por recordar.

—A la casa de los gritos —contestó Nom instintivamente, señalando un mausoleo de grandes dimensiones en el centro del cementerio.

—Sea —dijo Mirna sonriendo satisfecha al ver cómo, Jasón y Neila, miraban a la elfa con desaprobación por haber revelado la siguiente pista de forma tan espontánea.

Los cuatro se acercaron a la construcción. Era como un pequeño templo, más o menos de las dimensiones de la parroquia de Thor en los Páramos de Dirs. Aun así, era el mausoleo más grande que Mirna había visto hasta el momento, pero eso no le impidió llegar hasta la puerta y empujarla para entrar. Cuando cedió, una gran cantidad de polvo se revolvió en el interior a causa del fuerte viento que entraba de fuera, y la Ilusionista quedó cegada un instante. Cuando cerró los ojos para protegerse de las volutas de polvo, le vino a la mente una nueva visión.

Durante el asedio al pueblo, mientras racionaban la poca caza que los soldados podían obtener, algunos de los habitantes del antiguo Amíranar empezaron a enfermar. Se desconocía el origen de la enfermedad, pero los efectos eran grotescos. El cuerpo de la persona enferma se deterioraba como si se corrompiera su carne antes de la muerte, se le caían los dientes, se le amorataba la piel y su cuerpo entero se consumía marcado por las llagas y el hedor de la putrefacción. Al padecer un mal tan atroz, y espantados por la situación actual que vivían los lugareños, los rumores sobre una maldición no se hicieron esperar.

Cuando Mirna pudo abrir los ojos al cesar la polvareda, pudo ver lo que tenía delante. Se encontraba frente a unas escaleras que bajaban, antes incluso de acceder al suelo de la planta en la que se encontraba. Por lo visto, quien construyó ese lugar no tenía intención de utilizar para nada la planta baja ya que, con la escalera justo tras la puerta, era inaccesible a menos que se saltara más allá del hueco que daba lugar a los primeros peldaños. De todos modos, la hechicera realizó unos gestos sencillos con las manos y unas luces revolotearon por toda la estancia imitando el aleteo de las mariposas.

—Vacío —concluyó Mirna.

—¿Qué esperabas encontrar? —preguntó Neila con cierto aire pretencioso. Mirna miró hacia abajo ignorándola y sacando una piedra de luz que Jasón de Kaliastar le regaló en su día. Pronto todo el tramo de escaleras se iluminó hasta donde alcanzaba el poder de la piedra.

La Ilusionista fue la primera en bajar. Se sentía cansada y le temblaban las piernas, eran señales inequívocas de que su cuerpo se estaba debilitando como había sucedido las dos noches anteriores, pero tenía la certeza de que llevaba más tiempo consciente de lo que había aguantado de continuo hasta el momento. Casi llegando abajo, cuando ya veía el final de las escaleras, las rodillas le fallaron y dio un traspié. Notó cómo la ladrona la sujetaba del brazo para que no cayera, pero se zafó de su mano con desprecio, recuperando

la verticalidad. El contacto había durado un instante, pero fue suficiente para que la hechicera sintiera que Neila tenía un tacto frío, tanto que lo había notado aun a través de la manga de su túnica. Antes de que pudiera analizar lo ocurrido, bajando los últimos peldaños, volvió a flaquear y tuvo que apoyarse en la pared del final de las escaleras para no caer al suelo. Fue al tocar las piedras del mausoleo que se revelaron nuevas imágenes en su mente.

Mirna recordó cómo había llegado a saberse cuál era el origen de la enfermedad que azotó Amíranar durante el asedio. Al parecer, los remordimientos de uno de los soldados que salían a cazar le hicieron confesar a un grupo reducido de personas que la carne con la que se estaba alimentando al pueblo era la de los cuerpos de aquellos habitantes que fallecían. Reconoció que no había caza y que no habían encontrado ninguna ruta oculta que les llevara al exterior. Dijo que todo había sido idea del gobernador y que, debido a lo perverso de sus actos, los dioses les habían castigado con esa espeluznante enfermedad.

La noticia se extendió rápidamente y los habitantes del pueblo se levantaron contra el gobernador. Abrieron las puertas para que el ejército invasor pudiera entrar en el pueblo y acabara con el que había sido su hogar durante tantas generaciones, y es que la idea de haberse estado alimentando de la carne de los que fueron sus vecinos y familiares, había llevado a los pocos habitantes que quedaban a la demencia. El ejército entró a las pocas horas y empezó a quemar y saquear cuanto encontraba a su paso sin ninguna oposición. El pueblo parecía desierto.

Mirna volvió en sí de golpe, agotada, como quien despierta de una pesadilla. Miró a su alrededor y enseguida supo qué dirección tenía que tomar. Desconocía qué era, pero algo le estaba pasando. Era como si alguna voluntad la estuviera guiando, y como si su propio cuerpo se adaptara para ser guiado. De pronto, notó escozor en los ojos y la luz de la piedra empezó a molestarle así que la guardó, quedándose a oscuras.

Al principio tanteó el pasillo hacia la izquierda, buscando una puerta que no veía, pero que sabía que no podía estar muy lejos. Sus ojos se fueron acostumbrando a la oscuridad poco a poco, aunque de un modo distinto al habitual. De repente se dio cuenta de que era capaz de distinguir toda una gama de negros y grises en ausencia de luz, y que podía andar el pasillo con pocas dificultades.

Avanzó hacia la puerta a medida que el malestar que sentía se iba acentuando. Para luchar contra la angustia y el adormecimiento intentó

concentrarse en otra cosa, así que pensó en su reciente habilidad. Sabía que ver en la oscuridad o, más bien, ver la oscuridad como la estaba viendo tenía algo que ver con su paso por Amíranar. Como los recuerdos imbuidos o su debilitamiento en un momento dado, parecía que su visión adaptada era una habilidad prestada, lo que desconocía era quién estaba afectándola de ese modo o por qué. Sea como fuese, esperaba terminar con todas esas rarezas cuando abandonara el pueblo ya que, aunque ansiaba alcanzar el poder de las sombras, y para ello estaba donde debía estar, la realidad era que tenía miedo.

Llegó hasta el final del pasillo, donde encontró la puerta. Se asomó por el vano y vio que daba a una sala muy amplia con algunas estatuas decorando las paredes. Representaban figuras encapuchadas en posición penitente. Entre las estatuas se distinguían algunos nichos, la mayoría de ellos abiertos y vacíos.

El suelo era de madera y, al entrar, sus pisadas sonaron a hueco sobre ella mientras recorría la distancia hacia el final de la sala, donde se veía un acceso con forma de arco sobre el que había tallada una palabra que Mirna no llegaba a leer todavía. Según se acercaba, su cuerpo ya se movía por inercia, pues tenía las piernas y los brazos adormecidos por el agotamiento, y le dolían los ojos debido a la falta de costumbre a su nueva forma de visión. En un momento dado, se encendió una luz azulada más allá del arco. Se trataba de una luz que oscilaba, como la de una vela, y avanzaba a su encuentro. Aún estaba lejos, pero tenía la suficiente fuerza como para mostrar la sala con más detalles.

Mirna miró hacia el acceso, y pudo leer la palabra que había sobre él. Era un nombre, Lorette. La Ilusionista se quedó helada cuando lo leyó. Sintió una punzada intensa en el corazón que le hizo llevarse las manos al pecho. Ella conocía ese nombre. Le sonaba cercano, como el nombre de su madre o de su maestro, pero se sentía turbada. Una nueva punzada la hizo caer de rodillas, empezó a tener arcadas, aunque no devolvió. Apoyó la frente en el suelo y apretó los puños todo lo fuerte que pudo para hacer frente a un nuevo acceso de dolor. Esta vez le arrancó un grito que rebotó contra la madera y las paredes de la sala, reverberando. Entonces, la molestia fue cesando poco a poco. Mirna separó despacio la frente del suelo mientras se reponía dubitativa, como si esperara otro ataque. Más sosegada, pudo observar cómo la luz azulada resplandecía más intensamente, aunque aún no pasaba el arco del fondo; también vio a su alrededor a las tres figuras que la acompañaban, como resguardándola; y por último, vio los detalles del suelo más de cerca y se dio cuenta de que los bloques de madera que lo constituían tenían una forma extraña. Pasó la mano sobre el bloque en el que estaba de rodillas para

quitarle el polvo que lo cubría, buscando los bordes, y entonces entendió dónde se encontraba. Se levantó para mirar el suelo con una perspectiva mejor y observó, como temía, que estaba caminando sobre ataúdes, ensamblados unos con otros para que se pudiera andar sobre ellos.

Un escalofrío estremeció el cuerpo cansado de Mirna, que no pudo evitar compartir una mirada con sus acompañantes. Entonces se escuchó una voz al otro lado del arco. Chirriaba como el rascar de uñas sobre una pizarra, pero se entendían sus palabras.

—Por fin vuelvo a escuchar el sonido de tu voz —fue el mensaje. La hechicera cerró los ojos y, tapándose los oídos se encogió sobre su pecho, oyendo la frase que le pareció que duraba cien años. Sin tiempo para sobreponerse sintió cómo algo se agitaba bajo sus pies.

—¡Preparaos! —gritó Jasón. La siguiente orden se confundió con el estallido de las tapas de los ataúdes que formaban el suelo, que reventaron llenándolo todo de tablones de madera y astillas. Mirna recibió un corte en la cara y varios golpes severos en las piernas mientras todo volaba por los aires. Cuando quiso darse cuenta, los muertos habían salido de sus tumbas, eran cientos.

El grupo se posicionó formando un círculo defensivo, espalda contra espalda, para evitar ser atacados por los flancos y la retaguardia mientras los difuntos, convertidos en esqueletos por el paso de tantos años, se abalanzaban sobre ellos. Neila sacó sus dagas, manteniendo a raya la primera oleada; Nom desenfundó sus espadas esperando su turno; Jasón musitaba para sí palabras desconocidas para el grupo; y Mirna, motivada por la adrenalina, dejó de lado el debilitamiento que la aquejaba y sacó su espada de ébano para enfrentarse a sus enemigos.

Mientras se debatía con los primeros esqueletos que la atacaban, la Ilusionista se dio cuenta de lo lejos que estaba de sus verdaderos amigos. No conocía a Nom, pero el sacerdote de Seíl no combatía del modo en que lo estaba haciendo. A pesar de que con su poder estaba convirtiendo a los engendros en polvo de hueso, no oraba para conseguir el favor de su dios, lo que le indicaba que, quizá, Seíl tampoco se encontraba en ese lugar para ayudarles. Además, su impronta, el halo azulado que le solía rodear cuando estaba en presencia de un muerto viviente no estaba, ni siquiera levitaba y parecía mantener el control. Mirna lo conocía desde hacía años. Tener la muerte cerca le dolía físicamente, por lo que su amigo gritaba desgarrado y se lanzaba a la batalla como si no pensara en salir con vida. Ese Jasón que

luchaba ahora junto a ella no era más que una sombra del auténtico, aunque cumplía su función.

Por lo que se refería a Neila, su modo de lucha solía ser más acrobático. La ladrona no se habría quedado ahí quieta esperando ser atacada, y mucho menos habría elegido las dagas. Era más propio que hubiera echado mano de alguna extraña poción o aceite para deshacerse de sus rivales o, al menos, para retrasarlos. La Matamagas no era muy dada al combate directo, donde no resultaba muy letal precisamente.

Mientras la mente de Mirna registraba estas discrepancias, su brazo blandía la espada contra los esqueletos. No tenía intención de usar su magia contra ellos, pues las aventuras con Jasón le habían enseñado que las ilusiones no afectaban a los muertos vivientes. Cada vez que el filo de su arma tocaba a su objetivo lo cortaba como si luchara contra el aire, tal era el poder de la espada, pero sus enemigos eran muy numerosos y no tardarían en reducirlos si no cambiaban pronto de táctica.

—¡Jasón aquí! —gritó la Ilusionista a su compañero que tenía a un metro escaso detrás de ella. El sacerdote se giró y la miró desconcertado. Entonces Mirna entendió que debía darle más información—. Voy a abrirme paso hasta la puerta donde pone Lorette. —Cuando pronunció ese nombre un espasmo recorrió su cuerpo, pero pudo reunir las fuerzas suficientes para terminar la explicación—. Quítame de encima cuantos puedas.

Mirna apartó a un par de esqueletos de una patada y corrió en dirección a la puerta enfundando su arma, sin darle tiempo a Jasón a llevar a cabo su misión. Empezó esquivando con habilidad los primeros ataques de los muertos, retorciéndose sobre sí misma, agachándose y empujándolos a unos contra los otros, pero la carrera era muy incómoda. Así como cuando entró en la sala caminaba sobre las tapas de los ataúdes, ahora tenía que correr sobre ataúdes abiertos. Era como una carrera de obstáculos en la que, además, tenía que zafarse de los agarrones, empujones y golpes de esas criaturas antinaturales. A veces apoyaba un pie dentro de una tumba, a veces en el quicio de la madera entre dos de ellas, y en otras ocasiones se lastimaba en las espinillas si tropezaba al cambiar de una a otra. Poco a poco sus músculos agotados empezaron a fallarle y, a mitad de camino, dos de esas creaciones consiguieron engancharla de la capucha de su túnica, haciéndola caer al suelo. La hechicera se revolvió desesperada, tratando de liberarse mientras decenas de garras huesudas la cogían de los hombros, le arañaban el cuerpo y le estiraban del pelo.

Mirna empezó a gritar las palabras de un hechizo mientras rebuscaba ansiosa en su túnica una pluma de jilguero, pero también sujetaron su mano en el último momento. Cuando pensó que todo estaba perdido oyó cómo se partían algunos de los huesos de los muertos que tenía a su alrededor, y un grito de Jasón fue la señal de que estaba obrando su magia sobre ellos. En pocos segundos esas criaturas explotaron como si les hubiesen arrollado con un ariete, dejando libre a Mirna, que consiguió alcanzar la pluma y terminar el hechizo antes de que la magia de sus palabras se desvaneciera. Se elevó en el aire a tiempo de esquivar los zarpazos del siguiente grupo de esqueletos e inclinó su cuerpo echando los brazos hacia atrás para volar lo más rápidamente posible hacia la puerta.

La hechicera llegó a su destino enseguida y cruzó el vano al vuelo dirigiéndose hacia esa luz azulada, pero al pasar por debajo del arco sobre el que estaba escrito el nombre se sintió especialmente débil. Le fallaron las fuerzas y su magia se desvaneció, dejando su cuerpo en el aire, a la deriva. Chocó contra la pared al no poder afrontar la curva que describía el pasillo tras la puerta, cayó al suelo conmocionada y sintió que la inconsciencia la atrapaba de nuevo. Entonces tuvo otra revelación.

El ejército llegó hasta el cementerio, después de que los habitantes del pueblo ajusticiaran a su gobernante y se marcharan de allí. Los soldados, motivados por las órdenes de su capitán, saquearon todas las tumbas con las que se iban encontrando hasta que, al final, entraron en el mausoleo en el que Mirna se encontraba metida. Bajaron las escaleras, recorrieron el pasillo y cruzaron la sala hasta la puerta en la que ponía aquel nombre. La cruzaron, avanzaron por el pasillo y llegaron hasta una estancia en la que encontraron a la mujer del gobernador arrodillada sobre el cuerpo muerto de su difunto marido. Estaba sentada sobre sus propias rodillas con el cuerpo vencido sobre el cadáver. Los soldados pensaron que lloraba sobre el cuerpo del difunto, pero cuando estuvieron más cerca pudieron comprobar que lo que estaba haciendo era devorarlo. Aquejada por la enfermedad que había assolado su pueblo, con su cuerpo cadavérico y su mente enajenada, llevaba casi dos días comiéndose a su esposo.

Los soldados se miraron estupefactos por el horror mientras la mujer seguía alimentándose, hasta que uno de ellos decidió acabar con su vida y la atravesó con su espada. La mujer lo miró con los ojos en blanco, abrió la boca mostrando sus dientes podridos y gritó. Su alarido se oyó hasta en el último rincón del pueblo, matando con su sonido atormentado hasta la última alma

que lo escuchó.

