

0 - 0B. EL TIEMPO PERDIDO

Los días, en el tiempo pretérito, no eran tal y como hoy los conocemos. El sol y hasta el mismo cielo también eran jóvenes, de tal modo que, al amanecer, todo se teñía de un color púrpura. Las noches también eran más largas, pues aún no estaban definidas las horas que a cada momento debía asignársele.

Era aquella época la del reinado de los Hijos del Dragón; seres místicos llenos de sabiduría. Ellos poblaban una tierra de plantas y animales diferentes; incluso el aire que respiraban tenía distinto olor.

Todo era como vivir en un sueño.

En aquel otro tiempo, antes de que alguien computara los días, los Hijos del Dragón intentaban comprender el universo. Su señor, la antigua sierpe, sólo demandaba alimento; a cambio, les revelaba algunos de los más valiosos secretos. La ciencia y la magia, juntas y unificadas, eran la base de toda su sabiduría.

Sí, en el pasado, lo imposible y lo reglado; lo matemático y lo entrópico, todo ello se mezclaba en un maremágnum burbujeante. Los Hijos del Dragón hallaron esta masa, la tocaron, la comprendieron y la asimilaron. El control de todas las cosas se encontraba a su disposición.

Nada podía prepararles para aquello que había de llegar.

Porque llegó el cambio. Otro ser diferente, un Titán que surgió desde otra esfera de

existencia, cayó a la tierra de Calamburia y tomó conciencia en ella. Así dio origen a una nueva raza: los Salvajes.

Estos hombres y mujeres no eran muy distintos a los Hijos del Dragón. Su apariencia, al menos, resultaba casi idéntica. Había, sin embargo, una gran distancia en su forma de pensar y sus conocimientos. Mientras que los Hijos del Dragón sólo deseaban saber más, los Salvajes querían el dominio de la tierra. Así, cuando unos pidieron la paz, los otros respondieron con sangre y violencia.

La guerra se hizo inevitable.

Los Hijos del Dragón jamás se habían enfrentado a nada semejante. Su vida nunca se expuso al peligro de muerte, ni les fue necesario emplear su poder para dañar a otro. Los Salvajes, en cambio, parecían nacidos para provocar dolor; y así, descendiendo de las montañas, aquellos seres generados por el Titán comenzaron a asaltar aldeas, pueblos y ciudades.

Los Hijos del Dragón tardaron en responder, pero cuando lo hicieron, descargaron una tormenta de hechizos, conjuros y sortilegios. Los Salvajes, supersticiosos por naturaleza, se escondieron con miedo... por un tiempo. Al poco decidieron que aquellas luces y haces eléctricos tampoco les detendrían. Sólo había que variar la estrategia.

Entonces centraron su atención en los Hortelanos. Aquellas pacíficas criaturas, más emparentadas con los vegetales que con los hombres, no se habían involucrado en ningún conflicto. Llevaban en la tierra mucho antes que las otras dos razas, pues fueron generados de forma espontánea por la misma Calamburia. No servían a dioses, ni a más fuerza que la de la propia naturaleza. Eran libres.

Los Salvajes asaltaron sus comarcas, pisotearon las cosechas y aplastaron a los pocos Hortelanos que les hicieron frente. Había seres – patata en gran número, pero los Salvajes estaban mejor organizados, de forma que, a pesar de la resistencia, no tardaron en someterlos. Después, con todos los Hortelanos de su lado, lanzaron el ataque final contra los Hijos del Dragón.

Éstos no esperaban un contingente tan elevado de enemigos. Los Hortelanos apenas sabían luchar, pero eran tantos que no podía estimarse su número. Formaban una marea de hombres y mujeres rústicos, armados con horcas y rastrillos. Los Hijos del Dragón acabaron con millones de ellos; su magia los arrasó casi por completo, pero el proceso les dejó agotados. Así, cuando los Salvajes aparecieron en el horizonte, se vieron débiles para pararles... y fueron vencidos.

Su derrota les condujo al exilio. Se refugiaron bajo tierra, cerca de la morada de su dios, en completa oscuridad.

Allí han vivido hasta hoy, cuando el Titán, de forma sorprendente, les ha entregado una participación para el Torneo. Hay quien dice que el Titán desea darles una oportunidad; otros argumentan que lo que desea es atraer su fidelidad, para asestar el golpe definitivo al Dragón. Nadie puede asegurar qué le ha movido a querer que participen; lo que sí está claro es que los Hijos del Dragón y los Salvajes volverán a enfrentarse, y que este nuevo encuentro podría desembocar en una guerra... quizás la última entre estas dos razas.

EL GRAN TORNEO DE CALAMBURIA

El reino de Calamburia es una tierra llena de magia y leyenda; un universo extraordinario en el que habitan toda suerte de criaturas. Una tierra compuesta por bosques misteriosos, amenazantes desiertos y océanos infranqueables.

Hace muchos, muchos años, antes incluso de la existencia de los seres humanos, ocurrió una terrible batalla entre los titanes que ocupaban la bóveda celeste. Durante la contienda, uno de aquellos titanes cayó hasta la tierra. Allí quedó enterrado y dormido, sumido en un estado latente, ajeno al mundo...

Pero cada treinta años el titán despierta un poco; recupera algo de su conciencia para ofrecer la esencia de la divinidad a unos pocos privilegiados. Cada uno de estos elegidos recibe el símbolo de Calamburia, una C, que aparece en una prenda de ropa, una joya o un tatuaje sobre su piel. Cualquiera puede convertirse en un aspirante a conseguir la esencia: reyes y taberneros, piratas, mendigos, guerreros y magos. La C no distingue entre clases sociales, razas, sexos o aptitudes. El Titán sólo tiene una norma: elegirlos por parejas.

Una vez seleccionados, los aspirantes deberán emprender una peregrinación hacia el punto en el que cayó el titán. Allí ha crecido una arboleda llamada Catch - Unsum, donde, Entre árboles milenarios serán recibidos por el anfitrión. Éste no es más que otro elegido por el titán, pero a diferencia de los demás, él no ha recibido la C. Si no conduce la ceremonia y guía a los aspirantes, será eliminado. Así de simple. La suerte

no es igual para todos los seres de Calamburia, y el titán no se caracteriza por su benevolencia.

A partir de entonces, cada pareja tendrá que enfrentarse a duras pruebas de ingenio. Serán retados a crear historias fabulosas, transformarse en multitud de personajes, variar el acento de sus voces y fabricar objetos de la nada. Todo para entretener al aburrido titán y lograr el merecido premio, la esencia de la divinidad.

Pronto se cumplirán los cincuenta años. La arboleda de Catch – Unsum ya aguarda la llegada de los aspirantes. Los elegidos han hallado el símbolo de Calamburia y han emprendido el viaje. Se aproxima el instante, el día del enfrentamiento, la hora en la que la esencia de la divinidad será otorgada a una pareja. Cada habitante de Calamburia aguarda expectante; se hacen apuestas y se vitorean los nombres de las parejas.

Todo está dispuesto. ¿Quién será el ganador del Gran Torneo de Calamburia?

2 - 02. EL COMETA DE JADE

Existe un curioso fenómeno astronómico en Calamburia: cada 13 de junio, cruza la bóveda celeste una fulgurante estela verdeazulada, a la que los calamburianos llaman el Cometa de Jade. El cometa surca el cielo a medianoche, y no vuelve a saberse de él hasta dentro de un año. Su paso es claramente visible en la ciudad de Instántalor, donde los ciudadanos se reúnen a la puerta de sus casas, en las plazas y en las calles, y celebran una fiesta.

Ninguno de los astrónomos ha podido explicar este misterioso fenómeno. Los más radicales llegan a afirmar que no es posible seguir la estela del cometa, pues da la impresión de que éste aparece y desaparece como por arte de magia. Aseguran, desconcertados, que surge de la nada sobre Instántalor, como si únicamente recorriera la porción de cielo que hay sobre la ciudad, y que luego desaparece sin rastro. Sus teorías han sido refutadas por el resto de la comunidad científica... pero lo cierto es que son los que más se aproximan a la realidad. El misterioso Cometa de Jade esconde tras de sí el relato de un amor imposible, y su estela retrocede once años en el pasado...

Hace once años, el Bosque Perdido de la Desconexión era el centro de la magia arcana. Allí, el Patriarca Arnaldo dominaba las artes de la hechicería e investigaba nuevos métodos de conjuración. Su deseo por mejorar era tan grande como su ambición. Él manipulaba a su antojo las artes adivinatorias, la evocación de criaturas místicas, la realización de pociones y ungüentos, la necromancia... Ni siquiera la torre de Skuchain, con sus alumnos de impromagia, podían hacerle frente. Arnaldo tenía sometida a media Calamburia bajo su poder, y todo aquel que deseara conocer la magia, conocerla en profundidad, se adentraban en el bosque para recibir su tutela.

Un día, un joven llamado Ailfrid, vivo e inteligente, se adentró en el Bosque Perdido y halló el claro en el que residía Arnaldo. Sus zíngaras, al principio, quisieron hechizarle, pero el Patriarca no tardó en comprender que el muchacho poseía aptitudes para la magia, así que decidió enseñarle.

La amistad entre Ailfrid y Arnaldo se fue estrechando con las semanas y los meses. El joven aprendía magia a gran velocidad. Era despierto, sabio y de ánimo incansable. No

había hechizo que no dominara, por muy compleja que fuera su realización. En poco más de un año, Ailfrid llegó a transformarse en un poderoso conjurador.

Su rápido avance no tardó en alimentar los celos en la conciencia de su maestro. Arnaldo comprendió que, de seguir evolucionando, Ailfrid llegaría a superarle en poder. Por su parte, el joven aprendiz no estaba de acuerdo con algunas de las prácticas de su maestro. Le perturbaba ver lo mucho que se valía de los hechizos de sugestión e hipnotismo para someter a los demás, y cuánto tiempo se pasaba estudiando la necromancia, un tipo de magia sombría que mantenía un estrecho contacto con la muerte y el más allá.

Y así, una noche, Ailfrid sorprendió a Arnaldo y sus zíngaras urdiendo un plan para acabar con su vida. El joven no tuvo más remedio que escapar. Tomó sus cosas y salió a la espesura. Sin embargo, el Bosque Perdido de la Desconexión era un lugar al servicio del Patriarca zíngaro. Los mismos árboles actuaban como sus aliados, de tal forma que, con sus raíces y troncos entretejieron un laberinto para Ailfrid, una suerte de cárcel de la que jamás escaparía.

El muchacho corrió y corrió, desesperado, sabedor de que el Patriarca le seguía la pista, y convencido de que los árboles jamás le dejarían salir. Fue necesario que empleara hasta la última gota de su energía, y todo lo que conocía acerca de la magia para conseguir escapar.

Lo consiguió, si, pero cuando por fin dejó el bosque, estaba tan cansado que apenas pudo caminar unos metros antes de perder el conocimiento.

Despertó al escuchar un traqueteo. Viajaba en un carromato rodeado de toneles de

cerveza. Una muchacha morena, de ojos negros, le observaba con cariño. Le dijo que estaba febril y enfermo, pero que no debía preocuparse. Ella le cuidaría. Antes de que el joven hechicero se desmayara, la joven le dijo su nombre: Ébedi.

El carromato viajaba desde las tierras noroccidentales de Calamburia con dirección a Instántalor. Su dueño, el padre de Ebedi, llevaba una de las mejores cervezas que hubieran fermentado jamás, y pretendía cumplir su sueño de montar una taberna en la capital. Ya tenía el local elegido: un edificio de dos plantas, con gran salida al puerto. No tenía mucho dinero, pero confiaba en poder casar a su hija con algún hombre del mundillo cervecero, y así prosperar en el negocio.

Lo que no sabía era que aquel hombre moribundo, ése a quien, en un arrebato de buena voluntad, había recogido en la linde del Bosque Sombrío, amenazaría con truncar sus planes.

El carromato llegó a Instántalor y la familia de Ebedi se instaló en la incipiente taberna, a la que bautizaron Las Dos Jarras. Durante los días que siguieron, la joven tabernera se hizo cargo del hechicero. Se ocupó de su recuperación, le vistió y le ocultó cuando éste le narró la historia de su huida. Una vez restablecido, el joven hizo un trato con el padre: trabajaría en la taberna y, a cambio, éste le proporcionaría comida y un lugar en el que resguardarse.

Las Dos Jarras no tardó en prosperar; por todo Instántalor corrió la voz de que allí se servía una cerveza de sabor inigualable. Los parroquianos no tardaron en hacer cola a sus puertas; pero los toneles traídos del noroeste se agotaban con rapidez, y con ellos, la promesa de prosperidad de la familia, que no tenía otro medio de reproducir tan buena cerveza.

Sin embargo, poco importaban estas cosas para Ebedi y Ailfrid. Entre ambos surgió un amor exento de preocupaciones. Los dos jóvenes vivieron un romance ocultos en la bodega de la taberna, lejos de los ojos del padre. Una pasión que, durante las noches, rompía los lazos del secreto y daba rienda suelta deseos sin límite.

Pasado un tiempo, ella quedó embarazada.

Al saber que esperaba un niño, Ebedi temió la ira de su padre. Le contó la verdad con tacto y miedo, reuniendo todo el amor que le fue posible. Éste, sin embargo, se lo tomó de la peor forma posible. La buena cerveza escaseaba, y era necesario hacer pactos de matrimonio con gente del mundillo. Había un tan Yanguin Bar, hijo de taberneros del norte, muy interesado en introducirse en el negocio. ¿Qué iba a decirle ahora? Era necesario ocultarle la verdad. Por tanto, Ebedi no volvería a salir de su habitación en los próximos nueve meses. Y cuando el niño naciera... ya se vería.

La joven temió lo peor. Relató a Ailfrid las intenciones de su padre, quien, por su parte, también vivía rodeado de preocupaciones. Arnaldo y sus zíngaras continuaban buscándole, y ya había visto pulular algunos de estos gitanos por la ciudad, estudiando a cada forastero con el que se cruzaban. No podría ocultarse mucho tiempo en Las Dos Jarras. Tarde o temprano le encontrarían.

En aquel instante, los dos enamorados comprendieron que su relación era imposible. Había demasiados peligros, demasiadas complicaciones. ¿Y si el padre de Ebedi llegaba a enterarse de que Ailfrid era perseguido por el Patriarca? Ahora, tras saber que

mantenía relaciones con su hija, le odiaba con toda su alma. No resultaba descabellado que delatase su paradero a los zíngaros.No podían seguir juntos. Ya no.

Fue por causa de estos temores que los dos jóvenes urdieron un plan. En los meses siguientes, Ailfrid se encargó de estudiar la magia en sus ratos libres, mientras se ocupaba de que a Ebedi no le faltara de nada. Ella, encerrada en su habitación de la Taberna, escuchaba a diario el trasiego en el piso de abajo, mientras aguardaba paciente la noche, cuando su padre se iba a dormir tras una dura jornada, para reunirse con su joven amante.

Al noveno mes, Ebedi dio a luz en secreto. Era la medianoche del 13 de junio. El mago y la tabernera tomaron a su hija en brazos, la limpiaron y le pusieron nombre. Sirene.

Ebedi apenas tuvo tiempo para nada más. El peligro acechaba por todas partes. Ailfrid la besó por última vez y le prometió dos cosas: que volverían a verse y que cuidaría de la niña. Entonces partió con rumbo noreste, directo hacia la torre de Skuchain, el único baluarte de magia blanca en el que podría protegerse de los zíngaros.

El viaje fue duro, pero Ailfrid se había preparado durante meses para enfrentarse al hambre, la sed y el frío. También aprendió conjuros para cuidar de la niña a quien, desde muy tierna edad, le había nacido una rúbrica floreada cerca del ojo: la marca arcana. La niña, como él, tenía aptitudes para la magia.

Tras dos meses de viaje, Ailfrid llegó a la torre de Skuchain. Los magos que habitaban allí se mostraron reticentes para aceptarle; no se fiaban de un aprendiz del Patriarca

Zíngaro. Sin embargo, no tuvieron más remedio que abrirle sus puertas cuando mostró la marca de la niña que llevaba consigo.

Gracias a ello, el aprendiz de Arnaldo se resguardó en Skuchain. Allí estudió nuevos métodos de magia, nuevas formas de conjuración. Allí descubrió un nuevo sendero dominado por la magia buena, mientras su hija crecía a su lado. No obstante, el tiempo apremiaba, y Arnaldo no estaba dispuesto a perdonarle la vida, ni siquiera aunque se resguardara tras los muros de Skuchain.

El combate entre el mago y el zíngaro tuvo lugar. Pero Ailfrid, que había aprendido más rápido que el resto de los magos de la torre, logró vencer. Arnaldo fue expulsado; algunos dicen que murió; otros que su alma fue encerrada, y que las zíngaras han buscado desde entonces devolverle a la realidad del mundo mortal. Sea como fuere, la victoria concedió al aprendiz el título de Archimago, y el dominio sobre la torre de Skuchain.

Y así, año tras año, el Archimago ha estado cuidando de Sirene, su hija secreta. La niña ha heredado sus aptitudes para la magia, y ya destaca por encima de sus compañeros. Con todo, Ailfrid no ha podido volver a reunirse con la tabernera. Las circunstancias aún no se lo permiten. Quizás, en un futuro, la tierra de Calamburia no esté amenazada por los peligros y no sea necesario que nadie vele por su seguridad, entonces, puede que el Archimago se permita abandonar su torre, para descender a la taberna.

Entretanto, no falla a su promesa. Cuida de la niña con todo su corazón, y cada 13 de Junio, sin falta, sube las almenas de la torre y prepara un conjuro muy especial: un

cometa de color de jade que sobrevuele la ciudad de Instántalor, para que, desde su habitación en Las Dos Jarras, Ébedi sepa que la pequeña Sirene continúa estando bien, que es atendida, y que no corre ningún peligro.

3 - 03. LA CRÓNICA DEL REY PERTURBADO

Tomo la pluma una última vez, haciendo un esfuerzo por reunir las ideas, pues los desvaríos de mi cabeza son cada vez más frecuentes, y sé que, en cualquier momento, ya no seré dueño de mi cordura. El destino ha sido cruel conmigo, pero si esta crónica sirve de algo, quede por escrito que yo, el rey Rodrigo V de Calamburia, he sido víctima de un poderoso hechizo. Si alguien lee este relato, y conoce un método para revertirlo, que me libere. Pero advierto a mi salvador que debe actuar con cautela, pues la reina Urraca, de la que muy pronto estaré enamorado sin desearlo, es astuta, y no resultará fácil planear en contra su persona sin que tal noticia llegue a sus oídos.

El hecho es que el hechizo que me aprisiona pronto deshará mis pensamientos, me convertirá en un perturbado, y me hará sentir por Urraca la mayor de las devociones. Seré su títere, mientras ella se hace con el reino de Calamburia. Un reino que por derecho pertenecía a su hermana Petequia, ahora desterrada y encinta de mi heredero. He aquí la crónica que explica un desenlace tan aciago:

Mi nombre, antes de transformarme en rey, era Rodrigo de Haines. Crecí entre las comodidades de una familia noble de Calamburia. Llegado a la adolescencia, destacué como un notable estudiante, jinete sin parangón y maestro con la espada. No había en

el reino otro joven que me igualara, y quizás por eso el anciano Rey, que deseaba un marido para su hija Petequia, puso sus ojos en mí antes de fallecer.

El último deseo del Rey fue concedido en su lecho de muerte. Frente a su cama de enfermo, a la luz de las velas, fui presentado a Petequia. El Rey extendió su mano marchita y unió las nuestras, bendiciendo el futuro matrimonio que, según dijo, debía llevarse a cabo lo antes posible, pues Calamburia no debía quedar mucho tiempo sin gobernante.

A pesar de la rapidez de aquel encuentro, Petequia y yo quedamos prendados el uno del otro. Alabé el brillo de sus cabellos azabache, sus ojos felinos y misteriosos, y la sinuosa línea de sus caderas. Supe que sería feliz a su lado, y que Calamburia, bajo nuestro mando, disfrutaría de una era de paz.

A la muerte del Rey, los preparativos de boda dieron comienzo. Por aquel entonces conocí a Urraca, la hermana pequeña de la futura reina. Me pareció una muchacha reservada, y no me provocó más interés que el debido a las formas. En efecto, Urraca, por aquel entonces, era una muchacha sin más interés que el de solazarse en las comodidades de su posición, y no anhelaba más de lo que ya tenía.

Sin embargo, el destino, a veces, puede trastornar el carácter de una persona y germinar en su alma una ambición malsana. Así quiso el Titán que sucediera con Urraca, y su cambio, por desgracia, fue mi perdición.

Sucedió que, mientras Petequia y yo nos ocupábamos de los detalles de la boda, Urraca fue designada a disponer las exequias del difunto Rey, así como arreglar todo lo relativo a su herencia. Empeñada en estas labores, Urraca descubrió que su padre dejaba un misterioso legado: un cofre y un antiguo pergamino. En aquel papel se daban instrucciones de abrir el cofre en un momento y lugar determinados, y que sólo los reyes de Calamburia debían hacerlo, pues lo que se guardaba en su interior estaba reservado a ellos.

Al momento, Urraca sintió una curiosidad incontenible. ¿Qué conservaba aquella pequeña caja para los herederos del trono? Ella no estaba autorizada a abrirla; sin embargo pudo más su deseo por saber. Urraca, sabedora de que un nuevo y poderoso Archimago acababa de ocupar la torre de Skuchain, decidió utilizar su estatus para solicitarle un favor. A cambio de una subvención económica permanente, pidió saber qué contenía el cofre.

Ailfrid, el Archimago, cedió ante tal promesa, y utilizando sus artes adivinatorias aprendidas de las zíngaras, reveló a Urraca que el pequeño cofre reservaba una “C”, la entrada al legendario Torneo de Calamburia. El ganador del Torneo obtendría la Esencia de la Divinidad, haría realidad su mayor deseo, sería invencible.

Al instante, Urraca se sintió invadida por la envidia. La entrada al Torneo estaba reservada a los reyes. Por mucho que lo intentase, ella jamás podría ser la receptora de tan grandioso presente.

Fue entonces que su alma se envenenó con una idea malsana; un plan que, poco a poco, empezó a urdir el medio para transformarla en reina, y por tanto, en heredera legítima de lo que contenía el cofre.

Mi mente empieza a nublarse. Ya apenas veo claros los recuerdos. Las ideas se mezclan con los vapores de la locura. Me encuentro a punto de perderme para siempre; sin embargo, aún soy capaz de narrar cómo Urraca, sabedora de que el Archimago jamás la apoyaría en una conjura tan retorcida, envió emisarios en busca de las zíngaras. Se reunió con ellas a medianoche, en las criptas del castillo, y allí les pidió ayuda para hacerse con el reino. Las zíngaras, a cambio de secretos favores, le proporcionaron los ingredientes de una poción capaz de revolver la mente y los sentidos. Un brebaje que deshacía la memoria, y transformaba a aquel que lo bebiera en un títere. Sólo había un problema: los efectos de la poción eran temporales. Para hacerlos permanentes hacía falta un ingrediente especial, “Consigue el vehículo de su

deseo, el estanque de su alma. Ve por sus ojos. Con ellos descubrió a su amor, y en ellos vio reflejada el rey la bondad”. Así dijeron las zíngaras.

Armada con un estilete, Urraca caminó con sigilo por entre los corredores y las salas del castillo. Las zíngaras la acompañaban. De este modo, las tres mujeres eludieron a los guardias y accedieron a la alcoba de Petequia. La heredera dormía ajena a lo que estaba a punto de sucederle. Sólo despertó al notar cómo unas manos la aferraban. Apenas tuvo tiempo de gritar antes de que le taparan la boca. Entonces vio a su hermana, o mejor dicho a la versión corrompida de la misma, pues la codicia había demudado su rostro de tal forma que ya no se percibía familiaridad en él. Urraca, sin pensárselo dos veces, clavó el estilete en el ojo derecho de Petequia, y sacándoselo, lo echó en la poción de las zíngaras. Luego obligo a su hermana a beber.

Tan pronto sus labios probaron aquel líquido, Petequia notó que sus recuerdos se desvanecían. Se durmió plácidamente, como si no la amenazara ningún mal. Entonces las zíngaras, por orden de la reina, se la llevaron lejos de allí, a una casa en el bosque, donde Petequia estaría destinada a vivir sin un sólo atisbo del pasado, sin saber quién fue. No volvería a recordar nada.

Tras esto, Urraca, ya en soledad, avanzó hasta mis aposentos y, sin que apenas lo percibiera, me dio de beber la pócima. Sentí entonces que los sueños y la realidad se confundían, y que no era amo de mis propias acciones. Aquel líquido me obligaba a obedecer a Urraca por encima de cualquier cosa, a acatar sus órdenes, y a percibir los sentimientos que su antojo dispusiera. De este modo, la hermana de mi prometida se introdujo en mi cama, besó mi mejilla y deslizó en un susurro el primero de sus deseos: “serás mi esposo”.

No me queda voluntad con la que ordenar mis pensamientos. Los mandatos de Urraca domeñan mis músculos y cada una de mis decisiones. Pronto llegará el momento

crucial. Hipnotizado, me levantaré del escritorio en el que redacto esta crónica, me vestiré con atuendos de gala y caminaré hacia la capilla del palacio donde, tras contraer matrimonio con Urraca, me nombrarán Rey. Seré, eso sí, un gobernante sin poder, un muñeco desprovisto de alma; seré una marioneta, cuyos hilos estarán a merced de mi esposa.

Mas no todo está perdido. He oído que la poción no funcionó con Petequia, pues hubo algo que trastocó sus efectos. Un niño crecía en su vientre, mi heredero. Él ha recibido todo el mal de la poción, mientras que Petequia tan solo fue receptora de una parte. Ha olvidado cómo llegó al Bosque Perdido de la Desconexión, pero sí recuerda que el trono le pertenece. Sólo espero que luche por el, y que si el destino me es favorable, llegue a encontrar la crónica que dejo antes de contraer nupcias. Sólo de este modo sabrá la verdad, ella y todos los ciudadanos de Calamburia.

El reinado se me antoja una pesadilla. Los recuerdos se deshacen entre lágrimas. Mi personalidad muere al fin. Que el Titán se apiade, y que un amable lector halle esta confesión. Ya olvido todo, ya se alejan las fuerzas. Sólo Urraca aparece, ella... sólo ella... y yo... yo tan sólo... debo... debo ser... rey.

Mi nombre, antes de transformarme en rey, era Rodrigo de Haines. Crecí entre las comodidades de una familia noble de Calamburia. Llegado a la adolescencia, destacué como un notable estudiante, jinete sin parangón y maestro con la espada. No había en el reino otro joven que me igualara, y quizás por eso el anciano Rey, que deseaba un marido para su hija Petequia, puso sus ojos en mí antes de fallecer.

El último deseo del Rey fue concedido en su lecho de muerte. Frente a su cama de enfermo, a la luz de las velas, fui presentado a Petequia. El Rey extendió su mano marchita y unió las nuestras, bendiciendo el futuro matrimonio que, según dijo, debía llevarse a cabo lo antes posible, pues Calamburia no debía quedar mucho tiempo sin gobernante.

A pesar de la rapidez de aquel encuentro, Petequia y yo quedamos prendados el uno del otro. Alabé el brillo de sus cabellos azabache, sus ojos felinos y misteriosos, y la sinuosa línea de sus caderas. Supe que sería feliz a su lado, y que Calamburia, bajo nuestro mando, disfrutaría de una era de paz.

A la muerte del Rey, los preparativos de boda dieron comienzo. Por aquel entonces conocí a Urraca, la hermana pequeña de la futura reina. Me pareció una muchacha reservada, y no me provocó más interés que el debido a las formas. En efecto, Urraca, por aquel entonces, era una muchacha sin más interés que el de solazarse en las comodidades de su posición, y no anhelaba más de lo que ya tenía.

Sin embargo, el destino, a veces, puede trastornar el carácter de una persona y germinar en su alma una ambición malsana. Así quiso el Titán que sucediera con Urraca, y su cambio, por desgracia, fue mi perdición.

Sucedió que, mientras Petequia y yo nos ocupábamos de los detalles de la boda, Urraca fue designada a disponer las exequias del difunto Rey, así como arreglar todo lo relativo a su herencia. Empeñada en estas labores, Urraca descubrió que su padre dejaba un misterioso legado: un cofre y un antiguo pergamino. En aquel papel se daban

instrucciones de abrir el cofre en un momento y lugar determinados, y que sólo los reyes de Calamburia debían hacerlo, pues lo que se guardaba en su interior estaba reservado a ellos.

Al momento, Urraca sintió una curiosidad incontenible. ¿Qué conservaba aquella pequeña caja para los herederos del trono? Ella no estaba autorizada a abrirla; sin embargo pudo más su deseo por saber. Urraca, sabedora de que un nuevo y poderoso Archimago acababa de ocupar la torre de Skuchain, decidió utilizar su estatus para solicitarle un favor. A cambio de una subvención económica permanente, pidió saber qué contenía el cofre.

Ailfrid, el Archimago, cedió ante tal promesa, y utilizando sus artes adivinatorias aprendidas de las zíngaras, reveló a Urraca que el pequeño cofre reservaba una “C”, la entrada al legendario Torneo de Calamburia. El ganador del Torneo obtendría la Esencia de la Divinidad, haría realidad su mayor deseo, sería invencible.

Al instante, Urraca se sintió invadida por la envidia. La entrada al Torneo estaba reservada a los reyes. Por mucho que lo intentase, ella jamás podría ser la receptora de tan grandioso presente.

Fue entonces que su alma se envenenó con una idea malsana; un plan que, poco a poco, empezó a urdir el medio para transformarla en reina, y por tanto, en heredera legítima de lo que contenía el cofre.

Mi mente empieza a nublarse. Ya apenas veo claros los recuerdos. Las ideas se

mezclan con los vapores de la locura. Me encuentro a punto de perderme para siempre; sin embargo, aún soy capaz de narrar cómo Urraca, sabedora de que el Archimago jamás la apoyaría en una conjura tan retorcida, envió emisarios en busca de las zíngaras. Se reunió con ellas a medianoche, en las criptas del castillo, y allí les pidió ayuda para hacerse con el reino. Las zíngaras, a cambio de secretos favores, le proporcionaron los ingredientes de una poción capaz de revolver la mente y los sentidos. Un brebaje que deshacía la memoria, y transformaba a aquel que lo bebiera en un títere. Sólo había un problema: los efectos de la poción eran temporales. Para hacerlos permanentes hacía falta un ingrediente especial, “Consigue el vehículo de su deseo, el estanque de su alma. Ve por sus ojos. Con ellos descubrió a su amor, y en ellos vio reflejada el rey la bondad”. Así dijeron las zíngaras.

Armada con un estilete, Urraca caminó con sigilo por entre los corredores y las salas del castillo. Las zíngaras la acompañaban. De este modo, las tres mujeres eludieron a los guardias y accedieron a la alcoba de Petequia. La heredera dormía ajena a lo que estaba a punto de sucederle. Sólo despertó al notar cómo unas manos la aferraban. Apenas tuvo tiempo de gritar antes de que le taparan la boca. Entonces vio a su hermana, o mejor dicho a la versión corrompida de la misma, pues la codicia había demudado su rostro de tal forma que ya no se percibía familiaridad en él. Urraca, sin pensárselo dos veces, clavó el estilete en el ojo derecho de Petequia, y sacándoselo, lo echó en la poción de las zíngaras. Luego obligo a su hermana a beber.

Tan pronto sus labios probaron aquel líquido, Petequia notó que sus recuerdos se desvanecían. Se durmió plácidamente, como si no la amenazara ningún mal. Entonces las zíngaras, por orden de la reina, se la llevaron lejos de allí, a una casa en el bosque,

donde Petequia estaría destinada a vivir sin un sólo atisbo del pasado, sin saber quién fue. No volvería a recordar nada.

Tras esto, Urraca, ya en soledad, avanzó hasta mis aposentos y, sin que apenas lo percibiera, me dio de beber la pócima. Sentí entonces que los sueños y la realidad se confundían, y que no era amo de mis propias acciones. Aquel líquido me obligaba a obedecer a Urraca por encima de cualquier cosa, a acatar sus órdenes, y a percibir los sentimientos que su antojo dispusiera. De este modo, la hermana de mi prometida se introdujo en mi cama, besó mi mejilla y deslizó en un susurro el primero de sus deseos: “serás mi esposo”.

No me queda voluntad con la que ordenar mis pensamientos. Los mandatos de Urraca domeñan mis músculos y cada una de mis decisiones. Pronto llegará el momento crucial. Hipnotizado, me levantaré del escritorio en el que redacto esta crónica, me vestiré con atuendos de gala y caminaré hacia la capilla del palacio donde, tras contraer matrimonio con Urraca, me nombrarán Rey. Seré, eso sí, un gobernante sin poder, un muñeco desprovisto de alma; seré una marioneta, cuyos hilos estarán a merced de mi esposa.

Mas no todo está perdido. He oído que la poción no funcionó con Petequia, pues hubo algo que trastocó sus efectos. Un niño crecía en su vientre, mi heredero. Él ha recibido todo el mal de la poción, mientras que Petequia tan solo fue receptora de una parte. Ha olvidado cómo llegó al Bosque Perdido de la Desconexión, pero sí recuerda que el trono

le pertenece. Sólo espero que luche por el, y que si el destino me es favorable, llegue a encontrar la crónica que dejó antes de contraer nupcias. Sólo de este modo sabrá la verdad, ella y todos los ciudadanos de Calamburia.

El reinado se me antoja una pesadilla. Los recuerdos se deshacen entre lágrimas. Mi personalidad muere al fin. Que el Titán se apiade, y que un amable lector halle esta confesión. Ya olvido todo, ya se alejan las fuerzas. Sólo Urraca aparece, ella... sólo ella... y yo... yo tan sólo... debo... debo ser... rey.

4 - 04. UNA SOLA NUBE

Amanece en la Puerta del Este. El sol, grande y rojo, asoma en el horizonte e ilumina una sucesión infinita de dunas. Cada duna parece idéntica a su vecina, pero Adonis les ha puesto nombre a todas: Margarita, Reana, Tara, Adoncia... nombres de mujeres, de todas y cada una de sus amantes. Así, cada duna le trae a su recuerdo un instante de pasión. Es una pena que no tenga una vista más afilada, aún le quedan nombres de mujeres que no tienen su respectiva duna.

En el otro extremo de la Puerta, Quasi se balancea adelante y atrás, al tiempo que centra su atención en el amanecer, en cómo el cielo se pinta de lapislázuli. Sólo una nube peregrina lo mancha; es pequeña y raquítica, y amenaza con desaparecer a medida que avance la mañana.

-Quasi, ¿sabes lo que opino? -dice Adonis.

Pero no ha movido los labios. Ambos porteros llevan tantos años juntos que han establecido un vínculo telepático. Se comunican a través de sus pensamientos.

-¿Qué opinas sobre qué? -responde Quasi, sin dejar de observar la quietud del cielo.

-Creo que el cielo y el desierto son como nuestras relaciones. A mí me faltan dunas para bautizar a todas mis amantes, y tú...

-Yo tengo una nube. Mi nube.

-Una sola, Quasi.

-No necesito más.

Quasi se tambalea adelante y atrás, con una media sonrisa titilando en sus labios. Adonis le mira de reojo, tuerce el gesto y le envía un pensamiento:

-¿Por qué no me dices de una vez quién es tu enamorada?

