

Bajo oscuridad, en prisiones eternas.

Primera parte.



Primera parte.

Un guía, un guerrero y un ladrón.

Vatnaborg, región de Fornheim.

Año 843 de la Cuarta Era, según el calendario de los Catharos.

Durante los meses más cálidos, la ciudad de Vatnaborg parece tranquilizarse. Los líderes del comercio abandonan sus hogares para abastecer sus negocios por el resto del año. Los viajeros se aventuran en aguas vírgenes con la esperanza de descubrir nuevos territorios. Las flotas imperiales suelen solicitar asistencia en otras regiones, plagadas de guerra y conflicto.

Del mismo modo, la Casa Volgar permanece en silencio durante la mayor parte del día. Hace dos meses que Nox no regresa a dormir. El ladrón no es muy adepto a quedarse quieto en un solo lugar, y el resto del grupo desconoce su paradero. Halmstad, luego de trabajar arduamente en el jardín de la propiedad, decidió preparar su equipo de viaje para explorar la vegetación costera. Ulfgar pasa algunas noches en la casa, cuando necesita descansar. El resto de las jornadas las dedica a cuidar leprosos y apestados en el Asclepeion.

Por el contrario, Erdann pasa la mayor parte de su tiempo jugando Tafl con Godfrey Dursley, mientras mantienen largas charlas. Para sorpresa del elfo, resulta que los fantasmas pueden ser una gran compañía (toda vez que sean amistosos). Godfrey lo estuvo aconsejando para acostumbrarse al ritmo de la gran ciudad. Hace ya varias semanas que Erdann comenzó a salir de la casa, evitando las horas pico y las calles más transitadas. Cada día se siente más tranquilo con el entorno, sin dejar de añorar los días de libertad, cuando el suelo era blando y los gorriones le regalaban melodías al pasar.

Ese día despertó sin prisa. Se sentó en su cama y cerró los ojos por unos instantes, buscando confianza y tranquilidad. Luego de vestirse, bajó las escaleras de la enorme mansión y se dirigió a la cocina. Ulfgar había dejado un trozo de torta de miel de hace dos días. Aprovechó para desayunar mientras observaba de lejos a Nellie. La niña deambulaba por el mausoleo de la familia Dursley, en un rincón del parque. Su piel traslúcida dejaba entrever el color anaranjado de las amapolas que el druida les regaló tiempo atrás.

Luego de un rato, Erdann recogió su equipo y salió nuevamente a explorar la ciudad. Si bien pasaron varios meses desde que entraron a Vatnaborg, él tiene presente que aún

son buscados por las autoridades. Por eso continúa caminando con cautela, cubriéndose el rostro con su capucha en todo momento.

Se desplazó por las calles de Chesham, llenas de vidrieras lujosas y grandes casonas. Dobló por la calle Enid y luego por Prince, esperando captar el aroma tostado del vendedor de castañas.

A medida que avanzaba, los estímulos se intensificaban. Ruidos de carretas, hombres gritando por doquier, gatos maullando en los tejados. El elfo se topó con la avenida Gallad y dobló a la izquierda, procurando no perder la compostura. Ya desde lejos, derecho desde la avenida, podía divisar el enorme edificio de la Fornheim Trading Co.

La empresa controla gran parte del tráfico comercial de la región. Su flota es inigualable y su puerto es el más importante en Vatnaborg. La FTC ha llegado a todos los rincones del mundo, llevando y trayendo cargamentos de todo tipo. Su estandarte, de color azul, es sinónimo de poder y riquezas. Godfrey Dursley era miembro de su directorio, junto con cientos de políticos y mercaderes de todas las razas y etnias existentes. El fantasma le contó a Erdann varios detalles y chismes del funcionamiento de la compañía. Una organización así de grande no escapa a los escándalos.

Detrás de los tejados, adornados por gaviotas que volaban en círculos, se asomaban los mástiles de las embarcaciones. Uno al lado del otro, se mesaban con movimientos gentiles aunque irregulares. La altura de estos buques es similar a los árboles más altos de Athel Loren. Erdann llegó a la costa y se detuvo a ver los portadores descargando barriles de cerveza y depositandolos al costado de una pequeña estructura. La antigua casita estaba adornada con un cartel que colgaba de su puerta. "Taberna del arenque brincador. Vacantes." El aroma a sopa de almejas le hizo pensar en volver a la hora de la cena.

Pasado un buen rato, la brisa marina empezó a sentirse más fuerte. La mágica capa de Erdann flameaba con gracia, mientras caminaba por las tablas de madera erosionada. Al mirar distraído el horizonte, sus ojos se fijaron en un barco muy particular. Una vieja coca de guerra, ideal para viajes tanto marítimos como fluviales. Sus amuras estaban equipadas con rompehielos de acero. Su color de nogal le parecía inconfundible: La Vieja Olga estaba amarrada en el puerto de Vatnaborg, al otro lado de la costa. Esta era la embarcación de su amigo Charlie Quinn, con quién navegó hace más de un año y medio.

Erdann recordó al hobbit con afecto, pero no olvidaba su naturaleza engañosa. Sus aventuras fueron todo un desafío para él. Charlie lo empujó al límite de sus principios en más de una ocasión. Sin embargo, no hay muchas personas que lo conozcan tanto como él. Al fin de cuentas, Charlie estuvo junto a Erdann en algunos de los momentos más importantes de su vida.

Los recuerdos vinieron a su mente, e inconscientemente se aferró al mango de su espada. En ese momento, una voz conocida lo hizo volver en sí.

"Los Dursley dijeron que estarías aquí", dijo Ulfgar, tratando (sin éxito) de esconder su acento montañés. El enano portaba su disfraz de monje, elevado por zancos para aparentar más altura. Una placa de su armadura se asomaba por la costura izquierda de su capucha.

"¿Qué te trae por Sag Harbor, Ulfgar?"

"Te estuve buscando desde temprano. Un hombre llegó al templo anoche, muy malherido. Dijo haber sido atacado por orcos al norte de Tiveden. Recibimos casos así cada dos o tres días."

"Deberíamos hacer algo", dijo el elfo con determinación.

"Sabía que dirías algo así. ¿Qué esperas hacer? ¿Enfrentarnos solos a un regimiento de enemigos? El ejército no los ataca por algún motivo, Erdann. Debemos esperar."

"Estuvimos encerrados en esta ciudad por casi medio año. No logramos encontrar nada relevante aquí."

"Escucha, estoy creando buenas conexiones entre los monjes de la Orden. Algunos tienen influencia en el gobierno. Debemos tratar de hacernos amigos del ejército y así atacar a los orcos. Ese era el plan, ¿verdad? No podemos ganar esto sin apoyo, amigo."

"No lo sé... Siento que todo esto se está volviendo demasiado tedioso." Frustrado, Erdann miró las gaviotas revolotear sobre la costa.

De repente, su rostro se puso blanco.

"Sé lo que sientes, amigo. Vamos a tomar algo para despejar la cabeza, ¿eh?"

El ranger no respondía. Al juzgar por la expresión de su compañero, Ulfgar supo que algo estaba mal. Giró la cabeza en dirección adonde apuntaba su mirada y vio algo moverse a lo alto. Entre dos tejados, una figura encapuchada los estaba observando.

Ulfgar desenfundó su martillo de guerra y susurró: "Ah. Ya era hora de sacarme estos zancos del demonio".