Mirna volvió en sí aterrorizada por los recuerdos de aquella historia, dudando de cuánto tiempo había estado ausente, pero a juzgar por los sonidos de la batalla y por el hecho de que los esqueletos que la perseguían aún no habían atravesado la puerta, intuía que debían haber sido unos pocos segundos. En su mente se esbozaba ya casi toda la historia, y se le apareció en ella que Lorette era el nombre de la esposa del gobernador, pero le era extraño ver que, aún en vida, su nombre ya estuviera grabado en el mausoleo.

La Ilusionista se arrastraba como podía hacia el haz de luz azul, que se veía cada vez más brillante. Notaba como las pocas fuerzas que le quedaban la estaban abandonando y cómo el hechizo de Aválymar reclamaba su regreso. Dentro de poco se cumplirían los tres días que le había dado de plazo el titán para regresar a reanudar sus estudios en el puente flotante donde vivía.

Al borde de la extenuación, avanzando sólo por la fuerza de su curiosidad, por averiguar qué había en la luz azul, llegó hasta el final del pasillo y entonces palideció al ver de lo que se trataba.

Frente a ella vio la figura de Lorette, que reconoció gracias a sus recuerdos recién adquiridos. Un montón de ellos le vinieron a la mente, pero luchó por apartarlos de momento ya que, la mujer que tenía delante ya no tenía un cuerpo físico y, convertida en un espectro sin sombra por lo atroz de sus pecados, desprendía esa luz mortecina que había llamado su atención. Cuando Lorette la miró con sus ojos traslúcidos, Mirna sintió cómo su vida empezada a escapar de su cuerpo y perdía el equilibrio. Flexionó las rodillas para no caer de golpe, incapaz de empuñar su arma o invocar su magia para enfrentarse al espectro, como hubiera hecho de estar sana. De reojo pudo ver cómo se le acercaba y giró la cabeza para enfrentarse a su semblante de cara, pensando que no evitaría lo que estaba a punto de pasar mirara donde mirase. Entonces, Lorette, gritó y Mirna cayó de espaldas mientras escuchaba su lamento.

Mientras caía abatida con los ojos abiertos, en sus oídos sonaba la temible historia de la mujer del gobernador contada por su fantasma, de cómo vio caer a su pueblo, de cómo su marido tomaba una mala decisión tras otra sumido en la desesperación, de cómo la enfermedad se hacía con la gente y la enajenaba. Escuchó cómo Lorette fue encerrada en el mausoleo con el gobernador, y cómo enloqueció y enfermó allí dentro. También cómo decidió esconderse con el cuerpo del gobernador en la tumba de su abuela, a la que le debía su nombre. Y por último escuchó cómo, tras la muerte de todo el ejército invasor a causa de la maldición de su voz, murió en aquel lugar después de ver cómo una

niebla espesa que parecía venir de otro mundo, se llevaba a los vivos que quedaban y la convertía en un ser preternatural.

Durante la caída, Mirna vio como en un sueño su melena tornarse blanca y sus manos palidecer mientras se levantaban hacia el techo por la inercia de su cuerpo al desplomarse. Quedó tumbada boca arriba, con los ojos abiertos de par en par, sin sentir el golpe al estrellarse contra el suelo. Estaba adormecida y pensó que eso podría ser estar muriendo. Todo pasaba a su alrededor como si lo viviera en tercera persona. Entonces vio cómo el espectro de Lorette se abalanzaba sobre ella con la boca abierta, como si quisiera devorarla, pero algo la sujetó. En el techo, a través de la luz azul del cuerpo translúcido de la mujer pudo ver cómo ella misma la había sujetado, pues la sombra de sus brazos debatiéndose con el espectro se movía sobre las piedras del mausoleo. Sumiéndose en la inconsciencia, sin sentir ya nada de su cuerpo escuchó la voz de Jasón llamándola, pero no lograba comprender sus palabras. Sólo hubo una que le hizo abrir los ojos una vez más.

—¡Kaleb, lucha! —Mirna abrió los ojos gritando, motivada por una oleada de energía fruto del nombre que había utilizado el sacerdote. Supo que se refería a ella y enseguida recordó dónde la habían llamado de esa forma anteriormente. En su visita al pueblo de las sombras la llamaron así. Pensó que sería algún tipo de jerga, pero sin duda, no lo era.

Con los ojos abiertos durante la descarga de energía, vio en el techo cómo las sombras de Nom, Neila y Jasón actuaban para sujetar al espectro. Fue entonces, mientras caía en la inconsciencia más absoluta y definitiva, notando cómo la magia de los titanes la reclamaban al final del tercer día, que todo cobró sentido por fin.

Medio muriendo por el ataque del espectro y medio viajando con el hechizo de Aválymar, de algún modo, en la tierra de las sombras, supo quién era Kaleb y tuvo acceso a su esencia, a sus recuerdos y sus vivencias. Entró en comunión con él mientras la defendía de uno de sus anfitriones en vida.

Kaleb era la sombra que acompañaba a Mirna desde su nacimiento, así como fue la de Lorette, la del demonio de la torre y la de la anciana del jardín en Amíranar, sólo que en otros tiempos y en otros lugares. Pudo recordar a través de la esencia de Kaleb, fundida con la suya, cómo la bruma que se llevó a los vivos tras la tragedia del antiguo Amíranar se llevó a algunas de las sombras junto con sus anfitriones a un lugar del que no se podía regresar y entendió entonces las palabras del anciano chamán del pueblo de las sombras: «...tu viaje será guiado por una hermana, por una extraña de otro reino y por

una cercana de mayor poder que el tuyo». El viejo no se refería al viaje que emprendería Mirna para hacerse con el poder de las sombras, sino del viaje que haría Kaleb para deshacerse de la humana que pretendía dominar ese poder sin ser digna. Supo, unida a la mente de su sombra, que la sombra de Jasón era hermana de Kaleb porque se desprendieron de la misma gota de sangre de la Gran Una durante el estallido de la primera luz; también, que la de Nom fue arrastrada a otro reino, fuera de la tierra conocida, arrastrada por la bruma muchos siglos atrás; y, que la sombra de Neila, era la mayor de tantas sombras con las que había viajado Kaleb. Además, le constaba que lo que unía a Kaleb con las otras tres era que, todas, vivieron la maldición de Amíranar.

La mente de Mirna, aturdida, tejía sus propias conclusiones, que se relacionaban con su vida junto a Kaleb. Quizá su hermandad con la sombra de Jasón derivó en la profunda amistad que los unía a ellos dos; quizá la desorientación de la sombra de Nom se debiera a ese lugar extraño al que fue transportada con otro anfitrión; y quizá, los celos que sabía Mirna que sentía Kaleb por el poder mayor de la sombra de Neila, ensombrecía su relación con ella. Además, intuyó que las formas con que ella misma las veía se correspondían a sus actuales anfitriones y que dichas sombras no esperaron encontrarse con ella sino con Kaleb en ese lugar, de ahí su perplejidad y camaradería a sus espaldas.

Todas estas conclusiones se desvanecían tan pronto como se formaban debido a su estado de debilidad. Supo entonces que Kaleb no luchaba por salvarla, sino por no extinguirse con ella si la mataba el espectro pues, si fuera asesinada por él, su cadáver anclaría a Kaleb a ese lugar durante cientos de años, y permanecer inerte durante tanto tiempo no era deseable para ninguna sombra. Mirna debía morir en este escenario, pero posiblemente, el conjuro de Aválymar había llegado en el momento oportuno, de forma accidental, para rescatarla.

Deseando estar en lo cierto se dejó vencer en ese lugar y en ese tiempo, incapaz ya de luchar con las fuerzas de una mortal en una batalla de inmortales, como lo eran las sombras y el espectro.

CAPÍTULO 16. EL CENTRO DE INVESTIGACIÓN

Los héroes estaban en el Centro de Investigación, ayudando a los defensores de Kápolan a resistir sus posiciones mientras encontraban el momento de entrar.

—Necesitamos entrar ahí —dijo Neila dirigiéndose a los guerreros que defendían la puerta principal.

—Ya nos gustaría poder abrir esta puerta —aseguró uno de ellos con un katiano perfecto—, pero está cerrada de un modo místico. Como todas las puertas de los edificios importantes de Kápolan.

—¿Permitís? —preguntó Jasón pasando junto a los guardias y poniendo las manos sobre la puerta, al tiempo que el grupo tomaba posiciones para proteger el cuerpo inconsciente de Zahr y defender al señor de Kaliastar mientras forcejeaba con ella.

—Como queráis —contestó el guerrero con aire resignado. El sacerdote de Seil empujó con todas sus fuerzas, pero la enorme puerta de metal pesaba demasiado.

—Cassir, por favor —le dijo al cruzado pidiendo su ayuda tras un primer intento sin éxito.

—No se puede abrir —insistió el guardián meneando la cabeza, haciendo mención a la tozudez del sacerdote—, os lo hemos... —antes de terminar la frase, el rechinar de los goznes anunciaban que la puerta cedía.

—Nosotros tenemos permiso —les comunicó la Matamagas con aire burlón mientras pasaba por su lado, dándole al guerrero más cercano una palmadita arrogante en el hombro.

Erliann y Dokif cogieron a Zahr para adentrarse con él en el edificio, pero Nom habló con ellos antes de que lo hicieran.

—¿De verdad queréis meter a vuestro amigo indefenso en un lugar como este?

—Es lo que me gustaría que hicierais conmigo, elfa —protestó el guerrero de Azur frunciendo el ceño—. Los montañeses cuidamos de los nuestros.

—¿Te gustaría que te metieran en un lugar desconocido en el que lleva meses conjurando un diabolista? ¿Y sin poder valerte por ti mismo? —insistió Nom.

—No os preocupéis —dijo el guardián de la puerta—, nosotros

cuidaremos de él. Afianzaremos nuestra posición justo detrás de la puerta, así será más sencillo de defender este lugar. Nos haremos cargo tanto de vuestro amigo como de nuestros heridos.

—Señores, por favor —pidió Dokif a los guardias al pasar por su lado—, defiéndanlo como si se tratara de su propio hermano. —Así, los guardias se quedaron a cargo de Zahr mientras miraban estupefactos cómo los aventureros entraban en el edificio, que llevaba meses sellado.

Los héroes accedieron a una sala muy espaciosa que parecía iluminada con algún tipo de luz sin foco localizado, como si su naturaleza debiera su origen a un sortilegio. En el centro había una mesa con unos símbolos extraños, y a los lados de la estancia se veían una decena de pasillos que debían dirigirse hacia las salas más recónditas del edificio.

—¿Qué investigarán exactamente aquí? —se preguntó Dokif en voz alta, acercándose a la mesa.

—Según me explicaron una vez —dijo Erliam—, cuando me enseñaban la historia de Thor durante mi formación religiosa, aquí se estudian los objetos de procedencia desconocida, maldita o aquellos que tienen una complejidad considerable.

—Tienes razón —apuntó Jasón—, es un sitio más peligroso de lo que parece.

—Aquí ha habido una lucha —intervino Nom cambiando de tema y mirando unas manchas en el suelo, casi imperceptibles.

—Debe haber sido hace bastante —intervino Neila—. No hay sangre ni cuerpos.

—Sí que los hay —respondió la elfa—, pero no aquí. —Levantó la cara y cerró los ojos inspirando despacio. Enseguida tosió y dio un respingo.

—¿Qué pasa? —preguntó Valetta.

—Nuestro camino continúa por allí —contestó Nom señalando el pasillo más próximo a la entrada por la que habían accedido.

—¿Por qué? —insistió la lanza-dagas.

—Porque aquí lucharon durante poco tiempo y murieron rápido —aclaró la elfa—, y los cuerpos de los caídos se los llevaron a otra sala. Y esa sala está por allí. —Nom volvió a señalar en la misma dirección.

—Yo no noto nada —dijo la Matamagas—, pero por algún lugar hay que empezar —añadió jovial.

—Movámonos entonces —habló Jasón—. Este lugar empieza a ponerme nervioso. Si Nom dice que la lucha duró poco... —insinuó el sacerdote.

—Debe ser porque nuestro enemigo es poderoso —concluyó Erliann en voz alta.

Tras esas últimas palabras, el grupo se acercó al pasillo indicado por la elfa y avanzó por él, con Dokif y Cassir a la cabeza seguidos por Jasón, Valetta y Neila, y con Nom y Erliann cerrando la formación. Apenas habían recorrido unos pocos metros cuando encontraron las primeras dificultades.

Dokif dio el alto con su voz, sujetando instintivamente a Cassir, estirando su brazo para impedir que siguiera avanzando.

—¿Qué ocurre? —preguntó Neila desde detrás— ¡Vaya! —exclamó sorprendida al darse cuenta por ella misma de lo que ocurría.

Delante de ellos el pasillo se oscurecía de tal modo que no se podía ver nada a dos metros escasos. Pero la oscuridad no les envolvía, era más bien como un muro de tinieblas denso como una noche de tormenta.

—¡Qué extraño! —exclamó Dokif avanzando despacio y sacando su piedra hechizada de luz.

—¿El qué? —preguntó el cruzado acompañando al guerrero de Azur.

—La oscuridad no retrocede ante la luz —observó Valetta—. Debe ser cosa de brujería.

—Vamos a solucionarlo —dijo Jasón acercándose mientras tocaba su medallón y pedía el favor de Seíl con una oración.

Todos se apartaron para dejar al sacerdote utilizar el don que le caracterizaba, y los resultados no se hicieron esperar. Jasón metió la mano en la zona oscura y pronto el medallón de oro-cobre que pendía de su cuello comenzó a brillar con mucha intensidad, tanta que tuvieron que apartar la mirada para no resultar deslumbrados. Muy despacio, la oscuridad fue desapareciendo hasta que el seilita pudo ver la habitación que había al final del pasillo. Fue entonces cuando se dio cuenta de lo que sucedía.

En la estancia había un grupo de nueve personas en posición de combate. Ocho de ellas tenían el mismo aspecto, vestían las mismas ropas y tenían el mismo rostro. Todos sujetaban espadas cortas menos dos de ellos, que apuntaban hacia Jasón y los suyos con ballestas cargadas con redes metálicas. La novena persona vestía una armadura muy pesada, completamente negra, y un yelmo integral que le cubría toda la cabeza, dejando al descubierto únicamente sus ojos azules a través de una rendija horizontal en la parte frontal. Delante de los hombros, en la coraza, se sostenían los enganches de una capa de caballero del mismo color que la armadura, prenda que le caía por la espalda hasta las rodillas.

El sacerdote sólo tuvo tiempo de mirar a sus compañeros, incapaz de prevenirles del ataque. A su alrededor vio cómo todavía permanecían cegados por la luz de su medallón, mientras oía el sonido inconfundible del disparo de las ballestas.

Erliann, que tenía un sexto sentido para la batalla, al oír el chasquido se movió por instinto hasta la posición del sacerdote, empujándolo deliberadamente para sacarlo de la trayectoria del proyectil. Enseguida sintió cómo una de las redes la envolvía, viéndose derribada e inmóvil en el suelo tras ser golpeada en la espalda y el pecho por los contrapesos del arma.

La otra red volaba hacia el principio del pasillo, donde la Merrik había abierto un hueco al desplazarse. Nom, que se había visto afectada más que el resto por la luz de Jasón al tener los sentidos más desarrollados que los humanos, no vio venir el proyectil y quedó atrapada. Cuando la elfa pudo abrir los ojos ya se encontraba en el suelo, con las hebras de metal arañándole la cara y sufriendo un dolor fuera de lo común al habersele enganchado los contrapesos de la red en su cuello y su cintura.

Dokif cargó contra el grupo de la habitación, seguido por Jasón y Cassir, mientras Neila se lanzaba hacia Nom para liberarla. Erliann, con una armadura mejor que la que llevaba la elfa, se debatía en el suelo con más posibilidades que aquella, pero Valetta acudió en su ayuda de todas formas para que se liberara cuanto antes, pues el enemigo les superaba en número y sabía que el brazo de la Merrik podía equilibrar la balanza.