-No importa. Ni siquiera ella lo sabe.

-Pues tendrás que declararte algún día. ¿Y si ella no te ama?

-No importa.

-¡Claro que importa! Quasi, si no te ama, tus fantasías se esfumarán, igual que le

sucederá a esa nube cuando el sol esté en lo más alto.

-No importa.

Adonis resopla. Es el único ruido que se escucha en la soledad de sus guardias.

-Yo podría ayudarte, aconsejarte. Incluso podrías abandonar el puesto durante unos días para visitarla.

-Sabes que eso es imposible -Quasi arruga el entrecejo al pensar estas palabras-. Si abandonamos este lugar dejaremos de tener privilegios. Entre ellos el don de la longevidad. En cuanto nos alejemos unos metros de la Puerta, envejeceremos a toda velocidad.

-¿Y no merece la pena por conocer los deseos de tu único amor? ¿No quieres verla?

-Adonis, no importa.

-Ya, siempre dices que no importa.

-Porque no importa.

Se hace el silencio en sus mentes y el día avanza. El sol asciende y se coloca en lo más alto, mientras las temperaturas se vuelven insoportables. En la puerta, Adonis y Quasi parecen inmunes al calor. Continúan en sus sitios, sin nada mejor que hacer que observar un paisaje desprovisto de vida. Peregrinas ráfagas de viento elevan arreboles de arena entre las dunas, y entretanto, en el cielo, la solitaria nube resiste. Quasi no le

quita ojo. Adonis, por su parte, lleva con la mirada entornada un buen rato. Se centra en la lejanía.

-Quasi... -llama en sus pensamientos.

-¿Qué pasa, Adonis?

-¿Te has preguntado qué sucedería si nos atacara una tribu de bárbaros?

-Llevamos aquí más de cien años y jamás ha sucedido nada igual. Por esta puerta no entra nadie. Casi todos los comerciantes utilizan las rutas marítimas.

-Ya pero, ¿y si un día atacan un montón de bárbaros?

Quasi mira a su espalda. La enorme Puerta del Este fue diseñada para contener los ataques de las tribus nómadas. Mide casi cuarenta metros de alto. Los dos porteros llevan custodiándola desde su construcción, hace más de un siglo. Por ejercer su trabajo, ambos han sido premiados con el don de la longevidad. Eso sí, nunca, bajo ninguna circunstancia deben abandonar su puesto. De lo contrario, el hechizo se desvanecerá y envejecerán a toda velocidad.

-Adonis, escucha. Si atacan los bárbaros tendremos que contenerlos. Para eso llevamos aquí tanto tiempo. Es nuestro trabajo, ¿no lo recuerdas?

-¿Cómo vamos a contener una tribu de bárbaros? Sólo somos dos.

Turbado, Quasi desvía la mirada.

-Pues sí -piensa-, somos... somos dos nada más.

-¿Nosotros solos contra una tribu de bárbaros? Quasi, nos machacarán si aparecen por esas dunas.

Quasi mira hacia el desierto. Ahora parece asustado.

-Adonis, ¿qué hacemos si vienen?

-Tendremos que luchar, claro.

-¡Nos matarán!

-Bueno, hemos vivido más de cien años. Eso es más de lo que puede permitirse la mayoría de las personas. Podemos morir tranquilos y sabiendo que hemos aprovechando nuestras vidas.

-¿Aprovechado? ¡Si no nos hemos movido de aquí!

-Es cierto, Quasi. No nos hemos movido de aquí. Pero yo sí he aprovechado para extender mi fama de amante sin parangón. Las damas vienen a visitarme, a comprobar de primera mano mis encantos. En cambio tú, ¿qué has hecho? Nada, Quasi. Absolutamente nada, ni siquiera declararte a ese único amor que tienes.

De repente, Quasi entiende la treta.

-De modo que era eso, ¿verdad, Adonis? Has querido meterme miedo para que te confiese la identidad de mi amada.

-¿Por qué no me dices de una vez quién es? Puedo ayudarte, de verdad, Quasi.

-No importa.

-¡La perderás! Se esfumará, tarde o temprano.

Sin embargo, la nube sigue ahí, resistiendo. Quasi lanza una mirada cómplice a sus bolutas; aunque, de inmediato, regresa su atención al desierto.

-Adonis...

-¿Qué?

-Sé que lo has dicho para sonsacarme, pero... ¿y si fuera cierto? ¿Y si atacan los bárbaros?

-Pues, no sé. Ya pensaremos en algo.

-A mí no se me ocurre nada.

Adonis tarda unos segundos en responder.

-A mí tampoco.

El día toca a su fin y la tierra se pinta de tonos cobrizos. En la Puerta, Adonis y Quasi disfrutan de algo de sombra, pues el Sol queda a sus espaldas. En el desierto bajan las temperaturas y empieza a soplar un viento frío procedente del sur.

Quasi entra en la pequeña garita que les sirve de hogar y vuelve con dos levitones.

-Quasi -piensa Adonis mientras se abriga-, ¿te has parado a pensar qué habrá más allá del desierto?

-La torre de Skuchain, donde estudian los Impromagos.

-Ya, ya... pero ¿y más allá? ¿Qué hay?

-Pues... creo que nada.

-¿Nada de nada? Algo tendrá que haber, Quasi.

-No sé. ¿No teníamos un mapa de Calamburia en alguna parte?

-Lo que quiero decir, Quasi, es si no te gustaría averiguarlo por ti mismo. Nunca nos

movemos de aquí.

-Espera, ya sé por dónde quieres ir, pero esta vez no vas a engañarme. Quieres convencerme de que no estoy aprovechando mi vida. Pero sí la aprovecho. Estoy aquí, en la Puerta, y es donde quiero estar. Me conformo con eso.

-Tú te conformas con mirar nubes. ¡Pero yo te hablo de disfrutar del amor, Quasi! ¡Vive, experimenta las caricias de las mujeres! Mira, ya sé que abandonar tu puesto puede ser un suicidio, pero podemos arreglarlo. Escribiremos una carta a tu amada y le pediremos que venga a visitarte, igual que hacen las mujeres que desean conocerme. Le daremos la carta al próximo comerciante que veamos, ¿Qué ta parece?

-No es necesario. Ya te he dicho que me conformo con lo que veo.

-¿Esa nube?

-Sí, esa nube.

-Quasi, no te comprendo. Llevamos años juntos y no te comprendo.

-La nube sigue en su sitio, Adonis.

-Mañana ya no estará. El Sol la disipará.

-Es posible. No importa.

-¿Por qué? ¿Por qué no importa?

Pero Quasi no dice nada. Sigue observando aquel pedazo de algodón sobre un cielo cobrizo. La nube no se ha movido de su sitio en todo el día, y no lo hará. Hoy no.

Justo sobre ella, y si uno agudiza la vista, puede verse un templo de corte clásico. Una suerte de gigantesco panteón que sobrevuelan cientos de seres de ropas núbicas. Adonis, tan centrado en contar sus dunas, no se ha dado cuenta de este detalle. Pero Quasi lleva todo el día mirándoles volar de un lado a otro. Se preparan para bajar a tierra, seguro. Quién sabe con qué elevadas intenciones.

Quasi solo les vio de cerca una vez, cuando era niño. Sin embargo no necesitó más para enamorarse. Desde entonces no ha dejado de recordar a su amada, y no ha tenido otro amor, ni lo ha necesitado, pues la belleza de su aisea, como se les llama a los Seres del Aire, supera a la de cualquier mortal.

Poco le importan las dunas, y cuántas haya en toda la tierra de Calamburia. Él sonríe observando su nube, con la esperanza de que los aiseos vuelvan a descender. Quién sabe si, por un azar, su amada estará entre ellos.

Pero aun si no descendiera, si esta vez no le toca a ella visitar los reinos terrestres, Quasi continuará esperando, beneficiándose de la longevidad que le proporciona la Puerta del Este para aguardar hasta el día de su anhelado reencuentro. Quizas pasen días, años o centurias enteras...

En realidad, no importa.

5 - 05. LAS GUERRAS. EL COMIENZO

GUERRAS DE CALAMBURIA. EL COMIENZO

Si aún existen las Musas, y son capaces de atender mi ruego, que ellas guíen el trazo de mi pluma y serenen el pulso de mi diestra temblorosa, pues los hechos que recuerdo perturban mi ánimo, y no me dejan redactar la historia sin que los miedos despierten. Mas las damas de toda inspiración también se hallarán preocupadas, pues los peligros que nos acechan conciernen a humanos e inmortales, a los habitantes de la tierra y los cielos. Y afirmo esto, pues fue una habitante del cielo, una musa para muchos mortales, la primera en caer hasta el Inframundo. Con ella despertó la sombra, la ruina... con ella vino la Emperatriz Tenebrosa.

Todo se remonta tres años atrás, al momento en el que se celebraba el Torneo de Calamburia. Cada hombre, mujer y niño aguardaba con ansia los encuentros que se celebraban en la arboleda de Catch - Unsum, donde los elegidos por el Titán medían fuerzas para lograr la Esencia de la Divinidad. Yo, un pobre cronista, fui testigo directo de cada liza, de cómo las parejas midieron sus fuerzas entre los gigantescos árboles centenarios. Vi a los que eran expulsados y a quienes, paso a paso, se aproximaban hasta el ansiado premio.

En ese contexto, fui testigo de las pasiones más encendidas, los rencores y las amistades. Observé a los Impromagos saludando a sus mecenas, los Reyes de Calamburia. Presencí a las Zíngaras danzando al son de conjuros sibilinos, mientras los

Taberneros saltaban y brincaban con la melodía de los vapores etílicos. Yo vi todas estas cosas, y también las desavenencias de los Seres del Aire, el germen que nos ha conducido al mayor trastorno de nuestra historia.

El amor entre Brisa y Siroco era más importante de lo que todos pensábamos. Durante el Torneo les vimos apostar la continuidad de su matrimonio. La Esencia de la Divinidad arreglaría un amor desecho; de lo contrario, ambos terminarían separados.

Por desgracia, los Seres del Aire fueron descalificados. Ni siquiera yo he sido capaz de averiguar cuántas discusiones y cuántas lágrimas llegó a derramar Brisa por su esposo, ni cuánto lamentó éste no haber atendido a sus exigencias con anterioridad. Y así, mientras los combates proseguían, la Dama Celeste buscó la forma de abandonar su reino, Caelum, para no volver jamás.

No obstante, bajo esta decisión se escondía la malévola inquina de un ser de oscuridad pura. En sus sueños, Brisa se veía descender de las nubes y caer a lo más profundo de la tierra, donde una dama de cabellos rojizos consolaba sus penas con promesas de poder inimaginable. A cambio, Brisa no tenía más que llevarse la invitación al torneo, el pase del Titan para optar a la Esencia de la Divinidad. Hicieron falta muchas noches, pero poco a poco las pesadillas fueron transformándose en sueños prometedores, y estos, a su vez, en el vaticinio de un nuevo orden para Calamburia.

Y de este modo, la noche de la final, mientras los habitantes del reino vitoreaban a los Taberneros, ganadores del Torneo, Kashiri, la Emperatriz Tenebrosa fue conjurada por las Zíngaras, secretas adoradoras de su poder.

Kashiri hizo acto de aparición, y los participantes del Torneo se prepararon para hacerle frente. Los primeros fueron los mismísimos Seres del Aire. Brisa jamás había visto en carne y hueso a la consorte de sus sueños; pensó, de este modo, que se trataba de un peligro diferente. Por desgracia, el poder de la Dama Celeste se hallaba influenciado por Kashiri, y ni ella, ni Siroco lograron detenerla. A un golpe de su báculo, los dos salieron despedidos.

A continuación, los Impromagos se lanzaron al ataque. Eme y Sirene ejecutaron un poder conjunto de parálisis y Kashiri quedó petrificada... durante unos segundos. Los pobres estudiantes no eran rival para una hechicera como ella, así que a estos también se los quitó de en medio.

Morgana se lanzó con su botella, dispuesta para el combate cuerpo a cuerpo, pero Kashiri respondió aprisionando su cuello, y casi estrangulándola, la arrojó de su camino.

Sólo Comosu, demostrando que era el Elegido, pudo llegar a detenerla durante un buen rato. Yo, que presenciaba la escena desde muy cerca, a punto estuvo de creer que la Emperatriz Tenebrosa había sido derrotada, pero no fue así. El poder de la marca en la

frente del Desterrado, símbolo heredado del Titán, era muy superior a la magia de Kashiri, pero ésta, conocedora del secreto guardado por Petequia durante años, reveló oportunamente el el padre de Comosu era el mismísimo rey Rodrigo. El muchacho perdió la concentración y cruzo la barrera creada por Adonis y Quasi para llegar a su majestad, mientras tanto, Kashiri avanzó hasta la Esencia.

Tras arrebatarla de los dedos trémulos de Ébedi, Kashiri colocó el frasco en sus labios y pronunció un juramento: “¡Con la esencia de la Divinidad escaparé del Inframundo y dominaré Calamburia!” Así dijo, y bebió.

¡Oh, Musas! ¡Tomad el control de mi ánimo, si os resulta posible, pues el miedo no me permite escribir con claridad! Kashiri bebió la Esencia. De nada sirvió que el Rey le recordase que los efectos del néctar del Titán solo eran efectivos para los poseedores de la C, pues Kashiri ya tenía la suya propia; aquella que Brisa, ahora llamada Ventisca, se había llevado consigo al escapar de Caelum. Los sueños de la Dama Celeste se habían hecho realidad. La Esencia de la Divinidad hizo efecto, y la Guardiana del Inframundo quedó liberada de su reino.

Las Zíngaras no tardaron en rendirle pleitesía. Siguió Morgana, que adivinó en Kashiri una regente más provechosa que los Reyes y dispuso el barco del Capitán Flick a la emperatriz. Petequia, por su parte, vio la oportunidad para expulsar a su hermana, de

modo que también se unió.

De este modo, Kashiri no tardó en marchar al mando de un ejército de fieles. Al otro lado quedaron quienes aún se aferraban al orden: los Impromagos, Taberneros y Portereros, todos bajo el gobierno de los Reyes.

La tierra de Calamburia se agita con la promesa de la batalla. El caos avanza imparable, mientras las fuerzas del orden preparan su defensa. Ni siquiera los dioses saben qué futuro aguarda a nuestro continente, y si será Kashiri o Urraca quienes ocupen el poder.

¿Qué más puedo decir yo, un humilde cronista? No me quedan palabras, ni ánimo. En mi cabeza creo en el bien, por supuesto. Sin embargo hay algo que se agita en el centro de mi corazón; una tentación que me aterra y me seduce a partes iguales: ¿y se Kashiri no es el verdadero mal? Sé que hay muchos secretos entre los antiguos participantes al Torneo, y presiento que aún quedan sorpresas reveladoras con las que esta trama, que ahora comienza, podría dar un giro drástico a los acontecimientos.

Sólo me queda una recomendación: que cada uno busque en su interior, elija un bando al que pertenecer, y que el destino conceda la victoria.

6 - 06. EL PODER DE LA CERVEZA

Todo el mundo sabía que Yangin era un habilidoso ladrón de bolsas. De vez en cuando,

el tabernero gustaba de sisar a los borrachines o a los despistados, y echar la culpa del hurto al primer rufián que se le cruzara por delante.

Cuando estaba sobrio, su maña para agarrar las monedas resultaba sorprendente, pero por extraño que parezca, Yangin era todavía mejor estando borracho. Quizás la cerveza eliminaba de su conciencia cualquier reparo, o tal vez era cuestión de mera fortuna, pero el caso era que el dueño de Las Dos Jarras robaba más y mejor con cuatro cervezas en el cuerpo. Por esa razón, Ebedi, su esposa, le obligó a beber como un loco justo antes de partir hacia el Bosque de la Desconexión. Esta vez no se trataba de robar a unos pobres incautos, sino de llevarse un artefacto de mucho valor, así que Yangin debía estar más beodo que nunca.

Cuando el carromato en el que viajaban los posaderos se detuvo frente al bosque, Yangin iba ya por la sexta pinta. Reía con cara de bobalicón y conversaba consigo mismo sobre asuntos ininteligibles. Ebedi centró su atención de dos bofetadas, y muy bajito, susurró a su oído lo que habían venido a hacer:

-Yangin, los naipes de las Zíngaras. Tienes que robarlos. ¿Lo has entendido?

Su esposo eructó. Ebedi le cruzó la cara otra vez.

-¡Los naipes, Yangin! Como hayas bebido más de la cuenta, te juro que...

-Eso nunca -respondió el otro, alzando su jarra-. Nunca se beb... se beb... se bebe más de la cuenta.

-¡Pues corre entonces! Yo intentaré distraer a los habitantes del bosque.

Yangin respondió con media docena de asentimientos, bajó de la carreta con dificultad y echó a correr haciendo eses. Ebedi se bajó después, armada con una jarra de madera en la diestra y una sartén en la zurda. Mientras su marido esquivaba árboles de milagro, y se perdía entre la espesura, la posadera se plantó en un claro del bosque, miró a su alrededor y profirió un grito amenazador:

-¡Venid, bichos del bosque!

Los árboles crujieron como si aquella ofensa les incumbiera. Siguieron multitud de carcajadas desde distintos puntos y, al poco, Ebedi se halló rodeada por un ejército de duendes, goblins y trasgos. Los siervos de las Zíngaras, aquellos que guardaban el lugar ante la aparición de intrusos, habían caído en la trampa. Ebedi había llamado su atención, para que Yangin pudiera robar sin ser molestado.

-Son muchos... -reconoció, al comprobar que cada vez la rodeaban más criaturas inmundas- Yangin, más te vale darte prisa, o sabrás lo que es bueno.

Y tras decir esto, se lanzó hacia sus enemigos como una bestia enfurecida. Los duendes la rodearon primero, pero se los quitó de encima a sartenazos. Los goblins, más astutos, intentaron caerle encima trepando por las ramas de los árboles, pero Ebedi, acostumbrada a lidiar contra filibusteros de toda calaña, tenía ojos en todas partes. También a estos dejó fuera de combate en una combinación de jarrazos y golpes de sartén.

Las criaturas del bosque, viendo que su rival era más poderosa de lo que parecía, se organizaron para el contraataque. Esta vez lo hicieron desde diferentes flancos. Ebedi, con la sartén abollada y la jarra algo quebrada, se preparó para responder.

-¡Yangin, malnacido, dónde estás! -gritó, consciente de que la situación se complicaba.

El recuerdo de su marido renovó sus ganas de repartir mamporros. Los siervos de las Zíngaras saltaron sobre ella. Ebedi logró quitarse a media docena, pero muchos más le cayeron desde todas partes, sepultándola bajo una montaña de seres verdes y narigudos.

Justo entonces, Yangin apareció por entre unos matorrales. Llevaba en sus manos un abanico de naipes, y se entretenía observando sus extraños dibujos.

-¡Mira que cartas más bonitas! -decía entre hipos- ¡Seguro que nos dan mucho dinero por ellas!

Ebedi reaccionó. Sacando fuerzas de donde no le quedaban, y con un rugido estremecedor, emergió bajo toda la montaña de goblins, duendes y trasgos, que salieron volando en todas direcciones. Buscó entonces a su marido, hasta encontrarle apoyado en un árbol. Seguía con la atención en los naipes, como si no fuera consciente del combate que se celebraba al su alrededor.

-¡Echa a correr, enclenque hijo de siete padres! -dijo, y azotó su trasero con la sartén.

Yangin pareció despertar. Dio un respingo y enfiló el sendero que conducía fuera del bosque, mientras hacía esfuerzo por mantener el equilibrio. Ebedi le siguió detrás,

quitándose de en medio a los enemigos que les seguían. De lejos, las hojas de los árboles trajeron un oscuro susurro: las Zíngaras se habían dado cuenta del robo, y lanzaban hechizos para encerrar a los Taberneros. Las ramas comenzaron a agitarse, y los troncos a doblarse, pero Yangin y Ébedi fintaban, saltaban y se escurrían para esquivarlos. De este modo lograron salir y alcanzar el carromato. Un ejército de seres les perseguía. Ebedi fustigó los caballos y éstos, a todo galope, consiguieron dejar atrás el lugar.

-¿Has robado todos los naipes? -Pregunto cuando se supo a salvo.

-Todos, querida.

-¿Todos?

-Toditos todos -aseguró Yangin entre risas.

-Bien. Eso debilitará a las Zíngaras durante un tiempo.

Después de un rato, los caballos se pusieron al trote. Sólo entonces, Ebedi se permitió una mirada de soslayo hacia su marido.

-Si es que... al final siempre haces bien las cosas -dijo con una media sonrisa.

-Se me ha acabado la cerveza, querida.

-No te preocupes, tendrás mucha, mucha más. Te la has ganado.

7 - 07. EL SECUESTRO DE LOS IMPROMAGOS

La torre de Skuchain se hallaba rodeada por un ejército de goblins. Los habitantes del Bosque Perdido de la Desconexión golpeaban sus muros con enormes mazas. A pesar de todas las defensas mágicas, las paredes ya comenzaban a resquebrajarse.

Petequia dirigía el ejército, marcando el ritmo del asedio mediante golpes de fusta.

Arriba, en la cúspide de la torre, el Archimago desfallecía. Su magia era poderosa, pero nada podía hacer contra miles de enemigos atacando al unísono.

Un poderoso ariete fue lanzado contra las puertas, y éstas cedieron. Los goblins entraron saltando, riendo y aullando. Destrozaron las librerías de manuscritos arcanos, los comedores y los dormitorios. Llenaron las salas de reuniones con su inmunda presencia, y fueron, uno a uno, conquistando los pisos en los que se resguardaban cientos de estudiantes de Impromagia. Los mejores alumnos intentaron contenerlos todo lo posible. El tiempo suficiente hasta la llegada de refuerzos.

Y lo lograron... durante un tiempo.

En efecto, los goblins fueron contenidos mediante hechizos de congelación y otras estrategias de los estudiantes, pero sus escasos conocimientos de magia apenas fueron rival para el poder contenido dentro de Comosu, el hijo de Petequia, autoproclamado “príncipe Comosu I de Calamburia”. La marca del Titán brillaba sobre su frente con más

fuerza que nunca, desatando una energía imposible de combatir. De este modo, Comosu rompió las barreras energéticas de los estudiantes y evitó todos los poderes de congelación. Avanzó piso a piso, sin que nadie fuera capaz de hacerle pararle.

En la penúltima planta, Eme y Sirene vigilaban la entrada a los aposentos del Archimago. La estudiante había protegido la estancia con media docena de conjuros de protección, pero sabía que ni siquiera eso lograría detener al Elegido.

-¡Eme! -gritó-, siento que Comosu se acerca. ¡No podremos pararle!

-Hay que dar más tiempo al Archimago. Está muy cansado. ¡Necesita recuperar fuerzas!

-¡Pero ya no conozco más hechizos! -reconoció Sirene- Estos no serán suficientes para detener a Comosu. Y si llega a la habitación del Archimago... él no podrá defenderse del Elegido y del ejército de Petequia a la vez. ¿Qué podemos hacer?

Eme se mordió los labios y tomó su varita con ambas manos. Siempre apretaba su varita cuando se ponía nervioso, o cuando tenía miedo. Intentó buscar en su memoria algo que sirviera, pero resultaba muy difícil pensar bajo tanta presión. Pero además él era siempre tan despistado. En aquel instante, a punto de enfrentarse a un combate abierto contra un enemigo superior, lamentó haberse distraído tanto durante las clases de defensa mágica.

Sí, siempre se distraía... distracción... una distracción...

-¡Provocar una distracción! -dijo, de forma tan repentina que Sirene dio un brinco-

Tenemos que engañar a Comosu. No podemos vencerle, pero le conocemos muy bien.
¿Recuerdas cuando jugábamos juntos?

-¡Claro que lo recuerdo! Comosu era nuestro amigo antes de esta guerra.

-¿Y a qué jugábamos, Sirene?

-Nos gustaba transformarle en animales. Pero ahora no podemos utilizar ese poder contra él. Es muy poderoso y lo resistirá.

-No hablo de transformarle a él, sino a mi.

-¿A ti? -Sirene arrugó el entrecejo.

-¡Vamos, apúntame con tu varita! Vas a transformarme en el Archimago. Así engañaremos a Comosu.

-¡Eme, no funcionará! Comosu se dará cuenta. El poder del Elegido puede detectar esos engaños.

-¿Y qué otra opción nos queda? Vamos, Sirene. Transfórmame.

Sirene torció el gesto, pero por el rabillo del ojo detectó cómo los goblins aporreaban la puerta de su habitación. No quedaba tiempo, así que tomó su varita, la agitó en el aire y formuló las palabras que componían en hechizo de transformación. Eme se notó cambiar. Empezó a crecer y a desarrollar barba. Un segundo antes de que los goblins echaran la puerta abajo, era idéntico al Archimago.

Tras una marea de criaturas verdes apareció Comosu. En su frente brillaba la marca del elegido. Caminó con toda paciencia, echando abajo cada una de las defensas mágicas. Sirene intentó hacerle frente, al igual que Eme, ahora oculto bajo su disfraz, pero de nada sirvió. Con un brusco movimiento de cabeza, Comosu desarmó a los dos Impromagos. A continuación se plantó frente a ellos.

-¡Archimago! -llamó- ¡He venido a por ti!

Eme intentó adoptar una postura regia y contestó:

-Pues aquí me tienes. Me rindo.

Sirene no decía ni una palabra. El miedo le impedía hablar. Comosu extendió el brazo para aferrar al falso Archimago, pero se detuvo a medio camino. Algo llamó su atención; una percepción. Entrecerró los ojos y observó con detenimiento.

-¿Archimago...?

-Soy yo -dijo Eme.

-No... no sé. Algo sucede.

-Comosu -intervino Sirene de repente, reuniendo el valor para hablar-. Es... es el Archimago, fíjate bien.

-No... no lo es -declaró el Elegido, contundente.

-Comosu -insistió Sirene-. Sí que es el Archimago. Por favor, Comosu. Sólo por esta vez... por el pasado.

El Elegido mantuvo un instante su expresión de enfado, pero luego la relajó. Algo se revolvía en su interior: el recuerdo de un pasado lejos de guerras, donde lo más importante era aguardar la llegada de sus amigos, los Impromagos. Los únicos que le visitaban en su destierro.

-Es... es cierto -dijo de repente-. Sí que es el Archimago. Vamos, salgamos de aquí. El ataque ha terminado.

Ordenó a los goblins que dejaran de destrozar el mobiliario y que abandonaran la torre. Así, escoltó a Eme y a Sirene fuera, donde Petequia esperaba junto al grueso del ejército.

-Mamá -llamó-. Ya tengo al Archimago. Venga, vámonos.

Petequia agitó su fusta y el ejército abandonó Skuchain. Sirene y Eme fueron encadenados y encerrados en un carromato. Los goblins pusieron rumbo suroeste, directos al próximo lugar a conquistar. En Skuchain, sin embargo, había quedado el verdadero Archimago, ahora con tiempo para descansar, recuperar fuerzas y prepararse para el contraataque.

-Comosu -llamó Sirene desde el carromato-. ¿Y ahora qué? ¿Donde nos lleváis?

-Seréis presentados a las Guardianas del Inframundo. Ahora sois sus prisioneros. Ya no podré ayudaros más. Tendréis que escapar vosotros solos.

Sirene resopló. Les aguardaba un destino incierto, pero al menos habían salvado Skuchain.

-Gracias, Comosu -susurró.

-De nada -respondió este, muy bajito-... amiga.

8 - 08. EL ESCAPE DEL INFRAMUNDO

Huyendo a todo correr, los Impromagos no tardaron en comprobar que se hallaban perdidos en el laberinto que eran los túneles del Inframundo. Ventisca les pisaba los talones. El aullido de sus maldiciones resonaba entre los muros como un presagio de muerte.

-¡Eme, estamos perdidos! -gritó Sirene, segura de que el Avatar del Caos no tardaría en darles alcance.

-¡Creo que ya hemos pasado por este corredor, Sirene! ¡Acabarán encerrándonos de nuevo, o algo peor!

Los dos estudiantes de Impromagia habían escapado gracias a Eme y a su suerte. Ni siquiera él sabía cómo, de forma misteriosa, la puerta de su celda se había abierto tras

recordar ciertas palabras mágicas, y lanzar un hechizo sin el apoyo de su varita; algo que, para un impromago, era imposible. Gracias a ese golpe de fortuna, ahora buscaban llegar hasta el exterior, con la esperanza de llamar la atención del Archimago y ser teletransportados hasta la torre arcana de Skuchain. Por desgracia, no había ninguna indicación que pudiera guiarles en el reino de las tinieblas, ni conocían la salida.

Al fin, tras elegir al azar su rumbo en innumerables cruces, llegaron a una amplia caverna. Para su desgracia, al otro lado les aguardaba Kashiri. Intentaron dar media vuelta, pero no tardaron en comprobar que Ventisca les cerraba el paso.

Estaban acorralados.

-¡Qué hacemos ahora! -dijo Eme, consciente de que, sin sus varitas, tendrían la batalla perdida contra las Guardianas.

Sirene abrió la boca para contestar, pero sus palabras fueron interrumpidas por la autoritaria voz de la Emperatriz Tenebrosa.

-¡Impromagos! Habéis colmado mi paciencia. He sido benevolente hasta ahora. Pretendía encerraros hasta que comprendierais que no sirve de nada pelear junto a las fuerzas del orden. Quería teneros de mi lado, pues vuestra magia es poderosa... pero se ha terminado el tiempo de las negociaciones, y de intentar escapar. ¡Elegid! O formáis parte de mi ejército, o pereceréis en estas cuevas, y vuestras almas pasarán a formar parte de mi colección.

-¡Jamás te serviremos! -declaró Sirene, resuelta.

-¡Eso! -dijo Eme, sacando el valor de un rincón desconocido para sí mismo.

Kashiri sonrió de medio lado.

-Así sea. ¡Preparaos, estos son vuestros últimos instantes de vida!

Alzó su báculo y, al instante, el suelo se resquebrajó con el lamento de mil condenados. Los muertos despertaban de su tormento, y se levantaban de la tierra para despedazar a los estudiantes de Skuchain.

Eme y Sirene no podían imaginar un final más aterrador que el que les aguardaba. Pero de repente, la joven estudiante percibió que algo más aparecía por una de las grietas: una mota de polvo que, a gran velocidad, comenzó a unirse a otras tantas para crear una pelota.

-¡Pelusín! -reconoció.

La criatura emitió un pitido a modo de saludo y, acto seguido, aparecieron junto a ella las dos varitas de los Impromagos. De algún modo, la mascota de Sirene había pasado desapercibida ante las Guardianas del Inframundo, y se había hecho con ellas.

Los Impromagos tomaron las varitas. Un ejército de muertos vivientes les rodeaba.

-¡Sirene, abrámonos paso! -dijo Eme- Debemos hallarnos muy cerca de la salida.

-¡Sé qué conjuro debemos utilizar!

No hizo falta que dijera su nombre. Eme sabía a la perfección a cuál se refería. Ambos realizaron los mismos movimientos de varita y pronunciaron las mismas palabras:

-¡Manum Cárcerem!

Un pasillo de almas en pena quedó paralizado y cayó fuera de combate. Los Impromagos pasaron a su través. Ahora, con los poderes de su varita, Sirene conocía a la perfección qué rumbo debían tomar. Sin embargo, las Guardianas no iban a dejarles salir por las buenas. Ventisca apareció en la caverna, rodeada por un vendaval de tierra y piedras. Alzó los brazos y dirigió un golpe de viento hacia los dos estudiantes, que fueron elevados por los aires y lanzados contra una de las paredes.

-¿Acaso pensabais escapar? -se carcajeó Kashiri, al otro lado- ¡Débiles! ¡Yo os enseñaré magia de verdad!

Apuntó su báculo y susurró unas palabras estremecedoras. Un rayo negro cruzó la caverna, aniquilando a los no muertos con los que se topaba, directo a los Impromagos. Y aunque Sirene y Eme tuvieron tiempo de conjurar una esfera protectora, la descarga de oscuridad se abrazó a ella dividiéndose en multitud de ramificaciones.

-¡Tenemos que contraatacar, Eme! -Sirene sujetaba su varita con las dos manos; tal era la fuerza de la magia de Kashiri.

-De acuerdo. Lo haremos mediante nuestro conjuro más poderoso. ¿Preparada?

-¡Preparada!

Formularon las palabras de su hechizo final, realizaron los mismos movimientos, pero...

-¡Eme, tienes la varita al revés!

-¿Qué...?

Un chisporroteo de energía les envolvió al instante, desencadenando un conjuro totalmente diferente, inesperado...

Desparecieron.

Se materializaron un segundo después, en las orillas del Kal - a - Mar, cerca de la isla Kalzaria. El sol brillaba a lo lejos, sobre un mar tranquilo y despejado.

-¡Eme! ¿qué conjuro has lanzado?

-Pues... no lo sé con seguridad. Pero estamos a salvo, ¿no?

-¡Oh no! -Sirene buscaba a su alrededor- ¡Pelusín! ¿Dónde está?

-Ha debido... quedarse en el Inframundo -a Eme le temblaba la voz.

El conjuro les había salvado, pero a un coste demasiado grande.

-Tenemos que ir por él. ¡Hay que recuperarlo! -dijo Sirene- Vamos, Eme, repitamos el conjuro.

-Me temo que, de momento, debemos concentrarnos en asuntos más importantes.
¡Mira!

Y, apuntando con su varita al mar, señaló un punto en el que la línea del horizonte quedaba rota por una mancha parduzca. Eran cientos de naves pirata, navegando desde Kalzaria en dirección al continente de Calamburia. Una nueva batalla se preparaba.

9 - 09. CON CIEN NAVES PIRATA

Había que estar mal de la cabeza para desafiar el poder de la reina Urraca.

Sólo un loco se atrevería a conducir un ejército hasta la misma capital de Calamburia, Instántalor, donde su alteza se resguardaba tras una muralla de quince metros de alto y cuatro de espesor. Nadie se había atrevido jamás a desafiar su poder, pero mucho menos siguiendo un plan tan ilógico como un ataque por el río.

El río que alcanzaba Instántalor era estrecho y, aunque navegable, no dejaba espacio para maniobrar. Elinconsciente que introdujera sus naves en aquel curso estaba destinado a una encerrona, o era un loco, o tenía nublado el sentido.

Al capitán Flick le afectaban los dos males. De pie sobre el bauprés, dirigiendo la nave capitana de una flota de corsarios, filibusteros y bucaneros, el capitán lanzaba gritos de

guerra con un alfanje en su diestra, mientras su mano zurda sujetaba una botella de ron a medio vaciar.

Estaba borracho, muy borracho; y aún más loco, pues desoyendo los consejos de su hija, y de la propia Emperatriz Tenebrosa, Flick, entusiasmado con sus cien naves, se había adentrado directo a la conquista de la capital. Ya celebraba su pronta victoria, sin saber que Urraca le aguardaba a la orilla de Instántalor.

Sobre el palo mayor, en el puesto de vigía, Morgana avistaba el horizonte a través del alza de su trabuco. Su larga cabellera rubia se rebelaba contra los designios del viento; y su cuerpo, semejante al de una reina amazona, mantenía una tensión palpitante. Morgana no había bebido ni una pizca de alcohol, y sus sentidos agudizados le advertían de lo peligroso de su empresa. Urraca no era una reina para tomarse a la ligera. Sin embargo, y en su caso, lo que le había movido era el deseo de la aventura, la posibilidad de salir de Kalzaria, abandonar la tierra firme y domeñar las cuadernas de un barco. Necesitaba volver a navegar, aunque hacerlo significara su muerte.

-Qué diablos... -musitó, con los dientes apretados, mientras Instántalor estaba cada vez más próxima- Si he de morir, que sea a bordo de una nave. Y luego, alzando la voz, gritó:

-¡La ciudad está a menos de cien metros, padre!

-¡Cargad los cañones! -vociferó Flick.

Tragó un buche de ron, eructó y dejó el bauprés para hacerse con uno de los cañones de estribor. Él mismo introdujo la bala y encendió la mecha. Su disparo fue la señal

para las naves que le seguían. Al momento, todas abrieron fuego. La potencia de los cañones hizo que se bambolearan sobre las aguas de aquel estrecho río. La muralla de Instántalor saltó en pedazos, lanzando una lluvia de cascotes sobre la orilla. Por detrás de ésta, algunas de las casas fueron alcanzadas y derrumbadas. Flick dejó salir una ronca carcajada.

-Acercad las naves al muelle y preparad una segunda salva -ordenó a sus hombres.

Pero los marineros no tuvieron tiempo de obedecer. Desde Instántalor llegó un grito de batalla tan intenso como el que se escuchaba sobre la flota pirata. La guardia de la ciudad, comandada por Urraca y el rey Rodrigo, tomaba posiciones en los muelles tras una hiera de catapultas.

Flick frunció el ceño, consciente de lo que se le venía encima. Las bolas de catapulta estaban impregnadas con aceite, que prendió al aplicársele una antorcha. Urraca alzó la mano con suavidad y, en un instante, el cielo se llenó con un millar de bolas de fuego.

-¡A resguardo todo el mundo! -gritó Flick, un segundo antes de que los proyectiles alcanzaran la cubierta.

La nave capitana, y todas las que la rodeaban, se incendiaron.

-¡Que mil demonios me lleven! -maldijo el capitán- ¿Tan pronto voy a perder una segunda nave?

A su alrededor todo se prendía. Los marineros corrían a por cubos de agua o, perdida

toda esperanza, se lanzaban por la borda. ¿Qué podía hacerse?

-¡Al abordaje! -escuchó de repente.

Morgana, negándose a dar todo por perdido, abandonaba la nave balanceándose desde un cabo.

-¿Abordar el puerto? ¿Se dice así? -Flick estaba algo confuso.

-¡Qué mas da, padre! ¡La batalla no ha terminado! -Con una ágil pirueta, Morgana cayó sobre tierra firme.

Flick frunció el ceño, pero no tardó en demudar el rostro y transformar la incertidumbre en otra de sus broncas carcajadas.

-¡Por mis botas, claro que no hemos perdido! -dio otro trago al ron y luego, dirigiéndose a sus hombres, dijo- ¡Salid de la nave, rufianes, ratas de bañera! La victoria está a nuestro alcance. Pienso abordar ese puerto, si es que es así como se dice. La reina Urraca danzará en el camarote de mi tercer barco. ¡Voto a tal que así será! Corred, malandrines, o las llamas os quemarán el trasero.

Volvió a reír y saltó por la borda, directo al río. Una vez en tierra, apuntó su alfanje a la ciudad. Le rebasaron quinientos piratas, empapados y armados, Que llegaban desde el río dispuestos a enfrentarse a la guardia de la reina Urraca.

Ésta, a lo lejos, no alteró ni un músculo en su rostro. No tenía miedo de todas aquellas alimañas.

Aquella iba a ser una batalla larga, dura y sin un claro ganador, Flick lo sabía.

Precisamente, era eso lo que le gustaba de la vida.

10 - 10. POR AMOR AL CIELO

Los porteros, Adonis y Quasi, jamás se habían enfrentado a un enemigo de calidad. Las Puertas del Este no habían contenido más que alguna partida de bandidos ocasional. Por tanto, y a pesar de las interminables horas que ambos habían destinado a la vigilancia, ninguno conocía el alcance de su poder.

Guardar la Puerta les proporcionaba ciertas habilidades sobrenaturales, pues el lugar había sido construido, en parte, mediante los hechizos del Archimago. Ninguno podía envejecer, y disfrutaban de ciertas habilidades telepáticas gracias a las cuales mantenían largas y triviales conversaciones sobre el estado de las dunas en el desierto, la cantidad de horas que tenía el día, o cuántas nubes recorrían el cielo.

Sin embargo, cuando el ejército de no-muertos encabezado por la Emperatriz Tenebrosa dibujó una línea gris en el horizonte, los dos Porteros comprendieron que había llegado la hora de la verdad. Al fin iban a ganarse su puesto.

Por desgracia, ninguno tenía un manual de instrucciones sobre el poder de su emplazamiento. No había forma de averiguar cómo defenderse contra todo un ejército de cadáveres andantes.

Mientras el enemigo salvaba una duna tras otra, los vigilantes mantuvieron una rauda conversación mental:

-¡Adonis!

-¿Sí, Quasi?

-¿Cómo vamos a quitarnos todo ese ejército de en medio?

-Estoy pensando, Quasi. Esta puerta debería proporcionarnos el poder necesario para hacerlo.

-Ya, ya... ¡pero cómo! Quiero decir... ¿qué hacemos?

-Pues no sé, quizás con pensarlo sea suficiente. Igual que hacemos cuando nos atacan los bandidos.

-No puede ser tan fácil, Adonis. ¿Pensamos en quitárnoslos de encima y ya está? ¿Desaparecen sin más?

-Pues sí, desaparecen sin más.

El ejército de Kashiri estaba cada vez más cerca. La Emperatriz iba a la cabeza, esbozando una media sonrisa, como si ya percibiera la victoria. Conquistar la Puerta del Este era un objetivo de gran importancia. Aquél era el último bastión antes de alcanzar el palacio de la reina Urraca.

-¡Adonis, qué hacemos! Están muy cerca.

-No se me ocurre nada, Quasi. Intentemos detenerlos con el pensamiento, como hacemos siempre.

-Entonces, ¿lo pensamos sin más?

-Sí, lo pensamos sin más. ¡Vamos!

A una señal de sus mentes, ejercitadas durante años para trabajar al unísono, la Puerta del Este quedó protegida por una gigantesca muralla de energía. De la muralla empezaron a surgir relámpagos de color rojo iridiscente que, cayendo sobre los cuerpos de los no-muertos, los reducían a cenizas en un segundo.

Kashiri apretó los dientes de ira. Aferró su báculo con ambas manos y lanzó el poderoso hechizo de Aniquilación, pero, para su sorpresa, éste dio contra el muro y se disipó sin ningún efecto.

-¡Lo logramos, Quasi! ¡Te lo dije! -Pensó Adonis.

-Me lo dijiste, es cierto. Me lo dijiste

-No respondas. No digas nada. Sólo mantente concentrado. Así los venceremos.

Los cadáveres se desintegraban por la fuerza de los rayos, y aquellos que llegaban hasta el muro, también desaparecían sólo con tocarlo. Kashiri estaba ciega de ira. ¿Sería posible que aquellos dos Porteros vencieran a todo su ejercito? ¡No, no podía ser! ¿Pero cómo salvar sus defensas? ¿Cómo?

-¡Ventisca! -elevó un grito al cielo; a los nubarrones grises que ya se formaban encima de su cabeza.

Las nubes se enroscaron en una espiral; de su epicentro surgió el Avatar del Caos, Ventisca. Sus ropas se agitaban a merced de un vendaval iracundo. Descendió de las alturas lentamente, con su vista clavada en los Porteros. Adonis reforzó su concentración, con la esperanza de que la Puerta les protegiera de un enemigo volador. Quasi, sin embargo, quedó petrificado.

Allí estaba. El sueño de tantos días de guardia, su adorada Brisa, descendía al fin de los cielos. Estaba cambiada, muy cambiada, pero continuaba igual de hermosa. El corazón empezó a latirle con fuerza, como si luchara por escapar del pecho, y su mente, hasta entonces concentrada en la defensa, visualizó un sólo pensamiento. El de la Dama Celeste, el único amor que había tenido en la vida.

El muro de energía parpadeó.

-¡Quasi, concéntrate! -gritaron los pensamientos de Adonis.

Pero fue demasiado tarde, Kashiri, rauda, aprovechó aquel despiste para lanzar toda su furia. Un nuevo hechizo de Aniquilación hizo pedazos la defensa, y los muertos vivientes invadieron la Puerta del Este.

-¡Quasi! -llamó Adonis, mientras se lo llevaban en andas- ¿Qué te ha sucedido? Hemos fallado a la reina, compañero... ¡amigo! ¡Hemos perdido nuestro hogar!

Pero el otro no respondió. Ya no escuchaba a su compañero. La Puerta del Este había caído, y con ella, se había cortado el poder de la telepatía. El don de la longevidad también desapareció, de forma que Quasi empezó a notar que los estragos de la vejez se apoderaban de sus miembros. Sin embargo no le prestó atención. Nada le importaba ya. Su rostro, cada vez más lleno de arrugas, se había transformado en la viva imagen de la pena. Sus labios, cuarteados y descoloridos, musitaron una sola frase:

-Brisa... ¿qué te ha ocurrido?

11 - 11. EL VALOR DE UNA HERMANA

-¡Mamá! -gritó Comosu- ¡Los árboles se caen! ¡Se caen, mamá!

-¡Corre, hijo! -apremió Petequia- ¡sigue hacia el interior del bosque!

Tomó su mano y tiró de él. Frente a los Desterrados, las profundidades del Bosque Perdido de la Desconexión les ofrecía el último de los escondrijos. De nada había

servido que un ejército de goblins y duendes se plantara frente a su casa, dispuesto a contener los ejércitos de Urraca. Una lluvia de flechas de los arqueros, y el estruendoso ataque de la caballería los había arrasado en poco tiempo. Después, el ejército lanzó la infantería pesada: hombres armados con grandes hachas, que comenzaron a derribar el bosque árbol por árbol. La reina no iba a consentir que un lugar como aquel sirviera de refugio a las fuerzas del caos, y con los zíngaros desaparecidos, el Bosque Perdido de la Conexión no disponía de magia arcana con la que protegerse.

No era más que un bosque normal, igual a cualquier otro, y por tanto, podía talarse hasta reducirlo a una montaña de astillas.

Allí donde la infantería no llegaba, eran las catapultas las que arrasaban con todo. Sus bolas incendiadas destruían hectáreas al completo, de tal forma que el bosque, en sí mismo, se transformaba en un infierno para sus habitantes.

Así y todo, Petequia guardaba una pequeña esperanza. El bosque era muy espeso, y las criaturas que lo habitaban podrían ofrecer resistencia en las tierras que conocían bien. Con esta idea alcanzó su centro. Allí, alrededor de una tumba de marfil en la que descansaban los restos del patriarca zíngaro, Petequia reagrupó a los pocos goblins, trasgos y duendes que quedaban. Levantaron una empalizada alrededor de aquel lugar sagrado y, portando las últimas armas que les quedaban, se dispusieron a enarbolar la última defensa.

-Comosu -susurró a su hijo, mientras las botas de los soldados se hallaban cada vez más cercanas-, ¿dónde está tu poder, hijo? ¿Dónde lo has guardado?

-No puedo sacarlo, mamá. No contra mi padre -respondió éste con cara apenada.

Petequia desvió la mirada hacia la marca en su frente, aquélla que le identificaba como uno de los elegidos del Titán. Como su guardaba un gran poder en su interior, pero su bondad era todavía más fuerte. Se había pasado toda la vida buscando a su padre, y tras descubrir que no era otro que el rey Rodrigo, se veía incapaz de combatir contra las fuerzas de Urraca.

-Ojalá pudieras, hijo. Si fueras capaz de sacar un poquito de toda esa energía, sólo una pizca. ¿No amas el bosque? ¿Es que no te importa que se destruya?

-Sí lo amo, mamá. Pero es que... ¿por qué no me lo dijiste antes? ¿Por qué me ocultaste que mi papá era el Rey?

-Las cosas no son siempre tan fáciles, Como su. Yo...

Le detuvo un terrible estruendo. Una de las bolas de catapulta había caído atravesando las copas de los árboles, e incendiado el muro de empalizada con el que pretendían defenderse. Los goblins huyeron despavoridos, sólo para encontrarse con una legión de soldados imperiales que, espadas en mano, les dieron caza en unos pocos minutos. El aire se llenó con el crepitar de las llamas, el grito de los seres del bosque y, al fin, un pavoroso silencio.

Al poco, Urraca se abrió paso entre un millar de soldados. Caminaba orgullosa; parecía incluso más alta que los árboles que la rodeaban. Se colocó en vanguardia, y desde allí, saboreó el instante de su victoria. Sólo Petequia y Como su quedaban vivos, de pie

sobre la tumba centenaria del gran Zíngaro.

-Hola, hermana -dijo la reina, sonriente.

-¡Vamos, mátame! ¿A qué esperas?

-Sabes que no voy a hacer eso.

Urraca observó a Comosu de reajo, y entonces Petequia lo comprendió todo. La Reina no iba a matarla, eso desataría la rabia del Elegido. Era mejor mantener al muchacho tranquilo, sin sobresaltos.

-¡Cobarde! -escupió la Desterrada.

-Astuta, querrás decir. Siempre he sido más lista que tú, Petequia. En esta guerra te has equivocado de bando. Pero no te preocupes, yo voy a remediar eso.

Y después, dirigiéndose a su hijo, añadió:

-Comosu, sé que quieres ver al Rey. Él también desea encontrarse contigo. ¿Quieres venir a la ciudad?

-¡Sí! -dijo el otro, permitiendo que la emoción le dominara.

-Estupendo. Pues vámonos.

Hizo un gesto a sus hombres, que rodearon a Petequia, la ataron de pies y manos y la echaron sobre un caballo. Sin embargo, no hizo falta hacer lo mismo con Comosu. El pequeño hijo del rey se introdujo entre los soldados observando sus armaduras y sus espadas todavía ensangrentadas, semejante a quien descubre un mundo nuevo. Y cuando alguno de aquellos hombres le sonrió, él respondió al saludo con inocencia, ajeno a todo mal. Feliz.

Volvería a encontrarse con su padre, ¿qué más podía pedir?

12 - 12. LA TUMBA DEL ZÍNGARO

Nadie habría imaginado que, una vez conquistado el Bosque Perdido de la Desconexión, la reina Urraca tendría problemas para salir de aquel lugar. Los soldados de Instántalor vigilaban cada rincón. La Reina, confiada, llevaba presa a su hermana Petequia, mientras Comosu charlaba con los soldados como si nada ocurriera, e imaginando su futuro encuentro con el Rey Rodrigo.

Sí, resultaba imposible esperar un nuevo ataque. Pero para Kálaba, Dulce, Garth y todos los zíngaros que les acompañaban, la invasión del bosque, de su bosque, era un acto que debía pagarse con la muerte.

De este modo, cuando el ejército de Instántalor se disponía a dejar el bosque, los árboles comenzaron a retorcerse y a susurrar; a tomar vida y conciencia, impulsados

por la magia arcana que desataban Kálaba y Dulce. Los hombres de Instántalor, aquéllos que habían acorralado a los Desterrados, se vieron a sí mismos rodeados por los zíngaros que mandaba Garth, los auténticos dueños de aquellas tierras. Les habían hecho caer en su propia trampa.

Por un instante, Urraca sintió que su vida corría peligro. Cuando todos aquellos gitanos se lanzaron contra un ejército imperial desconcertado, y que veía su paso impedido por cientos de raíces y ramas que se entrelazaban a su alrededor, creyó que tendrían la batalla perdida. Sin embargo, su cabeza no tardó en urdir un plan.

-¡Capitán! -gritó- Todo el ejército al centro del bosque.

-Pero señora -se disculpó el aludido-. El bosque es propiedad de los zíngaros. Si entramos, nos acorralarán y darán muerte. Debemos alcanzar la linde y pelear en campo abierto. Sólo de este modo seremos capaces de...

-¿Cuestiones mis órdenes? -dijo Urraca; en sus ojos brillaban sendas ascuas.

-No, mi señora.

-Pues entonces, todo el ejército al centro del bosque. ¡Ahora!

El capitán dio la orden y los soldados se retiraron. Los árboles les cortaban el camino, y allí donde las ramas formaban un sendero sin salida, los zíngaros, con Garth a la cabeza, aparecían para cortarles el paso y darles muerte. Sólo un tercio del ejército logró alcanzar el centro. Estaban aterrorizados; una sombra de muerte se cernía sobre ellos. No obstante, Urraca parecía muy segura de sus actos. Ordenó que nadie moviera

un músculo hasta que los zíngaros llegaran. Sólo cuando estuvieron totalmente rodeados, la Reina dio un nuevo mandato.

-¡Hombres, atacad la tumba del patriarca Zíngaro!

Allí, estaba, justo en el centro del Bosque Perdido, el sepulcro de Arlando, el gran padre de todos los zíngaros, labrado en marfil y cubierto de enredadera. Cientos de soldados lo amenazaron con sus armas. Kálaba, aterrada, ordenó a los zíngaros que se detuvieran.

-¡Se terminó la batalla, Kálaba! -gritó la Reina; su voz resonó entre los árboles con un eco estremecedor- Si dais un paso más, ordenaré destruir la tumba de vuestro patriarca. No quedará nada en pie.

-Urraca -se adelantó Kálaba- Si tocas un centímetro de esa tumba, ninguno saldréis con vida de aquí. Os arrancaremos el corazón. Lo juro.

La Reina sonrió de medio lado. En cuestión de amenazas, nadie estaba a su altura.

-¿Te atreves a desafiarme? Cuán equivocada estás, Kálaba. Una Reina conoce bien a su pueblo, por eso sé que esta tumba es sagrada para vosotros. Anheláis despertar a vuestro patriarca por encima de todo. Pero dime, ¿cómo lo conseguirás si yo incinero sus restos?

Kálaba no supo qué contestar. Sus ojos, vidriosos, no se apartaban del sepulcro en el

que Arnaldo dormía el eterno sueño. En efecto, algún día habrían de encontrar la forma de resucitarle, y así devolver a los zíngaros la honra que se merecían.

-No le hagas nada a la tumba. Haremos lo que ordenes. Recuerda que en pasado fuimos aliados, recurriste a nosotros para conseguir tu rein...

-¡Calla! -dijo Urraca.

Odiaba que trajeran a su memoria cómo había logrado convertirse en reina. En su interior, se estremeció al imaginar la figura del rey Rodrigo. Le había dejado en el Instántalor, al cuidado del Palacio de Ámbar. En las últimas semanas, Rodrigo, verdadero heredero del trono, había recuperado parte de su lucidez. ¿Y si terminaba recordando quién era y a quién amaba?; esta vez, Urraca ya no tendría a los zíngaros para volver a hechizarlo. Había perdido un aliado potencial, pero era más importante ganar la guerra.

-¡Deponed las armas y no tocaré a vuestro patriarca!

Los zíngaros obedecieron. La Reina ordenó tomarlos como prisioneros. Después, habló a Kálaba.

-Ha sido un error intentar arrinconarnos en vuestra casa, Kálaba. Hay en ella demasiadas cosas que amáis. Cuando alguien siente afecto por lo que le rodea, no puede ganar una batalla.

-Tú has ganado, Urraca.

-Dos batallas en el mismo lugar. Pero... ¡espera! -su ejército se detuvo-. Tú sola no has comandado a los zíngaros, Kálaba.

Miró a su alrededor. Allí, entre los prisioneros, notó una ausencia.

-¿Dónde está la Sombra de Medianoche?

-No lo sé. Lo juro -respondió Kálaba.

Urraca apretó los dientes. Estaba tan ocupada apresando a los zíngaros que se le había olvidado uno de los más peligrosos.

-¡Garth! -gritó- ¡Sal de donde estés, tú solo no puedes hacer nada para salvar a tu familia!

No hubo respuesta. Kálaba, arrodillada junto a la Reina, vio como a ésta se le ensombrecía el rostro.

-Por favor, no ataques la tumba. Prometiste...

-¡¿Por quién me tomas?! -gritó Urraca- Prometí que no haría nada a vuestra tumba y lo cumpliré. Sin embargo...

Su mirada recorrió a los prisioneros, hasta que halló a Dulce.

-Cada hombre y mujer tiene un punto débil -susurró.

Garth respetaba los huesos del Patriarca, pero no había nada más importante para él

que su hermana, Dulce. Urraca lo sabía.

Se retiró la capa, dejando ver la empuñadura de una daga. La desenfundó, caminó hasta la joven y acercó el filo a su pecho.

-¡Garth, muéstrate!

El bosque le devolvió un silencio estremecedor. Urraca arrugó el entrecejo.

-A mí nadie me desafía -musitó, dirigiéndose a Dulce, justo antes de clavar la daga en el centro de su pecho.

Entre los prisioneros se extendió un grito de pavor. Dulce cayó; la hierba a su alrededor no tardó en quedar manchada de carmesí.

-Vámonos -mandó la Reina a su capitán-. Llevamos demasiados prisioneros como para organizar una partida de rastreo. Ese maldito zíngaro aparecerá tarde o temprano.

Y así, el ejército de Instántalor abandonó el Bosque Perdido de la Desconexión.

Sólo cuando todo quedó en silencio, una sombra emergió de entre los arbustos. Garth, muy despacio, se aproximó al cuerpo de Dulce y posó dos dedos sobre su cuello. En el rostro de la Sombra brillaban los surcos de las lágrimas.

-Estás viva -dijo, con la voz rota por la emoción- Aún estás viva...

Cuando Yangin, dueño de la taberna Las Dos Jarras, propuso a su esposa colarse en el reino del Inframundo, ésta le sopló una bofetada que le dejó marca durante una semana. ¿Había estado bebiendo más de la cuenta, para variar? Enfrentarse a campo abierto era relativamente sencillo; ella, Ébedi Turuncu, no tenía problemas para abatir oleadas de enemigos a sartenazo limpio. Sin embargo, el Inframundo era un lugar peligroso. La Emperatriz Tenebrosa tenía ojos en todas partes.

-Qué poco confías en mis habilidades, cariño -insistió Yangin- ¿Ya no recuerdas cómo logramos robar los naipes de las Zingaras? Aquello nos salió redondo.

-¿Redondo? -Ébedi amagó otro guantazo- Casi me matan todos esos bichos del bosque, mientras tú, borracho perdido, te abrazabas a los árboles. Qué poco me cuidas, Yangin.

-Como si tú demandaras cuidados.

-¿Qué has querido decir? -Ébedi enarcó una ceja.

-No, nada.

Ébedi se cruzó de brazos. Estaba decidido. Jamás descendería al Inframundo. No. Nunca lo haría. Bajo ningún concepto.

Nunca, nunca, nunca jamás.

Pero al final, allí estaba, arrastrándose por aquellos túneles llenos de vapores sulfurosos, linterna en mano, y siguiendo el culo de Yangin. ¿Cómo la había

convencido? ¿Cómo, en el nombre del Titán, había logrado persuadirla para descender a ese maldito lugar? No recordaba en qué punto de la conversación había cedido. Sus pensamientos se materializaron.

-No sé qué puñetas hago aquí, Yangin.

-¡Calla! -susurró el otro- Estamos llegando a la cámara de Kashiri. Pronto tendremos su vara al alcance de la mano. ¿Sabes lo que eso significa?

-A mí sólo me importa que la taberna no quede desatendida. Pero aquí me tienes, justo detrás de ti. Y eso es lo que pretendo averiguar. Por qué voy siguiéndote a todas partes. Cómo me convences.

-¡Poder, Ébedi! La vara significa mucho poder. Pero no pienso usarla... no

Yangin crispó los dedos, igual que si ya tuviera el objeto en sus manos.

-Voy a venderla por un montón de dinero. Algún loco habrá que la compre.

-¿Quién va a querer eso?! -explotó Ébedi.

Quiso iniciar una retahíla de improperios, pero Yangin la detuvo con un gesto de la mano.

-Ahí está.

Frente a ellos se abría una caverna espaciosa, perlada de estalactitas y estalagmitas. Al

fondo se erigía un enorme trono de piedra. Kashiri dormía en él. A su lado, había una vara de color negro, con una discreta decoración en la punta.

Yangin se frotó los dedos.

-Mírala, qué hermosa -dijo sin parpadear.

-Espero que te refieras a la vara -refunfuñó Ébedi.

-Claro... a la vara... Voy por ella. Tú vigila.

El tabernero se puso a gatas y, muy despacito, avanzó en dirección al trono. Ébedi, de guardia en la entrada a la caverna, apretó los dientes invadida por la tensión.

-Como falles... -dijo para sí- Como se te ocurra fallar, Yangin. No va haber muerte que te libre de mí.

Al fin, el tabernero alcanzó el trono. Se deslizó por uno de los laterales y estiró la mano para alcanzar la vara. Sus dedos ya habían acariciado aquel poderoso objeto cuando, de repente, Kashiri abrió los ojos de golpe. Había una sonrisa en sus labios.

-Has caído en la trampa, Tabernero -declaró, antes de aferrar su vara.

Yangin se puso en pie de un salto.

-¡Ébedi, cambio de planes! ¡Nos vamos corriendo de aquí!

-¡Te lo dije, hijo de mil padres! ¡Te dije que esto era mala idea! -rugió Ébedi, al otro lado de la caverna.

Dio media vuelta y se remangó la falda, dispuesta a escapar a todo correr, pero la sombra de Ventisca le cerró el paso. El Avatar del Caos observó a la tabernera adoptando el gesto de quien ya saborea la victoria.

-Aquí termina vuestro viaje -las palabras de Ventisca fueron transportadas por una corriente de aire cálido que, sin embargo, causó en Ébedi un escalofrío.

Estaban perdidos. Ella, sin embargo, sólo recordó su promesa. Moriría allí, sí, pero en cuanto las Guardianas les volatilizaran, se cuidaría de machacar el alma de su marido por toda la eternidad.

Se dispuso a la muerte, pero justo cuando Kashiri y Ventisca les tenían atrapados,

Ébedi observó que se aproximaba a ella una especie de bola de pelo sucia y desgredada. Aquella pelota, sin embargo, le causó cierta empatía. Había algo familiar en ella, algo muy cercano. La pelota señaló una grieta en la pared moviendo sus ojillos tristes, y luego se introdujo rodando por ella. Ébedi reaccionó empujada por un presentimiento.

-¡Por aquí, Yangin!

Los dos taberneros se colaron por la grieta antes de que Kashiri y Ventisca les

alcanzaran. Así dieron a un túnel secundario y medio derruido que, tras un buen tramo, les condujo al exterior. El contacto con la luz del sol hizo que Ébedi soltara una carcajada. Yangin bailaba de alegría.

-¡Qué suerte! -dijo él, mientras observaba de reojo la salida, para vigilar que nadie les siguiera- ¿Cómo has dado con este atajo?

-Yo no he sido -Ébedi se aproximó a aquella bola de pelusa y la tomó-. Ha sido esta... esta extraña cosa. No parece un habitante del Inframundo. Casi podría afirmar que, de algún modo, me pertenece.

14 - 14. LA TORMENTA QUE PRECEDE...

El plan de la reina Urraca, después de tomar a los zíngaros como rehenes, era conducirlos hasta la torre arcana de Skuchain, donde el Archimago sabría cómo mantenerles a buen recaudo, pues nada podían las prisiones corrientes contra aquellos hacedores de magia.

El viaje desde el Bosque fue largo y tortuoso para los prisioneros, sin embargo, había una chispa en los ojos de Kálaba que a la Reina no gustaba. Era como si la zíngara se estuviese guardando una estrategia. Urraca sabía que Garth, la Sombra de Medianoche, les seguía, ¿Pero qué podía hacer contra todo un ejército de soldados bien adiestrados? No, él no podía hacerles nada.

Sin embargo resulta curioso cómo, en algunas ocasiones, una persona se deja engañar por una situación favorable. Así ocurrió cuando, tras una semana de viaje, el ejército

divisó la torre de Skuchain. El lugar se hallaba en un silencio extraño, reverencial. Las puertas de la torre se abrieron.

Eme y Sirene, los estudiantes más aventajados de la escuela, salieron a recibir a los prisioneros. La guerra les había hecho madurar antes de tiempo, y aunque apenas alcanzaban la adolescencia, ya sabían manejar situaciones tan complicadas como aquella. Urraca, sin embargo, quiso asegurarse.

-Espero que sepáis cómo cuidarlos -dijo, señalando a Kálaba.

-Tranquila -respondió Sirene- He estudiado los mejores hechizos de protección. No saldrán de aquí.

-¡¿Eso piensas?! -respondió de pronto una voz; venía de todas partes y de ninguna, transportada por el aire.

Se escuchó a continuación una risa multitudinaria. Ésta también parecía llegar de varios puntos, algunos más alejados y otros cercanos. Los soldados, aterrados, apuntaron sus armas en todas direcciones.

-Sirene, algo pasa -susurró Eme-. Será mejor que llamemos a los demás alumnos.

Levantó su varita y musitó un conjuro; una llamada secreta a los otros estudiantes de Scuchain.

-¡Eme! -respondió Sirene, alterada- Creo que ya sé lo que ocurre. ¡Están ocultos!

-¿Ocultos? ¿Dónde?

-Ojalá que me equivoque pero... prepárate.

-De acuerdo.

Y mientras las risas aún bailaban en el aire, Sirene levantó su varita, hizo un círculo en el aire y pronunció unas palabras. Al momento, una nube de chispas se extendió alrededor del ejército de soldados para caer luego en forma de lluvia iridiscente, revelando otro ejército a su alrededor, cercándoles. Había allí un gran número de goblins y trasgos, comandados por algunos zíngaros.

Pero entre todos ellos destacaba Garth. Él había sido el autor del conjuro de invisibilidad que les había ocultado ante la Reina. Llevaban siguiéndola una semana y ahora, con las puertas de Skuchain abiertas, se habían preparado para rodearles y conquistar el lugar.

El rostro de Urraca se desencajó de terror. Les habían tendido una trampa.

-¡Eme! -gritó Sirene, mientras convocaba un círculo de protección.

El aludido se introdujo dentro de la cúpula antes de que esta se formara.

-¡Atacad! -gritó Garth.

Los zíngaros que se hallaban prisioneros también reaccionaron. Aprovechando la confusión, y dirigidos por Kálaba, descargaron toda su magia contra los soldados. Rayos multicolores, explosiones y descargas de energía se sucedieron por todo el campo de

batalla. El grito de guerra de quienes empuñaban espadas se mezcló con el lanzamiento de conjuros y las maldiciones. Eme y Sirene, guardando las puertas, vieron cómo Garth y Kálaba se les echaban encima.

-¡Aquí vienen! -Eme señaló lo evidente.

-¡Eme! ¿Recuerdas el conjuro que aprendimos?

El muchacho estaba muy nervioso. Garth y Kálaba convocaban, mediante oscuras palabras, extraños diablillos que se formaban de la nada, y que revoloteaban a su lado con una sonrisa maliciosa.

-¡Eme, lo recuerdas o no!

-Sí... creo que sí.

Pues lancémoslo. ¡Ahora!

Los dos magos pronunciaron las mismas palabras. Al instante, un muro de fuerza emergió de la punta de sus varitas y empujó a los zíngaros, que salieron despedidos.

El muro avanzó más allá de Kálaba y Garth, de tal forma que cualquiera que no se hallara de parte de los magos fue empujado y arrojado al suelo, mientras que los soldados sólo llegaron a percibir una suave brisa. Gracias a ello, el combate se detuvo unos segundos, el tiempo suficiente para que los soldados vencieran la sorpresa inicial y se reagruparan.

-¡Contraatacad! –ordenó la Reina.

Los soldados, y los magos que habían acudido a la llamada de Eme, se lanzaron al ataque.

-Lo hemos conseguido, Sirene. Creo que nos hemos librado de momento –declaró el joven mago.

Pero Sirene había palidecido. Señaló al norte, hacia el desierto.

-Tú lo has dicho. Hemos salvado el peligro de momento, pero no durará. ¡Mira!

A lo lejos se distinguía una enorme mancha oscura sobre las dunas. Era el ejército de Kashiri, que se aproximaba para ayudar a los zíngaros.

-¡Oh, no! –dijo Eme- Creo que nos hallamos a las puertas de la batalla final.

En efecto, el último enfrentamiento se libraría allí, entre Skuchain y la Puerta de Ámbar. El destino de Calamburia estaba a punto de escribirse.

15 - 15. LA BATALLA FINAL I

Kashiri flotaba sobre las dunas, mecida por el tornado de Ventisca. Bajo ella, un ejército de no muertos, alzaban sus armas, gritaban, crujían los dientes y se carcajeaban ante la expectativa de atacar a los siervos del reino.

-¡Cubríos! -ordenó Urraca- ¡Que todos los hombres formen un círculo! ¡Espalda contra espalda!

Los soldados obedecieron. A lo lejos, los Impromagos preparaban nuevos conjuros, pero Skuchain estaba libre de ataques por el momento. Los zíngaros, y la propia Kashiri, se habían centrado en Urraca.

-Se terminaron las escaramuzas -declaró la Emperatriz Tenebrosa; su voz pudo escucharse a kilómetros de distancia, arrastrada mediante el poder de Ventisca-. Ha llegado la hora de cambiar el destino de Calamburia.

Extendió su vara, y de la punta emergió un chisporroteante rayo. El rayo cruzó la distancia que lo separaba del enemigo, salvó las barreras protectoras de los magos y golpeó contra el ejército del Palacio de Ámbar. Los hombres salieron despedidos en todas direcciones, calcinados. Urraca, a salvo entre su guardia personal, se preguntó dónde se habría metido el rey Rodrigo. En instantes como aquel preferiría que “El perturbado” se hallara un poco más cuerdo. La guerra siempre se le había dado mejor a él. Era un estratega nato; y aunque las pociones de los zíngaros le habían nublado el juicio, aún conservaba parte de la frialdad necesaria para...

Otro golpe de rayo la sacó de sus pensamientos. Esta vez había impactado demasiado cerca. No quedaba tiempo para lamentarse, ni para recordar a quien de seguro no podría ayudarla. Rodrigo no estaba allí, sino defendiendo la capital de posibles ataques. Por desgracia, el destino de Calamburia no se decidiría en las calles del reino, sino entre la arena dorada del desierto.

Sus hombres la observaban desconcertados, aguardando una orden, la que fuera. Los

rayos de Kashiri seguían golpeando. En la retaguardia, los zíngaros acababan con la vida de quienes optaban por la escapatoria.

Entonces Urraca tuvo una idea.

-Es arriesgado -se dijo a sí misma-. Pero no tengo otra opción.

La reina disfrutaba de un poder especial. Aquel que había de convocar a los Porteros. Sin embargo, la Puerta del Este había caído, y desde entonces nada se había vuelto a saber de ellos. ¿Estaban vivos? ¿Eran prisioneros del mal? Se rumoreaba que Ventisca los había encerrado en una celda con paredes de puro viento, y que Quasi, totalmente enamorado, se dejó atar de manos sin oponer resistencia.

Pero si los Porteros estaban en activo; si andaban en Calamburia, a pesar de que ya no tuvieran nada que proteger, entonces Urraca podría convocarlos.

Las almas en pena de Kashiri se lanzaron al ataque. La vanguardia de infantería pesada aguantó el primer asalto, pero no podrían con un segundo.