Los dos guerreros de las ballestas se quedaron en la retaguardia preparando sus armas para otro disparo, protegidos por los siete restantes, que esperaban con indiferencia a los tres héroes que arremetían contra ellos.

El guerrero de Azur llegó hasta sus enemigos con los ojos inyectados en sangre, y con un grito desgarrador comenzó a blandir sus espadas con una fuerza sin par. Sin mucho esfuerzo atravesó el pecho de uno de ellos con su espada diestra, golpeó la cabeza de otro con la espada que empuñaba con su mano izquierda dejándolo fuera de combate, y de una patada hirió a un tercero, que trató en vano de evitar el impacto cubriéndose con un brazo.

Jasón cruzó su cimitarra con el arma de uno de los guerreros, haciéndolo retroceder despacio, mientras veía al caballero escabullirse más allá del combate. El sacerdote pensó que no se marchaba por temor, pues no era propio de los caballeros abandonar una liza, pero no dejaba de resultarle extraño.

Cassir dejó caer su hacha sobre otro de los hombres con el mismo rostro

hiriéndole de gravedad, pero cuando le iba a ganar la posición, la estocada de un segundo atacante le hizo mantener la guardia, impidiéndole llegar hasta los hombres de las ballestas.

Una exclamación de victoria de Erliann, coreada por Valetta, fue la señal de que la Merrik se había liberado de la red que la aprisionaba, y corrió hacia el combate al grito de «¡Por el rey!». La lanza-dagas acudió en ayuda de Nom tras una voz de Neila reclamando su atención. Cuando llegó vio que la elfa no era capaz de moverse en absoluto. Tenía cortes en la cara y sangraba abundantemente por la barbilla, el labio inferior y el cuello, donde la red apretaba con más fuerza. Neila miró a Valetta preocupada, incapaz de desenredar a su compañera ni de cortar el metal con que estaba tejida la malla. Entonces la lanza-dagas sacó un cuchillo serrado de su bota, dio instrucciones a la ladrona y comunicó a la elfa que le iba a doler un poco lo que vendría a continuación.

Dokif arrancó la espada del pecho de su oponente esperando ver un borbotón de sangre que salpicara a todos, pero en su lugar no ocurrió nada. El cuerpo de su enemigo simplemente se desplomó, como si hubiese acuchillado a un muñeco de trapo. La sorpresa le hizo bajar la guardia, y esquivó a duras penas el ataque del guerrero herido que tenía enfrente. Cuando Dokif trató de recuperar el equilibrio recibió un puntapié entre las piernas que le hizo retroceder dolorido y clavar una rodilla en el suelo.

Jasón, igual de sorprendido que el guerrero de Azur, hostigó a su adversario con golpes rápidos haciéndole recular hasta donde se encontraban los ballesteros, que desistieron en cargar sus armas y desenfundaron sus espadas para unirse al combate directo.

Dada la situación de la ofensiva, Cassir, hizo girar el hacha sobre su cabeza obligando a retroceder tanto a sus dos rivales como al de Dokif, dándole así tiempo a su amigo a incorporarse, agradecido por llevar una armadura mejor de la que llevaba al salir de su pueblo. De haber llevado la que le dio su padre al partir, ese golpe le habría dejado expuesto a la derrota.

Detrás de ellos, Neila y Valetta, conseguían liberar a Nom con serias dificultades. Cuando la elfa pudo levantarse tenía la cara y el peto de la cota de cuero llenos de sangre y sus manos temblaban por el esfuerzo de tratar de desenredarse, pero sin esperar ni un momento desenvainó sus espadas y corrió al combate seguida de sus dos liberadoras.

Uno de los ballesteros, armado ahora con una espada corta, acosaba a Dokif mientras el guerrero que le había golpeado con el pie chocaba su acero

con éste, poniéndolo en una situación comprometida. El joven montañés había perdido el vigor tras el último asalto y parecía dedicarse a quitarse las espadas de encima y ganar tiempo hasta poder recuperarse un poco más. Entonces, Erliann entraba en la batalla blandiendo su arma de forma precisa, sorprendiendo a los atacantes de Dokif, hiriendo de muerte a uno mientras apartaba al otro con un golpe de su escudo.

Nom ocupó un puesto junto a Jasón y atacó rápidamente a su contrincante que desvió la hoja de sus espadas con dificultad, pero a la hora de recuperar la guardia, la elfa mantuvo su acero pegado al del guerrero empujando su propia espada corta hacia él y dándole la oportunidad al sacerdote de asestarle una estocada mortal en la cabeza. El guerrero cayó vencido sin derramar ni una gota de su sangre. El señor de Kaliastar se alegró de ver que no parecía estar luchando contra personas sino contra creaciones sin alma de algún tipo, pues detestaba quitar vidas, aunque lo hiciera en pos de defender la suya. Cuando se dispusieron a ayudar a sus amigos, el ballestero que aún no había entrado en combate cargó contra la pareja de forma desesperada.

Valetta y Neila se lanzaron a la batalla para apoyar a Cassir, que había recuperado la guardia con su hacha y golpeaba a uno de los guerreros con la empuñadura del arma, sujetándola con ambas manos. La lanza-dagas y la ladrona atacaron al otro contendiente empuñando sus armas cortas y, despistándolo con su combate acrobático, lograron herirle en la cara y los brazos mientras éste trataba de averiguar a qué altura, con qué rapidez y en qué dirección vendría el siguiente golpe.

Dokif consiguió hundir una de sus espadas en el cuerpo de su último oponente y se separó de Erliann para acudir en ayuda de los demás héroes. La Merrik, por su parte, se movía para enfrentarse al ballestero con el que luchaban el sacerdote y la elfa, pero tuvo que detenerse al ver que ya era un combate desigual y su código de caballería le impedía participar en una batalla tan desequilibrada. Aun así, respiró aliviada al ver a Nom cercenar la cabeza del guerrero. Dokif, sin tantas ataduras morales, embistió al adversario que se enfrentaba a las pícaras empujándolo contra el que luchaba Cassir, derribándolos a los dos. El guerrero de Azur y el cruzado se dedicaron a patearlos en el suelo y herirlos con sus armas hasta que dejaron de moverse por debilitamiento, quedando sus cuerpos inertes y terminando así la batalla.

Todos en el grupo intercambiaron miradas de duda y sorpresa. Sus enemigos no sangraban, no mostraban emociones y ni siquiera gritaban. Más de uno echó de menos a Mirna y sus conocimientos arcanos en este momento,

quizá una hechicera como ella hubiera podido aportar alguna idea sobre qué sucedía con esas criaturas.

—¿Algún herido? —preguntó Jasón acercándose a Nom y mirando a sus compañeros.

La elfa dio un paso atrás cuando vio que el señor de Kaliastar levantaba una mano para tocarla al tiempo que ponía la otra sobre el medallón de oro-cobre.

—¿Qué pretendes hacer?, humano —le preguntó mirándolo fijamente a los ojos.

—Sólo quiero que dejen de sangrar tus heridas —señaló el seilita—. A ese ritmo te sentirás muy débil dentro de poco.

—Prefiero tratarlas yo misma —respondió desconfiada.

—¿Qué más te da? Estás soñando, ¿no? —le dijo Neila tratando de manipularla.

—Prefiero tratarlas yo misma —repitió la elfa mirando a la ladrona como si hubiese usado una treta infantil.

—Utiliza por lo menos este unguento —dijo Jasón estirando el brazo para darle un pequeño frasco de cristal con una compota verde que olía un poco a menta. Nom lo cogió y comenzó a aplicarlo sobre sus heridas mientras el resto comentaban lo ocurrido y miraban hacia el nuevo pasillo descubierto.

—¿Habéis visto la armadura que llevaba? —preguntó Cassir al grupo refiriéndose a la del caballero negro—. Va a ser duro enfrentarse con él.

—Peor aún —apuntó Erliann—. ¿Habéis visto el símbolo que llevaba grabado en el yelmo y la coraza?

—Era parecido al que figura en los mapas —intervino Neila—, el que indica los puntos cardinales incluyendo noreste, suroeste...

—Era una especie de amasijo de flechas multidireccionales —añadió Valetta—. ¿Lo conoces?

—Me suena, sí —contestó la Merrik—. Pero a nada bueno.

—Ese caballero era un T-Darkar —informó Jasón de Kaliastar, que se había unido a la conversación tras entregarle a Nom el preparado—, y sus dioses son la muerte, la codicia, el pecado y tantos otros males que asolan el mundo. Me extrañaría que siguiera siendo humano a estas alturas, si es quien creo.

—¿Alguna vez te has enfrentado a uno de ellos? —preguntó Dokif.

—Una vez —contestó el sacerdote—, hace muchos años. Defendiendo la ciudad de Lieniox, cuando se vio sometida por un mal similar al que castiga

Kápolan.

—Así que es cierto lo que cuentan por mi ciudad —concluyó Erliann, refiriéndose a la ciudad militarizada a la que hacía referencia Jasón, a pocos días de la capital que daba nombre a Rinderkat—. Mi rey te entregó el pañuelo destinado únicamente a los caballeros como muestra de respeto.

—Este pañuelo —dijo Jasón tocando la prenda que sujetaba su melena en una coleta— fue, en efecto, un regalo de Adamslayer a mi familia por mis servicios prestados desinteresadamente. Pero respecto al asunto que nos atañe, si hay más T-Darkar en este lugar no saldremos vencedores de ésta. Y, aunque sea el único, no aseguro que todos los que estamos aquí volvamos a casa.

Las palabras del sacerdote quedaron grabadas en la mente del grupo, que retomaba la formación con la que había avanzado hasta ahora dispuesto a adentrarse en el nuevo pasillo, y sin olvidar que su objetivo era un diabolista al que ahora se le había unido un caballero negro.

Desde su posición actual, la compañía pudo ver un nuevo pasillo en el que se distinguían tres puertas en la parte derecha y una última al fondo, en frente de ellos. Todos avanzaron despacio, con sus armas desenfundadas, yendo Dokif y Cassir abriendo la marcha. Enseguida llegaron a la altura de la primera puerta y se detuvieron. Estaba cerrada. El guerrero de Azur hizo una señal al cruzado, que sujetó el pomo con una de sus manos enguantadas, bajando su arma. Se quedaron quietos un momento para escuchar posibles sonidos al otro lado de la puerta y, cuando estuvieron seguros de que no se movía nada, Cassir abrió. El joven Dokif tomó la iniciativa exponiéndose él primero, pero descubrió que la habitación que tenía ante sí parecía una sala de ocio, con varias mesas en las que se veían diferentes juegos populares como ajedrez, damas o barajas. Había uno de los inusuales muebles destinados a licores poco comunes, como los que destilaban los monjes en algunos monasterios. También había estantes llenos de libros, cuadros elegantes en la pared, sillones y una lámpara de velas colgada del techo, pero nadie les esperaba en esa sala. Sin mediar palabra, los guerreros recuperaron la posición y se adelantaron un par de pasos en el pasillo para que Neila y Valetta entraran a inspeccionar el cuarto.

La Matamagas entró primero. Fue directa a las mesas de juego y paseó entre ellas buscando resortes que abrieran cajones ocultos donde pudieran guardarse monedas y fichas. Echó un vistazo a los libros descubriendo que, excepto algunos de temática religiosa, casi todos eran de cultura general y cuentos populares. Valetta revisó el suelo bajo las alfombras y bajo los

sillones, por si había alguna trampilla por la que pudieran sorprenderles una vez abandonaran esa habitación, y se asomó por detrás de las estanterías, por si hubiera alguna puerta oculta tras ellas.

Cuando ambas jóvenes terminaron de investigar miraron a Jasón, que aguardaba preparado fuera de la sala, y asintieron con conformidad. El sacerdote les hizo un gesto para que salieran de ahí cuando, sorprendidas, se dieron cuenta de que estaban clavadas en el suelo, como si una fuerza invisible sujetara las suelas de sus botas.

Al sentirse pegada al suelo, Neila saltó sobre una mesa, pero sus botas quedaron adheridas a la piedra. Así, sin calzado, trató de moverse sobre la mesa, pero sus calcetines parecían haberse fundido con la madera del tablero y se rompieron en cuanto la ladrona separó sus pies del mueble. La Matamagas saltó, haciendo una acrobacia mientras escuchaba a Valetta disuadir a Jasón para que no entrara a por ellas. Apoyó una mano en el suelo, pero su guante corrió la misma suerte que sus botas. Por el rabillo del ojo podía ver a la lanza-dagas sufrir las mismas dificultades que ella y luchar por abandonar ese lugar mientras aún le quedara ropa de la que desprenderse. Neila cambió el peso del cuerpo dispuesta a sacrificar el guante de su otra mano, por tomar impulso y salir de allí de una vez por todas. Su otro guante, parcialmente quemado por su encuentro con la capa en la Cúpula de los Augurios, quedó pegado también como esperaba, pero estaba más lejos de la puerta de lo que había calculado y tuvo que apoyar el pie izquierdo un instante para darse un último impulso. Al levantar bruscamente su pie desnudo del suelo sintió cómo se desgarraba, quedando la piel que había tocado la piedra fundida con esta. Con un grito aterrizó fuera de la sala, sujetándose la extremidad herida. Tenía el pie en carne viva, y se dolía. Quedó encogida en el suelo hasta que Jasón, sorprendido por lo acontecido como el resto del grupo, se acercó a socorrerla.

Mientras tanto, Valetta, daba sus últimos pasos hacia la puerta cuando tropezó con sus propios ropajes y se vio precipitada contra el suelo, a un metro escaso del dintel. Descalza y sin guantes trató de cubrirse la cara para no resultar herida de gravedad por la caída cuando la capa de Cassir se interpuso entre ella y la piedra. Se apoyó con temor sobre la capa para recuperar la verticalidad y, notándose libre sobre ella, saltó fuera de aquella sala. Al salir de la habitación, agitada, miró al cruzado, que le guiñó un ojo con complicidad.

—Te debo una capa —le dijo la lanza-dagas jadeando por el miedo y el ejercicio.

—Que sea bonita —contestó Cassir, sin poder evitar bromear, incluso en una situación como esa.

—Cerramos esta puerta —intervino Erliann con desgana por no haber podido intervenir para ayudar a sus compañeras, pues al encontrarse detrás no se había dado cuenta de lo que ocurría hasta que ya fue tarde para reaccionar.

—Este cuarto era una trampa —manifestó Jasón mientras evaluaba el buen resultado que había conseguido con la herida de Neila gracias a la ayuda de su medallón—, habrá que tener cuidado con los que restan. —Sin más advertencias continuaron.

La siguiente puerta no tuvieron que abrirla, estaba destrozada en mitad del pasillo. Dokif se asomó con cuidado por el vano y vio una sala de dimensiones parecidas a la anterior, pero en un estado muy distinto. El joven hizo un gesto al resto de los aventureros para que continuaran. Al pasar por delante del acceso todos miraron si excepción. El cuarto parecía un laboratorio de alquimia, y en él se había producido algún tipo de explosión. Los frascos estaban rotos, la madera de las estanterías ennegrecida, estaba todo lleno de cristales y diversos objetos dispersados por el suelo, como recipientes de piedra, cuencos de barro y demás aparejos que ninguno había visto en su vida. El suelo presentaba relieves multicolores que podían ser causa de la mezcla accidental de elementos incompatibles. Era posible que, durante el asalto a ese lugar, un combate desafortunado hubiera ocurrido en este sitio.

Pasaron de largo hasta encontrarse frente a la última puerta lateral. Antes de abrirla, el olor a carne corrompida ya era insoportable. Fue Jasón quien, después de cubrirse la boca y la nariz con un trozo de tela, abrió la puerta. Lo que vio al otro lado era horrible. Había una treintena de cadáveres tumbados en posición de reposo, colocados en círculo con las cabezas hacia la parte interior. Los cuerpos sin vida tenían símbolos rituales pintarrajeados por toda la cara y el pecho. Sin duda les habían practicado algún tipo de entierro grotesco, pero el señor de Kaliastar no reconocía la impronta de ningún oficio religioso conocido en esa forma de proceder. Fuera como fuese, en la habitación no había nada peligroso para el grupo. El sacerdote cerró y, sin revelar a sus compañeros lo que había visto, hizo un gesto para que continuaran hacia el fondo del pasillo.