Había que actuar.

-¡Porteros, yo os invoco! -gritó la Reina.

Sintió que, al instante, las fuerzas la abandonaban. La llamada a los Porteros era un privilegio que tenía su precio, y que no podría volver a repetir jamás. Dobló las rodillas y se dejó caer. Los hombres que la rodeaban creyeron que había sido abatida. La moral se desplomó

De repente el suelo empezó a vibrar. Las arenas del desierto se estremecieron con un terremoto. La tierra se dividió en una enorme grieta y, de ella, emergió una enorme puerta de piedra. A ambos lados, los Porteros aparecieron en sus puestos. Quasi llevaba los ojos vendados.

-¡Es por seguridad! -dijo Adonis- Quasi no puede ver a...- Señaló con la cabeza en dirección a Ventisca.

-Pero estamos preparados -respondió Quasi-. Preparados para lo que sea.

-¡Protegednos! -gritó la Reina, en un hálito de voz.

Adonis arrugó el entrecejo y, comunicándose mentalmente con Quasi, convocó el muro protector de la Puerta del Este.

Pero el muro no duraría. Urraca era consciente de ello. La ayuda de los Porteros les serviría para reagruparse, poco más. Era necesario un contraataque, una acción que diera la vuelta al enfrentamiento, y que les otorgara la victoria contra las fuerzas del caos.

Miró a su espalda, a la torre de Skuchain. Había llegado el momento de que los magos actuaran de verdad; todos ellos. Quizás, de aquel modo, hubiera una esperanza de mantener su trono en Calamburia.

Pocas veces el destino de Calamburia ha resultado tan frágil como lo fue durante la última batalla entre el bien y el caos.

En pleno desierto, entre la torre de Scuchain y la Puerta del Este, los dos bandos se disputaban la hegemonía con toda la fuerza de sus ejércitos. Al pie de la torre, los Impromagos, Eme y Sirene, invocaban conjuros defensivos que descendían sobre los hombres del reino. También se encontraban presentes todos los demás alumnos de la escuela: Tábata, Aruala, Estuco, Enona, Tilisa... ellos ponían en práctica sus mejores hechizos para retener la fuerza mágica de los Zíngaros: Kálaba, frente a la torre, invocaba toda suerte de maldiciones y males de ojo, mientras Garth, apoyado por las tropas de Petequia y Comosu, intentaba rodear las defensas y atacar por un flanco. Allí les esperaba Urraca; sus soldados, protegidos por la impromagia, repelían a un enemigo que veía reforzado su número con la llegada de Kashiri y Ventisca. El ejército de no - muertos que comandaban las Guardianas del Inframundo estaba ya muy cerca. Sólo el inmenso arco que era la Puerta del Este se interponía en su camino. Allí, los dos Porteros, Quasi y Adonis, hacían lo posible por contenerlos.

Las fuerzas estaban equilibradas... hasta la llegada de los Piratas, que emergieron desde el sur de forma sorpresiva. Aquella horda de filibusteros se había desecho de sus barcos para poner los pies en tierra firme. Acompañados de rugidos, maldiciones y juramentos, alzaron sus sables, sus mosquetes y sus botellas rotas y cargaron contra la torre.

-¡Eme! -gritó Sirene- ¡Son demasiados! ¡No podemos contener a los zíngaros, proteger a los hombres de la Reina y retener a los Piratas! Es mucho trabajo para nosotros.

Eme no respondió. Era tal el miedo que sentía, que se había quedado mudo. Entonces sucedió lo que nadie esperaba. El milagro; la salvación.

-¡Aún no está todo dicho! -se escuchó por todo el campo de batalla.

Desde el norte, entre la torre de los Impromagos y el ejército pirata, emergió una nueva fuerza. Eran más soldados, reclutados por el rey Rodrigo. Venían desde la capital; y con ellos, en vanguardia, podía distinguirse a los dos Taberneros. Las palabras que detuvieron la batalla habían procedido de Ebedi. La Tabernera llevaba un rodillo en la diestra.

-¡Esta batalla no ha finalizado! -añadió.

-¡Cierto! -intervino Yangin.

-Eso, eso. Muy cierto -dijo el rey Rodrigo.

-¡Soldados, cargad! -ordenó ella.

Los hombres se miraron un segundo desconcertados, hasta que fue el propio Rey quien repitió la orden.

Las fuerzas volvían a equilibrarse. En el tumulto que era aquel enfrentamiento por el destino de Calamburia, donde numerosos ejércitos de todo tipo se daban lugar, los rayos de poder mágico se mezclaron con los golpes de espada, las cargas de caballería, los juramentos de todo tipo, los aullidos de los heridos y las fuerzas de ultratumba. Y mientras unos y otros atacaban y contraatacaban, los Impromagos empezaron a notar,

desde su posición a las puertas de la torre, que las fuerzas del mal perdían terreno.

-¡Eme, estamos ganando, no me lo puedo creer! –celebró Sirene.

A su lado, Ebedi se quitaba de encima a todo el que osara acercársele. Las palabras de aquella niña llamaron su atención. Habían despertado en ella una chispa de familiaridad; algo capaz de despertar cierto sentimiento afín, que llevaba mucho tiempo dormido. Miró a Sirene de reojo y analizó el modo en que sonreía, sus rasgos y algunos de sus gestos. ¿Acaso sería ella...?

Se formó un nudo en su estómago; una breve conmoción que, por desgracia, no pudo hallar su merecida respuesta. No era momento para resolver enigmas. El enemigo era fuerte, a pesar de que ya se retiraba.

Los primeros en abandonar fueron los Zíngaros. Su magia, sin el apoyo del Patriarca, era limitada. Comprendieron que ésta se agotaba y retrocedieron. Los Piratas siguieron después, cuando se dieron cuenta de que en tierra su combate no era tan bueno. Así, todo el ejército del caos se dio a la huida. Kashiri lo hizo en último lugar, no sin antes formular un juramento que Ventisca extendió por el cielo:

-¡Habéis ganado, pero sabed que no he sido liberada del Inframundo para conocer la derrota! ¡Jamás volveré a mis prisiones! ¡Tendréis mi presencia sobre la faz de Calamburia para siempre!

Desapareció en mitad de una monstruosa tormenta de arena, y con ella todo su ejército. El campo de batalla quedó en silencio un segundo, pero no tardó en llenarse con los vítores de las fuerzas del bien. Urraca se hizo un hueco en mitad de las tropas,

pidió atención y dirigió unas palabras a sus hombres.

-¡Hemos ganado! Regresad tranquilos a vuestras casas, saludad a vuestras familias y dormid sin miedo a la oscuridad ¡Calamburia vuelve a estar en paz!

Y era cierto. La tierra de Calamburia había quedado libre de peligros... por el momento.

17 - 17. LA IRA DEL LEVIATÁN

Si, como dicen los Capellanes, es el Titán quien protege y guía a los calamburianos, yo, un humilde cronista, un humano como cualquier otro, opino que el sublime Titán de Calamburia posee una inteligencia caprichosa. Creo que, en su sueño, gusta jugar con nosotros como si fuésemos marionetas. Nada le importa la vida, o la muerte; ignora los sueños y las aspiraciones y, desde luego, no sabe de justicia. Habrá quien opine que me equivoco, e incluso quien me llame hereje. De ser así, quizás la lectura de este relato le lleve a comprender por qué me encuentro tan enfadado. Esto es lo que le sucedió, y lo que sucederá a nuestra tierra:

Calamburia se preparaba para vivir un nuevo tiempo de paz. La guerra contra el alzamiento de Kashiri, la Emperatriz Tenebrosa, había resultado tan cruenta como hacía presagiar. Algunas comarcas quedaron desoladas, y las ciudades necesitaban una reconstrucción. Por fortuna, el caos fue rechazado y con ello, la reina Urraca afianzó su

lugar en el trono. Todo continuaba como debía ser, como siempre había sido... al menos, en apariencia.

La cruda realidad era muy diferente.

El desarrollo de la guerra fue observado desde las alturas. Muy lejos, en el reino de Caelum, Siroco, uno de los Seres del Aire más poderosos, estudiaba cada batalla y cada movimiento, y no perdía detalle de cuanto hacía Ventisca. Entre los dos había existido una relación que se mantuvo firme durante centurias. Pero al perder el Torneo, su amor se disipó, y con él, la fuerza de voluntad de aquella a quien llamaban la Dama Celeste. La mujer descendió a tierra y fue tentada por Kashiri. Así terminó convirtiéndose en un ser de la oscuridad, y así comenzó la Guerra.

Con el final del conflicto, Ventisca no volvió a ser la de antes. Persistía su actual naturaleza fría, despiadada. Siroco, que anhelaba el regreso de su esposa, se sintió desfallecer. Ventisca jamás regresaría a Caelum; ya nada quedaba de su antiguo ser. La tierra había corrompido su esencia.

La tierra de Calamburia. Ese lugar infecto, repulsivo. Ese reino de débiles mortales se había llevado a su esposa, la habían matado en vida.

Siroco, ciego de ira, fue testigo de su descenso al reino de la demencia. Su odio hacia Calamburia generó la búsqueda incansable de venganza. Así, mientras los

calamburianos reconstruían ciudades y pueblos, mientras replantaban los bosques y enterraban a sus seres queridos, Siroco recorría la bóveda celeste en busca de un medio para aniquilarlos. Y lo halló.

Su viaje le condujo hasta los confines áureos, allí donde el cielo perdía su nombre, y quedaban encerradas las pesadillas. Un lugar como aquel no estaba hecho para ningún ojo, para ninguna conciencia, pero Siroco ya no tenía miedo a la muerte. Cruzó aquella peligrosa frontera, y halló un poder que jamás debió ser encontrado. Era la esencia de un mal incontenible, monstruoso. Su nombre era Leviatán.

Cuando el mal despertó, un rugido ensordecedor se extendió por todas partes. Abajo, los mortales creyeron que se avecinaba tormenta y se resguardaron en sus casas, pero no cayó ni una gota. En su lugar, Leviatán descendió hasta las aguas del Kal – A Mar, donde los piratas Flick y Morgana ahogaban sus penas por la derrota entre botellas de ron y canciones marineras. El descenso del monstruo ocasionó una ola gigantesca, el barco de los piratas zozobró.

Morgana y Flick creyeron que morirían ahogados, pero no fue así.

El Leviatán se había fijado en ellos, y todo el mal que llevaba en su interior les fue transmitido. Los Piratas no tardaron en comprobar que podían respirar bajo el agua, nadar con total libertad y manejar a las criaturas marinas. Pero todo aquello no era sino una porción de sus nuevas habilidades. No tardaron en comprobar que podían controlar las mareas y el oleaje mismo. El mar, en toda su plenitud, formaba parte de ellos, era su esclavo, y el gran Leviatán también. Los Piratas se habían transformado en dioses.

Lo primero que les vino a la cabeza fue la venganza; la misma sensación que oprimía el corazón de Siroco. Idéntico mal, transmitido de unos a otros. Y así urdieron un plan: arrasar Calamburia con la fuerza de un tsunami imparable. La tierra, y todo lo que hubiera en ella, desaparecería bajo el agua.

¿Dónde se halla la benevolencia del Titán en instantes como este? Algunos dirán que todavía existe. Yo no lo tengo claro. Son los hombres quienes, ante la presencia de un mal que les supera, se unen para vencerlo. Así ha ocurrido en esta ocasión: los Zíngaros, en alianza con los Impromagos, han gastado gran parte de su magia para preparar dos orbes de poder. Los orbes encierran la habilidad de hacer viajar a sus portadores hasta el reino submarino del Leviatán, donde residen los piratas. Sólo los mejores deben portarlos, por eso se ha organizado un nuevo torneo. Los aspirantes medirán fuerzas para ver quién es el mejor. Aquella pareja que resulte ganadora, intentará detener el fin del mundo, la ira del Leviatán.

Si hay un Titán, y si, como dicen los Capellanes, de verdad nos escucha, que tenga misericordia de Calamburia. Las oraciones de los habitantes se unen en una misma súplica. Yo, un pobre cronista, creo que serán los héroes quienes detengan esta tragedia.

De entre todos los estudiantes de impromagia no hay otro como eMe. Sus compañeros de clase se sorprenden al ver cómo alguien que anda tan perdido, que se distrae como cualquier cosa, es capaz de aprobar los exámenes. Ciertamente que cuando toca examinarse de asignaturas teóricas, eMe arrastra alguna que otra dificultad. Tiene buena memoria, pero le cuesta concentrarse para aprender párrafos y temario. Si al final saca buenas notas no es fruto del misterio, pues es de todos conocido que Sirene está detrás, ayudándole y obligándole a que se concentre.

El gran interrogante para sus compañeros de clase, y para muchos profesores, es cómo eMe consigue sacar tan buenas notas en las clases de magia práctica. Nadie le ve practicar los hechizos, ni siquiera ensayar los aspavientos de varita. Algunos –los más envidiosos– se han atrevido a decir que, de nuevo, es Sirene quien se halla detrás de sus éxitos, y que le ayuda más de lo razonable. Sin embargo, estas afirmaciones se han visto refutadas por los profesores. El alumno más despistado de la clase no hace trampas, simplemente tiene un don especial y una suerte prodigiosa. Cuando hace falta un conjuro, eMe, de repente, mueve la varita y ¡zas!, la magia fluye y todo se realiza con la perfección de un maestro.

Pocos se creen que eMe sepa hacer una magia tan buena. Es un hecho prodigioso, un imposible, un milagro. ¿Pero cuál es la explicación? Hay una respuesta, desde luego, pero no es nada sencilla, y muy pocos la conocen.

Los orígenes de eMe son, por decirlo de alguna manera, complejos. No nació como un niño humano, sino al modo de los hortelanos de Calamburia. Esta raza de humanoides

vegetales surgen de la tierra como cualquier otra hortaliza; o en forma de patata, para ser más exactos. Así nació eMe: durante sus primeros años de vida fue una patata.

Los pocos que conocen su historia cuentan que antes de la llegada de Ailfrid, hubo un Archimago llamado Theodus a cargo de la torre de Skuchain. Theodus era un hombre de edad avanzada, pero todavía conservaba su gran sabiduría y prodigiosas artes mágicas; entre estas habilidades se encontraba el don de la clarividencia, un poder que le había permitido esquivar numerosos peligros a lo largo de su mandato.

Una noche, mientras Theodus escrutaba el futuro, vislumbró cómo los zíngaros se preparaban para atacar la torre arcana. Un muchacho joven e impetuoso llamado Garth, estaba a punto de convencer al patriarca Arnaldo para dirigir un ataque al abrigo de la noche. Los zíngaros se colarían en la torre y ascenderían piso a piso, acabando con todos los estudiantes de magia. El patriarca terminaría midiendo sus fuerzas con Theodus, pero Garth sabía que su señor ganaría. El Archimago era demasiado viejo.

Con espanto, Theodus presenció su propia muerte a manos de Arnaldo, y cómo la torre de Skuchain ardía. Le costó varias horas recuperarse de aquella visión, pero cuando lo hizo se apresuró a urdir un plan para evitar aquel presagio. No obstante, Theodus sabía que no era posible cambiar el futuro del todo. Una parte de aquella predicción se cumpliría, lo quisiera o no.

Una semana después, los zíngaros dejaron el Bosque de la Desconexión y viajaron a la torre de Skuchain. El joven Garth y Arnaldo comandaban aquel ejército de hombres y mujeres sigilosos. Pasaron frente a la puerta del Este sin alterar el sueño de los

Porteros y se adentraron en el desierto. Salvaron una duna tras otra, hasta que tras coronar la última divisaron la torre de Skuchain. Justo en aquel momento, Garth advirtió que alguien salía de ella. Era el propio Theodus, acompañado por todos sus alumnos. El joven no se explicó aquel movimiento. ¿Adónde iban? Arnaldo elaboró una teoría. Estaba al tanto de que Theodus sabía el futuro. Quizás había visto su ataque, y pretendía llevarse a los magos hasta un lugar seguro. Por desgracia, habían salido tarde, el enemigo ya estaba allí. Garth sonrió de medio lado. El plan no podía resultar más sencillo. Esperarían a que Theodus y sus impromagos estuvieran lejos de la torre, para que no pudieran esconderse en ella. Cuando se hallaran en mitad del desierto, atacarían.

Así, los zíngaros siguieron a los magos hasta que la torre desapareció en el horizonte, y entonces se lanzaron contra ellos. Pero cuando la primera espada tocó uno de aquellos estudiantes, éste se desvaneció como si nunca hubiera estado allí; después lo hicieron todos los demás, hasta que Theodus quedó solo en el desierto. Los zíngaros, sorprendidos, comprendieron demasiado tarde que habían caído en una trampa, el Archimago les esperaba con sus conjuros más poderosos, y desde retaguardia les rodeaban un contingente de hechiceros –estos muy reales-, dispuestos para el ataque. Los zíngaros estaban arrinconados y desprotegidos. Se lanzaron a la desesperada, agotando sus hechizos en mitad de un caos de fuerzas arcanas.

El combate duró poco, apenas media hora. Theodus y Arnaldo se encontraron, pero el Archimago ya sabía cómo iba terminar aquel enfrentamiento. No podía ganar, pero ya que iba a dejar el mundo de los mortales, lo haría asegurándose de que el patriarca Zíngaro no atacara Skuchain durante una buena temporada.

Mientras peleaban, Theodus fue desviándose hacia el norte, lejos de la batalla. Arnaldo le siguió pensando que huía. Continuaron aquel combate durante horas, lanzando hechizos y contrahechizos. Abandonaron el desierto y alcanzaron tierras fértiles. Con el amanecer, ambos se hallaban ya muy cansados. Entonces Theodus supo que había llegado la hora. Reunió toda su magia y la lanzó contra el patriarca. El otro contraatacó. Uno y otro, los dos conjuradores fueron golpeados con toda la potencia de su poder. Cayeron a tierra, vencidos, moribundos. En aquel instante, Arnaldo comprendió la estratagema de Theodus: el Archimago le había separado del ejército para que nadie pudiera ayudarlo si caía. Él tampoco recibiría auxilio, pero era el precio que debía pagar. Había visto el instante de su muerte y no le importaba.

Furioso, Arnaldo maldijo al Archimago, mientras su cuerpo se retorció de dolor ante la visita de la muerte. Theodus sonrió, cerró los párpados y expiró.

Al contrario de lo que el Archimago pensaba, Arnaldo no murió en aquel lugar. Unos dicen que Garth, viendo que se separaba de la batalla, envió a Kálaba para que le siguiera, y que cuando ésta le vio caer le recogió y se ocupó de cuidarle. Otros creen que Arnaldo poseía un artefacto mágico con el que recuperarse; uno de los dos poderosos orbes de poder de Calamburia, que le proporcionó la salud necesaria como para regresar al Bosque Perdido. Sea como fuere, la recuperación total llevó su tiempo, pues no volvió a atacar Skuchain hasta mucho tiempo después.

¿Y qué sucedió con Theodus? Su cuerpo inerte se hallaba cerca del hogar de dos hortelanos, que no habían perdido detalle del combate. Cuando éste finalizó, se

aproximaron y lo enterraron allí mismo, no muy lejos de su plantación. Un mes después, aquellos hortelanos vieron que en su campo germinaba un miembro de su especie: una patata con aspecto humanoide. Todo parecía normal, a excepción de una marca oscura allí donde debía encontrarse la cabeza. Ambos hortelanos recordaron haber visto una marca semejante en la frente del Archimago; aquel pequeño no era como los demás.

Los primeros años de vida vinieron a demostrarles que estaban en lo cierto. El niño – patata no se comportaba como los demás. Era más listo y, de vez en cuando, ponía de manifiesto aptitudes mágicas prodigiosas que desbarataban las cosechas, ponían a levitar el ganado y convertían las herramientas de labranza en objetos distintos. Desconcertados, aquellos hortelanos viajaron hasta Skuchain para llevar a su hijo ante los magos. Ailfrid, el nuevo Archimago, vio en el pequeño un rastro de su antecesor. De alguna manera, la esencia de Theodus se había transmitido a la tierra, y de ella hasta el niño – patata. Aquel pequeño era una manifestación única en toda la tierra de Calamburia. Aceptó ocuparse de él, pero a cambio de no comentar nada sobre sus orígenes. En Skuchain entraba la élite de Calamburia, y si los padres de la alta sociedad se enteraban de que sus hijos estudiaban con un hortelano...

Aunque tristes, los padres aceptaron. A cambio, el Archimago quiso compensarles; no con oro, ni con mejores tierras. Aquellos hortelanos obtendrían un premio acorde a su sacrificio. Una sorpresa que se manifestaría a su tiempo.

En cuanto al joven, al que habían llamado Emmett, fue rebautizado y, una vez hubo alcanzado su forma humana, quedó al cuidado de una pareja de magos de la escuela, a

quienes se les dijo que sus verdaderos padres habían muerto. Desde entonces, toda la historia de eMe cambió. Nadie volvió a mencionar que sus padres no eran los verdaderos, y que su origen mágico escondía una historia épica.

Esa es la realidad, y la explicación de tanto prodigio mágico a pesar de una cabeza distraída. eMe es un hechicero con mente de hortelano y corazón de Archimago.

Nada más... y nada menos.

19 - 19. EL ARCA SECRETA DEL REY RODRIGO

En Calamburia se ha levantado una extraña sospecha. Cuentan algunos de los sirvientes en el Palacio de Ámbar que el rey Rodrigo ya no está tan hechizado como de costumbre. En sus paseos por los jardines no huele las flores suspirando por Urraca, y cuando ésta se halla fuera, gobierna a sabiendas de lo que significan sus órdenes.

Estos rumores han aumentado durante las últimas semanas, hasta tomar la forma de una leyenda: la que dice que Rodrigo, en efecto, ya no está hechizado, sino que en todo momento sabe lo que hace. ¿Por qué calla entonces? ¿Con qué objeto sigue manteniendo su farsa? Revolotean muchas teorías, pero sin duda, el único que conoce la verdad es el capellán de palacio, Irving van der List, quien, en las últimas semanas, ha estado visitando a Rodrigo más que de costumbre.

En la soledad de su celda, y durante los silenciosos paseos por el claustro, Irving, secreto vasallo de Petequia, lleva mucho tiempo buscando la manera de liberar al Rey de su prisión mental. En los libros antiguos ha escudriñado el método para deshacer la

sugestión a la que fue condenado por los zíngaros, hasta que ha hallado una respuesta; un incienso aromático que, al olerlo, devuelve la cordura a quienes la perdieron. La elaboración de este incienso no ha resultado sencilla. La hermana Mitt Clementis, bajo pretexto de hablar la palabra del Titán a los pueblos, ha recorrido Calamburia de un extremo a otro buscando los componentes. Una vez fabricado, Irving ha hecho respirar al Rey este incienso durante todas las mañanas hasta que, en efecto, Rodrigo V de Calamburia ha despertado.

Lo primero que ha hecho, al verse dueño de sus facultades ha sido preguntar por Petequia. Han sido necesarios varios días para explicarle toda la historia: cómo Urraca urdió un plan para hacerse con el trono, cómo desterró a la que iba a ser su auténtica esposa... y cómo, en Villa Olvido, aguarda su heredero.

¿Cuál ha sido la reacción del Rey? A Irving le sorprendió que no dijera nada al principio, ni tampoco después. Tres días necesitó Rodrigo para meditar, y al tercero, como si en su cabeza despertara al fin la astucia, ordenó traer treinta hortelanos, los más discretos de todo el continente.

Tras reunirlos, el Rey en persona los entrevistó, haciéndoles jurar bajo pena de muerte que no dirían nada del encargo que estaba a punto de hacerles. Después eligió al hortelano más listo y le entregó unos planos, en los que se distinguía el diseño de una nave cerrada, sin cubierta ni ojos de buey: un arca con el que resguardarse de la Ira del Leviatán, si es que Calamburia, finalmente, era cubierta por el tsunami.

Sin embargo, construir un arca no es algo que pueda mantenerse en secreto durante mucho tiempo; se necesitan materiales, un lugar espacioso en el que plantar las cuadernas y garantizar el trabajo en silencio, algo que, con trabajadores hortelanos, no

siempre ha sido posible. Rodrigo y el hermano Irving sospechan que la Reina sabe algo, y aunque el capellán ha procurado mantenerla alejada del lugar de trabajo, bien saben los dos que Urraca tiene ojos por todas partes. Por si acaso, Rodrigo ya ha inventado una excusa: el arca no tiene más que dos plazas, una para él y otra para la Reina. Pero, ¿para quién está reservada en realidad esa otra plaza? Ni siquiera Irving lo sabe, pero está claro que Urraca no tiene su lugar reservado en ese barco.

20 - 20. EL CORREO DE MITT CLEMENTIS

Como cada mañana, Mitt se levanta en su celda, en el Monasterio de los Acólitos del Titán. No hay más luz que la que se cuela bajo la rendija de la puerta, y allí es donde centra su atención.

Busca, igual que siempre, que se haya colado una carta. Lo normal es que no haya nada, pero hoy es diferente. El papel color hueso de un sobre lacrado recoge los tímidos rayos del amanecer. Mitt tiembla de arriba abajo, se aproxima hasta la misiva, despacio, y rompe el sello que la cierra. Sus ojos vuelan al remitente, es Irving van der List, su compañero. Falsa alarma.

Mitt suspira de alivio... y de pena.

El hermano van der List indica que deben encontrarse en la arboleda de Cath Unsum. Es prioritario. Sus palabras transmiten urgencia, pero a Mitt no le importa. Arruga el papel y lo arroja a una esquina. Se prepara para el viaje sin darse la prisa que debería. Cumplir con su deber es algo que juró hacer cuando entró en la orden de los

capellanes, y lo hará, ¡pero habría deseado tanto hallar una rúbrica diferente en aquella carta! El sello de un soldado a quien todavía sigue esperando; su único y primer amor, y la causa de su desdicha.

Mientras se viste la túnica, recuerda los hechos que la condujeron a su situación. Sucedió hace años, en una época en la que Calamburia peleaba contra los nómadas del desierto. Por aquel entonces, Mitt era mucho más joven. Vivía en Instántalor, al cuidado de sus padres, ajena a la dureza del mundo. Hasta la capital llegaban noticias sobre los conflictos con los nómadas, pero nadie era consciente de cuán peligrosos resultaban los combates, ni de cuántas penurias pasaban los soldados que acudían a defender la Puerta del Este. A Mitt, como a tantas personas, aquellos enfrentamientos le resultaban como sacados de un cuento, irreales.

Nunca le importaron, hasta que un día, una nueva remesa de soldados hizo parada en la ciudad, de camino a las lejanas tierras yermas.

Se llamaba Gunnar, y había nacido en el norte, en las montañas. No llamaba la atención entre los demás soldados de la compañía, pero a Mitt, por alguna razón, le pareció único. Era un muchacho risueño, impetuoso y con cierto aire rebelde. Su carácter desvergonzado la atraía como jamás nadie había hecho, pero a la vez la asustaba. La primera vez que le vio, ni siquiera fue capaz de mirarle. Fue él quien se aproximó, quien le susurró al oído que la amaba y quien la llevó de la mano hasta los callejones de la ciudad, donde recorrió su cuerpo desnudo con el ápice de la lengua.

La vida tranquila y despreocupada de Mitt se transformó. Sus días junto al soldado

quedaron envueltos por una pasión narcótica, tentadora y adictiva. Gunnar copó sus pensamientos, su día y su noche. Ya no había más mundo que sus caricias y el tacto de sus labios. Pero una noche, mientras recostados observaban el cielo a través de la ventana, en una habitación de la taberna Dos Jarras, el soldado le dijo que aquel romance había de acabar. Las tropas se movilizaban para defender la Puerta del Este.

Mitt sintió que le arrancaban el corazón. Le suplicó que desertara; escaparían juntos de la ciudad, lejos, al sur, y construirían una vida en la que sólo tendrían que preocuparse de su amor. Entonces él la miró extrañado, y con una media sonrisa en los labios, dijo:

-Sólo ha sido una bonita aventura. Lo sabías, ¿verdad?

Mitt no pudo creerse aquellas palabras, pero Gunnar continuó, explicando que tenía esposa en el norte, donde había nacido, y que volvería a su lado una vez regresara de la batalla. Lo de Mitt y él sólo era un romance fugaz; un instante de felicidad antes de entrar en combate. No tenía importancia.

Pero ella no pudo verlo de aquel modo. Sintió que le faltaba el aire, que moriría si continuaba en aquel cuartucho. Inhaló lo cuanto le fue posible y, reuniendo unas fuerzas que ya la abandonaban, le hizo prometer que si en algún momento abandonaba a su esposa, le escribiera una carta. No era necesario que fuera un mensaje largo; sólo unas pocas líneas en las que le dijera cuándo y dónde reanudar su amor. Al principio Gunnar se negó, sólo cuando ella le tomó de los hombros y gritó con todas sus fuerzas que lo prometiera, terminó por aceptar.

Mitt salió de aquella habitación a todo correr. No se paró al pasar junto a su casa, ni cuando llegó a las afueras de Instántalor. Siguió corriendo, con los ojos empañados de

lágrimas y el alma destrozada, hasta que las piernas ya no la obedecieron. Allí cayó, en mitad del camino, y sin temer que la atacaran forajidos o alimañas, se quedó dormida.

El destino quiso que la primera persona que pasó a su lado fuera Irving van der List. Cuando se aproximó a la joven, ésta, en un hilo de voz, formuló una petición de ayuda.

-Te ayudaré -respondió Irving, y la condujo hasta el monasterio.

Allí, Mitt comenzó a formarse como capellana, consciente de que su vida anterior ya no existía, de que era necesario adoptar un nuevo rumbo.

Desde entonces ha obedecido la voluntad del Titán, pero en su pecho aún palpita una leve esperanza. La ilusión de una promesa forzada, el sueño de una adolescente que, tal vez, vea un día aparecer una carta con la firma del soldado que le arrebató su amor.

21 - 21.DIARIO DE UN ADMIRADOR DE PATATAS

1 día de primavera

Final de la 1ª Era de Calamburia

Querido diario:

Puedo afirmar con rotundidad que he hecho un descubrimiento fabuloso; uno que, tal vez, desestabilice los cimientos de nuestra actual organización social. Hasta la fecha, la vida en Calamburia seguía un natural orden de clases: los hortelanos, mitad vegetal y

mitad humanos, nacidos de entre las patatas, se encontraban en el escalón más bajo. Ellos se encargan de labrar la tierra con alegría, al estar emparentados con ella. No tienen aspiraciones de grandeza, y no les importa que el resto de calamburianos les vea como una raza inferior. Hoy, sin embargo, he advertido una excepción a semejante norma. Dos hortelanos, llamados Griffó Pelacelgas y Rosi Sacapán, se salen de lo común. He podido rastrear su presencia en los anales de los grandes acontecimientos. Siempre hay un historiador o un cronista que les describe, y aunque no se dictan los pormenores de sus hazañas, estoy convencido de que, sin duda, han tenido algo que ver para la resolución de los grandes hechos.

Yo, quien a pesar de ser humano, he velado mucho tiempo por los derechos de esta raza de medio-patatas, me he propuesto desentramar las acciones de Griffó y Rosi. Perseguirles día y noche si es necesario, y averiguar qué secretas aptitudes esconden. Si llegara a demostrar que estos dos hortelanos son diferentes a lo normal, quizás estaría asentando el paradigma de una igualdad entre todas las razas calamburianas.

Nadie conoce mis propósitos, de modo que no me queda más remedio que desearme suerte a mí mismo.

Firmado:

Anónimo.

12º día de otoño

Final de la 1ª Era de Calamburia

¡Maldición! ¿Cómo?, repito, ¿cómo diantres es posible no haber encontrado ninguna pista aún? He perseguido a Griffó y Rosi durante meses. Les observé con atención durante el último torneo. Ellos no fueron elegidos por el Titán... ¡pero no se movieron de la arboleda de Catch – Unsum! Allí pasaron los días, deambulando como dos palurdos, fijándose en las hojas, las setas y en el revoloteo de las mariposas. Pero a mí no me engañan, ¡no! Sé... sé muy bien que tuvieron algo que ver en el Torneo de Calamburia. No es posible que sean simples hortelanos, ¡no puede ser!

A continuación, cuando Kashiri dio lugar a la terrible guerra que aún sufre el continente, estos dos hortelanos iniciaron un peregrinaje de lo más sospechoso. Se pasearon por el Bosque de la Desconexión, Villa Olvido, el Palacio de Ámbar, la Puerta del Éste, Scuchain... ¡pero nunca hicieron nada!

¡Por el Titán!, ¿será posible? ¿Serán acaso dos simples curiosos a quienes les gusta más observar la historia que cuidar las cosechas? No.,. ¡no! Me niego a admitirlo. La única explicación que hallo es que son, con toda probabilidad, criaturas mucho más poderosas de lo que imaginaba; tanto, que no necesitan ejercer su influencia de forma activa en los hechos que ocurren a su alrededor. Debe bastar con que fueren su pensamiento para que la atmósfera, las decisiones de los pobres mortales o el curso del futuro varíen. ¡Eso tendría mucho sentido!

Hoy puedo afirmar que estos dos hortelanos esconden la personalidad de dos seres celestiales. Titanes o dioses, quién sabe. Sin duda, he de mejorar los métodos de mi espionaje. Es posible que hayan detectado mi presencia...

Firmado:

Anónimo.

30º día de invierno

Principio de la 2ª Era

Nada... ¡Nada! Esto es un cachondeo, ¡un despiorre! Me he pasado más de un año persiguiendo a estos dos catetos. Un año sin ver a la familia ni dormir en una cama decente. He pasado noches de lluvia al raso, inviernos entre la nieve y asfixiantes veranos entre las dunas... ¡Y nada! Visto harapos, desayuno insectos, no me queda dinero... ¡y no he averiguado nada!

Me da la risilla mientras redacto estas palabras... he observado a esos dos. Sí, sí, a Griffo y a Rosi. Se han paseado tan panchos por todo el continente. Arriba y abajo, arriba y abajo, arriba y abajo... ¡y nunca han hecho nada! Bueno, espera, sí que han hecho. Huy, han hecho cosas interesantísimas. Voy a escribirlas ahora mismito. Veréis: han mirado las flores, se han comido el uno a otro las uñas de los pies y han degustado el olor de sus pedos mañaneros... ¡Eso han hecho durante más de un año! Y yo les he seguido cada hora, cada minuto, siempre en las proximidades de los grandes hechos históricos, pensando que eran dioses encarnados.

¡Pero es que son dioses! Claro que sí... claro... claro que lo son. Han sido elegidos para competir con otras parejas famosas, por ver quiénes son los que, finalmente, terminan

deteniendo al Leviatán. ¡Tienen que ser dioses a la fuerza!

Lo que sucede, querido diario, es que nuestros dioses no son como esperábamos. No es que exista una criatura bella y elevada detrás de la apariencia hortelana, es que esos medio patatas, esos que compiten por ver quién derriba más árboles a cabezazos, son nuestros dioses.

Tenemos deidades garrulas. Esa es mi conclusión... y yo... pues voy a imitarles, claro que sí, porque soy su más íntimo seguidor. Así que arremangaré mis pantalones, sí, eso voy a hacer... arremangaré mis pantalones y voy a... voy a estrellar mi cabeza contra ese árbol de ahí. Porque como fiel seguidor, seguro que me permitirán derribarlo. ¡Allá voy, mis queridos dioses! ¡Alegría! ¡Fiesta!