Cuando se dispusieron a avanzar hasta la puerta del fondo del corredor vieron como alguien la abría un poco y se asomaba por la rendija. La cerró inmediatamente y los héroes oyeron como la cerraba y bloqueaba a

conciencia. Todos se quedaron paralizados al verse sorprendidos de aquel modo tan inesperado, y fue Jasón quien reaccionó primero.

—¡Derribad la puerta! —gritó—. Ya nos esperaban —dijo refiriéndose al encuentro en el que el T-Darkar había abandonado el combate tras la zona de oscuridad del principio—. ¡Esa puerta abajo! —insistió mientras Cassir y Dokif unían sus fuerzas en una carga contundente.

Los dos guerreros la embistieron con sus hombros, acompañando el impacto con un grito. La puerta se partió como si la hubieran golpeado con un ariete y entraron dispuestos a acabar con aquello de una vez por todas.

Una vez dentro, el guerrero y el cruzado, vieron lo que estaba ocurriendo. La habitación era la más grande de las que habían encontrado por el momento y parecía ser un almacén de productos de alquimia, sólo que habían dibujado en las paredes símbolos extraños. Había una docena de hombres clonados, como los que habían combatido antes, pero armados con arcos cortos, y tras ellos se oía una voz cavernosa recitando un ritual mientras una esfera de luz anaranjada flotaba al final de la sala. Entre los clones y la luz se encontraba el caballero negro sobre el que Jasón había advertido a todos. Al que no veían por ninguna parte era al diabolista, pero estaban seguros de que el ritual era cosa suya.

Aunque los aventureros habían irrumpido violentamente no fueron los primeros en atacar. A los lados de la entrada a la sala había dos clones que golpearon con fuerza a Dokif y Cassir en las piernas. La inercia de la carga hizo que se tambalearan, incluso el cruzado dobló una rodilla y quedó postrado un momento.

Neila y Valetta entraron con Jasón, una a cada lado, y se enfrentaron a los enemigos que habían atacado a Dokif y Cassir para que no se les echaran encima aprovechando la ventaja. Jasón ocupó la primera línea de batalla con sus dos amigos y, Erliann y Nom, se colocaron delante de éstos para cubrirles mientras se recuperaban.

Antes de que los héroes pudieran hacer nada más, los clones armados con arcos lanzaron sus flechas contra ellos. Erliann, Jasón y Dokif se replegaron todo lo rápido que pudieron para proteger al grupo con sus escudos. Los hombres con el mismo rostro dispararon las flechas contra ellos, pero sus proyectiles rebotaron en los escudos y armaduras del sacerdote y los guerreros, incluso una flecha dio en el plano del hacha de Cassir que, convenientemente, había interpuesto entre los disparos y su propia cabeza.

Aprovechando la improvisada retirada, los hombres que estaban siendo

contenidos por Neila y Valetta atacaron rápidamente. Por suerte para los héroes, sus pícaras guardaban uno o dos ases en la manga y, utilizando el propio impulso del enemigo, absorbieron el ataque llevándolos dentro de la formación defensiva y haciéndolos caer al suelo. El resto de los aventureros, viendo que las dos jóvenes parecían tener controlada la situación, corrieron hacia los arqueros esperando alcanzarlos antes de que pudieran cargar sus armas de nuevo.

Más allá de ellos podía verse la esfera de luz flotando en el aire. Daba la sensación de estar perdiendo intensidad y, delante de ella, el contrapunto lo marcaba el T-Darkar, que parecía tranquilo en comparación con la acción frenética del combate que le rodeaba. El caballero negro se encontraba en posición de centinela, con los pies afianzados en el suelo un poco separados y los brazos cruzados. Tenía la cabeza ladeada y asentía, como si estuviera escuchando a alguien detrás de él, pero no se veía nada más que la esfera luminosa.

La respuesta de los héroes fue tan rápida que los arqueros no tuvieron tiempo de reaccionar. Erliann fue la más veloz, junto con Nom, y asestó un golpe mortal con su maza sobre la cabeza de uno de ellos, abriéndole una brecha y partiéndole el cuello de un único golpe; la elfa, por su parte, atravesó el estómago de otro con sus espadas, que recuperó con un giro elegante; Dokif y Cassir se unieron en un ataque combinado contra tres enemigos y consiguieron acorralarlos contra una de las estanterías, golpeándoles con sus armas hasta que cayeron bajo una lluvia de machetazos propinados por hacha y espada; Jasón llegó a la carrera hasta una de esas criaturas y le cortó profundamente en el pecho con su cimitarra. La magia de la poderosa arma hizo mortal la herida y el clon cayó al suelo.

Los demás hombres con el mismo rostro se apresuraron a sacar sus espadas y acudir a la batalla, en lugar de esperar que la muerte les sobreviniera. A pesar de que los héroes habían eliminado a la mitad de sus enemigos, estos no mostraban temor alguno de enfrentarse a ellos, ni siquiera se quejaban al ser heridos y, como había sucedido en el primer combate, no derramaban ni una gota de sangre.

Al otro lado, Neila había estado más hábil que Valetta en el combate con su rival. Según lo desequilibró, tirándolo al suelo, sacó un puñal que escondía en su bota y lo acuchilló por debajo de las costillas hasta que dejó de revolverse. Sin embargo, la lanza-dagas se debatía entre la victoria y la derrota al haber perdido su arma tras un desafortunado manotazo del clon. Ambos, sin armas en

las manos, se golpeaban a puño cerrado manteniendo una pelea muy igualada. La Matamagas cambió de objetivo tirándose encima de ellos con su puñal levantado, hundiéndolo en el pecho del enemigo que quedó inmóvil de inmediato. Valetta, agotada y con la cara llena de moratones, miró agradecida a la ladrona. En ese instante oyeron cómo se abría una puerta.

Dada la posición del enemigo cuando entraron, no habían reparado en que, unos metros a la derecha de la puerta por la que habían entrado, había otra puerta. Según iban pudiendo, los héroes echaban un vistazo para ver a qué nueva amenaza iban a tener que hacer frente, quedando petrificados al observar a otro T-Darkar entrando en la sala, seguramente advertido por el sonido de la batalla. Al tiempo que el nuevo caballero entraba, el T-Darkar de los ojos azules, desenfundó su espada larga y sujetó con firmeza su escudo, decidido a entrar en combate.

Nom se lanzó contra los cuatro hombres semejantes que quedaban sin esperar ni un momento, mientras los demás estaban aún paralizados por el temor de tener que enfrentarse a dos caballeros negros, recordando las palabras del sacerdote no hacía mucho.

—¡Eriann hay que apoyar a Nom! —gritó Jasón haciéndose cargo de la situación mientras avanzaba hacia el caballero de los ojos azules—. ¡Dokif conmigo!— dijo al joven guerrero de Azur—. ¡Valetta, Cassir, el nuevo es vuestro! —Sus fieles seguidores se unieron para enfrentarse al recién llegado—. ¡Neila, necesito saber dónde está Jaque, encuéntralo! —dijo el sacerdote refiriéndose al diabolista del que les había hablado el señor del Lago de las Almas Rotas. Tras organizar la escaramuza, el señor de Kaliastar se dispuso a luchar con uno de los adversarios más temibles contra los que se había enfrentado nunca.

Jasón le cortó el paso al T-Darkar de los ojos azules, dispuesto a impedir que el caballero negro eligiera a su objetivo, así que lanzó su mejor golpe blandiendo a Gloria, tratando de hacerle retroceder. El caballero lo paró con su escudo y propinó una patada muy dura en el muslo izquierdo del seilita, que quedó postrado sobre esa misma rodilla con la cabeza agachada por la inercia del golpe. Su adversario levantó la espada larga como si fuera un estoque y apuntó a la nuca del sacerdote con un movimiento veloz y estudiado. Por un momento, el resto del grupo, aún pendientes de él por haber escuchado sus órdenes hacía un instante, temieron perderle para siempre. Era fácil suponer que, por cómo se movía el caballero, había dado muerte de ese mismo modo a cientos de personas. Pero Jasón había encomendado a Dokif una tarea, y el

guerrero de Azur entró en el combate con la fuerza y el valor que le caracterizaban. Un grito de batalla fue el aviso de que todo empezaba y el joven hostigó con sus golpes, uno tras otro, a su enemigo, dándole tiempo al señor de Kaliastar para que se incorporara.

A pesar de la fuerza sin par de Dokif, el T-Darkar sólo retrocedió un par de pasos, esquivando sus ataques sin muchas dificultades. En cuanto el caballero encontró un hueco en la guardia del joven, metió de cuerpo arrebatándole la distancia para usar su espada y le dio un cabezazo impresionante en la cara. El sonido de los dos yelmos al chocar retumbó a lo largo del pasillo por el que habían llegado, y el guerrero de Azur cayó al suelo de espaldas perdiendo el contacto con su arma. Aunque el yelmo de Dokif no era cerrado del todo, la cruceta que le protegía los ojos y la nariz le había salvado la vida. De pronto, al guerrero de Azur, no le resultó extraño que ese hombre hubiera doblegado a Jasón tan rápido, pues era un rival muy fuerte, tanto o más que él mismo.

Jasón recuperó pronto la verticalidad y blandió de nuevo su cimitarra contra el caballero negro. El filo del arma rozó el cuello del T-Darkar cuando éste iba a rematar a su amigo. Gracias a esa distracción Dokif pudo levantarse desenfundando su otra espada, aunque el sacerdote se maldijo por haber fallado el golpe.

Al otro lado de la sala, Erliann y Nom, cruzaban los aceros con los cuatro clones que quedaban en pie. La elfa desviaba con sus espadas los ataques de dos de ellos, y la Merrik bloqueaba los golpes de los otros dos con su escudo y con su maza, haciéndolos retroceder. En un momento dado, Nom, hirió en la pierna a uno de ellos y, aprovechando el desequilibrio provocado por el golpe, hizo un giro sobre su espalda cortándole la cabeza con el filo de su arma diestra.

Neila corría hacia el fondo de la habitación, evitando verse trabada en cualquiera de los combates que estaban teniendo lugar a su alrededor. Iba pegada a las estanterías de la pared hacia la esfera de luz, por donde se escuchaba la voz cavernosa. Dejaba tras de sí estantes llenos de materiales similares a los que tenía Alfredo en su laboratorio y, según se iba acercando, el nudo que tenía en la garganta le iba apretando más. Matamagas la llamaban. Esperaba estar a la altura del apodo a la hora de tener que enfrentarse al diabolista.

El T-Darkar recién llegado se dirigió hacia Valetta y Cassir, que se movían para enfrentarse a él. La pícara, aprovechando que el cruzado aún estaba detrás de ella, sacó un puñado de dagas y las lanzó contra su enemigo. Los

proyectiles iban bien dirigidos a las partes del cuerpo donde el caballero estaba desprotegido, y éste tuvo que poner todo su empeño en desviarlas con su escudo y las grebas de su armadura completa, pero no detuvo su avance. Cassir sobrepasó la posición de la lanza-dagas, que se desplazó para cambiar el ángulo de los disparos y no ensartar a su compañero de lucha. El cruzado llegó hasta el T-Darkar con el hacha levantada mientras Valetta le arrojaba dagas a la cabeza para obligarle a levantar el escudo. Protegiéndose de este modo, el caballero no vio venir a Cassir, que le asestó un duro golpe en las piernas con todas sus fuerzas utilizando uno de los dos filos de su hacha. El T-Darkar se vio sin punto de apoyo dada la furia del ataque y quedó boca abajo, suspendido en el aire, hasta que cayó al suelo con el pecho por delante. Cassir se revolvió para estrellar definitivamente su arma contra la espalda de su rival tumbado, pero este rodó por el suelo justo a tiempo de salvar la vida. Valetta, con su amigo tan cerca del objetivo, no quiso arriesgarse a seguir lanzando dagas por temor a herirle y desenfundó sus cuchillos para unirse al combate cuerpo a cuerpo.

Dokif estrelló una vez más su espada contra el escudo del caballero al que se enfrentaba mientras Jasón trataba de herirle con su cimitarra hechizada, pero el T-Darkar de los ojos azules era un enemigo muy hábil y muy astuto, y no era fácil sorprenderle. A pesar de ser dos contra uno, daba la sensación de que los héroes de los Páramos estaban en clara desventaja respecto de su adversario, que llevaba el peso del combate. Entonces Jasón decidió apelar a su fe y pedir un favor a su dios, pero cuando tocó el medallón de su pecho llamó la atención del caballero, que le miró con descaro. El sacerdote comenzó la plegaria al tiempo que el guerrero de Azur intensificaba sus golpes para distraer a su oponente, pero lejos de conseguirlo, el caballero negro afianzó su posición, esquivó uno de los ataques de Dokif haciendo una finta y, estirando su cuerpo todo lo que pudo para alcanzar al desplazado sacerdote de Seíl, lanzó una estocada que abrió una herida en la mano con la que su objetivo tocaba el medallón. Jasón apartó la mano de su pecho tras proferir un grito, más de sorpresa que de dolor, y vio cómo el caballero movía el combate para acercarse a él como si supiera que el seilita podía conjurar la gracia de su deidad con la ayuda del medallón. Un escalofrío recorrió su cuerpo al sentirse evaluado tan intensamente.

Dokif, por su lado, estaba tan concentrado en tratar de alcanzar al T-Darkar con sus golpes que no reparó en ese detalle, y no se dio cuenta tampoco de que el caballero negro parecía no tener ninguna prisa por acabar de batirse con

ellos dos.

Los tres hombres con el mismo rostro que quedaban en pie también mantenían una lucha desigual contra Nom y Erliann. La elfa desviaba sin problemas los ataques de su adversario y buscaba un hueco en su guardia para acabar con su vida, mientras la Merrik aceleraba el combate para acabar cuanto antes. La amazona apremiaba a los dos clones a que tantearan su guardia, guiaba sus golpes exponiendo partes de su cuerpo poco protegidas y forzaba choques de armas deliberadamente hasta que, al final, uno de los espadachines se agobió de tal modo que perdió la concentración y cometió un error. Entonces Erliann aplastó el pie del clon con su escudo y le golpeó seguidamente bajo la barbilla hacia arriba con el canto superior del mismo. Su enemigo, sorprendido, dejó caer su arma y la Merrik le hundió la maza en el pecho. Al golpe lo acompañó el sonido característico que hacen las costillas al romperse y su rival cayó al suelo sin vida. La mirada de la amazona coincidió un segundo con la de la elfa, que le hizo un gesto dándole a entender que ella sola podría encargarse de los dos que quedaban así que se apartó de esa lucha y echó un vistazo alrededor.

Neila llegó sin dificultades hasta la zona en la que estaba la esfera de luz anaranjada. Al encontrarse más cerca de ella pudo ver que en su interior había una esmeralda del tamaño de una manzana y, espontáneamente, barajó la posibilidad de hacerse con ella. Tras la luz que desprendía la piedra preciosa podía ver el combate que mantenían Jasón y Dokif con el T-Darkar. La ladrona era consciente de que, además de enfrentarse con sus amigos, el caballero de los ojos azules no le quitaba la vista de encima. De pronto, notó que la voz que recitaba la letanía se había callado. Espantada por la posibilidad de haber llamado la atención del diabolista se puso en guardia levantando el puñal a la altura de su cara, con la hoja muy pegada al antebrazo y flexionando las rodillas, pero antes de poder oír por donde venía sintió un golpe seco en la boca del estómago que le cortó la respiración. Lo siguiente fue un fuerte impacto en la mandíbula que la arrastró por el suelo hasta darse de costado con la estantería más cercana. Hecha un ovillo abrió los ojos con dificultad para tratar de encontrar a su atacante, pero en lugar de eso, llegó a observar cómo la gema desaparecía ante su mirada nublada. Incapaz de moverse aún por el dolor, echó un vistazo alrededor mientras ataba cabos rápidamente sobre lo ocurrido. Su agresor era invisible, pero no intangible por lo que había notado. La había golpeado con algo de dureza relativa así que, suponiendo que fuera algún tipo de mago, quizá su arma fuera un bastón o un cayado. No

quería volver a recibir un bastonazo semejante, pero sabiendo que no podía golpear lo que no podía ver, puso en orden sus prioridades.

A Neila le apremiaba la idea de localizar físicamente al diabolista. Desde su posición tumbada miró los frascos que había en la estantería y, entre ellos, hubo uno que llamó su atención. Contenía una especie de polvos de textura harinosa. Dio una patada al pie del mueble y el frasco cayó. Por suerte para la ladrona fue el primero de muchos en precipitarse, por lo que pudo cogerlo y rodar para alejarse de la estantería antes de que el resto le cayeran encima. Se levantó como pudo, consciente de que sólo tenía una oportunidad, ya que creía conocer la posición exacta del diabolista al suponer que acababa de coger la esmeralda. Apuntó al techo, justo sobre la posición que ocupaba la gema, y estrelló el frasco contra él. El material harinoso quedó espolvoreado por toda la zona, que a su vez se llenó de cristales, y cuando se posó sobre los elementos físicos que iba encontrando a su paso también reveló la forma del mago. La figura hizo el gesto de mirarse. Tenía blancos los brazos, los hombros, la cabeza, parte de un bastón y la capucha de la túnica. Gritó lo que, por el tono, debía de ser una orden y los caballeros asintieron a la vez. Neila se entusiasmó con la idea de tenerlo a tiro, y estaba dispuesta a hacer todo lo posible para que no escapara.

Ambos caballeros comenzaron a retroceder hacia la pared mientras el mago tomaba esa misma dirección, pero ninguno de los aventureros pensaba dejarlos ir.

Jasón aprovechó el nuevo movimiento de su adversario para poner de nuevo su mano herida en el medallón de oro-cobre, tomando la precaución de alejarse lo suficiente para no ser alcanzado otra vez por la espada del T-Darkar. Dokif cubrió la estrategia del sacerdote y recibió enseguida el apoyo de Erliann, que había decidido que hacía más falta en este lado. Entre los dos acosaron al caballero negro, el guerrero con su espada y la Merrik con su maza, pero lo único que consiguieron fue que su rival se concentrara aún más en el combate. El T-Darkar de los ojos azules esquivaba algunos golpes y paraba otros, según le venían dados. Encajó algunos deliberadamente en las partes fuertes de su coraza y grebas, y lanzaba pocos ataques, como esperando el momento oportuno.

Nom miró de reojo cómo se desenvolvían los acontecimientos e intuyó un mal final, si no se movían deprisa. Ella se enfrentaba a los últimos dos clones, que estaban al borde de la derrota. Estaba claro que eran creaciones torpes de la naturaleza o de la magia, pero que apenas suponían una pequeña

distracción, aunque les estaba funcionando. Dispuesta a no perder más tiempo, arriesgó con un movimiento desfavorable por acabar con ellos de una vez por todas. Dio el costado a uno de los dos y se enfrentó frontalmente al otro. No le costó mucho desarmarlo y hacerlo caer de un fuerte empujón. Avanzó con paso firme con un enemigo a la espalda y aguzó el oído para conocer los movimientos de aquél con tanta exactitud como fuera posible. El clon del suelo trató de retroceder buscando su espada corta, pero la elfa se lanzó sobre él rápidamente hundiendo una de las espadas en su pecho, dejándolo tirado como un muñeco. Nom se giró de golpe para enfrentarse a su último enemigo cuando le vio blandir la hoja de su espada corta contra ella. Con un acto reflejo apartó la cabeza, recibiendo un corte superficial en el cuello, mientras con su diestra ensartaba el torso del último de los hombres con el mismo rostro, que cayó en silencio.

Valetta llegó junto a Cassir armada con dos puñales de hoja curva, que brillaban con el destello característico de haber sido untadas con algún aceite o veneno. El cruzado atacó con su hacha al caballero, que se había incorporado y retrocedía hacia la pared acercándose a su compañero, pero desvió el hachazo de Cassir con el escudo. El T-Darkar no parecía luchar enojado tras el tremendo impacto que acababa de recibir, no perdió los nervios, ansioso por devolver los golpes enseguida y vengar la afrenta. Más bien parecía seguir la estrategia de un plan perfectamente trazado y, como el otro caballero, se dedicó a desviar los ataques y mantener la distancia.

Neila se movía lo más rápido que le permitía su cuerpo magullado y enseguida se dio cuenta de que no iba a poder alcanzar al diabolista, que caminaba apresuradamente hacia la puerta por la que había salido el último caballero, pasando por la espalda de sus dos aliados y protegiéndose así del resto de los héroes. La Matamagas usó su última carta, sacó una daga, apuntó a la cabeza del mago, que seguía impregnada de aquella sustancia harinosa, y la lanzó con todas sus fuerzas. El proyectil se dirigió hacia su objetivo, pero Jaque, con un gesto sencillo de los hombros hizo sonar un chasquido de dedos y la daga de Neila rebotó en el aire dirigiéndose hacia Erliann. La Merrik recibió la cuchilla en su pierna y empezó a sangrar de inmediato, dejando escapar un quejido de dolor.

Jasón terminó sus ruegos con el medallón abrasándole la mano herida al tiempo que el diabolista profería unas palabras al pasar tras sus secuaces. Gracias al contacto que el sacerdote mantenía todavía con el medallón, pudo entender el mensaje. «No tenemos tiempo para esto. Uno fuera», esas fueron

sus palabras. La magia de Seíl, aparte de revelar las intenciones de Jaque hizo estallar en llamas la cimitarra de Jasón. Al parecer, el dios de la vida pretendía que su hijo se enfrentara al peligro con una hoja ardiendo, y éste no esperó ni un segundo.

Tras recibir las instrucciones del mago, el T-Darkar de los ojos azules le dio a Erliann un golpe con el hombro, aprovechando la herida que acababa de sufrir. La embestida la derribó, provocando un gran estruendo causado por las armas y armadura de la Merrik al caer al suelo. Seguidamente, hizo una filigrana con la espada larga que empuñaba y desarmó a Dokif, que estaba agotado por el ritmo trepidante de la batalla unido a su estilo de lucha violento e incontrolado. Ante la sorpresa, por su compañera caída y su arma volando por los aires, el joven no reparó en la estocada que lanzó su oponente contra el interior desprotegido de su muslo. Dokif vio transcurrir la escena lentamente cuando se percató, demasiado tarde, de que iba a ser herido. La hoja del caballero negro se hundió por la punta en la carne del guerrero de Azur, atravesándole la pierna y rompiendo la protección de su armadura de placas que le protegía en el exterior de su extremidad. El joven guerrero profirió un alarido de dolor mientras caía al sentir cómo su rival sacaba el acero de su cuerpo.

Mientras esto sucedía, Valetta y Cassir, luchaban contra el otro caballero, que de pronto pareció muy interesado en llevar la iniciativa. Frenó un hachazo del cruzado dando un paso adelante, quitándole la distancia que necesitaba para blandir su hacha a dos manos y aprovechó para darle un golpe con la empuñadura de la espada en la nariz. Cassir, aturdido, trató de sobreponerse, pero los ojos le lloraban por el golpe y no sabía muy bien donde atacar. Valetta, dispuesta a cubrir a su amigo, imitó la táctica del T-Darkar y se acercó más de la cuenta, para ganar la ventaja de usar armas más cortas que éste, pero su oponente tenía mucha más experiencia en batirse que ella. Cuando la lanzadagas se le acercó lo suficiente, el caballero negro soltó su escudo y le dio un puñetazo en la boca que la alejó de él, y estiró el otro brazo para hierla con su arma. Valetta se retiró con agilidad, pero los dientes le bailaban y estaba incómoda por la intensidad del golpe así que no calculo bien y, al T-Darkar, le bastó con sacar un poco el hombro para darle unos centímetros al espadazo, haciéndole un corte en la garganta a la muchacha.

Valetta se llevó las manos al cuello, dejando caer al suelo los puñales. Tenía los ojos abiertos sin mesura y la boca se le llenó de sangre hasta rebosarle por los labios. No podía respirar y sufría arcadas por la falta de

aire.

Nom entró en el combate apartando a Valetta y Cassir del caballero negro y haciéndole retroceder. A pesar de ser un rival veterano no dejaba de ser un humano, y Nom llevaba más de ochenta años manejando sus espadas.

Jaque atravesó la puerta hacia la que se dirigía bajo la mirada impotente de Neila, que había renunciado a seguir atacándole después de ver cómo había utilizado su propia daga para herir a sus amigos. En lugar de eso, decidió situarse tras la línea de batalla de Jasón y arrastrar a Dokif fuera del combate para que no lo remataran. El guerrero de Azur sujetaba su pierna herida casi sin fuerzas, sin poder levantarse del suelo, palideciendo rápidamente.

Mientras la Matamagas protegía al joven, Erliann se sacó la daga de la pierna apretando los dientes y, aun cojeando, acompañó a Jasón con su espada de fuego contra el T-Darkar, que se preparó para recibir la carga furiosa de los dos aventureros.

La amazona lanzó un poderoso golpe contra el escudo del caballero, consciente de que, a esa distancia no podría esquivar su maza y a sabiendas de que Dokif le había estado castigando ese brazo durante todo el combate. El sacerdote buscó su cabeza con la cimitarra en llamas y, aunque el T-Darkar desvió el ataque con relativa facilidad, las virutas de fuego desprendidas por el entrechocar de los aceros le salpicaron los ojos, viéndose obligado a apartar momentáneamente la mirada, y encajando mal el ataque de la Merrik. El escudo del caballero negro saltó por los aires y éste se dolió del hombro al perder su objeto de defensa más útil. Se replegó como pudo hacia su compañero de armas para marchar por donde se había ido el mago, sujetando su espada con las dos manos en posición defensiva.

Nom estaba poniéndoselo difícil a su contrincante mientras Cassir se recuperaba y trataba de entender lo que había pasado. El T-Darkar no parecía temer los ataques de Nom, pero se concentraba en defenderse sin intentar contraatacar a la elfa que, pese a todo su esfuerzo, no conseguía más que mantener a raya al caballero.

El diabolista no había perdido el tiempo al otro lado de la puerta, y podía verse un portal flotante que desprendía una luz intensa. La forma que dibujaba era parecida a un remolino de agua vertical, pero que se movía muy despacio. Jaque, sin pensárselo dos veces, dio una orden y desapareció en el portal arcano con la joya que llevaba consigo.

Los dos caballeros se pusieron delante de la puerta, dejando el espacio justo para que sólo pudieran enfrentarse a ellos dos contendientes a la vez.

Jasón iba a ocupar uno de los dos huecos cuando un grito de Cassir llamó su atención. Al girarse vio a Valetta agonizando por su herida del cuello. El sacerdote dejó la ira de lado y acudió junto a sus seguidores para rogar a Seíl por la vida de la lanza-dagas. Tocó su medallón al rojo vivo con su mano herida y se concentró en entonar una plegaria junto al cruzado, para huir del dolor que le quemaba la carne y cerrar el corte que estaba matando a Valetta.

El lugar de Jasón en la batalla lo ocupó Erliann, uniendo sus fuerzas a las de Nom, que no se separaba del otro caballero. La Merrik golpeó con la pierna sana en la cintura del T-Darkar de los ojos azules para que se inclinara, y asestó un mazazo desde arriba que fue detenido por la espada de éste, obligado a reforzar el filo con su antebrazo para no ser aplastado con el ataque de la amazona.

La elfa se batía con el caballero negro que se había incorporado más tarde al combate y, al estar situado entre la pared y su compañero, no tenía mucha movilidad para luchar. Además, no tenía el escudo para protegerse y ésa era una ventaja que Nom pensaba aprovechar, aunque pronto descubrió que su rival era un hombre de recursos. Mientras ella realizaba, con una de sus espadas, un ataque a modo de señuelo para que el caballero negro empleara su única arma en desviarlo, con la otra apuntó a la parte baja del cuello, donde no cubría su coraza. Al llevar a cabo la estocada, que parecía definitiva, el T-Darkar sujetó con su mano enguantada el filo del arma de Nom y la atrajo hacia sí, ignorando el corte que, sin duda, le había herido. La elfa, por no verse desarmada, se aferró a la empuñadura un instante hasta que se dio cuenta de que el humano tenía mucha más fuerza que ella y la arrastraba tras su espada. Para cuando quiso soltarse ya era tarde, estaba demasiado cerca de su enemigo y éste aprovechó la cercanía para golpear con su pierna la cadera de la elfa, que se vio alejada de su rival y tirada en el suelo a varios metros.

Cassir se incorporó y corrió a la batalla en cuanto comprobó que la herida de Valetta empezaba a cerrarse, aunque era consciente de que todavía no estaba fuera de peligro. Llegó a tiempo de ocupar el puesto de la elfa, pero al parecer los caballeros estaban a punto de retirarse.

El T-Darkar de los ojos azules se marchaba con el arma por delante, seguido de cerca por Erliann, que no llevaba idea de dejarlo ir. El otro caballero negro ocupó todo el hueco de la puerta para cubrir la retirada de su aliado, interponiéndose entre él y la Merrik. La carga del cruzado se vio frenada por la falta de espacio, mientras observaba furioso al T-Darkar que ya se encontraba junto al portal y se disponía a entrar en él.

Neila tenía puestas las dos manos, una sobre la otra, encima de la herida del interior del muslo de Dokif y miraba desesperada a su alrededor. La ladrona tenía el pelo, la cara y la ropa manchados con la sangre de su amigo, pero ahora ya no sangraba tan abundantemente. Se había quedado helado y no se movía. Permanecía inconsciente y pálido, y temblaba involuntariamente, lleno de debilidad. A Neila le resultó descorazonador ver a un guerrero de la fortaleza de Dokif encontrarse en un estado tal. El resto del grupo estaba ocupado, unos salvando vidas, y otros tratando de quitarlas, pero no vio el momento de reclamar la atención de ninguno de ellos, fruto del nerviosismo. En ese momento, un frasco pequeño con un emplasto pegajoso en su interior rodó hasta ella. Al levantar la vista vio a Jasón, que la miraba serio mientras le hacía un gesto con la cabeza indicándole que lo usara. La Matamagas dejó de presionar la herida para coger el frasco, y vio cómo de ella salía un borbotón de sangre, como si se tratase de la lava de un volcán. Se dio toda la prisa que pudo en abrir el recipiente y untar sus manos con aquel líquido denso y gelatinoso. El sacerdote no le había explicado cómo usarlo, pero había una herida que tapar así que, restregó la mezcla contra la piel abierta de la pierna de su amigo, tanto por el interior como por el exterior. Enseguida vio cómo la sangre ya no se filtraba por el corte. Sólo quedaron unas pequeñas burbujas que no terminaban de explotar, pero Dokif seguía sin moverse.

Nom se puso en pie y corrió sin dudarle hacia su agresor que estaba siendo acosado por Erliann. Su paso marcaba una pequeña cojera por molestias en la cadera a causa del último golpe encajado. Ya no era capaz de ver al otro T-Darkar, por lo que supuso que se había marchado por el portal, como antes hiciera el diabolista. Su enemigo se había afianzado en el vano de la puerta y no dejaba pasar a nadie así que decidió emplear una táctica poco común en ella. Gritó el nombre de la Merrik para advertirle. Erliann lo entendió a la primera y, justo en el momento más oportuno, se apartó dando paso a la carga de Nom, que estrelló su hombro contra la cintura del caballero negro. Ante sorpresa de todos, el caballero resistió estoicamente el ataque de la elfa, con una filigrana empuñó la espada que le había quitado unos momentos antes y se disponía a darle el golpe de gracia cuando Erliann lo desvió de un mazazo con su arma. Acto seguido, Cassir asestó un hachazo sobre la coraza de su rival, que esta vez no pudo resistir, y cayó hacia atrás con Nom encima dejando espacio para que los héroes entraran en la habitación del portal.

Era una habitación pequeña, parecía un distribuidor, y en el centro estaba la salida que había invocado el diabolista. A pesar de haber caído

aparatosamente y de espaldas, el T-Darkar reaccionó enseguida, sujetando a la elfa por el cuello con el brazo y golpeándola en las costillas con la empuñadura de su propia espada todo lo fuerte que pudo. Nom se retorció de dolor y quedó aturdida un instante, encogida sobre sí misma y empuñando aún la única arma que le quedaba.