Firmado:

(Un garabato ininteligible)

22 - 22. ELEGIDO POR EL DESTINO Parte I

-Nox significa noche -recuerda Sergei, mirando hacia las estrellas.

Las vistas de Instántalor son fabulosas desde su posición, sentado delante del rosetón de la catedral. Los edificios se extienden hasta donde alcanza la vista; más allá, el río, cuyo trazo serpentino se aleja hacia las marismas. Al otro lado, la ciudad finaliza en el puerto, donde un centenar de mástiles sobresalen como las costillas de una bestia prehistórica.

-Nox significa noche -las palabras se repiten en su cabeza. Quizás la frase más importante de toda su vida.

Sonríe al recordar la primera imagen de su niñez. Es perturbadora, extraña... no tiene sentido. Se ve a sí mismo tumbado en el bosque, desnudo, empuñando una espada cuyo nombre aparece cincelado en los gabilanes: La falange del Titán, un nombre de espada demasiado heroico para pertenecer a un niño de quince años. Le resulta curioso que aquel, su primer recuerdo, resulte tan paradójico. No sabía cómo se llamaba, y sin embargo sí conocía el nombre de aquel arma; la misma que aún utiliza. Tantos años a su lado, y no se ve ni una mella en su filo. No es una espada corriente, sin duda.

Era primera hora de la mañana cuando despertó en el bosque, quince años atrás. El sol aún no había disipado el rocío, y los pájaros comenzaban a desperezarse. Fue su trino lo que le despertó, junto al doloroso entumecimiento de sus músculos.

Se puso en pie de un salto, aterrorizado. Todo le daba vueltas, pero era más aplastante la ausencia total de recuerdos; la constante incógnita de saber quién era, y qué le había llevado hasta semejantes circunstancias. Observó el cielo, los escasos rayos que se filtraban a través de las copas de aquellos árboles gigantescos. Luego buscó por el suelo algo que le sirviera de pista: huellas, prendas de ropa... halló un pedazo de papel. Estaba hecho una bola, como si alguien lo hubiera guardado en su puño con fuerza. Sólo había una frase:

Nox significa noche.

Aquello le perturbó todavía más. ¿Por qué esa frase? ¿Qué quería decir? ¿Se refería a él? No tuvo tiempo de meditar mucho sobre aquello; media docena de gruñidos le devolvieron a la realidad. Advirtió que le rodeaban miradas encendidas, escrutándole tras los arbustos.

Una manada de lobos.

Agarró su espada con ambas manos y se puso en guardia. Al momento, notó que los músculos se le tensaban con un hormigueo familiar, casi satisfactorio. Había alzado aquella espada en el pasado. Sabía cómo hacerlo.

Los lobos atacaron. Sergei sintió miedo, pero al instante aquella sensación desapareció empujada por un acto reflejo. Tomó la espada, y de dos estocadas mató a dos animales. Los otros cuatro se quedaron a cierta distancia, sopesando al enemigo. Sergei se sorprendió haciendo gala de unos reflejos sorprendentes. Realizó un par de filigranas y se preparó. Los lobos estaban a punto de abalanzarse, lo sabía.

Atacaron coordinados, aprovechando sus puntos ciegos pero, de nuevo, volvió a defenderse con éxito. Mató otros dos sin que llegaran a rozarle. Los restantes escaparon con el rabo entre las piernas.

Entonces Sergei se observó. Todavía se hallaba en guardia, con su cuerpo impregnado de sangre ajena y jadeante. Había derrotado a los lobos, pero aún no se encontraba a salvo. Había alguien más allí. Alguien...

Se volvió, preparado para un nuevo combate. A su espalda esperaba un hombre de mediana edad. Su mirada era reposada, pero Sergei adivinó en ella la experiencia de quien se ha enfrentado muchas veces al dolor. Vestía un sobretodo que cubría sus ropas, y que dejaba ver, muy de soslayo, el pomo de su espada.

-Eres bueno -dijo aquel hombre-. Pero no lo suficiente. Seis lobos no son un enemigo digno. No para ti.

-¿Quién eres?! -Sergei ya se preparaba para un nuevo enfrentamiento.

-¿Y tú?

El aludido apretó los dientes.

-No lo recuerdas, ¿verdad? -el extraño distendió los labios en una sonrisa.

-¿Me has hecho tú esto?

-No, pero no es la primera vez que lo veo.

-¿Qué quieres?

-Entrenarte.

-¿Por qué?

-Porque yo también desperté en el bosque, desorientado, hace exactamente quince años.

Continua :Elegido por el Destino parte II

23 - 23. EL SUSURRO DEL REY RODRIGO

El Palacio de Ámbar era hermoso durante el día. El sol despertaba un fulgor anaranjado en sus muros, visible desde varios kilómetros de distancia, capaz de alegrar el corazón de cualquier ciudadano. Pero durante la noche, cuando no había sirvientes corriendo de un lado a otro, y sólo la guardia paseaba por el adarve, el interior recogía un poderoso halo de misterio. Era como si las paredes, los tapices y los suelos cobraran vida durante el día; y en cambio, al caer la noche, hallaran la muerte.

Así opinaba el hermano Irving van der List. Visitar el palacio era una tarea que le desagradaba. Si de él dependiera no saldría de su monasterio; dedicaría horas al estudio y poco a viajar. No obstante, su profesión exigía que tuviera que trasladarse allí donde fuera requerido. En este caso, la misma Reina le había mandado llamar.

Sólo el eco de sus pisadas le acompañaba aquella noche, mientras pasillo a pasillo, habitación tras habitación, acortaba distancias con la sala del trono. Dos guardias le dieron acceso a la misma. En su interior, la reina ocupaba el trono que debía corresponder a su marido, el rey Rodrigo. Hacía mucho que habían intercambiado los sitios.

-Hermano Irving... -saludó la Reina, junto a un calculado ademán.

-Mi señora. ¿Me habéis llamado? -Irving se inclinó en una reverencia.

-Y habéis acudido. Siempre tan servicial.

-Es mi deber.

-Claro... es tu deber obedecerme.

Urraca alzó una ceja. Irving, que todavía no se había incorporado de su reverencia, sintió un escalofrío incómodo. Era la punzante sensación de sentirse estudiado. La Reina continuó:

-Dentro de unos días, y por gracia del azar, Capellanes y Reyes tendremos que competir en el Torneo.

-Lo sé, mi señora.

-Supongo que no habrás olvidado el juramento que cada capellán realiza al entrar en la

orden.

-No lo he olvidado.

-Has de obedecerme en todo.

-Así es.

-En todo, Irving.

El capellán sostuvo unos segundos la mirada de Urraca.

-En todo, mi señora.

Urraca dejó salir un leve suspiro.

-Está bien. Veo que lo tienes claro. Puedes retirarte.

Irving asintió, dio media vuelta y dejó la sala. Mientras recorría de vuelta aquellos corredores solitarios, donde la luna entraba con timidez a través de las ventanas, volvió a sentir otro de aquellos escalofríos. ¿Sabría la reina sus verdaderas intenciones? Ella quería que los capellanes la dejaran vencer, por supuesto. Pero él no pensaba obedecerla; en realidad nunca lo había hecho. Su juramento de lealtad a la Corona seguía vigente, pero no dedicado a Urraca, sino al rey Rodrigo.

Al evocar aquel nombre, Irving detuvo sus pasos, varió el rumbo y, atravesando un claustro, se adentró en los aposentos del Rey. No abrió la puerta, sino que llamó con

una contraseña. Del otro lado respondió una voz.

-Irving...

-Mi Rey -dijo éste, en un susurro, vigilando que no hubiera nadie en los alrededores.

-¿Qué te ha dicho mi esposa? -se escuchó desde el otro lado de la puerta.

-Quiere que la dejemos ganar.

-No lo permitas, Irving.

-Sabe que no me someteré a su voluntad. Eso jamás.

-Me alegra escuchar eso... ¿y mi hijo?

-Está sano, y feliz. Continúo enseñándole en Villaolvido. Pronto estará listo para reclamar el trono.

-Qué gran noticia, Irving. ¡Tengo tantas cosas que agradecerte!

-Es mi cometido. Yo sirvo a la Corona, a la verdadera.

-Nos veremos en el torneo.

-Nos veremos, Majestad. Mantenga las fuerzas y siga fingiendo su locura. Ya queda menos para restaurar al verdadero Señor de Calamburia.

En la profundidad del Inframundo, allí donde ni siquiera las alimañas de Calamburia se atreven a poner el pie, Ventisca tiene su hogar. Es una caverna fría, con muchos pequeños agujeros a través de los que silba el viento. Ventisca se sienta en el centro y aguarda hasta que llegue su momento, hasta que Kashiri, la Emperatriz Tenebrosa, decida el siguiente movimiento a tomar.

La Guerra de Calamburia finalizó, y las fuerzas del bien triunfaron. Ambas Guardianas del Inframundo fueron expulsadas a su reino y encerradas allí. Sólo ahora, con la amenaza del Leviatán, han vuelto a hacerse notar. La destrucción del mundo también las afecta.

Pero en los ratos en los que Ventisca pasa sola, se entretiene en sus pensamientos. Son pocos esos momentos de paz, cuando no la reclaman las necesidades del torneo, ni hay almas a las que guiar por el Inframundo. Entonces Ventisca desciende muy profundo, a esa caverna en la que sopla el viento, y piensa.

Antaño tenía otro nombre: la Dama Celeste. Eran años que en su memoria se nublan. No obstante, todavía puede evocar días en los que jugaba con las nubes, paseaba al lado de otros seres de su raza y... y reía.

Sí, Ventisca cree recordar que antaño era feliz, y que no existían deseos amargos. Reía porque no tenía males en su corazón, y porque amaba. No era un amor perfecto, por supuesto. Tenía sus defectos, pero era amor.

El amor ahora le resulta un sentimiento imposible de recuperar. Observa su alrededor, a los agujeros pequeños de la caverna, por los que silba el aire, como si a través de ellos se hubieran colado esas sensaciones que la aproximaban a la humanidad. Pero a pesar de sus esfuerzos, sabe que nunca podrá volver a enamorarse.

Muchos hombres la persiguieron cuando era la Dama Celeste, y todavía quedan algunos que se atreven a sentir algo por ella. El último fue Quasi, uno de los porteros. Le confesó que ella era la primera y la única; que no había ninguna otra a quien dedicar sus sueños, y que no la habría jamás. Lo hizo justo antes de caer rendido ante el Avatar del Caos, pues Ventisca, inmisericorde, no se dejó vencer por aquellas palabras.

Ahora, en su caverna, donde el viento la envuelve, recuerda cómo sintió pena por aquel amor. No porque lo correspondiera, sino por ver cómo se había adueñado de la lealtad de su enemigo. Le había hecho débil, y por eso, Ventisca triunfó.

En esa caverna donde no alcanza ninguna luz, se escucha una risa. Es Ventisca, alegrándose de haberse desprendido de aquellos sentimientos. La hacían débil, pero ahora es fuerte. Ahora es invencible.

Sin embargo, el viento continúa silbando en su oído, y con un cosquilleo se cuela en sus oídos una frase: “¿No lo echas de menos?” Le dice una voz que nadie más escucha. “¿No querrías volver a amar de verdad?”, añade.

Ventisca queda un instante en silencio; enmudece su risa y escucha el mensaje del viento, y las palabras en su cabeza que una y otra vez se repiten: “¿No querrías volver a amar?”.

Mira a los agujeros, a su alrededor. Sus ojos escudriñan la oscuridad. Con ella no hay nadie, sólo sus pensamientos, sus recuerdos. Sólo ella misma.

-No -responde a viva voz, y el eco hace que su respuesta se extienda por todo el Inframundo.

25 - 25. EL PRESAGIO DE UNA CONJURA

Era noche cerrada en Siahuevo de Abajo. Las buenas gentes dormían en sus casas, y por las calles no había más que manadas de perros, gatos solitarios y algún que otro murciélago.

De repente, una sombra cruzó los tejados, saltando de uno a otro con extrema gracilidad. Otra figura la seguía a pie de calle, ocultándose en las esquinas. Avanzaban en dirección al extremo norte del pequeño pueblo, allí donde, en un día claro, era posible distinguir la linde del Bosque Perdido de la Desconexión.

Los dos extraños se detuvieron a pocos metros de la puerta norte. En ella no había más que un guardia, que roncaba como un bendito. Bajo su arcada se perfiló una mujer embozada en una capucha.

-Petequia -dijo la sombra encaramada al tejado-. Creí que nos esperarías en el bosque. No es seguro que nos encontremos aquí.

-Estamos a salvo, Nox -respondió Petequia, permitiendo que una hebra de luna le iluminara el rostro-. El guardia no despertará. Está drogado.

-Entonces, ha llegado el momento -intervino la otra sombra; oculta tras un árbol.

-Ha llegado -afirmó Petequia-, pero muéstrate, Seth. Me gusta entrevistarme cara a cara con aquéllos a quienes contrato.

-Contratados a cambio de un sustancioso premio -dijo Seth, mientras dejaba su puesto-. No lo olvides.

El soldado se alejó del árbol y, al igual que Petequia, dejó que la luna descubriera su figura. En su rostro se leían las marcas de la veteranía; y en sus ojos, el estoicismo de quien había provocado la muerte en numerosas ocasiones.

-Os pagaré a su momento -señaló Petequia-, cuando las profecías se hayan cumplido.

-¿En qué medida pones tu confianza en esas profecías? -La voz sibilina de Nox llegó flotando desde el tejado; era el único que aún no se dejaba ver.

-Tengo mi fe puesta en ellas. Toda mi confianza -afirmó Petequia.

-Entonces, es cierto que el momento ha llegado -Seth entornó la mirada.

-Así es -declaró Petequia-. El heredero al trono está preparado para reclamar lo que le

corresponde. Es tiempo de prepararnos para su ascenso.

-No será fácil arrebatarse el reino a Urraca –añadió el soldado.

-Y, por otro lado, todavía nos enfrentamos a la amenaza del Leviatán –terció Nox.

-Por el Leviatán no debéis preocuparos, será vencido de un modo u otro. No obstante, y si queremos prepararnos para la batalla, tendréis que sacrificar vuestro lugar en el Torneo. Sé que teníais posibilidades de convertirlos en héroes, pero ahora que los Reyes han quedado descalificados, ya no me preocupa quién gane. Quedáis exentos de ese trabajo.

-Así que tendremos que abandonar el Torneo –susurró Nox.

-Inventaos alguna excusa. Algo que no haga sospechar de vuestras auténticas intenciones.

-Descuida, lo haremos –declaró Seth-. Diremos que hemos aceptado un trabajo en otro continente, lejos de Calamburia. Que se nos paga bien, pero que los detalles de nuestra misión son secretos.

-Entonces, de acuerdo. Abandonad el Torneo y viajad al Bosque Perdido en cuanto os sea posible. He emplazado a mis aliados allí. Desde ese lugar partiremos hacia el Palacio de Ámbar y tomaremos el reino.

Los dos mercenarios asintieron. Petequia dio media vuelta y se alejó caminando con absoluta tranquilidad, como si no tuviera miedo de que la descubrieran.

-Seth -llamó Nox desde su tejado-. ¿Crees que estamos en el bando apropiado?

-Tal vez sí, y tal vez no -respondió Seth, sin perder de vista la figura de Petequia-. Yo, al menos, sé lo que hago.

26 - 26. ÚLTIMO DÍA EN CALAMBURIA

El cielo es azul, pero no del mismo azul que siempre, sino algo más fuerte, más intenso. Como si alguien lo hubiera pintado, como si fuera artificial.

-Es la señal del fin del mundo -comenta Garth, afilando la mirada.

-Así lo predican las cartas -confirma Kálaba.

El zíngaro se arrodilla junto a Dulce, su hermana ha abierto los ojos y ya puede hablar. Acaricia su frente. Los tres estarán presentes el último día de Calamburia, dispuestos a detener el final con todas sus energías mágicas. Dulce ha estado a punto de morir, pero ya se encuentra mucho mejor y dispuesta.

En el Inframundo, la morada de los muertos, ha desaparecido la lava. En su lugar quedan cavernas oscuras y frías, llenas con el lamento de algún que otro condenado. En su trono, Kashiri se estremece por un frío inusual y cuenta las horas para el enfrentamiento contra los Impromagos. Las esferas de poder, una en manos del bien y

otra en poder del mal, son las únicas que pueden transportar al vencedor del torneo hasta la morada del Inframundo. ¿Qué mejor que una Emperatriz para portarlas? Ella lo merece, mucho más que esos dos estudiantes.

-¿Estás preparada? -le dice a Ventisca-. Últimamente te noto algo abstraída.

El Avatar del Caos lanza a su compañera una mirada helada y dice:

-Nuca he estado tan preparada. Las esferas serán nuestras. Esos dos pequeños magos no las merecen.

-¡Eme!- grita Sirene, mientras corre por los pasillos de la biblioteca, cargada con varios libros de hechizos.

Le encuentra mirando por la ventada, entretenido con el cielo pintado.

-¡Tenemos que prepararnos! -ordena, zarandeándole-, El enfrentamiento con las Guardianas del Inframundo es el último paso antes de que nos veamos con los piratas. ¿No ves que será muy difícil? ¡Eme!

Sirene refunfuña y pisotea el suelo, pero Eme no le presta atención. Una parte de él le pide tomar el sol.

-¡Eme, qué haces!

-Lo necesito -dice el impromago con una sonrisa bobalicona.

La misma sonrisa es la que luce Comosu, allá lejos, en Villaolvido, mientras Irving Vanderlist y Mitt Clementis intentan vestirlo. A su espalda, Petequia observa la escena con una mueca.

-Daos prisa -ordena la mujer a los dos capellanes-, el momento se aproxima.

-Todo sucederá a su debido momento, señora -responde Irving, mediante el tono pausado que le caracteriza-. El Elegido llegará cuando deba llegar, no se presentará ni tarde ni pronto al evento, sino cuando el destino quiera. Entonces conoceremos su verdadera misión.

-Así será -asiente la hermana Clementis.

Ella es quien aproxima un orbe mágico a Comosu. El muchacho se pone bizco al mirarlo, pero Clementis lo aparta de sus manos.

-Está vacío, Comosu, sin embargo es capaz de albergar un gran poder en su interior. Sólo tú podrás encerrar ese gran poder.

-¿Yo? -se señala Comosu- ¿Por qué?

-Porque eres el futuro rey de Calamburia.

El rey, el actual rey Rodrigo V, tiene muchas cosas en las que pensar, pero no desea que se note. Urraca es demasiado lista. La Reina lleva a su lado un mercenario llamado Seth. Ese hombre, una espada a sueldo, es el único calamburiano en quien confía, ahora que el fin del mundo se acerca. No se separan en ningún momento.

-Pero la verdad es diferente -piensa Rodrigo sin hacer un solo gesto, por miedo a que se detecten sus verdaderas intenciones-. El mercenario lleva en su bolsa más dinero mío que tuyo. Ahora que el mundo se halla próximo a su final, vas a ser derrotada.

-Derrotado -se lamenta Quasi en su nuevo puesto, frente las Puertas del Cielo-, me siento totalmente derrotado, Adonis. Ya no tengo fuerzas para luchar por el amor.

-En ese caso, querido amigo -Adonis coloca una mano cómplice en el hombro del grandullón-, ha llegado la hora de que disfrutes de verdad. Ya no es necesario guardar estas puertas celestiales como vigilábamos las otras. Podemos permitirnos algo de tiempo libre. Ven, te enseñaré el amor... el de muchas damas. Te encantará, Quasi. Es el último placer que debes permitirte en estos últimos días.

No hay mayor placer para Rosi Sacapán que el de cultivar patatas. Ella y Griffó siguen a

lo suyo. Sus sombreros no les dejan ver el cielo. Y, de todos modos, ¿A quién le importa de qué color esté? Lo único que debe interesarles es si ese Leviatán va a traer poca, mucha o demasiada agua. Regar los campos está bien, pero que todo quede empantanado no es lo más conveniente para el huerto. Por eso, los dos hortelanos han levantado un murete alrededor de las tierras. Eso suele prevenir las riadas, y seguro que hace lo mismo con uno de esos “tsunamis”.

-Tsunami –dice Nox, mientras observa el Palacio de Ámbar.

Su bolsa tintinea con el dinero del Rey y Petequia, pero ninguno sabe que el otro le ha contratado. El mercenario gusta de trabajar a dos bandas por un mismo objetivo, sobre todo si ese objetivo le beneficia.

-El Tsunami vendrá, detengáis a los Piratas o no. El cambio en Calamburia es inevitable.

Quienes también cuentan monedas son los Taberneros. Yanguin y Ebedi se preparan para un abandono precipitado de su local. Su objetivo es claro: engatusar a las Guardianas para irse a vivir al Inframundo. Seguro que los diablillos que allí residen gustan de unos buenos escanciadores de cerveza, y no los hay mejor que ellos en todo el continente.

-Pasaremos a ver el fin del mundo, ¿no, cariño? –Dice Yangin, mientras carga un tonel de cerveza en su carreta.

-¡Cómo vamos a hacer eso! Se nos echará el tsunami encima y no podremos escapar. Allí es donde sucederá todo. ¿No lo comprendes?

Hace el amago de darle un bofetón, pero le detienen las palabras de su marido.

-¡Creo que todos irán a verlo! Nadie se lo va a perder. Imagina el dinero que podemos hacer si vendemos algunas consumiciones.

-¿Todos estarán allí?

-Todos toditos todos.

-Entonces, nosotros también. ¡Ala, Amarra a los caballos, nos vamos!

Ponen rumbo a la arboleda de Catch - Unsum, al igual que los demás. Nadie desea perderse el fin del mundo, porque todos quieren ver la faz de los Piratas, artífices de todo esto y, porque en definitiva, todos son demasiado curiosos como para perderse la ira del Leviatán.

27 - 27. LA GUERRA POR EL TRONO DE ÁMBAR

Hay quien dice que una profecía sólo es escuchada una vez se ha cumplido. Antes de eso nadie le presta atención, pues a menudo se consideran las palabras de un loco.

Así ocurrió con las señales que anunciaban a Comosu como el Elegido. La profecía acerca de su futuro reinado fueron ignoradas cuando el capellán Irving van der List las descubrió, ocultas en el movimiento de las estrellas. También es cierto que el capellán se cuidó mucho de comunicársela a quienes juraban lealtad absoluta a la Reina. En su lugar, se limitó a detallársela a su compañera, Mitt Clementis, y a Petequia, la madre del elegido. Más allá de aquellas dos personas, el anuncio sobre el futuro de Comosu quedó en secreto.

No obstante, Petequia nunca se ha caracterizado por ser una mujer discreta. El orgullo por lo que las estrellas predecían pudo más que su silencio. Así, poco a poco, empezó a transmitir que su hijo reinaría algún día arrebataría el trono que ostentaba Rodrigo V.

Irving temió que con aquella falta de prudencia, los signos celestiales ofrecieran un futuro menos generoso para el joven de Villaolvido; pero sucedió que la gente no creyó a Petequia. La mayoría conocían los rumores sobre su persona –que la Reina la había desterrado a causa de su exagerado desenfreno–, y dieron por sentado que aquella historia no era más que el desvarío de una madre despechada.

La profecía fue ignorada. Hasta que al joven muchacho le llegó su momento.

Irving, que durante años no había dejado de estudiar el movimiento de los astros, envió a Mitt en secreto para que adiestrara a Comosu en ciencias, matemáticas, leyes y religión. La capellana también le enseñó los diferentes idiomas del continente, etiqueta y buenos modales. También se adocrinó en el combate: el manejo del florete, de la espada larga, la maza y el arco. Por último, Comosu aprendió a montar a caballo (sin demasiado éxito). El objetivo era que, llegado el momento, el joven diera la talla.

Comosu aprendió como el alumno más aplicado, encerrado en el anonimato que le proporcionaba el destierro.

Pasó el tiempo y Calamburia sufrió la amenaza del poderoso Leviatán. La descomunal criatura había despertado y amenazaba con hundir la tierra bajo un tsunami. Los habitantes se reunieron para detenerlo, pero ninguna de sus habilidades sirvió para nada. El Leviatán, con un golpe de cola, generó un inmenso oleaje.

Cuando todo parecía perdido, y los calamburianos rezaban su última oración al Titán, Comosu apareció, precedido por Irving van der List. El capellán no tuvo más que susurrarle algo al oído: Tú momento ha llegado. Comosu, haz lo que Mitt y yo te hemos enseñado. El joven se colocó en vanguardia y, desatando un tremendo poder, consiguió que la ola del tsunami desapareciera.

Los calamburianos celebraron que todo volvía a ser como antes, pero la realidad era muy diferente. Comosu se sentía preparado para reclamar el Trono de Ámbar. El cambio en el reinado del continente se avecinaba.

Ahora, el hijo secreto del rey Rodrigo V reúne a sus seguidores, entre quienes se encuentran algunos de los héroes más famosos. Del otro lado, la Reina ha convocado a los que aún le son fieles... y no son pocos. Urraca ha logrado convencer a los suyos de que las profecías se pueden cambiar y que, aunque esté escrito, el destino puede transformarse. Ella ya lo ha hecho en varias ocasiones.

Todo indica que la guerra es inevitable, y que los ejércitos del Palacio de Ámbar se enfrentarán a los que anhelan un cambio de gobierno.

Lo que suceda después nadie lo sabe, ni siquiera las estrellas que Irving se esfuerza tanto por interpretar.

28 - 28. EL POEMA DE KASHIRI

Contaré una leyenda

de esas que se rebelan al fuego.

Una de amor y tristeza

Que sobre el corazón permanece luego.

Habla de Kashiri, la guardiana,

de su pasado de felicidad.

De cómo fue engañada

Y la corrompió la maldad.

Era Kashiri una joven princesa,

de pelo largo, liso y rojo.

Vivía alegre, sin preocupaciones,

ni había en su alma enojo

Un verano, como otro cualquiera,

Kashiri conoció a un joven rey.

Ambos se enamoraron,

y hubo boda, como dicta la ley

Pero en guerra cayó su reino,

y el rey hubo de partir.

Las malas noticias llegaron:

Herido estaba, a punto de morir.

No le quedaba hálito

cuando Kashiri le vio.

Un último beso en los labios

Y su alma voló

Despechada, maldijo Kashiri,

y su maldición fue escuchada.

Acudió el señor del Inframundo,

para tratar sobre el alma robada

Una por otra, dijo el demonio,

una por otra, concedió la mujer.

El príncipe se sintió resucitar,

y ella se notó a perecer.

Al Infierno descendió Kashiri,

sintiéndose fuerte por su amor.

Y cuando al demonio hizo frente

Fue capaz de causarle pavor.

Robole el báculo,

Aquella gran fuente de control.

Y así se erigió Emperatriz,

A cambio de nunca más ver el sol.

Era poderosa en su reino,

ni viva ni muerta, ni dueña ni esclava.

No hallaría más a su príncipe,

ni el amor que le profesaba

Había quedado maldita,

ya no podía salir.

Sólo un nuevo amor despechado,

Le daría fuerzas para resurgir.

29 - 29. LA LEYENDA DEL PÍCARO

En el torneo, en las guerras y en cualquier conflicto, siempre es posible ver al enviado del Titán, Drawets, pícaro veinticuatro horas al día, seductor de hombres y mujeres a partes iguales, y espectador de las crónicas.

Drawets siempre aparece cuando el Titán convoca un nuevo Torneo, y cuando no es él quien lo presenta, se trata de su hermana, Laurencia. Los dos viven en la arboleda de Catch - Unsum, aunque no por voluntad propia, pues hubo un tiempo en el que recorrían la tierra de Calamburia como ladrones de bolsas y pertenencias, trovadores ambulantes, actores de teatrillo y estafadores profesionales.

Drawets es el menor de tres hermanos. Su hermana Laurencia pronto demostró ser igual que él: avispada e inquieta. En su caso, la curiosidad le llevó un día a probar el vino. El sabor de aquella bebida la atrapó de tal forma, que decidió no despegarse de una botella nunca más. Hay quien dice que Laurencia bebe para olvidar, pero ella siempre desmiente este hecho: bebe para recordar la sonrisa, para divertirse y punto.

En cuanto a la tercera hermana, Jimena, era la más allegada a sus padres, unos reconocidos fabricantes de vino y cerveza. Quería aprender el oficio, sujetarse a una vida lo más honrada posible. Tal vez por eso no huyó con Drawets y Laurencia, cuando los dos hermanos decidieron escapar de casa.

Ambos superaban los veinte años cuando decidieron no seguir el oficio familiar.

Preferían ver mundo, recorrer la tierra de Calamburia y descubrir qué secretos escondía. Así comenzó sus vidas de pícaros, pues abandonaron el hogar con poco más de lo puesto, y no tardaron en aprender a llenarse la panza hurtando comida de los mercados, o engañando a los más incautos. Inventaron un centenar de argucias con las que ganarse unas monedas, pero cuando las víctimas eran demasiado astutas, conseguían encandilarlas mediante sus artes improvisatorias. Este último don fue desarrollándose poco a poco, hasta que los dos hermanos se vieron iguales ante los elegidos por el Titán para pelear en el famoso torneo de Calamburia.

El torneo se celebraba cada cinco años. Sólo los elegidos podían participar. A cada uno les llegaba una C, la marca del Titán, que les daba acceso a la mística arboleda de Catch – Unsum, donde competían por lograr la Esencia de la Divinidad. Aquel líquido tenía la propiedad de conceder cualquier deseo, cualidad que lo transformaba, de inmediato, en objeto de codicia para todo calamburiano. ¿Cómo no iban a querer los dos hermanos hacerse con él? Uno podía colarse en el Torneo si robaba una de aquellas “entradas”, una C. El plan estaba en marcha, sólo había que encontrar alguno de los elegidos.

Así fue cómo, tras indagar mucho, Laurencia llegó a enterarse de que el Comendador de Instántalor guardaba una C para el Torneo. La escondía en su caserón, ubicado en el centro de la ciudad. Laurencia estaba convencida de que podía seducir al Comendador; entretanto, Drawets se haría con la C.

Pan comido.

La noche del robo no hubo ningún problema. Mientras Laurencia cabalgaba con el Comendador, Drawets robó la C de su arcón. Después, ambos huyeron al norte, a la arboleda de Catch - Unsum. Por desgracia, y aunque parecía que su plan les había salido a la perfección, no fue así. El Comendador sospechó antes de tiempo, y cuando vio que le faltaba un objeto tanpreciado en su tesoro, envió soldados en busca de los dos hermanos. Los hallaron en los páramos, casi a punto de alcanzar su destino.

De vuelta a Instántalor, el Comendador en persona se encargó de juzgarles y dictar sentencia: morirían decapitados, como ejemplo para todo el que ambicionara el regalo del Titán. Fueron echados a una profunda mazmorra, y allí esperaron la muerte.

Desesperados, intentaron escapar por todos los medios. Ya lo habían hecho de otras cárceles, pero en esta ocasión, el Comendador se había curado en salud, colocando guaridas que les vigilasen día y noche. Así les llegó la hora de la condena.

Entre el griterío del pueblo, Drawets y Laurencia fueron conducidos al cadalso. Los calamburianos les lanzaban hortalizas podridas y les insultaban. Al fondo, el verdugo afilaba el hacha. Entonces Drawets, desesperado, oró al Titán. Le pidió que perdonara su ofensa, y que le diera una oportunidad. Terminó la súplica cuando abrieron la portezuela de su carromato. Ascendieron los escalones y se arrodillaron. El verdugo alzó el hacha, y Drawets lanzó una última súplica: si el Titán le perdonaba, se

convertiría en su siervo, su adalid, allá donde fuera. No había otro tan locuaz como él en todo Calamburia.

Y así fue cómo, en el preciso momento en que el hacha descendía, Drawets y Laurencia desaparecieron. Volvieron a materializarse en la arboleda de Catch - Unsum. Allí escucharon las palabras del Titán: les había concedido la vida, pero estarían destinados a servirle para siempre y presidir el Torneo. Si alguna vez desobedecían sus órdenes, morirían.

Hay quien dice que los dos hermanos salieron ganando, que conservaron la vida a cambio de un privilegio que muchos desearían. Tal vez sea así desde el punto de vista de un humilde ciudadano, pero no para dos pícaros de sorprendentes habilidades improvisatorias, pues cuenta la leyenda que el Titán, apenado, les confesó que si hubieran aguardado unos días más, les habría llegado una C con su nombre.

30 - 30. ELEGIDO POR EL DESTINO II

(continuación de Elegido por el destino Parte I)

Nox significa noche, se repite Sergei, mientras rememora los capítulos de su pasado. En la capital todo el mundo duerme. Las calles, silenciosas, se han convertido en territorio de los gatos.

Una ciudad para los gatos y para él, Sergei Nox: un asesino a sueldo, un elegido por el destino.

¿Y por qué él? ¿Quién le seleccionó entre todos los calamburianos? ¿Qué azar le designó para la tarea de arrebatarse vidas? Sergei eleva la mirada a los cielos, donde una luna redonda y amarilla le invita a perderse entre sus cráteres. Su imaginación vuela al pasado, hasta alcanzar el instante en el que comenzó su transformación.

-Es tu nombre -le dijo aquel desconocido, mientras los dos abandonaban el bosque-. Mi nombre es Arak. Significa Herida. Eso decía mi papel.

-¿Quién eres? -quiso saber Sergei, todavía confuso.

-Un asesino. Aparecí en el bosque, como tú, y fui recogido por mi mentor. Él me enseñó a matar y me dijo que, en quince años, debía regresar a este lugar para recoger a mi pupilo.

-Eso es muy extraño.

-Lo es.

Arak no pretendía continuar aquella conversación. Sin embargo, el rostro aterrado de Sergei le obligó a hacer un esfuerzo.

-Pertenece a una antigua sociedad de asesinos. Cada miembro despierta en un lugar concreto de Calamburia a una fecha concreta, y es recogido por el maestro que habrá de entrenarlo. Nadie sabe por qué razón o qué factores conducen a este fenómeno. Lo único que debes tener claro, Nox, es que has sido elegido por tus

cualidades. Naciste para ser un asesino, y morirás como tal.

-¡Yo no quiero ser un asesino!

-Pues lo eres.

Sergei se detuvo. Sus piernas eran incapaces de responderle; no podía dar un paso más.

-No puedo... no puedo dedicarme a matar a gente.

-Eres un asesino -Arak se volvió-. Yo también dudé al principio, pero debes comprender que es tu destino. Si no lo aceptas, terminarás lamentándolo... y mucho. El universo necesita equilibrarse. Existe demasiada gente bondadosa. A nosotros nos ha tocado ser los malos. Eso es todo, asúmelo.

Por supuesto, aquellos argumentos no terminaron de convencer a Nox. Muchas veces intentó escaparse, o se acobardó ante el entrenamiento, o le desveló la tentación del suicidio. Pero en su fuero intento empezó a comprender que le encantaba deslizarse en las sombras, sorprender a su maestro en los entrenamientos, cazar en sigilo y aprender el manejo de la espada y el cuchillo. Así, una mañana, se levantó comprendiendo que había nacido para arrebatarse vidas.

Poco después, Arak llegó con un sobre lacrado.

-¿Qué es? -preguntó Nox.

-Tu primer trabajo.