Cassir y Erliann atacaron sin orden ni piedad a su enemigo, que encajó serios golpes en coraza, grebas y yelmo. Se tambaleó hacia el portal sin soltar el arma robada, acusando la intensidad del combate.

De fondo se escuchaban las oraciones de Jasón por la vida de Valetta y los jadeos nerviosos de Neila por la impotencia de no poder hacer nada más que permanecer junto a Dokif mientras, tal vez, estaba muriendo sin remedio. Las llamas de la cimitarra del sacerdote no se habían consumido y el crepitar del fuego era la melodía que acompañaba el combate desastroso que estaba a punto de terminar.

El T-Darkar gruñó dentro del yelmo con aire resolutivo, se acercó al portal y se situó a menos de medio metro, pero cuando estaba a punto de atravesarlo, la Merrik, hizo un ataque desesperado apoyada por Cassir. El caballero negro blandió la espada de la elfa parando el hachazo del cruzado, utilizó su arma de doble hoja para neutralizar el ataque de Erliann, trabando las tres armas con un movimiento maestro y, para sorpresa de los héroes, sólo tuvo que empujar con fuerza el puño de la espada larga para clavar su filo en el hombro de la amazona Merrik, haciéndola caer, profiriendo un grito de dolor.

Cassir, incapaz de rescatar su hacha de la presa del T-Darkar, trató de empujarlo fuera del acceso al portal, pero no era tan fuerte como su rival. Vio con angustia cómo éste, sin soltar su arma, llevó la mano libre a uno de los guanteletes metálicos de la armadura y sacó un punzón. Ladeó el cuerpo para asestar al cruzado una puñalada letal en el costado cuando Nom, desde el suelo, hizo un corte preciso sobre el talón derecho del enemigo, haciéndole gritar con fuerza y obligándole a soltar la espada. Al encontrar liberada su arma, Cassir, apartó al caballero negro de un empujón para tomar la distancia necesaria para golpearle con ella. Con la otra mano, blandió la doble hoja, describiendo un arco desde detrás de su cuerpo en dirección al techo con un movimiento ascendente e impactando con el filo bajo la barbilla de su adversario. El yelmo del T-Darkar salió despedido y una salpicadura de sangre manchó el suelo y su propia armadura. Las rodillas del caballero se doblaron sin la fuerza necesaria para sujetar su peso y cayó hacia detrás, hundiéndose en el portal, que se cerró para siempre. De pronto, ya no había

gritos de batalla en el Centro de Investigación.

Los guerreros que habían luchado contra el último T-Darkar regresaron agotados y doloridos a la sala en la que, Jasón y Neila, atendían a los heridos más graves. A ambos se les veía muy preocupados.

Dokif estaba tendido en el suelo con la pierna herida desnuda sobre la que se había aplicado un emplasto. No se veía la respiración en su pecho y parecía haber empequeñecido, con los músculos relajados y sin tono. En poco tiempo le habían aparecido unas ojeras grises, sus mejillas habían perdido rubor y su rostro descansaba sobre el suelo con la boca abierta con gesto mortecino; Valetta estaba inconsciente, y también daba la sensación de encontrarse entre la vida y la muerte, aunque la estaba velando el sacerdote de Seíl, acunándola con sus oraciones.

La espada de Jasón estaba tirada en el suelo, a pocos metros de él. Su hoja ya no ardía, pero aún desprendía humo debido a la combustión a la que se había visto sometida hacía unos segundos. Tras el humo, se veía al señor de Kaliastar. En su rostro se podía leer que ya no había nada más que hacer para ayudar a sus amigos, aparte de seguir rezando. Ahora sólo restaba esperar a que Seíl tomase una decisión sobre la vida de los dos.

Neila observó el estado en el que se encontraban todos e hizo un balance de la situación en su mente. Dokif y Valetta estaban moribundos; Zahir enfermo, de algún modo; Dilk desaparecido, todo apuntaba a que había muerto; Taziah fuera de combate, tras una batalla que seguro que le dejaría secuelas; y el resto estaban heridos y extenuados por lo luchado y lo vivido en los últimos tres días. Además, Jaque se había escapado y su amigo, el sacerdote de Seíl, no podría reclamar las vidas que le prometió el señor del Lago de las Almas Rotas.

Antes de que nadie dijera nada, oyeron gritos de júbilo provenientes del exterior. Los pregones decían que la guerra había acabado, que el enemigo se marchaba, y que un hombre santo se les había revelado. Pronto llegaron algunos defensores hasta la sala en la que aguardaban los héroes de los Páramos de Dirs, y se acercaron enseguida para ayudarles en cuanto vieron el estado lamentable en el que se encontraban. Les informaron de lo que estaba ocurriendo fuera. Parecía imposible, pero era cierto, habían recuperado Kápolan.

CAPÍTULO 17. LA HECHICERA DE LAS SOMBRAS

Mirna volvió en sí. Estaba relajada, pero le dolía todo el cuerpo y en el lugar donde yacía respiraba una fragancia familiar, sintiéndose muy cómoda de repente. Inspiró y expiró pausadamente, y abrió los ojos muy despacio. Lo que vio la hizo incorporarse sobresaltada en su confortable cama de los Páramos de Dirs. Miró por la ventana y observó la aldea. Debía ser medio día.

La Ilusionista se miró las manos, estaban sucias; se tocó la cara y el pelo; miró su cuerpo y se levantó alterada. Tenía la túnica de escuela de la Torre de Alta Hechicería de la Ilusión hecha girones, según recordaba debido a lo acontecido en la casa de los gritos. Lo último que aparecía en su memoria de ese periodo era su caída en la inconsciencia mientras la magia de Aválymar la transportaba. La verdad era que no esperaba que la devolviera a su casa, pues aún le quedaban dos años de estudio según lo convenido, pero de algún modo, se alegraba de que hubiera sido de esa manera.

Se levantó arreglándose la coleta cuando vio algo que le heló la sangre.

—¡No puede ser! —La frase la escupió con su voz, ahora ronca, mezcla de susurro y desesperación, vaciando sus pulmones fruto de la sorpresa y abriendo sus manos en un acto reflejo, como si quisiera coger algo.

Ante ella, a escasos dos centímetros sobre su escritorio, flotaba la piedra filosofal. Era tal cual la recordaba: una esfera semejante a una burbuja de agua que contenía una llama en su interior. Enseguida le vinieron a la mente las consecuencias que acarrearía el hecho de sacar ese objeto del puente de los titanes, pero no creía que el propio Aválymar la hubiera llevado con sus propias manos. Debía haber sido ella misma, aunque no sabía cómo.

Abrió la puerta y salió al pasillo. Bajó a la planta baja y se dirigió hacia el comedor. De camino se cruzó con las sirvientas Helena y Shalana, que la saludaron flexionando las rodillas y agachando ligeramente la cabeza, acompañando el gesto con un gentil «Mi señora» antes de continuar. Mirna, aturdida y sumida en sus propios pensamientos, no les devolvió el saludo.

Al llegar al comedor vio a Turly, el cocinero, preparando la mesa para comer.

—Buenos días —saludó cortésmente—. Todos nos alegramos de que haya regresado antes de lo esperado.

La hechicera parecía espantada y se dirigió pasillo abajo hacia la puerta de la calle sin responder tampoco al cocinero. Según la abrió oyó cómo se cuadraban los guardias del otro lado, y entonces cayó en la cuenta de un detalle de la frase de Turly. La había pronunciado como si ya supiera que ella estaba en la abadía. Se suponía que había llegado mágicamente a su cuarto por el hechizo del titán, o eso pensaba ella. La Ilusionista empezó a fatigarse.

—¡Hija! —la llamaron desde detrás. Al girarse vio el rostro benevolente de Leonor—. ¡Ven que te abrace! —exclamó la regente estrechándola entre sus brazos. —Pero, si estás temblando —le dijo sujetándola por los brazos y separándose un poco para mirarla a los ojos—. Tienes mala cara y estás sudando. ¿Te encuentras bien?

—No estoy teniendo un buen día —fue su respuesta—. Eso es todo. —Forzó una sonrisa inquieta para tranquilizar a la mujer, pero no lo consiguió.

—Vamos a ver a Katias —ofreció Leonor—. Él me dijo anoche que habías venido.

—¿¡Anoche!?! —exclamó Mirna.

—Sí, de madrugada —informó la regente—. Me dijo que parecías confusa y que cuando estaba a punto de alcanzarte te encerraste en tu cuarto. No quiso molestarte, pensó que ya hablaría contigo por la mañana.

Tras las explicaciones recibidas y con la cabeza hecha un lío, la hechicera, fue a buscar a Katias con Leonor.

—¡Mirna! —exclamó con grata sorpresa el ex-adivinator al verla en la biblioteca—. Mirna —repitió con un susurro abrazándola. Ella le devolvió el abrazo. Se habían echado de menos.

—¿De qué querías hablar conmigo? —le preguntó la Ilusionista con su acostumbrado tono de evaluación mientras recuperaba la compostura y se recogía detrás de la oreja un mechón de pelo que se le había escapado de la coleta.

—Quería saber qué hacías aquí tan pronto— preguntó Katias—. Jasón dijo que estarías cinco años fuera, no cinco meses.

—¿¡Cinco meses!?! —dijo Mirna, desorientada, mirando al mago.

—Sí —respondió el ex-adivinator—. Después de una pausa entendió que la Ilusionista necesitaba algo de ayuda y continuó—. Cuando volvieron de Álbaron sin ti, meses atrás —empezó diciendo, refiriéndose al grupo que partió con ella a buscar la quintaesencia o, como ella misma la llamaba comúnmente, la piedra filosofal—, nos dijeron que te habías quedado con esos titanes para estudiar.

—Así fue —dijo Mirna.

—Y nos contaron que encontrasteis el elemento que habíais ido a buscar —continuó—, y cómo era. —La Ilusionista le observó con mirada cómplice pues sabía que, si tenía esa información, había tenido que reconocer el objeto que ella debió traer consigo.

—Estuve tres años con los titanes —empezó Mirna, consciente de que la situación requería de una explicación—. Quizá el tiempo allí transcurre distinto que aquí, o quizá haya pasado algo que me ha devuelto al momento que vivimos ahora. La cuestión es que, al tercer año, Alfredo encontró la forma de comunicarse conmigo, y me reveló información que desconocía sobre mis investigaciones de la magia de las sombras.

—Mirna —la interrumpió Katias—, creo que lo que ha ocurrido es que alguien o algo te ha hecho retroceder todo ese tiempo, puesto que Alfredo no tiene esa información de la que hablas y no es capaz, todavía, de comunicarse contigo a largas distancias —aclaró—. Ayer mismo hablamos él y yo de ese asunto. —Al acabar hubo un momento de calma tensa hasta que Mirna rompió el silencio.

—Bien —titubeó decepcionada—, esperaba que fuera la primera opción —dijo pensando en que, lo que le había explicado Katias, tiraba por los aires más de dos años de anotaciones e investigaciones que no sabía si podría recrear.

—Siéntate hija —le pidió Leonor acercándole una de las sillas de la biblioteca. La Ilusionista tomó asiento pesadamente, se enjugó un par de lágrimas que asomaban en sus ojos y continuó sin la menor inflexión en su voz.

—Aválymar, el líder de aquel grupo de titanes, me dejó abandonar mi estancia allí durante tres días para investigar el lugar que me señaló Alfredo. Después de esos tres días volvería para acabar mi compromiso. —Se detuvo y miró al ex-advinador—. Lo he conseguido —confesó, cayendo ella misma en la cuenta.

—¿Qué has conseguido? —preguntó Katias.

—He estado en el plano de las sombras, en el mundo en el que se mueven —explicó mientras una buena dosis de entusiasmo sustituía la frustración de hacía un instante.

—¿Cómo es? ¿Se parece al nuestro? —quiso saber Katias.

—No lo entienden como nosotros —aclaró con luz renovada en sus ojos—. Basan su mundo en retales del nuestro. Su mundo es según los cuerpos que hayan ocupado.

—No estoy entendiendo nada —dijo el ex-advinador.

—Te lo explicaré más tarde. —Mirna se levantó de la silla y se fue a su habitación sin despedirse. Había tenido una idea y quería ponerla en práctica sin perder un segundo.

En cuanto atravesó la puerta de su cuarto, la hechicera cogió una vela, cerró las ventanas y corrió las cortinas quedándose a oscuras. La encendió con un chasquido de dedos, viendo cómo su sombra se proyectaba contra la pared. Dejó la vela en el suelo y la sombra aumentó de tamaño alargándose hasta el techo. Mirna levantó la vista para hacer frente a lo que sería su cabeza. Se cruzó de brazos y caminó hacia la pared, alejándose de la luz, hasta que la sombra se redujo hasta ser poco más alta que ella.

—Hola Kaleb —saludó la Ilusionista con tono firme, como quien pronuncia la solución de un acertijo, sin perder de vista la mancha negra. Al no obtener respuesta inmediatamente, insistió—. Te oigo pensar Kaleb —mintió la Ilusionista—, ya no puedes esconderte de mí. O te muestras o encontraré la forma de arrebatarte la experiencia que has adquirido durante los siglos que has vagado de huésped en huésped. Aún no tengo el poder para hacerlo, pero sabes que puedo llegar a tenerlo.

—Desde luego, eres obstinada, humana —respondió la sombra. Su voz era ronca y asexual, y sus palabras no reverberaban, sino que sonaban como pronunciadas debajo del agua.

—Dame lo que quiero —dijo Mirna presionando a Kaleb. Aunque la hechicera tenía sus dudas sobre poder controlar la magia de las sombras, había llegado demasiado lejos como para renunciar a ella ahora.

—No puedo dártelo. Ni quiero —contestó la sombra con desprecio.

—¡Pues lo tomaré! —amenazó la Ilusionista tocando la sombra con manos, apoyándolas en la pared sobre la que estaba proyectada.

Cuando entró directamente en contacto con ella la cabeza se le llenó de recuerdos. Recordó haber vuelto al puente de los titanes tras el encuentro con la difunta Lorette, haber atravesado las estancias donde vivían hasta la esfera de agua con la llama dentro. Recordó haberla tomado con sus propias manos y, después, haberse introducido en la sombra que una puerta abierta.

Igual que le había ocurrido en Amíranar, esos recuerdos no le pertenecían porque no fueron acciones que desempeñara ella conscientemente, sino manejada por Kaleb. Su sombra había tomado posesión de su propio cuerpo y la había obligado a coger la piedra filosofal, sabiendo lo que ocurriría al hacerlo, y la había transportado dos años y medio atrás a través de su mundo,

que tenía unas reglas del espacio y del tiempo muy distintas a las del mundo de los hombres.

Mirna notó cómo Kaleb se resistía a seguir proporcionándole información, pero su presencia no era tan dura como en Amíranar. Al parecer, fuera de su mundo no era tan poderosa. La Ilusionista empujó con fuerza sus manos contra la pared y vio cómo se hundían casi por completo en su sombra, que la sentía como si fuera una superficie esponjosa.

—Eres una niña jugando con la espada de su padre —se burló Kaleb, advirtiéndole de que lo que quería conquistar la sobrepasaba, y acabaría haciéndose daño o haciéndole daño a alguien.

—Haber escondido mejor esa espada de la que hablas —contestó Mirna dándole a entender que no pensaba cejar en su empeño.

La hechicera cerró las manos, atrapando en sus puños la esencia a la que ahora tenía acceso. Entonces empezó a entender algunas cosas, a tener ideas que nunca se habían revelado antes en sus pensamientos. Poco a poco se le mostraba parte del conocimiento de las sombras. Entendió que sólo ella podía oír a Kaleb, y que podía viajar también a través del tiempo y el espacio, aunque aún no supiera cómo hacerlo. Oyó las sombras de los objetos que había en la habitación y supo que, si aprendía a escucharlas, podría sacar de ellas algún tipo de información. Descubrió que Kaleb tenía un siervo, Istvar, y que ella misma podía dominarlo también si se concentraba lo suficiente. Además, tenía acceso a los pensamientos de su sombra y, aunque lo suponía, le leyó que, desde este momento haría lo imposible para acabar con ella.