Nox sintió que un sudor frío se escapaba por todos sus poros. En aquel papel había un nombre, y aquella persona habría de morir. Tomó la misiva y la observó. Estaba lacrada con el sello de la nobleza de Ámbar. Leyó el nombre que aguardaba en su interior:

-Sir Erlin, de Siahuevo de Abajo. ¿Quién es?

-Es un caballero, un muchacho que tendrá uno o dos años menos que tú. Es el prometido de Melindres, la hija de la duquesa de Instántalor. Melindres es una niña, pero ya le han buscado marido.

-No parece que a la duquesa le convenga, a juzgar por el lacrado.

-No juzgues, Nox. Sólo ejecuta tu trabajo.

Y así fue. En su primer asesinato, Sergei eligió el puñal. Se mudó a Siahuevo y vivió como un falso comerciante de telas durante semanas, lo justo para estudiar a su enemigo, aprender sus costumbres y sus aficiones. Cuando llegó el momento no dudó. Mientras el joven paseaba por el jardín de su palacete, a mediodía, cayó sobre él y pasó la hoja por su garganta.

Ya era un asesino.

Continua :Elegido por el Destino parte III

31 - 31. EL ÚLTIMO COMETA

No hubo duda, cuando se planteó la toma del Bosque Perdido, en señalar a los Impromagos. Ellos eran los más apropiados para enfrentar su magia a la de los zíngaros, acorralarles en su propio hogar y conquistar la tumba de Arnaldo. Todos, incluido el Archimago, sabían que el enfrentamiento sería duro, tal vez definitivo.

La guerra por el Trono de Ámbar era diferente a cualquier otra contienda, pues en ella quedaban definidas nuevas fronteras, nuevos ámbitos de poder, y en esa configuración era claro que no todos saldrían ilesos. Por esa razón, cuando los habitantes de Skuchain abandonaron la torre para encaminarse hacia el bosque, el Archimago se permitió una última mirada a los muros que tantas veces les habían protegido, indicó a sus alumnos que le imitaran y, aportando una profunda solemnidad a sus palabras, se despidió de aquel hogar como si nunca más fuera a verlo.

El trayecto desde Skuchain se hizo más largo que de costumbre, hasta que al fin, el muro natural que era el Bosque Perdido se perfiló en el horizonte. Frente a él, aguardando, esperaba un ejército de zíngaros. Como siempre, Garth comandaba las tropas de combate, mientras Kálaba protegía la retaguardia apoyada por los

conjuradores de sortilegios.

Los dos enemigos se colocaron uno frente al otro, en silencio. No hubieron gritos de guerra, ni insultos, ni promesas de muerte. El silencio y el viento era lo único que podía escucharse, y entre las filas un leve murmullo; el de cientos de bocas repasando los conjuros que iban a lanzar. El aire olía y sabía distinto, como si ya se presagiara la muerte.

De repente, sin que nadie lo anunciara, comenzó la batalla. Zíngaros y magos se lanzaron unos contra otros, rompiendo el silencio con una baraúnda de gritos, salmodias, encantamientos y evocaciones. Rayos multicolores chocaban contra pantallas de protección; mientras que, por otro lado, se conjuraban bestias de todo tipo y se lanzaban maldiciones que podrían la carne del objetivo.

Abriéndose paso entre multitud de zíngaros, Eme, Sirene y el mismo Archimago alcanzaron a Garth, Kálaba y Dulce. El combate entre ellos dio comienzo en seguida. Ambos grupos se conocían desde hacía tiempo, y sabían los puntos débiles del otro. Por ello, el Archimago comenzó atacando a Dulce, quien aún se recuperaba de sus heridas. Con el primer golpe de fuerza, la mujer salió despedida varios metros y se estrelló sobre un árbol, cayendo inconsciente. Aquello hizo que Garth perdiera el control. Atacó sin vigilar sus defensas, directo hacia Eme. Por fortuna, el impromago supo parar todos y cada uno de sus golpes, generando campos protectores a su alrededor. Sirene, por su parte, se preparó para el contraataque, dispuesta a eliminar a Garth.

La batalla se decantaba a favor de los magos; los zíngaros ya comenzaban a retirarse

hacia la protección del bosque, pero entonces Kálaba dio un giro radical a su estrategia. Alzó sus manos, crispó sus dedos y lanzó el más mortífero de sus conjuros... hacia Pelusín.

La mascota de Sirene, que observaba desde la distancia, no era el objetivo de nadie. Aquella pelusa animada no representaba peligro alguno, pero Kálaba sabía muy bien lo que hacía. Su maldición desintegró al pequeño ser, y Sirene, desconcertada, perdió la concentración. Aquel fue el instante que Garth aprovechó para el contraataque. El zíngaro, que ya parecía derrotado, dejó de concentrarse en Eme y se giró a toda velocidad hacia la niña. Su puñal voló cruzando el viento y se clavó en el vientre de Sirene. Ella no dijo nada, sólo cayó.

Estaba muerta. Había sido fulminante, pero muy real. Su caída ejerció un efecto devastador para Eme y el Archimago. Los dos olvidaron sus defensas.

Los zíngaros aprovecharon entonces y se lanzaron al contraataque, ambos a por el Archimago. Kálaba se encargó de paralizarle y Garth golpeó su espalda con el bastón. El Archimago cayó al suelo, bocarriba. Los zíngaros se abalanzaron contra él, preparados para asestarle el golpe de gracia.

Áilfrid pensó muchos hechizos para defenderse; cualquiera de ellos le habría servido para escapar, pero no ejecutó ninguno. Su mirada se concentró en un cielo limpio de nubes. Era diecisiete de junio y, por primera vez, no habría cometa de jade.

Eme, el último representante de Skuchain, presencié la muerte del Archimago y comprendió que la batalla había tocado a su fin. Lleno de tristeza, llamó a los suyos a la retirada. Nadie había ganado aquel día; todos habían perdido. Los magos se retiraron hacia el Palacio de Ámbar, y los zíngaros huyeron bajo la cobertura del bosque. La batalla finalizó igual que había comenzado: en silencio.

En Skuchain se celebraron ceremonias a la muerte del Archimago. Los Eruditos se encargaron de todos los preparativos. En su habitación, Eme lloró en soledad la muerte de su amiga, su compañera y su salvadora. Jamás volvería a verla. Nunca más

Pero no era el único que lloró aquella pérdida. Muy lejos de allí, en la Taberna Dos Jarras, Ébedi observó el cielo nocturno con más tristeza que nunca. Su hija, aquélla que nunca llegó a conocer, había dejado el mundo de Calamburia.

32 - 32. AMOR, TINTA Y ACERO

Todo el mundo sabía, cuando el fantasma Sirene poseyó el cuerpo de Adonis y, a modo de profecía, vaticinó el nuevo reinado y la muerte de algunos personajes, que sus palabras se cumplirían. Lo que nadie podía suponer, era cuánto costaría este cambio.

Los capellanes, secretos educadores del príncipe Comosu, se habían encargado de

organizar su asalto final al trono. El propio Irving van der List entrenó al joven en sus habilidades sobrenaturales. Por su parte, Mitt Clementis se ocupó, hasta el último momento, de fingir su lealtad a la Reina. Aun cuando la guerra estalló, la joven capellana continuaba en el Palacio de Ámbar, oculta a la visión de los guardias. Desde su celda, Mitt proporcionaba información a las tropas de Petequia, que hacía llegar en sobres lacrados por medio de sirvientes leales.

Una noche, Mitt recibió la respuesta a uno de esos sobres. Se la deslizaron, como siempre hacían, por debajo de su puerta. El sello era del propio Irving:

“Huye mientras te sea posible. La Reina ha descubierto tu traición. Sal por los establos”

El mensaje del capellán despertó un hormigueo de terror en Mitt. Estaba escrito con letra apresurada. ¿Cuánto tiempo habría viajado aquella nota hasta llegar a ella? ¿Estarían los guardias de camino a sus aposentos? Mitt pegó la oreja a su puerta. Silencio.

El camino parecía despejado, pero no había que confiarse. Así pues, tomó sus cosas y eligió descolgarse por la ventana. Ató las sábanas de su cama, y aprovechando el cambio de guardia, cayó al patio de armas.

Tomar aquella ruta había sido una buena decisión. Apenas hubo alcanzado el suelo, le llegó un estruendo desde su celda. Los guardias habían echado la puerta abajo. Uno de ellos se asomó por la ventana y la descubrió.

-¡Ahí está! ¡No dejéis que escape! ¡La Reina la quiere muerta!

Aquellas palabras hicieron que Mitt se estremeciera. No había posibilidad de juicio, ni prisiones. Urraca buscaba su cabeza.

Aferrándose al colgante con la “C” que adornaba su hábito, Mitt se lanzó a la carrera. Sabía cuál sería su ruta: los establos. Con toda seguridad, Irving habría enviado algún sirviente que la estaría aguardando con caballos; tal vez él mismo se estaría ocupando de la fuga. Si alcanzaba los establos, estaría a salvo.

El patio de armas no tardó en llenarse con las voces de la guardia. Los soldados la buscaban por todas partes, en todos los aposentos, corredores y rincones. Mitt se refugió en las sombras, y sin permitir que la dominaran las prisas, fue avanzando lenta pero segura hacia los establos. En ocasiones, un soldado le pasó demasiado cerca, tanto como para que la mujer pudiera olfatear su sed de sangre. Los hombres deseaban dar caza a la traidora, para así convertirse en los favoritos de la Reina.

Cuando le faltaban unos metros, Mitt fue descubierta.

-¡Ahí está! ¡Junto a los establos! ¡Corred, se escapa! -los gritos alcanzaron su nuca. Dejó las sombras, se deshizo de su capa y echó a correr con todas sus fuerzas. Los pasos de los soldados se oían cada vez más cercanos. Dos flechas rozaron su cuerpo, pero al fin, Mitt abrió las puertas de los establos.

¡Irving! -llamó, pero su voz quedó quebrada, el aliento se le escapó por la herida del

acero en su pecho.

Miró hacia abajo, la espada de un soldado aún se hundía en su carne.

-Has caído en la trampa -escuchó que decía su asesino-. Muere, traidora.

Mitt sintió un dolor imposible de contener, pero no fue por el filo que horadaba su pecho, ni por comprender que la última misiva había sido una falsificación. Su dolor comenzaba en los oídos, pues la voz de aquel soldado le resultó familiar.

-Gunnar -llamó.

Levantó la vista para encarar al soldado. Era aquél al que llevaba tantos años sin ver. El único hombre que había amado en toda su vida.

-No te conozco de nada -escupió el otro-. Muere de una vez.

La mano que empuñaba la espada estaba manchada de tinta. Gunnar era el autor de la misiva falsificada.

-Ya he muerto -confesó Mitt-. Me mataste tú, hace mucho tiempo.

Pero el otro no escuchó aquellas palabras. Hundió todavía más la espada, y el acero

destrozó el corazón.

Mitt cayó sobre la paja del establo, muerta. En su mano, aún sostenía la última misiva que coló bajo su puerta. La respuesta de su soldado, después de tantos y tantos años de espera.

33 - 33. LA VIGILIA DEL ENAMORADO

La Puerta del Este volvía a enfrentarse a las hordas de Kashiri. Antaño, el enorme portón erigido hacía centurias fue destruido, pero la magia del Archimago y los hortelanos contratados por la Reina reconstruyeron la arcada. Ahora, la nueva Puerta del Este ponía a prueba sus defensas –físicas y mágicas- contra el mismo enemigo. Esta vez, los porteros conocían el alcance de su poder, de modo que se habían preparado a conciencia para detenerles. Adonis y Quasi tenían un vínculo telepático como nunca: pensaban y actuaban al unísono, en una comunión perfecta de acciones y reacciones.

El ejército de Kashiri apareció por el horizonte, precedido por un vendaval que, para Quasi, trajo un aroma embriagador.

–Concéntrate –le indicó su compañero por telepatía.

Quasi obedeció. Amaba a Ventisca, desde siempre. Ella era la única mujer a la que había dedicado sus pensamientos, aquéllos que incluso Adonis desconocía. No

obstante, sabía que eran enemigos, que el destino les había colocado en bandos opuestos.

-¡Alcemos las defensas de la Puerta! -indicó a Adonis.

Dos porteros contra todo un ejército. No era la primera vez que lidiaban contra un enemigo que les superaba en número; a decir verdad, aquello era lo habitual. El tamaño del ejército no importaba, siempre y cuando ambos mantuvieran la conexión.

Los demonios que comandaba Kashiri se lanzaron una y otra vez contra la Puerta, y a cada asalto, las defensas mágicas saltaron para repelerles. Los Porteros, incólumes, no movieron ni una ceja. Imps, diablillos, súcubos y demás criaturas del inframundo quedaban reducidas a cenizas, mientras Kashiri, a retaguardia, montaba en cólera.

-¡Son nuestros! -Pensó Quasi, convencido de su victoria.

-Lo son, pero no te desconcentres, amigo.

- No lo haré.

Quasi zanjó aquella conversación con un guiño de camaradería. Las tropas enemigas menguaban a gran velocidad, dejando en su lugar nubes de ceniza. Al final, sólo quedó en pie la Emperatriz Tenebrosa.

Entonces, también apareció Ventisca.

El Avatar del Caos, como así la llamaban desde que descendió de su reino celestial,

emergió desde el norte trayendo una tormenta cargada de rayos y truenos. Una densa lluvia llenó el campo de batalla, transformando la ceniza en un barro gris.

-¿Estás bien, amigo? -transmitió Adonis a su compañero, quería asegurarse.

-Muy bien. -respondió el otro- ¡Ataquemos!

Ambos porteros descargaron la magia contenida en la Puerta del Este. Lo hicieron coordinados tan a la perfección, que la magnitud de su conjuro adquirió unas proporciones difíciles de contrarrestar. Un rayo de luz dorada emergió de la arcada, y describiendo un arco chisporroteante, dio contra Kashiri. La Emperatriz cayó al suelo, inconsciente y desposeída de todo su poder. Entonces sucedió algo inesperado.

El control que mantenía sobre Ventisca, aquella hipnosis concedida por la Esencia de la Divinidad, se esfumó. El avatar del caos parpadeó repetidas veces, igual que si despertara de una larga ensoñación, y al instante, sus ropas se tornaron blancas. De nuevo era Brisa, la Dama Celeste. Se observó las manos, incrédula, mientras al otro lado Quasi descubría una belleza que suponía olvidada. Ahí estaba: la misma Brisa de su primer encuentro.

Quasi siempre había pensado que aquella dama de los cielos no podía ser malvada, que la más hermosa de los aiseos era incapaz de hacer el mal. Ahora, con aquella visión, sus sospechas se vieron confirmadas. Raudó, dejó la puerta y echó a correr en busca de su amor verdadero, llamándola a gritos, al tiempo que la vejez se apoderaba sus miembros, pues es sabido que los Porteros sólo conservan su juventud si no abandonan la Puerta del Este.

-¡Quasi! -Llamó su compañero- ¡No abandones la puerta! ¡Quasi! ¡Necesitamos estar juntos para ganar!

La voz de su amigo martilleaba sus pensamientos, pero Quasi la desoyó. Se lanzó a los pies de una Brisa que parecía desorientada, y abrazó sus tobillos con manos de anciano.

-¡Brisa, has regresado! -dijo su voz temblorosa; de sus ojos brotaron sendas lágrimas, que surcaron unas arrugas incipientes-. ¡Brisa!, he estado todo este tiempo profundamente enamorado de ti. Jamás he ocupado mis pensamientos con otra mujer, ni he visto en las dunas del desierto otro rostro más que el tuyo. Te he sido fiel incluso en la guerra. Nunca podría hacerte daño, porque no pertenezco a un bando ni a otro, sino a ti, y sólo a ti... ¡Brisa!, ¿me escuchas?

Ella encaró al portero. Sus ojos brillaron, enternecidos, y de sus labios comenzó a brotar una leve sonrisa.

-¡Brisa! -insistió Quasi-. ¿Me amas?

Ella asintió.

Pero al tiempo que esto sucedía, Kashiri, que estaba muy lejos de ser derrotada, volvió en sí, se incorporó y, tras echar un vistazo a su alrededor, comprendió lo que debía hacer.

Golpeó su báculo contra el suelo; un rayo negro emergió de la punta, directo al pecho de Brisa. La mujer se derrumbó como un muñeco; habría caído al barro, de no ser

porque Quasi se ocupó de sostenerla.

-¡No! -suplicó él-. ¡Brisa!

Intentó sostenerla en brazos, buscar un modo de escapar, pero se encontraba muy debilitado por la vejez. Cayó de rodillas, y sólo fue capaz de reunir las fuerzas necesarias para alzar la cabeza de la Dama Celeste, para que sus cabellos no se ensuciaran.

-No... -musitó- Los aiseos no pueden morir. Es imposible, no puedes marcharte.

Ella abrió la boca para hablar, pero no surgió más que un débil murmullo de su garganta, algo que Quasi interpretó como una despedida, pues aunque fuera imposible, la vida escapaba de su cuerpo. Brisa alzó una mano, acarició el pelo encanecido de Quasi, sus mejillas perladas de lágrimas y sus labios entrecortados, y murió.

El Portero podría haber regresado a la Puerta del Este; Adonis no paraba de suplicárselo en sus pensamientos. Habría tenido tiempo, en efecto, pero no lo deseaba. Su cuerpo marchito no podía contemplar un lugar mejor que junto al cuerpo de su amada, y aunque la Puerta le prometía la vida eterna, prefería terminar sus días allí mismo, recogiendo las últimas hebras de calor de la mujer de sus sueños.

De este modo se dejó morir. Exhaló, y sus cenizas fueron arrastradas por un pequeño viento caprichoso.

No lejos de allí, Kashiri sonreía de medio lado mirando en dirección al Palacio de Ámbar. De un modo u otro, había conseguido la victoria.

Mitt había muerto a manos de la guardia real, pero Ivirng van der List, a quien los años habían dado mayor prudencia, se ocultaba con éxito en Instántalor. Allí se había desprovisto de sus ropas de capellán, y haciéndose pasar por un habitante como otro cualquiera, acechaba los movimientos del enemigo. Las tropas de la ciudad habían puesto precio a su cabeza, pero Irving sabía cómo pasar desapercibido.

Cuando supo que había llegado el momento adecuado, salió de su escondrijo y se decidió a contraatacar.

Él nunca había sido un hombre de armas. Prefería combatir empleando otros medios, como la estrategia y el subterfugio. De este modo, se tomó su tiempo para elegir a su víctima. Estudió sus costumbres, las personas con las que se relacionaba, sus debilidades y vicios... cuando memorizó todos estos elementos, elaboró una forma de matar exenta de flecos. Así era como él trabajaba.

En la soledad de su habitación, en la taberna Dos Jarras, Irving pasó horas elaborando un veneno que resultara mortífero. En su entrenamiento como capellán había aprendido los diferentes venenos que existen en Calamburia. Se les enseñaba a preparar el antídoto, pero en ocasiones éste no se trataba más que una versión reducida del propio veneno. Así pues, tomó la fórmula del llamado sueño de la muerte, un líquido incoloro e insípido que no dejaba rastro, y que eliminaba a aquel que lo consumía en segundos. El sueño de la muerte era llamado así porque quien lo bebía era transportado al reino de los muertos tan rápido, que su alma entraba en contacto con éste y era capaz de predecir muertes futuras.

Cuando tuvo el veneno listo, lo guardó en un pequeño búcaro, y dejando su habitación, descendió al salón de la taberna.

-Una sopa -ordenó a Ebedi.

La tabernera se hallaba ocupada en asuntos de mayor importancia, de modo que llamó a su marido. Yangin se presentó con una sonrisa de oreja a oreja. Irving intentó cubrirse con la capucha de su sobretodo. No deseaba ser reconocido.

-¿Qué desea el señor?

-Una sopa. Se la he pedido a la tabernera. ¿Es que aquí no sirven?

-Mi mujer está ocupada. Si le puedo servir yo...

-Lo mismo da -respondió Irving con una media sonrisa-. Claro, tú también puedes servirme.

Yangin puso rumbo a la cocina. Apareció al poco con un plato de sopa humeante, que dejó en la mesa de Irving.

-Espero que esté a su gusto, señor -dijo.

Pero apenas se había dado la vuelta para marcharse, el capellán volvió a reclamarle.

-La sopa está fría.

-¿Fría? -respondió Yangin, extrañado-. Eso es imposible. Si la acabo de sacar de...

-¿Dice que miento? -insistió el capellán.

-¡En absoluto! Pero veo cómo humea...

-Está fría. Pruébela.

-No será necesario -se disculpó el tabernero-. Le traigo otro plato ahora mismo y...

-He dicho que la pruebe. Nadie me toma por mentiroso.

-De verdad, no es...

-Pruébela -insistió Irving.

Yangin quiso marcharse. Había algo en aquella conversación que no le gustaba, pero al mismo tiempo apareció su exagerado sentido por quedar bien con los clientes. No deseaba perder unas monedas, de modo que tomó el plato, acercó la cuchara a sus labios y bebió un sorbo.

-Está... -dijo; no llegó a terminar la frase.

Fue invadido por un terrible dolor de estómago que le arrebató las fuerzas. Cayó al suelo de la taberna, retorciéndose y chillando. Una multitud se agolpó a su alrededor, momento que aprovechó Irving para alejarse de allí. Incluso Ébedi, de quien se decía que por su marido no sentía sino un profundo odio, se preocupó por su estado.

Sin embargo, cuando el capellán estaba a punto de atravesar el umbral de la puerta y desaparecer para siempre, oyó que Yangin gritaba unas declaraciones. Se trataba, sin duda, del presagio provocado por el veneno. Sus palabras le estremecieron:

-¡Escuchad! -dijo, alzando los brazos a la nada- pues la muerte os reclama. Petequia, la desterrada, no dejará que el Rey abandone sus aposentos con vida. Igual que ella fue atacada en su cama, así hará con el hombre que pudo ser su marido, y lo matará.

La taberna entera contuvo un suspiro. Irving dejó caer la cabeza. Su Rey, al que todavía guardaba fidelidad, iba a morir en aquella guerra espantosa. Pero Yangin no había terminado aún. Con la voz ahogada por los estertores, añadió:

-Los zíngaros también guardarán luto, pues su general Garth, al que llamaban La sombra de medianoche, verá cómo esas mismas sombras cobran su alma. Morirá atacado por sorpresa por quien menos lo espera: la hortelana Rosi Pelacelgas. Nuestros enemigos son inesperados. ¡Nuestros enemigos están a las puerta! ¡A las puerta!

Estiró el brazo, y con índice tembloroso señaló al umbral. Los parroquianos dirigieron

hacia allí sus miradas, pero no había nadie. Irving ya se había marchado. Se confundió entre la gente y puso rumbo al norte, al Palacio de Ámbar, donde las tropas de los partidarios de la Reina estaban a punto de encontrarse con los defensores del Elegido.

La última batalla se hallaba próxima, y tras cobrarse demasiadas muertes, decidiría una nueva etapa en Calamburia.

35 - 35. EL FIN DE UNA ERA

Las fuerzas rebeldes acampaban alrededor del palacio de Ámbar. Su intención era que los soldados que se resguardaban dentro no tuvieran más remedio que salir, vencidos por la escasez de alimentos. Los espías al otro lado de los muros informaban que la Reina se hallaba cada vez más inquieta; jamás la habían visto así, ni siquiera cuando Kashiri amenazaba con someter toda la tierra. En esta ocasión, Urraca temía una derrota; la temía de verdad y, más horrible aún, sabía que estaría viva para contemplarla.

Quizás por eso, o porque habían asesinado a su marido, Urraca perdió los nervios. Días antes de que el palacio fuera sitiado, la Reina halló a su marido muerto en su cama. Ciertamente era que, en las últimas semanas, Urraca había comenzado a dudar de su fidelidad, y de que estuviera tan perturbado como aparentaba. No le quería al lado para la batalla final, de modo que vertió unas gotas de líquido adormecedor en su copa de

vino.

Pero entonces, mientras Rodrigo quedaba perturbado que nunca, y soñaba en su habitación con días de gloria que jamás existieron, fue visitado por Petequia. La hermana de la Reina conocía los pasadizos secretos y supo evitar a la guardia personal. Ya en la alcoba de Rodrigo, se inclinó sobre la cama, como si estuviera a punto de regalarle un beso. Pero el brillo de un puñal sustituyó sus labios. Petequia, conmovida por cuánto la había decepcionado aquel hombre, hundió el filo en su ojo y penetró su cerebro.

Así fue cómo Urraca, aprisionada por el temor de ver el enemigo a las puertas. Apareció en el patio de armas vestida de negro, ordenó que los soldados se vistieran la armadura y, liderándolos, salió al encuentro del enemigo.

-¿Dónde está Su Majestad el Rey? -preguntó el comandante, que nada adivinó al ver las ropas oscuras de su señora.

-¿Acaso crees que le necesitamos? -Urraca enarcó una ceja-. Está en sus aposentos, dormido. Allí se debe quedar.

-Y al Archimago... ¿tampoco le esperamos?

En efecto, Eme, el nuevo Archimago, había indicado a Urraca que no abriera el puente levadizo hasta que no llegara. Venía con una acompañante muy especial que podría variar la más que probable derrota, pero era necesario aguantar, aguantar y aguantar.

Pero Urraca no pensaba obedecer. ¿Quién era aquel joven para darle órdenes? Hasta hacía poco no era más que un muchacho que jugueteaba en los corredores de palacio. No tenía la madurez ni la experiencia para aconsejar, ni siquiera aunque, como se decía, hubiera despertado en su interior el espíritu del viejo Theodus.

Así, el puente levadizo descendió, y Urraca lanzó una horda de hortelanos armados con horcas y rastrillos. Éstos toparon contra los zíngaros. Kálaba se los quitaba con ágiles conjuros, pero Garth no tuvo tanta suerte. Abrumado su número, el general no vio venir a Rosi Sacapán. Cuando quiso darse cuenta, el filo curvo de una hoz desgarraba su cuello.

Los zíngaros se desperdigaron tras la muerte de su líder, pero las tropas de Kashiri contraatacaron. Urraca no había previsto el ingente número de almas en pena que fue a abalanzarse contra ellos. Los hortelanos fueron diezmados, y luego las tropas de élite. La Reina intentó regresar a palacio para resguardarse, pero fue inútil. El ejército enemigo la siguió hasta las puertas y mató a los vigilantes del puente levadizo. Una turba de demonios y muertos vivientes tomó el Palacio de Ámbar, y con ellos Kálaba, Kashiri y Comosu.

Para cuando Eme hizo acto de aparición en el salón del trono, el palacio ya había sido tomado, y la Reina vencida. El Archimago llegó cabalgando un viento tumultuoso, que emergía de los brazos nubosos de la mismísima Dama Celeste. Los dos observaron la

coronación del nuevo rey Comosu, al que llamarían Rodrigo VI.

Pero Brisa ya había visto aquella imagen, la vio cuando su esencia malvada era arrancada de su cuerpo y volvía a convertirse en una Aisea. Aquella imagen auguraba un futuro tormentoso, lleno de peligros y desdicha. Brisa no pudo aguantar que todo volviera a reproducirse en la realidad. Con un agitar de sus ropas, desapareció en los cielos.

Eme, consternado, tuvo que ver cómo el bando de Urraca despedía su reinado. Tan pronto Comosu se hubo puesto la corona, su personalidad cambió. ¡Había estado fingiendo! Ni siquiera su madre había notado el engaño, y cuando, desorientada, preguntó al capellán van der List qué había enseñado a su hijo, éste, muy adusto, sólo respondió:

-Le he enseñado a ser el Rey, el único Rey.

La primera tarea de Comosu fue la de desterrar a Urraca. La Reina se marchó sin que su barbilla descendiera un centímetro. Rebosante de dignidad, abandonó su trono y dejó el Palacio de Ámbar. El Archimago comprendió que era el momento de asimilar la derrota. Quizás el futuro le deparara una oportunidad de reordenarlo todo, pero el momento estaba aún muy lejos.

Sin embargo, Kálaba no estaba dispuesta a dejar que el Archimago se fuese así como así. Lanzando uno de sus hechizos más letales, le atacó por la espalda. Por desgracia, la

zíngara no sabía que Eme había adquirido nuevos poderes, y cuando éste respondió, tomando su varita, nada pudo hacer ella para defenderse. Fue arrojada fuera de Ámbar, y a punto estuvo de perder la vida.

Las tropas de Comosu se pusieron en guardia contra el nuevo señor de Skuchain.

-No temáis -dijo éste-. La guerra ha sido ganada. Lo acepto. Vámonos.

La última orden fue dada a los leales de Urraca que aún quedaban en palacio. Todos juntos abandonaron el lugar para dejar su sitio al nuevo Rey, a quien se le puso la corona que perteneció a su padre. Un nuevo gobernante nacía, y con él...

Lo que con el venga es un misterio, pues cuentan algunos, unos pocos más bien, que durante aquella ceremonia privada ocurrió algo extraño. Se dice que mientras Comosu ya planeaba qué medidas tomar en su reinado, los Mercenarios Nox y Seth, adelantándose, le durmieron con un paño húmedo de droga. Nada pudo hacer Irving van der List para evitarlo, sino contemplar asombrado una conjura tejida contra el incipiente Rey, y una media sonrisa en el rostro de Kashiri.

¿Serán verdaderas estas afirmaciones? Nada puede asegurarlo. Tal vez, el desarrollo de los acontecimientos pueda aclararlo.

Los dos bardos más famosos de Calamburia, Artemis Daeron y Olazir, son conocidos por tener un repertorio incombustible de canciones. Sus relatos cantados hablan de historias antiguas, de reyes y reinas, de monstruos fantásticos y de épicas historias de amor. Sin embargo, hay un tema que los dos trovadores no cantan de buenas a primeras. Es la trova que se conoce como El relato de la dama encerrada, una historia trágica que narra el nacimiento de Melindres, la hija de la marquesa Zora von Vondra.

Esa canción no es para declamarla en cualquier lugar, pues la Marquesa tiene oídos en todas partes, y no desea que se narre a cualquiera los detalles de su vida privada. Los trovadores sólo cantarán esta canción si es en un lugar cerrado, con público conocido y, desde luego, jamás lo harán en Suahuevo de Abajo.

El relato de la dama encerrada comienza hace diecisiete años. En aquella época, la Marquesa deseaba, como muchos otros nobles, acrecentar su poder. Siahuevo era un marquesado grande, pero ella necesitaba más. Quería que, llegado el momento, su descendencia lograra el acceso al trono.

Para lograr esto, Zora se había ganado el favor de Petequia, la aspirante al trono de Ámbar. Petequia, por aquel entonces, ya tenía apalabrado su matrimonio con el que sería el futuro rey Rodrigo V. Zora sabía todas estas cosas, así que procuraba no separarse de la joven princesa. Su intención era la de tener hijos al mismo tiempo que Petequia, concebir juntas y, si era posible, lograr un casamiento.

De este modo, Zora invitaba a Petequia a largas y agradables excursiones por su marquesado, visitas a Villaolvido y a Siahuevo. Todo su empeño estaba puesto en que la princesa no se aburriera.

En ocasiones, Petequia viajaba al marquesado acompañada de su hermana pequeña. La joven Urraca era, por aquel entonces, una muchacha algo retraída. Apenas dejaba ver sus sentimientos, ni sus gustos, ni sus intenciones; no obstante, Zora procuró no descuidarla. De este modo averiguó, en una de las conversaciones que se esforzaba por tener con Urraca, lo poco que la muchacha envidiaba a su hermana.

No obstante, aquel sentimiento tan inocente había de tornarse en unos celos malsanos. Y así, un día, le llegó una carta de Urraca, en la que le pedía ayuda para concertar una reunión con los zíngaros.

Zora conocía a aquellos misteriosos habitantes del Bosque Perdido. De cuando en cuando le ocasionaban alguna que otra incomodidad; robos y comerciantes desaparecidos eran los problemas más frecuentes, pero por lo general, los zíngaros no molestaban si nadie invadía los límites de su territorio. Entre ellos y el marquesado existía una paz tensa. Por ello, Zora era la más adecuada para preparar un encuentro... y así lo hizo.

Tiempo después, Urraca, valiéndose de un oscuro hechizo, logró expulsar a su hermana y engatusar a Rodrigo. El Trono de Ámbar era suyo, y Zora había sido su aliada.

Para ganarse aún más el favor de la nueva reina, Zora prometió que vigilaría a Petequia, la cual había sido desterrada a Villaolvido, un destino al que había acudido multitud de veces durante sus excursiones.

Zora lo había logrado. Urraca sentía una enorme gratitud hacia ella. Y de este modo, en uno de sus muchos encuentros de palacio, un día como cualquier otro, la Reina habló claro: ambas debían tener descendencia cuanto antes, pues deseaba que sus hijos se casaran. Zora apenas cabía en sí de júbilo. Cuando regresó a Siahuevo organizó unas fiestas que se prolongaron durante una semana. Después, la Marquesa se encerró en sus aposentos y meditó: debía casarse cuanto antes, y no con cualquiera. Había de ser un hombre de alta cuna, muy bien posicionado, famoso en el continente.

Al instante le vino un nombre: Félix, El preclaro, uno de los eruditos más reconocidos de Skuchain. Él era el cronista oficial del reino. Por sus manos pasaba toda la historiografía, amén de muchos otros documentos importantes. Era el encargado, junto a su compañera Minerva Sibyla, de educar a los Impromagos de la torre... y estaba soltero.

Él era el candidato perfecto. Por su puesto, se trataba de un matrimonio político. Ella no sentía la menor atracción por Félix y, por otro lado, el erudito era un hombre enamorado de las letras. Jamás había demostrado interés alguno en las pasiones humanas.

Sin perder un solo minuto, Zora comenzó a enviar, primero cartas, y luego emisarios que dieran a Félix la noticia de sus intenciones. Al mes le llegó la respuesta: había aceptado.

¡Al fin! Su matrimonio se celebraría pronto, y con él, la marquesa de Siahuevo se encontraría un paso más cerca de elevar su apellido hasta la corona de Calamburia.

Continuará...

.... La Canción Prohibida. Parte 2

37 - 37. LA CANCIÓN PROHIBIDA II

(continuación de La Canción Prohibida. Parte 1)

... Sin perder un minuto, Zora organizó a su séquito de cincuenta porteadores, a quienes vistió con las mejores galas. Eligió también las monturas más elegantes, las viandas más exquisitas y los mejores abalorios, y una vez hecho todo esto, puso rumbo a la torre de Skuchain.

El viaje era largo, pues suponía cruzar de oeste a este todo Calamburia. No obstante, la parte más peligrosa se hallaba en la última etapa: había que cruzar el desierto de Al-Yavist; una tierra inclemente en la que, durante el día, el calor se volvía insoportable. No obstante, las temperaturas no suponían el verdadero peligro, sino los nómadas del desierto. Cualquier calamburiano había oído hablar de ellos.

Antaño, los nómadas se extendían por toda Calamburia. Su imperio copaba las tierras verdes del centro, las marismas del sur e incluso las montañas del norte. Sin embargo, fueron vencidos por el avance de la civilización, y acabaron retirándose a su verdadero hogar, el desierto de Al - Yavist. Desde allí, los nómadas lanzaban incursiones de

cuando en cuando para abastecerse con las caravanas comerciales. Por su culpa se había erigido la famosa Puerta del Éste. El objetivo de este monumental pórtico mágico no era otro que marcar la linde de sus dominios con los del resto del mundo.

Los nómadas eran peligrosos, a Zora se lo habían advertido en muchas ocasiones. Por aquella razón, viajaba entre su séquito un contingente de cuarenta soldados de Siahuevo. Hombres de confianza, veteranos en el combate.

El viaje duró dos semanas, hasta que al fin, Zora cruzó la Puerta del Este y se adentró en el desierto. El clima demostró entonces toda su agresividad. Los porteadores necesitaban grandes cantidades de agua, y los soldados, ataviados con pesadas armaduras, tenían que hacer frente al cansancio y las rozaduras. La caravana disminuyó la marcha, mientras salvaba, una tras otra, enormes dunas de arena.

Al amanecer del tercer día, la torre de Skuchain quedó recortada en el horizonte, Tenía al menos setenta metros de altura, y era estilizada como una aguja.

-¿Cuánto queda? -preguntó Zora a su guía.

-Quedará un día, tal vez dos -señalo éste, extendiendo un dedo hacia la torre.

Fue lo último que hizo.

La punta de una lanza le atravesó el pecho. El guía se derrumbó de su caballo, muerto.

Pero su cuerpo no había tocado aún el suelo, cuando una horda de nómadas se lanzó al ataque desde todos los flancos. Los soldados se colocaron el guardia, con las espadas prestas para defender a su señora.

-¡No se preocupes! -gritó a la marquesa el capitán de la guardia- ¡La protegeremos con nuestra vida!

En efecto, eso es lo que hicieron todos y cada uno de ellos. El combate apenas duró veinte minutos; al finalizar ese tiempo, los cuerpos de los soldados yacían sobre la arena. Los portadores se agruparon en torno a su señora, quien, resguardada en su palanquín, decidió echar las cortinas y disfrutar de unos instantes de recogimiento. Había llegado la hora de encomendarse al Titán, antes que de los nómadas acabaran con su vida.

Aún no había dado comienzo a su súplica, cuando le sorprendió no escuchar ningún ruido en el exterior. ¿Acaso los nómadas no atacaban a los portadores? ¿Qué sucedía? Sintió la tentación de descorrer las cortinas, pero entonces le llegó el sonido de unos pasos. Se aproximaban.

-Todopoderoso Titán -suplicó, rauda-. Te encomiendo mi alma, antes de que me den muerte. Yo...

No tuvo tiempo de más. Alguien abrió la puerta de su palanquín. En un principio, Zora sólo fue capaz de ver una enorme silueta, pues había quedado deslumbrada por la luz del exterior; pero poco a poco fue reconociendo los rasgos del hombre que tenía delante: era alto y corpulento, con el rostro enmarcado en una barba bien recortada. Su pelo ensortijado quedaba al descubierto, pues se había quitado el turbante. Tampoco

llevaba alfanje, ni arma con la que amenazar. En su lugar tenía la diestra tendida hacia ella; le estaba ofreciendo bajar de su palanquín.

-Bienvenida a mi tierra, señora –saludó con una voz grave.

-¿Quién sois? –Zora se pegó al extremo opuesto de su palanquín.

-Mi nombre es Arishai.

La marquesa sintió que el corazón se le detenía. Sabía qué clase de hombre tenía delante. Era un general muy alabado entre los suyos. De él se decía que no guardaba piedad con los extranjeros, y que su carisma era tal, que pretendía unir todas las tribus del desierto en una sola. Quienes le conocían bien le habían puesto un sobrenombre...

-Sois el Escorpión de Basalto –dijo, aterrada.

-Así me dicen –Arishai sonrió de medio lado-. ¿Tenéis miedo?

-Sois un asesino.

-Decís bien. He dado muerte a muchas personas, hombres y mujeres del otro lado del desierto, donde habitáis los que robasteis nuestras tierras.

-Hace mucho que no son vuestras.

Arishai levantó una ceja.

-¿Os pertenecen a vos?

Zora presintió que había cometido un error.

-Yo... -acertó a decir, pero Arishai la detuvo.

-Decidme vuestro nombre, ahora. Os aconsejo que no me mintáis.

Ella dudó. Los ojos oscuros del Escorpión de Basalto se habían clavado en su rostro. Estudiaban cada una de sus facciones, en busca de la verdad.

-Me llamo Zora von Vondra.

-¡Ah!, la marquesa Zora. ¡Qué sorpresa! Gobernáis el marquesado de Siahuevo, si no me equivoco.

-Así es.

-En ese caso, tomad mi mano y descendad del palanquín. No os daré muerte... aún.

Ella obedeció. Fuera, los nómadas se contaban por cientos. Habían reunido a los porteadores en fila, y les escoltaban, atados de las manos, dispuestos para reanudar la marcha. Arishai llevó a Zora con el resto de prisioneros y ató en último lugar.

-Espero que hayáis bebido suficiente agua, marquesa. El viaje será largo, y el sol calienta.

-Viaje... ¿adónde?

-A mi hogar, por supuesto.

Continuará...

.... La Canción Prohibida. Parte 3 (última)

38 - 38. EL AMANTE OLVIDADO

-¡Una caja de música! -gritó Banjuló- ¿Eso es lo que has mangao del mercao, mujer?
¿Nada de más valor? ¿Nada con más chicha?

-Esto no es pa vender. ¿Tenteras? Esto es pa mí, pa mis cosas.

Ujaranza atrajo la misteriosa caja de música hacia su pecho, como si temiera que su marido se la fuera a quitar y echarla al fuego.

Los dos mercaderes se hallaban en mitad del camino, al abrigo de una hoguera y con la espalda apoyada en su carromato. Los caballos pastaban junto a un árbol, y los dos perros que les servían para guardar sus pertenencias jugueteaban cerca. Sobre la hoguera, los dos mercaderes asaban una liebre raquítica. Así solían hacer cuentas todas las noches, durante los viajes, antes de dirigirse a la taberna Dos Jarras. A su alrededor se agrupaban bolsas de monedas, aparejos de labranza, joyas de poca importancia, prendas de vestir y otros objetos. El único objeto que desentonaba era aquella caja de música.

-No se roba pa uno -dijo Banjuló, señalándose al pecho- Se roba pa los dos. Así es como ha sio siempre.

-Calla ya, pesao. Pa una cosa que quiero mía, no me la vengas a quitar. Esta caja me gusta y sanseacabó.

-¿Pero qué tiene d´especial esa caja, a ver?

-Me trae recuerdos.

El mercader enarcó una ceja.

-¿Recuerdos? Pero si tú no recuerdas ná. Tienes pérdida de cabeza.

-Se dice “pérdida de memoria”, tarugo.

-¡Lo que sea!

Se produjo un silencio. El crepitar de las llamas ahogaba el canto de los grillos. Banjuló dio media vuelta al conejo de su cena.

-Pues sí -dijo Ujaranza al cabo de un rato-. Hay algo que hace que se me vengam cosas a la memoria.

Acarició la caja como si ésta fuera a romperse. Paseó sus dedos por los bordes; cuando sus yemas acariciaron el cierre, no pudo evitar levantarlo. Alzó la tapa. En el interior no había nada, salvo una rueda dentada sobre la que se paseaban diferentes pelos de cobre. Aquel artilugio rudimentario producía una melodía singular. Era simple y, tal vez por eso, conseguía tocar el corazón con una confianza familiar. Casi parecía una canción de cuna, o una de esas melodías que todo el mundo parece tener en la cabeza. Era, sin duda alguna, agradable al oído; y tenía la magia de evocar instantes de felicidad.

Banjuló se sorprendió a sí mismo riendo. Ujaranza, en cambio, no apartaba la vista de aquella rueda con dientes, de su movimiento y de la música que salía de ella.

-Pues no suena mal esta cosa. A uno le dan ganas de reír – confesó el mercader.

Ella no dijo nada.

-Ujaranza –llamó, cansado de esperar-. ¿T´ocurre algo?

-Ná –ella hizo una mueca-. ¿Tú no recuerdas cosas cuando oyes esta música?

-Pues sí –reconoció el otro-. M´acuerdo de cuando era niño. Estaba estudiando pa ser erudito. Fíjate tú, y ahora no sepo ni escribir ni mi nombre bien. Eso sí, de matemáticas y cuentas y dineros me lo sepo todo. A mí no me engaña nadie, ¿A qué sí, Ujaranza?

-Sí...

-¿Y a ti qué se te recuerda?

-Cosas raras -ella torció el gesto-. Cosas que no recuerdo nunca jamás. Me viene a la cabeza un nosequé de un balcón. Yo estoy asomá, como si la casa fuera de mi propiedad. Y debajo mía hay un muchacho bien pareció que me canta... me canta esta canción. Justo esta.

A Banjuló se le encendió el rostro. Se puso en pie de un salto, y a punto estuvo de saltar la hoguera para caer sobre Ujaranza. Lo habría hecho de no ser porque se habría llevado el conejo por delante.

-¡Mecagüen...! ¡Un mozo cantándote! ¿Pa eso quieres tú la música? ¿Pa soñar con amoríos? Trae pa´ca la caja, que la echo al fuego ahora mismo.

Ujaranza se puso en pie, retrocedió un par de pasos, y abriendo los ojos como platos, señaló a su marido.

-Como t´atrevas, Banjuló el mercader, a tocar esta caja, te juro que te corto la virilidad y la vendo como pienso pa cerdos. No me pongas a prueba, ¿eh?

-¿Pero vas a estar soñando con mozos cantarines tol´rato?

-No, pero esta caja es importante. Me ayuda a recordar, que ya sabes que no me recuerdo nada desde hace tiempo y necesito saber muchas cosas. Respeta lo mío y yo respetaré...

Bajó el dedo, y señaló a la entrepierna de tu marido.

-... Y yo respetaré lo tuyo. ¿Estamos?

Banjuló tragó saliva. Había intentado imponerse, pero Uajaranza tenía mucho más carácter que él. Siempre había sido así. Desde luego, tenía los arrestos necesarios para transformarle en eunuco de la noche a la mañana. Volvió a sentarse, se cruzó de brazos y arrugó el rostro como un niño al que le hubieran quitado una chuchería.

-Venga, estamos... Pero no quiero ver esa caja más -dijo él.

-No la verás. Descuida, que no la verás.

39 - 39. 201 CANCIONES TROVADAS

-¡Llamad a los trovadores! -se escuchaba por todo el palacio de Ámbar- ¡Llamad a los trovadores, el rey Comosu solicita otra canción!

La noticia volaba por los pasillos, las cámaras, los establos y los jardines. Recorría el recinto amurallado y aún más allá.

-¡El rey Comosu solicita otra canción de los trovadores!

Y se extendía de boca en boca. Pasó a los cocineros y a los cocheros; a los limpiabotas, sastres, palafreneros, chambelanes y pajes. Todos repetían lo mismo, hasta que al fin, la noticia alcanzó los oídos de los trovadores.

Olazir y Artemis se hallaban, como de costumbre, paseando fuera de los límites del

palacio, salvando una a una las suaves colinas que lo rodeaban. Les gustaba ir allí de cuando en cuando, pues el solaz de la brisa primaveral, el tacto del rocío en la hierba y los intrincados escorzos de los árboles les inspiraban nuevas melodías de amor.

-¡El Rey desea otra canción! -escucharon que traía el viento; y luego, más de cerca, les fue transmitido por uno de los jardineros.

-El rey Comosu quiere otra canción -les dijo con una reverencia.

-¡¿Otra más?! -Artemis reaccionó ofendido -Ni siquiera ha tenido tiempo de disfrutar la anterior.

-Hace sólo un día que declamamos frente a Su Majestad -señaló Olazir-. ¿Cómo es posible que ya desee otra?

El jardinero se encogió de hombros. Los dos trovadores suspiraron a un tiempo.

-Qué remedio nos queda sino volver a componer -dijo Artemis.

-¿Tienes algo en mente, compañero? -quiso saber Olazir.

-Algo podemos inventar, de camino quizás.

-Pues de camino inventemos, y a ver qué se nos viene a la cabeza.

Hasta el palacio no habrían ni doscientos metros, pero los dos trovadores más famosos de Calamburia no necesitaban más para componer una nueva canción. Cuando cruzaron las puertas ya estaban dando los toques finales a su obra, y apenas pisaron el salón del trono, Artemis rubricó el punto y final.

El rey Comosu esperaba con gesto de hastío, de supremo aburrimiento. No se sentaba en el trono, sino que más bien se dejaba caer. La corona le resbalaba a un lado de la cabeza, como si le estuviera grande, y las ropas le colgaban de modo descuidado, sin elegancia. A su alrededor danzaban media docena de saltimbanquis; otros tantos bufones hacían payasadas de todo tipo, pero ninguno captaba su atención. Sólo cuando vio a los trovadores, el Rey cambió su faz.

-¡Os he hecho llamar! -gritó, con aquel tono de niño mimado-. ¿Dónde os habéis metido!

-Componiendo, mi Rey -Artemis hizo una reverencia-. Y para componer es necesario salir al exterior, disfrutar de la vida y la naturaleza, y del amor... cuando hay oportunidad.

-¡Bobadas! -Comosu hizo un aspaviento- El exterior es aburrido. He vivido muchos años ahí fuera, no quiero volver a ver un árbol jamás. El palacio es mejor. Me conformo con los paisajes que vosotros podáis describirme. ¡Adelante, cantad!

Comenzaron los dos trovadores su última canción, pero apenas habían declamado los dos primeros versos, Comosu alzó la mano para que se detuvieran.

-No me gusta -dijo, arrugando el entrecejo.

Los dos trovadores se miraron antes de que Olazir dijera:

-¿No os place, Majestad?

-No, ese comienzo se parece a la canción que me compusisteis la semana pasada.

El Jilguero del Norte tragó saliva.

-Es... es frecuente valerse, de vez en cuando, de un recurso literario en toda canción. Algo que introduzca...

-¡Basta! -Comosu se levantó de un salto- No me interesan vuestras excusas. Quiero que cada canción suene diferente a la anterior. Totalmente distinta, ¿comprendéis? Todo me aburre dentro de palacio. ¡Todo! Y no puedo permitir que me canse tanto como me cansaba el exterior. Ahora soy el Rey, y debo acostumbrarme a estas paredes. Así pues, debéis entretenerme con vuestra originalidad. Si falláis, ¿para qué os necesito? Tal vez sirváis para otros menesteres... no sé... puedo torturaros...

-¡No será necesario! -reaccionó Artemis- No hay problema, majestad. Tendrá una canción diferente; distinta del todo. Denos unos minutos.

-¡Minutos! Eso es demasiado tiempo. Contaré hasta diez, y para entonces tendréis una canción nueva para mí.

-Pero Majestad -se disculpó Olazir-. Componer una nueva trova en diez segundos es algo que...

-Es algo que podrán hacer los mejores artistas de Calamburia -cortó Comosu-. ¿verdad? No dudo de vuestra creatividad, de modo que comenzaré a contar. Uno....

Los dos trovadores se miraron.

-Dos...

-Doscientas canciones -susurró Olazir a su compañero-. Le hemos compuesto doscientas canciones al Rey. ¿Cómo hacer una que no se parezca a ninguna de ellas?

-Tal vez, si usamos los recursos de las primeras, no recuerde cómo estaba compuesta.

-Tres...

-¿Y arriesgarnos? -Olazir apretó los labios- Puede que el Rey no tenga demasiadas luces, pero no dudo de su crueldad. Si por casualidad la recuerda, estamos perdidos.

-¿Compondremos algo nuevo? ¿Desde el principio?

-Desde el principio. Nuevo del todo. En diez segundos.

-Cuatro...

-¡Nos quedan seis segundos, querrás decir! -declaró Artemis.

-¡Pues a ello!

Desenfundaron sus plumas, extendieron el pergamino y comenzaron a escribir, tachar y silabear.

-¡Siete...! -grito Comosu; le divertía tanta presión.

Los trovadores rimaban, buscaban sinónimos, antónimos y figuras retóricas.

-¡Nueve!

Afinaban instrumentos, aclaraban la garganta...

-¡Diez! ¡Cantad!

Y cantaron la canción más novedosa, animada, evocadora y deleitosa que se haya escuchado jamás. Cada verso parecía en sí mismo una composición única, y cada rima era más original que la anterior. Los recursos jamás se habían escuchado antes, ni la melodía que acompañaba la letra. Cuando finalizaron, no sólo el Rey tenía la boca abierta, sino los bufones y saltimbanquis que se habían pasado la mañana intentando entretenerle. Prorrumpieron todos en una estruendosa ovación; los dos trovadores respondieron con una elegante reverencia.

-Bravo -dijo Comosu-. Me habéis divertido. Mi enhorabuena. Podéis marchar... hasta mañana.

Olazir y Artemis se secaron el sudor de la frente, se despidieron con una genuflexión y abandonaron la cámara.

-Mañana querrá una composición nueva –el Jilguero del Norte señaló lo evidente-. No podremos continuar con este ritmo para siempre.

-Tal vez deberíamos plantearnos la huida.

-Jamás pensé que diría esto, compañero, pero tengo miedo de componer mi próxima canción trovada.

40 - 40. LA OTRA CALAMBURIA I

Si se le pregunta, cualquier calamburiano dirá, sin miedo a equivocarse, que Calamburia no hay más que una. Más allá de su continente con forma de C hay otros, sí, pero ninguna tierra se parece a aquella en la que ellos nacieron. Calamburia es única.

No obstante, existe una pareja que afirmarí­a con rotundidad la existencia de, al menos, dos reinos de Calamburia. Son los hermanos Flemer.

Los Flemer, esos excéntricos eremitas que viven en el Faro Partido, han elaborado todo un relato sobre una realidad alternativa calamburiana. Para la mayoría, sus estudios no son más que una enorme fábula. ¿Universo alternativo? El calamburiano medio ni siquiera entiende lo que es eso, y para los que sí asumen tal concepto, el hecho de dos Calamburias es una locura. ¡Suficientes problemas hay ya con una sola realidad!

¿Pero están los Flemel en lo cierto? La verdad es que, de hecho, sí.

La otra Calamburia, esa realidad alternativa ubicada en un plano paralelo de no - existencia, es muy diferente al continente tal y como se le conoce. Se trata de un reino de terror y sufrimiento, en el que la malvada Zora von Vondra ha ascendido al trono como reina y señora. Zora gobierna bajo una crueldad extrema. Ha sometido a los hortelanos, prohibido las canciones y festejos, aplastado las disidencias y sometido a bárbaros y nómadas. Todos temen a su imperio, dominado por un ejército de fieles acólitos que la veneran como a una diosa.

Sin embargo, la desventaja más sangrante del reinado de Zora es la notable falta de recursos. Dado que los hortelanos son maltratados y mermados, no pueden ocuparse de las tierras todo lo bien que deberían, lo cual produce escasez. Por otro lado, Zora prefiere la conquista al comercio. No trata con mercaderes, ni con los navíos que llegan desde el extranjero. Cualquiera que no obedezca sus órdenes es su enemigo, lo cual le ha proporcionado muchas enemistades.

La Calamburia alternativa es una tierra hostil en la que zíngaros y e impromagos han sido perseguidos por escuadras inquisitoriales, sometidos, torturados y ejecutados. Ya no existe el Archimago, ni el patriarca Arnaldo. La Puerta del Este es una muralla llena de guardias que nada protege, pues los nómadas y los salvajes permanecen vigilados en diminutas reservas de terreno.

Puede que Zora von Vondra se sienta orgullosa del reino que gobierna, pero la verdad es que los pilares de su imperio se tambalean. Las revueltas por la comida se suceden en cada pueblo y ciudad grande, y ya se rumorea que han surgido varios grupos

rebeldes formados por mercenarios, trovadores a los que se les ha prohibido cantar y mercaderes que no pueden ejercer su negocio. En este grupo rebelde también se encuentran los inventores, que luchan por que la inquisición no vete sus experimentos.

Y así, el grupo rebelde pelea por cambiar el mundo, por cambiar la realidad de las cosas... de forma literal.

Pocos saben que esta realidad alternativa fue la verdadera durante mucho tiempo, y que la Calamburia que conocemos hoy es el fruto de las luchas rebeldes sucedidas en aquel otro plano de existencia. ¿Cómo se logró un hecho tan extraordinario? Porque los inventores, ayudados por los demás insurrectos, elaboraron una máquina del tiempo capaz de alterar el curso del futuro.

Los detalles de esta historia se encuentran llenos de peligros, pero se sabe que al final tuvieron éxito. De otro modo, no viviríamos esta realidad más o menos confortable, sino otra muy distinta, ¿no es verdad?

Continuará...

.... La Otra Calamburia. Parte 2 (última)

41 - 41. LA CANCIÓN PROHIBIDA III

(continuación de La Canción Prohibida. Parte 2)

.... Presa del Escorpión de Jade, Zora no tuvo más remedio que variar su rumbo. El

general de los nómadas la condujo hasta su campamento, ubicado en el centro de un exuberante oasis. La marquesa temió que aquel hombre fuera a dejarla atada a un poste, y permitir que los buitres y otras alimañas pretendieran su carne. Sin embargo, nada de aquello ocurrió. Antes bien todo lo contrario-; desde un principio, el general la invitó a una de sus más lujosas tiendas, y no puso ni un grillete en sus muñecas. Zora fue tratada con el honor que merecía su título.

-¿No temes que me escape? -se atrevió a decir.

-Puedes escapar -respondió el general-, pero te aguardan varias jornadas de duna tras duna y sol implacable. Si crees que puedes soportarlo, adelante, huye.

Aquello convenció a Zora de que Arishai la tenía a su disposición, y que aunque lo pretendiera, no habría medio para escapar... ¿o sí?

A lo largo de su cautiverio, Zora empezó a elaborar un plan de huida. Ella, con toda seguridad, moriría en el desierto si escapaba sola, pero quizás uno de los nómadas de Arishai pudiera ayudarla, guiándola por el desierto hasta la torre de Skuchain. Así pues, comenzó a dar largos paseos por el campamento, a relacionarse con los hombres que allí descansaban, y a probar su lealtad.

Un día, es Escorpión de Basalto visitó su tienda.

-Mis hombres me han dicho que hablas con ellos, y que procuras tentarles para escapar.

Ella no quiso ocultar más tiempo sus intenciones.

-¡Así es! ¡Este lugar me repugna! ¿Para qué necesitas mi presencia?

Una sombra apareció en la mirada del general. Era la presencia de una resolución, o más bien un deseo, que llevaba mucho tiempo creciendo en el centro de su pecho.

-Te mostraré por qué te retengo.

Entonces se abalanzó contra la Marquesa. Ella intentó resistirse, pero nada pudo hacer contra la fuerza del nómada. Arishai arrancó sus ropas, y allí, en aquella tienda, la tomó.

-Ahora puedes marcharte, si es lo que deseas –dijo el general, después tras haber yacido con ella-. Te daré guías que te acompañen.

Quiso decir que sí, pero en aquel instante, la Marquesa notó la punzada de la duda. Odiaba aquel lugar, el calor, la sequedad, la ausencia de vida... y odiaba a su captor. Pero en el fondo de su corazón había un secreto deseo, una necesidad de continuar a merced de aquel hombre, y de dejarse hacer.

Quizás por eso, cuando Arishai regresó a su tienda la noche siguiente, Zora le aguardaba.

Los encuentros se sucedieron durante semanas, y tras cada uno de ellos, la Marquesa sentía que odiaba y amaba al general cada vez más, siempre a partes iguales. No era capaz de que un sentimiento se impusiera al otro, pues aunque aquel hombre había logrado hechizarla, su deber, su orgullo y sus objetivos terminaban por imponerse. Y

así, una noche como cualquier otra, en la que Arishai acudió a su tienda, ella ya no estaba. Había logrado sobornar al fin a uno de sus hombres y escapado a Skuchain. El Escorpión de Basalto podría haberla perseguido, pero no lo hizo. Ella había elegido.

En Skuchain, Zora contó su aventura a Félix, el preclaro. Su relato aterró a los eruditos que se atrevieron a escucharlo. Al finalizar, Félix prometió que nada malo volvería a ocurrirle... hasta el momento de la boda.

Aquella última frase hizo que Zora sintiera náuseas. Un sabor metálico se aposentó bajo su lengua y se extendió por toda la boca en una invitación al vómito. Muchos de los eruditos que la rodeaban la creyeron enferma, atacada quizás por alguna fiebre del desierto; pero Félix no tardó en deducir lo que sucedía en realidad. Llevándosela aparte, en sus aposentos, le confesó:

-La boda no se celebrará.

-¿Cómo que no? Soy una mujer saludable. Esto no es más que un pequeño contratiempo.

-Sé que eres una mujer saludable, pero no habrá boda.

-¿Por qué?

-Estás embarazada.

Y así, en apenas un día, Zora fue despedida de Skuchain bajo la compañía de nuevos sirvientes y matronas. Habría podido abortar en el desierto; nadie lo habría sabido

jamás. No obstante, una parte de ella deseaba al hijo del general, el único recuerdo que le quedaba de un amor tan encendido como el sol que abrasaba Al – Yavist. Odiaba aquel bebé, y al mismo tiempo, lo necesitaba creciendo en su interior. Otra vez aquella dicotomía.

De este modo, nueve meses después nació Melindres. La niña tenía la característica piel blanquecina de la nobleza, pero por sus venas corría la sangre de un guerrero nómada. Desde el primer momento, Zora la aborreció. Puso a su cargo una docena de sirvientes que la cuidaran, pero hizo construir una torre junto a su palacete, donde la niña permanecería encerrada hasta que tuviera con quién casarla. Ella era la viva imagen de su fracaso; sus planes se habían esfumado. La Reina no deseaba un niño que fuera mitad nómada, y además, nunca volvería a confiar en Zora para emparentar su descendencia con la suya. Aquello se había terminado para siempre, y Melindres era la encarnación de su derrota.

Entretanto, El escorpión de Basalto preparaba su ataque a occidente. Por aquel entonces se había transformado en un poderoso líder, capaz de aunar a todas las tribus nómadas bajo un mismo estandarte. Dice la canción de los trovadores, ésa que no puede cantarse a cualquiera, que el general Arishai, en el fondo, planeaba conquistar occidente para buscar a Zora, raptarla y volver a conducirla a su tienda; que nada le importaban las conquistas de tierra ni de reinos, sino volver a recuperar la prisionera a la que intentó transformar en invitada y esposa. De cualquier forma, su ataque estaba en curso. Nadie sabía nada sobre estos planes... salvo la propia Zora.

Cuenta la canción, que mientras yacieron juntos, Arishai reveló a la Marquesa que pretendía hacerse con Calamburia algún día. Por aquel entonces aquello no era más que un sueño, una pretensión sin atisbos de realidad. Arishai, en realidad, vivía feliz en

el desierto. Sin embargo, cuando la Marquesa regresó a su tierra, narró a la Reina todo lo que Arishai le había contado. Urraca, tan previsora como siempre, envió espías que observaran los movimientos de los nómadas, hasta confirmar que aquel sueño irrealizable era ya una realidad.

Así pues, Urraca tuvo tiempo de preparar una defensa antes de que se produjera la invasión de los nómadas. Así pues, reforzó la puerta del Este con tropas de toda Calamburia, y aguardó.

Aquellas noticias llegaron pronto a oídos de Zora. La batalla se preparaba, y los nómadas estaban a punto de ser sorprendidos por todo un ejército de soldados; muchos de los cuales habían sido reclutados desde sus propias tierras. En su interior volvió a revolverse el odio y el amor por igual. Deseaba con todas sus ganas que el Escorpión de Jade recibiera su merecido, pero por otro lado no podía imaginar su muerte. Por ello tomó una secreta decisión.

Mientras firmaba documentos para enviar más tropas a la defensa de la Puerta del Este, Zora llamó a los zíngaros y les propuso un trato: ella dejaría de molestar las lindes de su bosque, muy reclamadas por los terratenientes cercanos, si a cambio ellos salvaban la vida de Arishai.

Para lograr esto, Kálaba le ofreció un místico recipiente. Una botella, en cuyo interior permanecía encerrado un djinn, una suerte de genio. Si Zora dejaba salir al genio, éste iría en ayuda de Arishai.

En la soledad de sus aposentos, y mientras la batalla se libraba contra los nómadas, Zora destapó la botella. El genio de su interior apareció, presentándose como Jan Ákavir. La Marquesa le suplicó que salvara la vida de Airshai, pero que jamás le dijera quién le enviaba. El genio voló raudo hasta el desierto; halló al Escorpión de Basalto tendido sobre las dunas, moribundo y derrotado, y le salvó la vida.

Ésa es la razón por la que hoy puede verse a Arishai en compañía de Jan Ákavir. Entretanto, la Marquesa continúa en su palacio, rememorando los días de su aventura en el desierto, y las manos del general en contacto con su piel.

Éste es el relato de la famosa canción prohibida de los trovadores. Ahora que la has leído, ahora que la conoces, guárdala en secreto. Pues se dice que si Zora escucha un solo renglón de esta historia, decapita al valiente que lo haya pronunciado.

42 - 42. LA OTRA CALAMBURIA II

(continuación de La Otra Calamburia. Parte I)

...La historia de la otra Calamburia, por el hecho de resultar no real, como dirían los más sesudos eruditos de Skuchain, es compleja y, en gran medida, se encuentra en la bruma. No obstante, es curioso cómo, en ocasiones, las dos realidades confluyen de alguna manera y se entremezclan. La viva imagen de esto son los hermanos Flemer.

¿Por qué los hermanos sospechan acerca de otra realidad más que nadie? Muy sencillo: porque ellos son uno de los flecos de esa otra realidad; de ese mundo cruel e inmisericorde gobernado por Zora von Vondra.

En aquel otro tiempo y lugar, los Flemer lideraban el grupo de rebeldes en pos de un futuro mejor. La cruda realidad, sin embargo, era que cada ataque o complot que realizaban terminaba siendo frustrado por los afines al sistema. Así, Katurian y Teslo asumieron que lo necesario era variar el curso de los acontecimientos desde su misma raíz: el ascenso de Zora al reinado.

La historia de su llegada al gobierno estaba llena de oscuridad y traiciones. Zora, siempre ansiosa por reinar, sabía que el rey Rodrigo IV se hallaba a las puertas de la muerte. Corrían rumores de quién podía ser su sucesor, aquél que sería el prometido de Petequia. Zora, sin embargo, ideó un plan para frustrar el ascenso al trono. Viajó al norte y contrajo matrimonio con uno de los hombres más poderosos de Calamburia: Corugán de las Tierras Altas, el chamán más poderoso de los salvajes.

Con aquel matrimonio, Zora se aseguró un ejército de extremada potencia. Así descendió al Palacio de Ámbar y organizó un golpe de estado. Frente a la mirada atónita del pueblo, decapitó al joven noble Rodrigo de Haines, a quien el difunto rey había concedido el trono, y desterró a las princesas Petequia y Urraca. Después ocupó el palacio junto a Corugán. Calamburia le pertenecía, pero aún existía un poder mayor al que acceder.

No mucho después se celebró el Torneo de Calamburia. Zora y Corugán recibieron una C. Su poder en las artes improvisatorias les otorgó la victoria. Apenas hubo tocado la Esencia de la Divinidad, Zora engañó a su marido y pidió un deseo para ella sola: ser todopoderosa. A partir de entonces, nada ni nadie podría desobedecer sus órdenes.

¿Cómo detener semejante poder? Los rebeldes no tardaron en comprender que

cualquiera de sus intentos chocaba contra la voluntad inamovible de Zora, de modo que los hermanos Flemer dedujeron que su única posibilidad era alterar la realidad en un punto clave del tiempo: el matrimonio de Zora y Corugán.

Así pues, se pusieron manos a la obra e idearon la fabricación secreta de una máquina del tiempo. Su intención era la de viajar a un pasado en el que Zora todavía fuese Marquesa, e impedir que llegara a reinar. Por desgracia, las hebras del tiempo son complicadas de variar, y los hermanos Flemer lo sabían. Cualquier hecho, si se alteraba de forma radical, podía significar la completa destrucción del continuo espacio tiempo. Había que lograr que Zora, de algún modo, llegara a conocer a Corugán... o a alguien que se le pareciera.

¡Pues claro! Aquella era la solución: conseguir alguien que se pareciera a Corugán de las Tierras del Norte. Por desgracia, aquel salvaje no tenía par entre los suyos. Nadie podía igualársele. Así pues, los Flemer decidieron que si no podían hallar un Corugán de repuesto, lo inventarían.

Al tiempo que fabricaban su máquina del tiempo, los dos hermanos lideraron un complejo plan para entrar en contacto con el salvaje. Sabían que desde que Zora era todopoderosa, Corugán le guardaba una fidelidad obligada. Había comprendido que la Reina le había utilizado para lograr sus propósitos, y en su interior rabiaba de furia. De este modo, los capellanes entablaron una serie de reuniones secretas entre Corugán y los inventores. Al final se produjo un acuerdo: el poderoso chamán había de sacrificarse por el bien de Calamburia; su espíritu y su cuerpo serían desdoblados, y dividido su poder.

El cambio en la realidad era sutil; no destruiría el universo y, al mismo tiempo, permitiría que el reinado de von Vondra nunca tuviera lugar.

Todo estaba dispuesto, salvo el elemento más importante de todos: la Esencia de la Divinidad. Por suerte, los trovadores habían sido los ganadores de la última edición del Torneo. Arriesgando sus vidas, lograron escapar con de Zora con el ansiado trofeo.

Heridos y maltrechos, los Trovadores llevaron la Esencia hasta los inventores. Teslo y Katurian pusieron a punto la máquina y se despidieron de los rebeldes: el viaje en el tiempo era de sólo ida. Quedarían atrapados en el presente alternativo... pero no importaba con tal de llevar a cabo su objetivo y mejorar la vida de cada Calamburiano.

Así dieron el salto hasta una época en la que Zora era joven y ambiciosa. Allí viajaron al norte y hallaron a un Córugan recién nacido. Mediante extraños artilugios encantados con la magia de Corugan, los dos inventores desdoblaron al bebé en otro idéntico. De este modo, uno conservaría todo su poder chamánico, mientras que el otro almacenó el intelecto. Este segundo bebé, al que bautizaron como Félix, fue llevado a la torre de Skuchain. Allí, los dos inventores lo entregaron en brazos de Theodus y explicaron al Archimago la historia sobre la realidad alternativa. El niño pronto demostraría ser un prodigio mental, así que no era mala idea criarle como erudito.

¡El experimento había dado resultado! ¡Los dos hermanos triunfaron! Sí, habían salvado el futuro.

Ya sólo les quedaba retirarse y esperar la muerte en aquel otro tiempo apacible. Pusieron rumbo al sur, a un viejo faro abandonado. Allí desmontaron pieza a pieza su máquina del tiempo y dedicaron el resto de sus vidas a la acumulación de material para experimentos que jamás construirían.

En realidad no les concernía a ellos hacerlo.

Años después, en esta Calamburia nueva donde Zora continúa siendo marquesa, y donde Comosu ha destronado a su padre y a la reina Urraca del Palacio de Ámbar, dos jóvenes hijos de mercaderes habrían de hallar un extraño cubo; un mapa hasta un faro lleno de herramientas y artilugios sin construir. Así, los hermanos Flemer de esta realidad alternativa estarían destinados a encontrar una suerte de almacén de artefactos y maquinaria que, por alguna extraña razón, alguien parecía haber dejado allí para ellos...