Mirna soltó a Kaleb. Estaba agotada y su sombra zozobraba en la pared, más aún que por la oscilación de la llama de la vela.

—¡Muéstrate Istvar! —ordenó la Ilusionista apretando los puños y mirando con soberbia a su alrededor. De la mancha negra que era Kaleb, en la pared, surgió otra independiente, similar a la sombra de un murciélago, pero de aspecto humanoide.

—Mi señora —se postró el siervo de Kaleb. Su voz sonaba afónica, como rota y suspirada, casi inaudible, pero dijo lo que Mirna quería escuchar.

La hechicera quedó en el centro de su cuarto, mirando las sombras que había en él. Su rostro dibujaba una sonrisa de satisfacción, la sonrisa de quien había alcanzado un control ansiado durante mucho tiempo. En ese instante, la mente de Mirna no contenía ni el pesar ni el temor de haber abierto la puerta que liberaría a los titanes y condenaría al continente de los hombres. Había conquistado el poder de las sombras, al menos el suficiente como para poder

andar el camino de una nueva forma de magia, forma descubierta por ella y en la que era pionera. Su cabeza hervía con las posibilidades que se habían abierto con su logro y sintió que tenía muchas cosas que hacer, pues acababa de convertirse en la hechicera de las sombras.

CAPÍTULO 18. RECUPERÁNDOSE DE LAS HERIDAS

Dilk abrió los ojos y echó un vistazo a su alrededor, pero sólo pudo distinguir un montón de figuras borrosas. Fijó la vista en una de ellas y se esforzó por enfocar la imagen. Entonces reconoció el rostro de Taziah, observándole. Parecía que a la joven le hubieran dado una buena paliza. Tenía un ojo hinchado y el labio inferior partido, llevaba un brazo en cabestrillo y, a través de un desgarrón de la camisa, se veía una venda sujetándole las costillas.

El sacerdote de Thor separó los labios para hablarle, pero una punzada de dolor le recorrió la garganta hasta el pecho, así que cambió de idea.

—No intentes hablar —le aconsejó la soldado—. Estás muy mal herido. Llevará tiempo que te recuperes y por ahora aconsejan que no te muevas.

Dilk movió los ojos tratando de averiguar dónde se encontraba, pero se le volvió a nublar la vista hasta un punto sin retorno. Taziah captó su intención y le informó.

—Estamos en un bloque de casas del barrio de los acólitos. Han utilizado este lugar como enfermería. —Hizo una pausa—. Hace ya cinco días que acabó la invasión. Hemos vencido. —Taziah se giró al ver de reojo que la llamaban y asintió con la cabeza—. Me tengo que ir. Tienes que descansar.

El sacerdote, postrado en el camastro en el que le habían puesto, trató de analizar su estado. No veía bien y no podía moverse. No notaba los dedos de sus manos ni de sus pies, ni podía mover tampoco brazos y piernas. Sentía un dolor intenso en la espalda de forma intermitente. Además, respiraba muy despacio ya que no podía inspirar con fuerza porque sentía una gran presión en el pecho, le escocían los ojos y tenía la boca y la nariz reseca. Algo le decía que no eran esos sus únicos males. Oía movimiento a su alrededor, pero tras la experiencia de intentar hablar, prefirió no moverse. Enseguida notó que el sueño le vencía y pensó en una oración mientras caía de nuevo en la inconsciencia.

* * * * *

Hacía frío. Hoy podía sentir eso. Despierto de nuevo, Dilk, se planteó cuánto tiempo habría dormido. Su cuerpo seguía sin responder, ahora ni siquiera podía abrir los ojos, sólo podía oír lo que sucedía en la habitación en la que se encontraba, y pudo escuchar una conversación reveladora.

—Nuestro amigo lleva siete días sin comer ni beber —dijo Jasón de Kaliastar—. ¿Cómo ha podido sobrevivir hasta hoy?

—Supongo que no será necesario que le explique a un sacerdote de Seíl cuán poderosas son las plegarias —respondió una voz de varón, desconocida para Dilk.

—No, claro —intervino Cassir, ofendido por el tono que había utilizado aquella persona.

—Además —continuó el hombre de la voz desconocida—, tocó el martillo sagrado. No sabemos qué efectos puede haber tenido en una persona tan joven, sin el tiempo necesario para que la fe asiente. No sé si me explico.

—Pues no, no se explica —insistió el cruzado.

—Cassir —Jasón llamó al orden a su seguidor—, seguro que el magistrado se refiere a algo que no estamos entendiendo, pues no es posible que Thor le conceda a Dilk la gracia de canalizar Su energía, y que le haya convertido en Su manifestación en el mundo de los hombres sin estar su fe ya asentada —dijo el señor de Kaliastar con reproche—. Quizá podríamos llamarlo...

—...envidia. —La voz de Neila sonó irreverente, terminando la frase de Jasón de un modo algo distinto a como él lo hubiera hecho, insultando así al magistrado.

—Su amigo, señores —continuó el hombre de la voz desconocida—, sostuvo a Mjølfnir con sus propias manos, lo blandió como avatar del mismísimo Señor de los elementos, y el precio ha sido su cuerpo. No sabemos si volverá a ver, o a andar, o a valerse por sí mismo.

Dilk empezó a marearse y perdió el hilo de la conversación, mientras se replicaban unos a otros con tono preocupado. Lo cierto era que recordaba haber visto el arma que su dios dejara antaño en el mundo, pero nada más después de eso. Sin más respuestas volvió a dormirse.

* * * * *

Una pesadilla despertó a Dilk esa noche. Soñó que estaba postrado en una cama, sin poder moverse, y un grupo de sacerdotes de Thor oficiaba su entierro. Aunque sabía que no tenía mucho sentido y estaba

descontextualizado, sabía también que los sueños tenían sus propias leyes. En la pesadilla, lo transportaban en angarillas entre todos y lo llevaban hasta un nicho cavado en la tierra mientras Jasón decía unas palabras. Finalmente lo dejaban caer sin ningún cuidado en el hueco donde yacería su cuerpo hasta desaparecer y comenzaban a enterrarlo así, de lado como había caído, con los brazos separados del cuerpo y las piernas una encima de la otra. Aun sin la menor duda de que estaba soñando, le pareció innoble que lo despidieran de ese modo. A un guerrero. A un guerrero de Thor.

Abrió los ojos de golpe, dejando escapar un gemido que hizo girarse a un par de figuras que lo velaban. Cuando pudo ver de quienes se trataba sonrió como pudo. Le dolía hasta el último músculo de la cara, pero sentir dolor, en su caso, era un gran avance.

—Vaya, ya estamos todos —dijo Cassir sonriendo mientras miraba a Zahr con una sonrisa.

—Sí, eh... todos. —El psíquico posó la mano muy despacio en la pierna de Dilk a modo de bienvenida—. Doce días. Todos bien, vaya, de algún modo.

—¿Perdón? —preguntó el cruzado como si se hubiera perdido una parte de la conversación.

—Oh, lo lamento. No he podido evitarlo —se disculpó Zahr—. Desde que traté de entrar en la mente de Dilk durante la batalla para decirle dónde estábamos y me pasó... aquello, leo sus pensamientos con cierta facilidad —explicó el Doblegado—. Sólo disipaba sus dudas respecto a cuántos días llevaba convaleciente y el estado del grupo.

—¿Puedes hablar amigo mío? —preguntó el cruzado al sacerdote de Thor.

Dilk se lo pensó un momento antes de contestar, recordando el pinchazo que sufrió la última vez que lo hizo, pero contestó.

—Sí. Duele.

—De eso mismo estábamos hablando Zahr y yo. Hace poco que nos hemos puesto al día con lo que nos ocurrió a cada uno mientras estábamos separados.

—Sí, la verdad —puntualizó el psíquico—. Le hablaba a Cassir de la experiencia nefasta de tratar de establecer contacto mental con un dios. Yo... bueno... ya sabes, no lo recomiendo.

—¿Thor? —susurró Dilk, que parecía sufrir sin piedad por cada palabra que pronunciaba.

—Sí —confirmó el psíquico—, Thor.

—No sé si lo sabes, pero eres famoso por aquí —le informó Cassir—. Al parecer cogiste el martillo de Thor y saliste del Museo de las Reliquias hecho

todo un matademonios. Ya sabes, rayos por aquí, conjuros imposibles por allá. —El cruzado le contó la historia a su modo, dándole el toque de humor que le caracterizaba. Resultaba irreverente y divertido al mismo tiempo, pero lo que contaba interesaba a Dilk tanto como su vida—. Durante la batalla recibiste más heridas de las que podría soportar cualquier persona. Algunos incluso dicen que te vieron morir y resucitar. Entre tú y yo, es todo mentira, porque si fuera así Jasón lo habría percibido, ya sabes que a los seilitas les dan el chivatazo sobre esas cosas.

—Más despacio —dijo Zahír.

—Pero si tú ya conoces la historia —le contestó Cassir.

—Ya, pero aún le cuesta conectar los pensamientos con las palabras — insistió el psíquico, haciendo referencia al estado mental de Dilk, al que sólo él tenía acceso.

—Vaya, perdona amigo —se disculpó ante el sacerdote malherido—. Es mejor que continúes tú Zahír. Tú sabes qué ritmo puede soportar.

—Estoy de acuerdo —dijo el Doblegador, que siguió narrando todo lo ocurrido en ausencia de Dilk. Le explicó que era considerado un hombre santo en esa tierra al empuñar a Mjolnir. Le dijo que nadie antes había sobrevivido tras haberlo empuñado y que debía estar orgulloso de haber sido él. Le contó que ya estaba fuera de peligro, que se iba a recuperar, aunque no sabían si del todo.

Zahír le habló del Lago de las Almas Rotas; de la escaramuza de Neila y Taziah, y de que casi les cuesta la vida; le contó cómo sobrevivieron sus amigos al combate contra los T-Darkar y Jaque, y le habló de las heridas de Valetta y Dokif, casi recuperados en el momento presente; también le explicó cómo, el propio psíquico, trató de localizarlo y cómo, debido a su posesión divina, casi se queda perdido en algún lugar entre la mente de un hombre y la de un dios. El psíquico estuvo hablando con él casi toda la tarde sin que Dilk tuviera que decir nada. Al fin, viendo que se hacía de noche, decidió dejarle descansar con la promesa de volver por la mañana para seguir haciéndole compañía.

* * * * *

Hacía ya treinta y dos días del fin de la batalla por Kápolan y, tanto los héroes como aquellos que lucharon por la ciudad-templo de Thor, habían sido invitados a una ceremonia para agradecerles lo que habían hecho por ese lugar

sagrado.

Cuando llegaron a la plaza central, que daba al templo, observaron que no había ni una aguja. Entre los asistentes había heridos de guerra que mostraban orgullosos sus cicatrices, otros que trataban de ocultarlas sin conseguirlo y unos cuantos que habían resultado ilesos, al menos en sus cuerpos. Entre los héroes de los Páramos había gente de los tres tipos.

Taziah y Erliann no escondían el daño sufrido. Sin mostrarlo directamente, no ocultaban sus vendas ni tapaban las heridas que habían dejado marcas en sus cuerpos. Las dos mujeres habían luchado con valentía, lo sabían y se sentían orgullosas de haber defendido aquello en lo que creían. Como le había encomendado el Maese de la Mano Negra, la soldado, había protegido la vida de Neila, y la Matamagas estaba viva ahora porque ella luchó a su lado en la Cúpula de los Augurios.

Erliann había hecho lo que dictaba el código de caballería que había jurado proteger. Había luchado y vencido en el nombre del rey, en una batalla desigual donde todo lo tenían en contra. Sentía gratitud por que Thor le hubiera dado la oportunidad de servirle del modo en que lo había hecho.

Dokif y Valetta tenían otro punto de vista. El guerrero de Azur caminaba dando pasos lentos y cortos, tratando de disimular su pronunciada cojera causada por la estocada certera que le dio el caballero negro en el Centro de Investigación. Sentía culpa por conocer los defectos de su estilo de lucha y no haberse esforzado más en perfeccionarlo ya que, hasta el momento, le había funcionado. Su derrota significó dejar a sus amigos en desventaja y obligarles a cuidar de él. Nadie le había dicho nada, pero si hubiera obrado de otro modo, tal vez, hubieran derrotado a Jaque. Ahora tenían un posible enemigo del que preocuparse. No podía evitar traer a la memoria una y otra vez los consejos de la capitana de la milicia de los Páramos, Yjilai. Según ella a la guerra no se iba con amigos, sino con soldados, y ahora sabía a qué se refería. Hasta el momento sólo creía haberlo entendido, pero al pararse a analizarlo, cayó en la cuenta de que habían perdido la lucha contra los caballeros porque la mayoría eran amigos. El enemigo hirió de muerte a dos de ellos, pero neutralizaron a cuatro porque, la idea de ver morir a los suyos les incapacitaba para hacer nada más. Así, Valetta y él mismo habían caído, pero separaron también de la batalla a Neila y a Jasón, dándole al diabolista y sus aliados el tiempo que necesitaban para llevarse lo que habían venido a buscar. Había aprendido una lección, pero le había resultado más dura de lo que había imaginado.

Valetta vestía un pañuelo en el cuello, tapando la cicatriz que había dejado la punta de la espada del T-Darkar. Sus sentimientos estaban divididos y, aunque no tenía mala conciencia, pues no se culpaba por haber sido peor luchadora que un caballero, sí le pesaba haber retrasado a los suyos por su derrota. Jasón hacía mucha falta en aquella batalla, y tuvo que quedarse con ella, además de dejarlos a todos preocupados por su vida. Por otro lado, había preferido ser herida en lugar de Cassir.

El resto no tenía marcas en sus cuerpos que fueran a durar mucho tiempo. Quizá alguna pequeña cicatriz por algún corte y poco más, pero todos tenían algún pesar.

El sacerdote de Seíl estaba atormentado por la idea de que existiera un lugar tal como el lago de sangre que habían visitado forzosamente, y gente que jugara con los nueve sellos del modo en que había visto en el Centro de Investigación. En esta ocasión había estado a punto de perder a Valetta y se creía el primer responsable, al ser él quien dirigió el combate de forma instintiva. Probablemente estaba en la ciudad más grande dedicada a un dios, pero lo cierto era que sólo quería salir de allí en cuanto acabaran todos los protocolos.

La Matamagas no podía quitarse de la cabeza la imagen de Taziah siendo apaleada por el grupo de poseídos en la Cúpula de los Augurios, hasta encontrarse al borde de la muerte. No podía soportar la idea de ver morir a alguien por su culpa. Tomó en consideración recapacitar sobre sus actos antes de llevarlos a cabo. El hecho de que pudieran arrastrar a otras personas a situaciones peligrosas, como le había ocurrido a la soldado, la incomodaba, aunque no podía evitar pensar que ella no la había obligado a acompañarla. Sin embargo, su conciencia le advertía que no se lo habría perdonado si hubiese muerto allí la enviada de su gremio, a la que encomendaron su protección.

Zahír tenía su propio infierno personal. Cuando intentó entrar en la mente de Dilk y quedó atrapado, vio cómo Thor luchaba por apartar la mente del sacerdote en pos de ganar la batalla. No le pareció que estuviese pensando en ese momento en el mal personal que le podía acarrear sino en el bien común a costa de su siervo, aunque fuera lo que éste deseaba. Lo único que le consolaba era que, después de todo, Dilk había recuperado su fuerza íntegra. Era casi un milagro que, después de todo lo que le había pasado, estuviera igual que cuando pisó Kápolan un mes atrás. De todos modos, también había visto que Dilk sería incapaz de soportar otra posesión de esas características.

Nom había tomado una decisión la noche anterior en su camarote del Eскурridizo, antes de irse a dormir. Si sus sueños iban a ser recurrentes, quería enfrentarse a ellos acompañada por un halcón, igual que se enfrentaba con uno a las batallas que sucedían mientras estaba despierta. Ella era halconera, pero compartir su tiempo con dos halcones le suponía un riesgo fuera de lo común. Los elfos, dada su naturaleza mística, a diferencia de los humanos, enanos u otras razas, creaban un vínculo entre sus halcones y ellos mismos, de tal modo que sus destinos quedaban unidos. Si a cualquiera de los dos le ocurriera algo la otra parte podría morir. Llevaba días planteándose, desde que descubrió en el Eскурridizo que permanecían en ella las heridas sufridas en Kápolan, y la sospecha de que eso pudiera deberse a que el sueño tuviera una parte tangible de realidad, o que el barco o las aguas estuvieran malditos. Sea como fuere, la sensación era que su supervivencia dependía directamente de sus actos tanto mientras dormía como cuando estaba despierta. De camino a la ceremonia enumeraba las desgracias a las que iba a verse expuesta al llevar a cabo tan peligrosa decisión.

Cassir buscaba con la mirada a Raúl y al resto del grupo de Sym-treim. Seguramente, al desaparecer la barrera que bloqueaba el acceso a la ciudad-templo, habrían acudido a la ceremonia de agradecimiento ya que también lucharon por Kápolan, aunque en las alcantarillas en lugar de la zona del templo. Entre tanta gente miraba por mirar sin esperanza cuando, de repente, vio a Kort y a algunos miembros de su grupo. Se disponía a gritar su nombre para captar su atención y acercarse a hablar con ellos cuando vio algo que le quitó la idea. El mago se acercó a Raúl y le rodeó con sus brazos. El sacerdote lloraba desconsolado mientras hablaba con su compañero poniéndole la mano en el hombro. Pronto vio a Alyssa acercarse a él y darle un fuerte abrazo, manteniéndose así un buen rato mientras el guerrero que les acompañaba prefería no ver la escena, dedicándose a mirar a todos lados para mantenerse distraído. Por el panorama que tenía ante él, Cassir, temió una gran pérdida para los treimianos. No pudo evitar pensar que ese grupo roto podría haber sido el suyo, y una sensación de angustia le puso un nudo en la garganta.

Dilk se había recuperado de sus heridas; heridas a las que no podría haber sobrevivido ningún mortal, pero al parecer el sacerdote de Thor había sido bendecido. En su mente recordaba los fragmentos de la batalla que había librado, todos anteriores a la posesión de Mjólnir, pero no lograba deshacerse de las sensaciones que tuvo mientras empuñaba el martillo. Recordaba el corazón nefasto de sus enemigos, sus sensaciones al ser destruidos por la

magia de Thor. También la esperanza, el valor renovado y la devoción de los aliados, muchos de ellos deseando sobrevivir para contar a sus nietos que lucharon junto al mismísimo dios de los truenos, otros deseando estar haciendo lo correcto, y unos pocos luchando con miedo por tener una imagen de Thor muy distinta a la que se estaba representando a través de él mismo, miedo por las represalias que pudiera tomar un dios si abandonaban el combate en ese momento. Desde luego, ningún hombre normal podría soportar todas esas lecturas del alma sin quedar seriamente perjudicado, y Dilk no era una excepción. Según iba pasando el tiempo su pesar quedaba cada vez más amortiguado, pero la verdad era que ya no dormía en paz después de haber visto toda la muerte y maldad que había visto en Kápolan.

En un momento dado de la ceremonia, el magistrado que la oficiaba hizo subir a unos pocos al altar, entre ellos estaban Dilk y el resto de los amigos con los que había partido en esta aventura. Habló de ellos como grupo y del sacerdote de Thor en concreto. Habló delante de todos los fieles y aliados que había allí presente, reconociendo su coraje, arrojo en la batalla y buenas decisiones, sin despreciar la ayuda de los asistentes al acto.

Hizo con otros grupos e individuos como con el grupo de los Páramos, entregando a cada uno una ofrenda; a unos bendiciones, a otros acogida, a otros pergaminos de vinculación a la Iglesia de Thor o cartas escritas con la gesta que acababan de realizar, con todo lo allí acontecido en los últimos meses. Ninguno de los mencionados quedó sin reconocimiento y quedaron invitados, ellos y los suyos, a visitar la ciudad-templo de Thor siempre que lo quisieran o necesitaran.

La ceremonia terminó entrada la noche y los aventureros de los Páramos se despidieron de aquellos junto a los que habían luchado, y con los que habían vivido durante su recuperación. Se retiraron dispuestos a descansar para partir al día siguiente hacia Rinderkat. Caminaron juntos, en silencio y agotados por una ceremonia tan memorable, muy cerca unos de otros, haciéndose compañía. Llegaron a las dependencias que se había provisto para ellos y cada uno ocupó su cama, llevando en la memoria las experiencias vividas en el templo Sanctus de Thor.

CAPÍTULO 19. DE VUELTA A CASA

Neila miraba con decepción el pergamino que le había entregado el magistrado de Thor durante la ceremonia. Le daba vueltas como esperando descubrir en él algo más de lo que se veía a simple vista.

—Vaya, vaya querida Matamagas —le dijo Cassir con su acostumbrado tono jovial, mientras le pasaba el brazo por los hombros y caminaba con ella—, te veo triste.

—No es eso —respondió ella—. Es sólo que no sé lo que voy a hacer con esto.

—Bueno —siguió el cruzado—, según nos dijeron es una especie de carta de asilo —informó—. Puedes elegir tener tu casa en cualquier templo de Thor. Ya sabes, dormir allí, comer allí... esconderte allí.

—Muy gracioso —se quejó Neila—, pero me parece muy poco para lo que tuvimos que hacer, y por lo que pudimos perder. —Hizo una pausa—. Y por lo que pudimos tomar cuando nadie nos miraba.

—Es una suerte, entonces —intervino Dilk—, que nuestros actos fueran desinteresados.

—Sí —le apoyó Jasón—, y que hicimos por nuestra propia voluntad. —Miró a la ladrona con un leve tono de reproche mezclado con empatía.

—Pero —intervino Valetta, entretenida con la conversación, poniéndose el brazo libre de Cassir sobre sus hombros para disfrutar del mismo afecto que la Matamagas—, creo que estoy de acuerdo con Neila. Poca recompensa para tan gran esfuerzo.

—Era nuestro deber —aseguró Erliann—, y lo hicimos lo mejor que pudimos. La victoria fue nuestra recompensa. Los pergaminos fueron un regalo, fruto de la gratitud sobresaliente de los gobernantes de Kápolan.

—Creo que nuestra amiga, es decir, Neila —comenzó Zahr—, no acaba de apreciar, por así decirlo, un pergamino comparado con algún otro tipo de bien.

—La verdad —dijo la ladrona— es que con la ayuda de algún objeto hechizado o algún arma sagrada podría ser de mayor utilidad al grupo —se excusó con una argucia poco creíble, tratándose de ella. Su sonrisa delataba que tampoco esperaba que la creyeran—. Es lo que pienso.

—Yo toqué un arma sagrada —intervino Dilk— y casi me cuesta la vida. Seguro que no quieres correr ese riesgo.

Mientras el grupo seguía con la discusión, Dokif y Taziah, que se habían rezagado, mantenían otro tipo de conversación.

—Casi hemos llegado a los Páramos Dok —le dijo Taziah al joven— y apenas has hablado en todo el viaje.

—No tengo ganas de hablar —fue su respuesta mientras se cubría mejor con su capa para resguardarse del helor de la noche que se les echaba encima.

—¿Es por lo de la herida? —quiso saber la soldado.

—No —aclaró él—. No sólo eso, quiero decir. Es un poco todo.

—Vas a tener que ser más concreto —propuso Taziah.

—La pierna aún me duele —informó.

—Es que fue una gran herida.

—¿Te acuerdas de que te pedí que me ayudaras a mejorar mi estilo de lucha? —le preguntó el guerrero de Azur.

—Claro —contestó ella—, hemos entrenado algunas veces.

—Pero pocas —reconoció el joven—. Muy pocas.

—Y con poca paciencia por tu parte —añadió la soldado reprochándole al guerrero su falta de interés.

—Es que me cuesta no usar toda mi fuerza cuando lucho. Me resulta imposible.

—Pero entonces —continuó ella— descuidas la técnica. Necesitas mejorar aún más tu esgrima.

—Lo sé —reconoció Dokif—. Pensé que tendría más tiempo.

—¿A qué te refieres? —preguntó Taziah.

—A que no creí que encontraría a un rival tan duro como yo hasta dentro de mucho —confesó el guerrero.

—Eso no lo puedes calcular —le dijo la soldado—. No se puede predecir cuándo encontrarás un oponente que sea más rápido, ágil o astuto que tú. Tienes que empezar ya.

—Lo sé. —El joven bajó la cabeza—. Ahora lo sé.

—Dok, no me gusta verte así. Vamos a hacernos una promesa —propuso Taziah.

—Te escucho —se ofreció el guerrero de Azur.

—Tú y yo, todos los días. ¿Estamos?

—Estamos, «Taz» —contestó el joven con ironía.

—Y si estás cansado, piensa que cuando te enfrentes a un enemigo puedes estarlo también, y no por eso ibas a dejarte matar. ¿Verdad?

—Verdad.

—Y si estás enfermo, piensa que no dejarías que nos mataran a todos sólo porque te duele el cuerpo. ¿Verdad?

—Verdad.

—Y si...

—Taziah —dijo Dokif interrumpiendo a la soldado.

—¿Qué?

—Lo entiendo. Tú y yo, todos los días —repitió el mensaje de la soldado con media sonrisa, dándole a entender que estaba de acuerdo con ella y dispuesto a enmendar sus errores. Taziah le devolvió la sonrisa y, bromeando, hizo un gesto rápido con la mano hacia su espada corta, gesto que Dokif siguió también con su propia mano hacia el puño de su espada larga. Se miraron con los ojos entrecerrados un instante, forzando la tensión, y rieron a carcajadas relajando la postura y chocando despacio sus cabezas.

Más adelante, el resto del grupo se había detenido y se despedía de Erliann.

—Ha sido un placer empuñar mi maza junto a vosotros —dijo la Merrik—, pero debo regresar a Lieniox y contar lo que ha sucedido.

—Lo sabemos —comentó Dilk—. Seguramente la caballería Merrik se enteró de camino a Kápolan que la guerra había terminado, y regresaron para no desatender su reino.

—Eso debió suceder —confirmó Erliann—. Informaré de lo sucedido allí. Y le hablaré al rey bien de vosotros.

—Y nosotros de ti, en cuanto le veamos —sonrió Jasón de Kaliastar haciendo referencia a su amistad con Adamslayer, de la que ya había hablado con la amazona.

—Está anocheciendo —dijo Zahr—. ¿No prefieres dormir en la aldea y partir mañana?

—Lo siento, no puedo perder más tiempo —contestó la Merrik—. A mí también me esperan en Lieniox.

—Lo entendemos —dijo Cassir.

—Buen viaje entonces —fueron las palabras de Taziah, que se unió a la despedida con Dokif, estrechando el antebrazo de Erliann con su mano al tiempo que la Merrik hacía lo mismo con ella, según era costumbre entre los soldados.

Con pocas palabras más, la amazona, marchó hacia su ciudad con un sinfín de historias por contar. Anhelaba el calor de su hogar y deseaba vivir el momento de narrar su historia a los suyos frente a la lumbre.

El resto se acercó a los Páramos. Desde su posición podía verse la aldea en todo su esplendor. Por las ventanas de sus casas bajas se veía el resplandor del fuego del hogar encendido, y el humo salir por las chimeneas. Las puertas de las murallas estaban abiertas, como era costumbre antes de anoecer. No había nadie deambulando por las calles, excepto una patrulla de soldados que marchaban con paso ligero durante su ronda para hacer frente al frío.

Mientras se acercaban oyeron el cántico de un aldeano que les vio a lo lejos, avisando a sus congéneres de la noticia. Era el son que les acunaba siempre que regresaban a casa: «Los héroes han vuelto», decía. Antes de llegar a la entrada principal, la calle se había llenado de mesas y de sillas. Cada aldeano contribuía con lo que tenía para hacer del regreso de los héroes algo memorable. Ya se veían las primeras hogueras en la plaza y un grupo de gente se acercaba para recibirlos.

Una vez dentro de las murallas, algunos lugareños les liberaron de algunos fardos, que dejarían en la posada de Tinoh, como siempre, y tiraban de ellos para que tomaran asiento y bebieran, ayudándoles a olvidar los pesares de la aventura y para que recordaran que no había mejor lugar en el mundo que su tierra y su gente. La noche, ya llegada, comenzó a llenarse de historias sobre demonios vencidos y sobre la victoria del bien sobre el mal.

Una vez llegados a la plaza, Jasón levantó la vista hacia la abadía y vio algo que no esperaba encontrar. En el piso superior, la luz de las velas proyectaba sobre un ventanal la sombra de una persona conocida y muy apreciada por él.

—¡Mirna! —dijo sorprendido y, con una sonrisa en los labios, comenzó a abrirse paso entre los aldeanos de la fiesta, que le felicitaban por su regreso y le mostraban su afecto con reverencias, abrazos y palmaditas en la espalda.

El sacerdote de Seíl, según iba teniendo más espacio para moverse al dejar atrás el jolgorio, iba acelerando el paso hasta que acabó corriendo hacia la abadía. No estaba convencido de que la Ilusionista fuera a rechazar finalmente a los titanes, pero le alegraba pensar que al final habría reflexionado y habría abandonado aquel lugar del que nada bueno podía sacar. Tenía ganas de darle un abrazo y agradecerle el esfuerzo que creía que había hecho para renunciar a sus objetivos por el bien de todos. Estaba contento por tenerla de vuelta.

Mientras se acercaba a la entrada principal, los guardias le abrieron las puertas. En estos momentos Jasón ya no se sentía cansado por lo acontecido en los últimos meses, sólo sabía que habían regresado todos, sanos y a salvo, y que el grupo de los Páramos volvía a estar completo con Mirna de nuevo entre

ellos.

CAPÍTULO 20. EPÍLOGO

Aválymar observaba las estrellas con la mirada perdida, sumido en sus propios pensamientos. Pensaba en las experiencias vividas con Mirna en el puente donde ellos se encontraban cautivos. Antes de que ella y su grupo llegaran casi había perdido la esperanza de que un humano lograra encontrarlos. Ahora estaba él mismo en el puente, esperando la llegada del resto de los titanes, atrapados más allá de este mundo.

Cuando Aválymar vio acercarse a Hyperión supo que todo había empezado.

—Ya están aquí —le informó refiriéndose al resto de los de su raza, liberados al llevarse Mirna la esfera de agua con llamas en su interior del puente donde vivían.

—¿Todos? —preguntó sin apartar la vista del horizonte.

—Todos —contestó.

—Voy dentro a recibirles —dijo el líder de los titanes—. Hemos esperado este momento muchos años.

—¿Y yo? —quiso saber Hyperión.

—Tú ya sabes lo que tienes que hacer —respondió Aválymar—. Vamos a recuperar lo que es nuestro y tú serás el que abrirá la puerta en su propio continente para que nuestros hermanos liberados y nosotros mismos conquistemos este mundo.

—¿Crees que la humana sospecha algo? —preguntó el titán mientras afianzaba su cinturón y se quitaba las botas.

—No sabe nada —le dijo Aválymar—. A pesar de llevar nuestra sangre, pertenece a una raza muy crédula. Además, con las sombras de nuestra parte, en poco tiempo habremos terminado con esto. ¿Cuánto tiempo tardarás en llegar?

—Tres años humanos.

—Y tres que retrocedió la hechicera son seis años —calculó el líder de los titanes—. En seis años no tendrán tiempo de prepararse para nuestra llegada, incluso si decidieran tomar medidas para evitar lo que creen que va a pasar. Cumple con tu cometido.

Sin más preámbulos, Hyperión, saltó por el puente. La distancia que le separaba del agua era inconmensurable en términos humanos, pero él no era humano.

Cayó en un océano de aguas heladas, era de noche. Hyperión miró a su

alrededor con su vista de titán y pronto encontró lo que buscaba. Nadó con brazadas firmes todo lo rápido que pudo. El fin de este lugar ya estaba escrito. Nada podía salvar a las criaturas que vivían en Valmariox. Con este pensamiento, el titán desapareció en el horizonte hacia su destino.

FIN