Calamburia vive hoy días de relativa estabilidad, pero tal vez haya motivos para inquietarse. ¿Acaso no es cierto que Zora no llegó a casarse con el erudito? ¿Cuánto altera esto el inalterable suceder de las cosas? Y, de variarlo demasiado, ¿hasta cuándo se mantendrá la estabilidad del continuo espacio tiempo?

Que los eruditos den respuesta a estas cuestiones, si es que las saben y logran escrutarlas, pues la verdad es que, sobre la auténtica Calamburia, la que fue y la que es, cada vez quedan más hechos disipados entre las cosas que jamás sucedieron.

43 - 43. HISTORIAS DE BORRACHOS

Que Laurencia siempre ha sido una borrachina, lo sabe hasta el último calamburiano. Incluso los salvajes, allá en sus montañas del norte, conocen a la que siempre anda achispada, como se le suele llamar.

En la Taberna dos Jarras, dicen que Laurencia se bebió una vez ocho maceteros llenos de cerveza, ¡y no eran maceteros pequeños! Nadie creería esta historia propia de beodos, de no ser porque el record aparece por escrito en un diploma que Ébedi tuvo a bien encargarse, y que adorna la pared de la taberna. Hasta el momento, ni el más enorme de los salvajes ha logrado ingerir tamaña cantidad de alcohol sin caer grogui.

Pues sí, no hay valiente que beba más que Laurencia. La joven cortesana siempre ha estado orgullosa de su don, y dado que el Titán prolonga su longevidad por tiempo indefinido, no le preocupan los estragos que el alcohol pueda ocasionar en sus tripas.

Sin embargo, un hecho inesperado ha sucedido en las últimas semanas; algo que nadie esperaba: Laurencia, para sorpresa de todos, ha fallecido.

Tan pronto se ha conocido la noticia, un aluvión de especulaciones ha recorrido cada taberna, fonda, posada y cortijo. Como ya se sabe, los borrachos son muy hábiles elaborando invenciones, en especial si se hallan dominados por los vapores etílicos. Pero la verdadera historia, la auténtica realidad de los hechos, es que Laurencia ha sido ejecutada por aquel que le concedió la eterna longevidad, el mismo Titán.

¿Qué pecado ha cometido la joven? Aquél que más le tentaba: beber la Esencia de la Divinidad.

Cuando Laurencia y Drawets no se encuentran presentando el Torneo, o involucrados

en algún que otro conflicto que el Titán les encomiende, retozan en la arboleda de Catch Unsum sin que nadie les moleste. Allí tienen una cabaña, escondida entre los árboles milenarios. Los dos siervos del Titán conocen muy bien la zona, y están al tanto del secreto sobre cómo extraer la Esencia de la Divinidad. Ésta es la misma savia que recorre los árboles más viejos, de modo que si se realiza un corte adecuado en un árbol concreto durante la fecha apropiada, puede extraerse sin problemas.

Laurencia, tentada siempre por probar nuevos licores, conoce el secreto para la extracción, y desde el principio, desde que fue condenada por el Titán, ha deseado probar ese líquido. Más de una vez, sosteniendo el búcaro con la Esencia, ha sido Drawets quien, en el último momento, lo ha apartado de sus labios.

Pero Drawets ha estado muy ocupado estos días presentando el Torneo, y Laurencia ha dispuesto de mucho tiempo libre... demasiado tiempo libre, a decir verdad.

La verdadera historia sobre su muerte es que Laurencia, una vez consumidas todas las botellas de sus licores habituales, sintió la tentación de beber de la Esencia. Por supuesto, no quería aprovechar sus poderes. No le interesaba pedir ningún deseo, ni siquiera pensó en ello. Lo único que quería era probar el líquido más ansiado de Calamburia. De modo que realizó un corte en uno de los árboles y bebió.

Un segundo después, estaba muerta.

El Titán ha castigado su osadía, y ahora Laurencia no tiene otro líquido que probar que las aguas del río Estigio.

Pero todavía hay una salvación. El Titán, en su misericordia, va a permitir que Drawets baje a los infiernos y rescate su alma... si Kashiri lo permite, claro.

Esta es el relato verdadero, el auténtico y fiel a los hechos sucedidos. Así ha muerto Laurencia.

Todo lo demás, se cuente lo que se cuente, no son más que historias de borrachos.

44 - 44. UN MENSAJE NO ESCUCHADO

Algo que Laurencia no podía creer, durante su estancia en el Inframundo, fue que hubiera hecho tantos amigos. Pensaba, inconsciente de ella, que sólo hallaría almas en pena lamentándose por no poder dedicarse a los placeres mortales. En su lugar, Laurencia pudo conocer a algunos de los grandes héroes de Calamburia, entre los que destacaba el maestro Den Shiao Khan.

Allí, en las oscuras y frías cavernas de las profundidades, el maestro reveló a la famosa beoda que, en realidad, él estaba muerto con sentido. ¿Y qué podía significar eso? La muerte era el más inútil de los estados. No tenía sentido, se viera por donde se viera. No obstante, el Den Shiao tenía las cosas muy claras. Con una media sonrisa, le explicó a la borrachina que, como miembro de una raza antiquísima, era capaz de vislumbrar las hebras del futuro. Y cuando uno comprende el suceder del destino, puede saber si es mejor permanecer vivo o muerto.

Pero aquella explicación seguía sin entrar en la cerviz de Laurencia. Para ella, morir no

era provechoso, de modo que el Maestro tuvo que explicárselo en detalle.

Uruguay y él, habiendo emergido de las profundidades de su olvidado reino, habían puesto rumbo a la arboleda de Cath - Unsum para participar en el torneo. Su esperanza era recuperar la Esencia de la Divinidad para devolver a su extinta raza parte de la notoriedad pasada. Las posibilidades de triunfar eran elevadas. Los dos habían entrenado durante mucho tiempo, y conocían habilidades improvisatorias que no estaban al alcance de todos los mortales. Sin embargo, cuando el futuro se mostraba prometedor, el maestro Den Shiao tuvo una de sus frecuentes visiones del futuro.

En su visión, un acontecimiento trágico amenazaba con desestabilizar todo el continente: una vorágine de caos y desconcierto, que acabaría con la vida de muchos y que, de no ser detenida a tiempo, destruiría el mismo tejido de la realidad.

¿Cómo detenerla? Ni siquiera el maestro conocía esta respuesta, pero quizás algunos de los sabios de su raza, aquéllos le llevaban miles de años muertos, sí supieran qué hacer.

Aquí estaba la razón, el sentido de todo, la forma de hacer de la muerte algo provechoso. Den Shiao Khan se había quitado la vida -y renunciado así a su participación en el torneo- para visitar a los Hijos del Dragon fallecidos y preguntarles cómo detener el Maelström que se avecinaba. Allí continuaba, en el Inframundo, esperando obtener una respuesta.

El asunto era complejo y grave, muy grave. Pero ¡ay!, En el fondo, a Laurencia no le interesaban tales acontecimientos. La muerte era para ella mucho más grave, ¿y no era mejor resucitar, aunque fuera durante unas pocas horas? Disfrutar el momento, vivir un

segundo... sí, un segundo tan solo. ¿Qué más podía importar si el mundo iba a terminarse? Lo que interesaba era disfrutar al máximo, sin importar cuánto le quedar a la tierra de Calamburia.

De modo que, por desgracia, Laurencia no prestó atención a las palabras de Den Shiao, pues para ella no había sentido para tal sacrificio. Y así seguiría, sin entenderlo hasta que, semanas después, tuviera que sacrificar su vida por la de su hermano Drawets.

45 - 45. MAGIA NEGRA Y MAGIA BLANCA

El aire se llenó de carga eléctrica, de chisporroteos de energía. La zíngara, agitando sus manos, pronunció una salmodia en un idioma inteligible. Tenía al Archimago justo donde deseaba: de espaldas y entretenido en otras cuestiones. Era el momento ideal para lanzar su conjuro.

Eme, poseído con la esencia de Theodus, había logrado poner a salvo a Ébedi antes de que el nuevo rey Comosu empezara a dictar una serie de leyes tiránicas. La Guerra por el Trono de Ámbar había tocado a su fin, y el bando de la reina Urraca rendía las armas. Sin embargo, Kálaba no estaba conforme. Ella deseaba una venganza personal. Fue por ello que, reuniendo toda la magia oscura que pudo, allí, en el mismo palacio, lanzó contra Eme la más poderosa de sus maldiciones.

Pero por fortuna, el joven estudiante ya no era un muchacho despistado y tontorrón. Como ya se ha dicho, el alma del Archimago recorría sus venas. Fue esta nueva

habilidad la que le alertó del peligro. Eme se volvió, empuñó su varita y respondió a la zíngara con un muro protector. La maldición chocó contra este muro y se deshizo en el aire; después Eme contraatacó. Agitó su varita en el aire, formuló las palabras mágicas y, finalmente, apuntó a su enemiga. De la varita surgió un rayo blanco, igual al que generara una tormenta. El rayo impactó contra Kálaba y la hizo caer desde las almenas de palacio. Estaba derrotada.

Pero aún no estaba muerta.

El Archimago puso a salvo a los miembros del bando perdedor. Les condujo por un pasadizo secreto hasta la salida, y mientras arriba, en los salones del castillo, Kashiri ponía en marcha una conjura secreta para dominar a Comosu, Eme marchó rumbo hacia Skuchain. Los muros protectores de la escuela le resguardarían mientras pensaba en una salida a tanto conflicto.

No obstante, su viaje nunca llegó a concluir. A una jornada de donde se hallaba la Puerta del Este, Eme fue interceptado por una sombra difusa, casi imperceptible entre la espesura.

-Aún no hemos terminado este combate -sentenció una voz de mujer.

-Kálaba - reconoció el Archimago-. ¿Acaso no has tenido suficiente guerra?

-Es una contienda que no me importa, y lo sabes. Yo sólo peleo por un objetivo. ¡Muéstrame lo que sabes hacer, Theodus!

La mujer elevó las manos al cielo y, en un instante, todo se cubrió de tinieblas. Eme comprendió que aquél no sería un combate rápido. La zíngara se había fortalecido, de modo que no se libraría de ella con una simple descarga de energía. Así pues desenfundó su varita, dispuesto a combatir hasta el final. Allí, en aquel punto incierto de Calamburia, uno de los dos moriría.

Los sortilegios no tardaron en cruzarse de un objetivo a otro. Kálaba invocó unos tentáculos de humo negro que, emergiendo desde el suelo, intentaron enterrar vivo al Archimago. Este se los quitó transformándolos en hielo; y los tentáculos, después de volverse carámbanos, estallaron en mil pedazos. El Archimago contraatacó entonces, lanzando con su varita otro de aquellos rayos de luz. Pero Kálaba estaba preparada para uno de esos ataques, de tal forma que el rayo impactó contra un muro de huesos que emergió de la tierra.

-¡Se acabó, Archimago! ¡Saluda a la Emperatriz tenebrosa de mi parte! -gritó la zíngara, mientras un aura negra se formaba a su alrededor.

Eme estudió la potencia de aquella magia. Era el golpe definitivo, aquello que decidiría el combate. No tuvo más remedio que preparar el mejor de sus conjuros: un golpe de energía que, semejando la hoja de una gigantesca cuchilla, cortara a Kálaba por la mitad.

Los hechizos se ejecutaron al mismo tiempo. La cuchilla de energía rasgó el aire, y hasta logró segar el aura de fuerza negra y hallar el cuerpo de Kálaba. La zíngara sintió cómo le atravesaba la carne, y hasta las mismas entrañas, para salir por su espalda. Notó cómo su cuerpo perdía fuerza y, poco a poco, se separaba en dos mitades. Pero mientras aún estuvo consciente, pudo constatar cómo su magia también había

envuelto al Archimago. Eme peleaba por liberarse de ella, pero el aura negra penetró por su boca y se aposentó dentro de su espíritu.

Los dos cayeron.

Diez horas después, Eme recuperó el conocimiento. Estaba con vida, pero había olvidado su naturaleza como Archimago. Aquella parte de su ser, la más poderosa, yacía encerrada en el centro de su pecho, presa de una cruel maldición. De nuevo, no era más que un despistado estudiante de magia.

En cuanto a Kálaba, despertó en un lugar muy diferente de Calamburia. Estaba en el Inframundo, a merced de los caprichos de Kashiri. Por fortuna, la muerte no es el peor de los males para una servidora de la oscuridad.

Kálaba regresaría al mundo de los vivos. Estaba segura de ello.

46 - 46. LOS TEMBLORES DEL CAOS

La tierra se agitó de un extremo a otro de Calamburia. Ni siquiera los eruditos de Skuchain fueron capaces de prever un acontecimiento tan fuera de lo corriente.

Se trató de un temblor suave, pero que anunciaba, sin duda, la llegada de algo importante. Algo que terminaría por cambiarlo todo.

Los primeros en notarlo fueron los Hijos del Dragón. Allí abajo, cerca del Inframundo, Uruyumi pudo captar el débil quejido de la tierra. Den Shiao, que meditaba no muy

lejos, comprendió que aquello vaticinaba un acontecimiento peligroso, de modo que marchó a la tierra de los muertos para preguntar a sus ancestros.

Los segundos en orden fueron los Inventores. Ambos no tuvieron más remedio que agachar la cara de vergüenza al sentir el suceso, pues sabían que los temblores habían sido originados por una de sus máquinas. ¡Es increíble lo que pueden cambiar las cosas cuando se varía la ubicación de una sola tuerca!, sobre todo, si se trata de una máquina para alterar la realidad...

Los Eruditos, enfrascados en su perpetuo aprender, decidieron que lo mejor era estudiar el fenómeno, de modo que, apenas hubieron percibido cómo los temblores les desconcentraban de su estudio, resolvieron encerrarse en la biblioteca y estudiar aún más. Seguro que entre los volúmenes de libros hallaban alguna respuesta.

Los Nómadas, por su parte, se encomendaron al Titán tras comprobar cómo las dunas del desierto eran removidas. Al – Yavist nunca antes había temblado. Aquello no era natural.

En cambio, los mercaderes reaccionaron de modo contrario. Banjuló y Ujaranza, que

vendían cosas en el mercado de Instántalor, se frotaron las manos de pura codicia, pues sintieron que Calamburia agitaba a sus habitantes, lo cual facilitaba que las cosas se les cayeran de los bolsillos.

Zora, la marquesa de Siahuevo, sintió que el corazón se le detenía por la emoción. Pensó que aquel estruendo no eran sino ensayos con fuegos artificiales, o una comitiva de cien mil hombres a caballo, al menos. Todo ello debía ser el preludio para anunciar las nupcias de su hija con Comosu. Melindres, por el contrario, no llegó a sentir nada, pues se hallaba muy ocupada con un hortelano...

Incluso muy al norte, en las montañas, el pequeño terremoto logró desencadenar algún que otro alud. Los Salvajes se asustaron y tomaron sus armas. Dorna pensó que tropas de humanos civilizados se habían decidido a atacar; de modo que ordenó a Corugán desencadenar un hechizo protector. Nadie vino en su busca, por supuesto.

Los últimos en detectar que algo raro sucedía fueron los trovadores. Se encontraban demasiado embebidos en sus poemas, en sus loas y en sus músicas como para percibir cualquier hecho del mundo real. Cuando al fin se enteraron, supusieron que, al fin, el mundo se había estremecido al comprender su arte.

El temblor sólo duró unos instantes; luego cesó, y la tierra volvió a quedarse como si nada. Los calamburianos regresaron a sus quehaceres, alegando que habría sido algo sin importancia, una de aquellos antojos que de vez en cuando manifestaba el Titán.

¡Pobres ingenuos! Preparaban su viaje a la arboleda para asistir a la Gran Final del II Torneo desconociendo cuánto iba a afectarles el caos, y cómo sus vidas transcurrirían, a partir de entonces, de modo muy diferente.

47 - 47. EN UN ABRIR Y CERRAR DE OJOS

Así es como actuó el Maelström, en un segundo, sin que nadie lo esperase. Fue como un leve suspiro, de tal forma que, de repente, las cosas se habían confundido. De este modo, cada uno de los héroes de Calamburia fue colocado junto a una pareja diferente.

A algunos les vino bien este cambio. ¡Qué alegría debió llevarse Zora cuando, al parpadear, vio al rey Comosu a su lado! Por supuesto, ella seguía volcada con la iniciativa por salvar el mundo pero, entre tanto, pensaba aprovechar el tiempo para conversar sobre quién podría ser la futura reina.

Algo parecido le sucedió a Morgana. La joven pirata aún estaba confusa, recuperándose de la muerte tras hundirse su barco; por otro lado, Sergei se había quedado sin Seth, quien había partido a una isla vecina por “temas personales”, según alegó el mercenario. El joven Nox vio en la pirata la oportunidad para adiestrar una nueva

sicaria, y ésta, que necesitaba nuevas emociones, aceptó.

Para otros, por desgracia, aquel revoltijo les colocó junto a personajes nada recomendables. ¿Cómo iba a robar Banjuló, ahora que a su lado tenía al inquebrantable Irving van der List? El pobre mercader pensó que cualquier hurto, por pequeño que fuera, sería reprendido por el capellán. Éste observaba sus movimientos y su sonrisa desdentada con una ceja arqueada. Desde su encuentro, no se llegaron a cruzar más que un breve “hola”.

Eme, que en instante del desastre se encontraba aprendiendo nuevos hechizos, creyó que la aparición de Artemis era fruto de un movimiento equivocado de su varita. Y aunque el bardo intentó hacerle comprender la verdad, el joven impromago ejecutó el primer conjuro que le vino a la mente –como tantas otras veces había sucedido-. Uno que, por desgracia, terminó con su vida y le mandó directo al Inframundo.

Kashiri, la emperatriz del inframundo, acostumbrada a disponer de un alma atormentada como la de Ventisca, se extrañó al ver un individuo tan pragmático como Teslo Flemer. El inventor, apenas cayó en el reino de los condenados, empezó a tomar mediciones de la distancia, temperatura, grosor de la pierda y consistencia del magma. Entretanto, Kashiri no hizo otra cosa que observar. ¿Un ser sin poderes? ¿De qué iba a servirle alguien así?

A Petequia no le hizo ninguna gracia que un inventor apareciera a su lado. ¿Dónde se había metido el Rey? La antigua desterrada pensó que aquel era un nuevo intento por alejarla del trono, y a punto estuvo de reducir al pobre Katurian con su fusta

Caer en el desierto no fue algo agradable para Rosi Sacapán. Las dunas de Al – Yavist eran la tierra menos fértil que había visto en su vida de hortelana. Para colmo, le había tocado un ser que, igual que ella, no era humano. Jan Akavir se mostró imperturbable cuando ella le preguntó dónde podían agarrar sus patatas. ¡Ni siquiera le dio importancia! ¿Es que no sabía que los hortelanos nacían a partir de aquellos tubérculos? ¡No plantarlos era semejante a cometer un genocidio!

Kálaba, por su parte, tuvo la oportunidad de salvar la vida de Adonis, pues el portero, una vez desprovisto de la Puerta del Este, moría a pasos acelerados. La zíngara, a pesar de ser su enemiga, detuvo su rápido envejecimiento mediante un poderoso conjuro. Tal vez, de esta manera, conseguiría tenerle como futuro aliado...

Melindres, muy ocupada en desollar hortelanos, se llevó una sorpresa cuando todo a su alrededor cambió y, de un salto, fue enviada a la Taberna Dos Jarras, junto a Laurencia. La pícara beoda aprovechó para reconducir sus actos homicidas. ¿No era mejor andar bebiendo y de fiesta que pasarse el día matando gente?

La realidad era que ninguno de los héroes había elegido a su pareja. Todos fueron teletransportados mediante la más perturbadora de las aleatoriedades. Sin embargo, algunos supieron sacarle provecho a la situación a la vez que, de manera apresurada,

se ponían manos a la obra para detener el poderoso Maelström.

48 - 48. ELEGIDO POR EL DESTINO III

(continuación de Elegido por el destino Parte II)

-Nox significa “noche” -dice Sergei; esta vez lo ha musitado-. Así me convertí en asesino.

El relato de su entrada en aquella antigua sociedad es largo y está lleno de claroscuros, pero Nox recuerda cómo, después de matar a la primera de sus víctimas, comprendió que aquello le gustaba. Desde aquel instante, Arak, su maestro, dejó de entrenarle.

-Ha llegado el momento de que nos separemos. Nuestra existencia discurre ya por caminos distintos -declaró, a modo de despedida.

-¿Cómo sabré a quién debo matar?

-Despertarás con ello.

Sin saber hacia dónde dirigir sus pasos, Nox se trasladó a Instántalor, donde estuvo trabajando como cortador de leña. Una mañana, casi dos años después, despertó con un rostro en su memoria. Era la faz redonda y perlada de granos del panadero. No podía quitársela de la cabeza.

Su víctima.

No conocía nada de aquel hombre, ni si merecía o no la muerte. Sólo estaba convencido de que debía morir. La imagen le había llegado en sueños, depositada en su memoria por alguna suerte de magia antigua. Sólo cuando ejecutó al panadero, el rostro desapareció, y Nox pudo volver a ejercer una vida normal.

Pero un asesino no puede fingir que es otra cosa durante demasiado tiempo. Así le sucedió a él; los trabajos corrientes le aburrían, de modo que, mientras aguardaba la aparición de otro sueño, empezó a alquilarse como espada a sueldo. De este modo conoció a su compañero, el veterano Seth Gilderain; un soldado que sabía mucho del arte de matar por dinero. Entre los dos llegaron a convertirse en los mercenarios más afamados de toda Calamburia. Nox, que hasta el momento no había ganado más que el pobre jornal de cualquier trabajador, sintió el peso de la fama y la comodidad del dinero.

Así transcurrieron los años. Mientras se enriquecía, aceptando trabajos de mercenario cada vez más importantes, Nox aguardaba su próximo sueño. Éstos llegaban sin ningún orden concreto. A veces le atormentaban varios a la semana; y otras transcurrían años hasta que el rostro de una nueva víctima le desvelara. Su compañero, Seth, jamás hacía preguntas sobre su “otro oficio”, como él se refería; para el soldado veterano solo era algo que su amigo debía hacer de cuando en cuando. Sin más.

De este modo transcurrió una década. Sergei Nox y Seth Gilderain, ricos y famosos, dejaron de perseguir los trabajos por la recompensa económica y se centraron en aquellos que les beneficiaran de cualquier otro modo; ya fuera con fama, poder o con el simple placer de eliminar a quienes sobraban en Calamburia. Hasta que un día, Sergei notó que algo había cambiado.

Despertó, como tantas otras veces, con un rostro en su memoria; sin embargo, estaba seguro de que esta vez no se trataba de una víctima, sino de algo distinto. Tenía, además, la seguridad de que se encontraría con aquella persona en un lugar concreto, a una hora determinada: Instántalor, de madrugada.

-Nox significa noche –susurra el asesino, sentado en el rosetón de la iglesia.

Bajo él, una mujer despierta sin saber bien qué le ha sucedido. Ha aparecido allí en el día y la hora fijados. Parece desconcertada. Nox ha comprendido que esta vez no se trata de un asesinato.

Cae desde las alturas. La mujer desenvaina una espada; la única de sus pertenencias.

-¿Quién eres? –grita.

-No voy a matarte. De haberlo querido, podría haberlo hecho hace rato. He estado vigilándote, esperando.

-¿Esperando?

-A que despiertes. Has sido elegida.

-¿Para qué? –ella enarca una ceja; no recuerda bien su pasado, salvo el vago reflejo del sol incidiendo sobre las olas del Kal – Amar.

-Para ser una asesina.

-¡Yo no soy una asesina! Soy... bueno, era otra cosa.

-Ya no lo eres. Has sido elegida. No puedo decirte por qué, ni quién se encarga de ello, pero así es. Ahora perteneces a una antigua sociedad de asesinos, y yo voy a entrenarte.

Ella está confundida. No recuerda cómo ha llegado hasta allí, ni si lo que Nox le dice es cierto. Él señala el papel en su mano y añade:

-Léelo. Es tu nombre.

Ella obedece:

-Morgana.

-Así te llamas.

-¿Qué significa?

-Significa “señora del mar”.

49 - 49. UN FUTURO QUE GUARDAR

Adonis sintió que había en su sueño algo raro, como si, aunque quisiera, no le fuera posible despegar los párpados.

Por otro lado, era normal sentirse extraño; de hecho, ¿cómo era posible que aún viviera? Los últimos combates le habían alejado –y mucho– de la Puerta del Este, lo cual, según las reglas establecidas durante su construcción, significaban un rápido envejecimiento de su cuerpo, quizás incluso la muerte.

Sí, debería estar muerto. ¿Era eso la muerte?

Pues no; al menos no lo parecía. Se hallaba en un estado entre la vigilia y el sueño, como si una droga se hubiera apoderado de todos sus sentidos. Intentó moverse, pero no le fue posible. Estaba claro que su cuerpo no le obedecía. Al fin, se decidió a articular un pensamiento.

–¿Dónde estoy? –dijo para sí, motivado por alguna suerte de impulso.

–No estás muerto– respondió una voz femenina–. Sólo te hallas en éxtasis, invadido por mi hechizo. Se te pasará pronto, descuida.

¿Habían mencionado la palabra “hechizo”? Adonis sintió que el temor se adueñaba de sus entrañas. Temió ser un prisionero y, poco a poco, fue recordando el combate que le hizo perder el sentido. ¿Y Quasi? ¿Acaso no había fallecido tras ser atacado por las Guardianas del Inframundo?

–¿Quién eres? ¿Kashiri?

No hubo respuesta. El portero se temió lo peor.

-¡Si eres la Emperatriz Tenebrosa, te ordeno que me liberes de inmediato! Si no lo haces, yo...

-¿Qué harás? -respondió la voz entre risas- Estás tan débil que no puedes moverte. Los poderes que te concedía la Puerta del Este se han disipado. Nada te queda de aquellas protecciones. Tu cuerpo se ha marchitado, hasta dejar poco más que un débil hálito de existencia. Pero no te asustes, mi querido portero. No soy Kashiri.

-¿Entonces, quién?

Antes de responder, la voz dejó salir una risa suave, adormecedora. Adonis tuvo que esforzarse por mantener la consciencia, pues su sonido parecía querer introducirse en sus pensamientos y manipularlos.

-No has sentido los temblores, por lo que veo -declaró la mujer.

-¿De qué temblores hablas?

-Los del Maelström; el vórtice de caos que ha confundido el mundo. Tu cuerpo apareció junto a mí. Quizás debería haber terminado contigo, portero, pero tienes algo... algo especial. Algo familiar, quizás.

Adonis sintió que un fuego germinaba en su interior, y que, con gran violencia,

ascendía hasta el centro de su pecho. No supo decir, en aquel momento, si lo que le sucedía era producto de la ira, del temor, o quizás a causa de la sensación que le provocaba haber escuchado una antigua verdad. Sea como fuere, no pudo menos que emitir un grito mudo desde lo más profundo de sus pensamientos.

-¡Calla! ¿Quién eres? ¿Qué has podido hallar tan familiar tú, que no eres sino una voz trémula? ¡Habla e identifícate!

-Soy Kálaba, ¿es que no me has conocido?

-¡La zíngara!

-La misma.

Adonis reunió todas sus fuerzas para despertar de aquel extraño sueño. Intentó moverse, agitar los brazos, mover las piernas. Intentó gritar, o revolverse tan solo, pero no consiguió nada. De nuevo, la voz de Kálaba invadió su mente.

-No conseguirás nada, portero. Pero descuida, tu odio hacia mí terminará volviéndose amistad. Pronto aceptarás el nuevo rumbo de tu vida, y quizás comprendas que el verdadero sino para el que llegaste a Calamburia no era ser fiel a la destronada Urraca, sino a mí. Descansa, Adonis. Vuelve a los sueños y recupera tus heridas. Mis hechizos te volverán joven de nuevo. A partir de ahora, es el futuro lo que tienes que guardar.

Se notaba que Calamburia caminaba directa a su fin, porque la tierra, ya castigada por el primer temblor, y puesta patas arriba en un caos incontenible, volvió a temblar de nuevo. Las cosas se mezclaron aún más de lo que ya lo estaban, de tal modo que los edificios de ciudad se juntaron con las granjas, los animales domésticos se encontraron frente a frente con los salvajes, y las plantas silvestres se entrelazaron con los rosales. El Kal- A - Mar desocupó el sitio que le pertenecía e inundó la tierra y, del mismo modo, algunas cumbres montañosas asomaron sus cabezas nevadas por encima de las aguas.

Las personas también volvieron a mezclarse, justo cuando ya se habían acostumbrado a vivir las unas con las otras después del primer revoltijo. Drawets, que estaba muy cómodo aprendiendo los secretos de Uruyumi, fue teleportado lejos antes de averiguar el enigma más importante de todos: cómo escapar de la maldición del Titán. Por otro lado, Kashiri, que había comenzado a sentir cierto amor por el inventor Teslo, vio cómo este desaparecía de su tierno y mortal abrazo.

Sin embargo, lo que nadie sabía era que aquel segundo temblor fue controlado en cierta medida. El Maelström había vuelto a hacer de las suyas, ¡claro que sí!, pero esta vez, el destino de algunas personas logró planearse gracias a cierta poderosa magia ancestral, la de Corugan, para ser precisos.

El gran líder de los nómadas, un hechicero sin parangón, no había perdido parte de sus dotes mágicas. Según decían, en un pasado alternativo había sido uno de los más poderosos dueños de la magia; en el presente sus fuerzas no eran tales, pero existía en su interior cierta naturaleza arcana que le permitía manipular los elementos de la

naturaleza. De este modo, Corugan sabía que hacía falta unificar la magia de Calamburia para detener al Maelström o, al menos, para encontrar la forma de poner fin a tanto batiburrillo. De este modo, y previendo el momento en el que el vórtice fuera a actuar, Corugan descargó toda su magia contra los cielos, allá lejos, en su reino montañoso.

Cuando todo cambió, Eme apareció a su lado.

El impromago, que aún intentaba transformar a Artemis en su compañera Sirene, quedó sorprendido al ver al bárbaro ante sus ojos. Intentó articular un hechizo defensivo, pero Corugan se lo impidió con un movimiento de su bastón de mando. Luego, el salvaje explicó en detalle su plan. Contó al impromago que era necesaria su esencia, aquella en la que latía el espíritu de Teodus, y que si se aliaban con Kashiri y Kálaba, quizás pudieran encontrar el medio de detener el mal.

El único problema fue que Eme no entendió ni una sola palabra.

Corugan hablaba en un idioma ancestral. ¡Lo había olvidado! Dorna era la única que podía entenderle... ¿y dónde se había metido la reina de los salvajes? No había forma de saberlo. El chamán no tuvo en cuenta aquel pequeño detalle, y ahora, el impromago le miraba como si temiera ser devorado en cualquier momento.

Había que buscar a Dorna allí donde hubiera querido mandarla el vórtice, y traerla para que interpretara los puntos a seguir de su intrincado plan. Sin embargo, era necesario

darse prisa, pues el Maeslitrön no tardaría en volver a mezclarlo todo.

51 - 51. EL REY Y EL DESTERRADO

Rodrigo el Perturbado, que desde que no era rey había dejado de sentir los vapores de la locura, no supo cómo reaccionar cuando su hijo Comosu, contra el que había batallado no hacía mucho, apareció a su lado. El Maelström había querido que permanecieran uno al lado del otro, pero la voluntad de aquel vórtice no podía lidiar contra los sentimientos encontrados del Rey y el Desterrado.

Sin embargo, Comosu parecía algo distraído, observó a su alrededor primero, pasando por alto la figura de su padre, y cuando comprendió que no estaba en su palacio, se decidió a preguntar.

-¿Dónde me hallo? -inquirió con la voz altiva de un joven monarca no acostumbrado al poder.

-En el Bosque Perdido de la Desconexión -replicó el otro- ¿No sabes quién soy?

Aproximó su faz a la de Comosu; este se puso las gafas con cuidado, y sólo después de un rato, tras observarle de arriba abajo con detenimiento, cayó en la cuenta.

-¡Padre!

-Hijo mío, ¿te encuentras bien?

De pronto, Rodrigo había olvidado la guerra que libraron el uno contra el otro. Nada de eso le importaba, en efecto, pues su amor era más poderoso. En realidad, él no deseaba lugar, era Urraca la instigadora. De haber sido por él, Comosu habría vivido a su lado.

-Padre... -el joven rey se apartó unos pasos, temeroso.

-No voy a hacerte daño.

-¿Cómo he llegado hasta aquí?

-No he sido yo, créeme. Es el Maelström. Ha revuelto todo otra vez. Ahora estamos juntos. Deberíamos trabajar para intentar detener el vórtice, tal y como presagió Den Shiao Khan.

-¿El Maelström?

La mirada de Comosu se hallaba perdida. Rodrigo notó que el corazón se le encogía, pues detectó en ella algo familiar. Un hechizo.

-Hijo, mírame bien.

En efecto, las pupilas de Comosu brillaban con un reflejo glauco, apesadas como estaban por la sugestión de algún tipo de magia. La historia se repetía. El Rey volvía a ser la marioneta de un poder en la sombra... ¿pero de quién se trataría esta vez?

-Comosu, necesito que despiertes, ¿me escuchas? Alguien te está manipulando. Vuelve

en ti, hijo mío, y dame un nombre. El que sea. Pelearé por liberarte de esta hipnosis.

-Fuego... sólo veo fuego, padre. Fuego y oscuridad al mismo tiempo.

-¿Qué dices? ¿Una suerte de fuego oscuro?

-¡El fuego del Inframundo!

Rodrigo se apartó aterrado. ¿Sería posible? ¿Era Kashiri la dueña del pobre Comosu? ¿Y cuál era su intención? Pero el muchacho aún no había terminado de hablar.

-Se avecina una guerra, un enfrentamiento que hará temblar el continente.
¡Escondámonos, Padre! ¡Ocultemos nuestra presencia de todos! ¡Corremos peligro!

A punto estuvo Rodrigo de obedecerle, pero al momento sintió que podía más su deseo por liberar el alma del pobre Comosu. No podía ver cómo era dominado. Él mismo lo había sentido en su piel demasiado tiempo.

-No huiremos, hijo. Es el momento de reclamar lo que es nuestro, nuestro de verdad. Detendremos el Maelström, y luego...

Apretó el puño, entornó la mirada y elevó una promesa silenciosa a los cielos de Calamburia.

Dorna jamás había estado en el Inframundo, pues la muerte no había puesto sus ojos en ella. Por eso no reconoció el calor antinatural que despedían las paredes de aquella caverna, ni lo retorcido de las estalactitas, ni el fulgor del magma asomando de entre oscuros agujeros. Aquel era un reino extraño para ella, de modo que tomó su arma y se puso en guardia contra las sombras. Algo, en su interior, le hacía presentir un inminente peligro.

De hecho, el peligro no tardó en manifestarse.

El vestido negro de Ventisca se confundía con las tinieblas, pero su rostro quedaba parcialmente iluminado. La luz incidía en el contorno de unas facciones endurecidas, impertérritas.

-Es una sorpresa – dijo el Avatar del Caos, su voz emergió calmada, pero firme.

Dorna la encaró. Había escuchado muchas veces sobre el poder de Ventisca. El combate sería duro.

-Si te mueves, te haré pedazos –la amenazó.

-No vamos a luchar.

-¿Crees que voy a ponerme de tu lado? ¡Sirves a poderes que jamás aceptaré!

-¿Quién te ha dicho que deseo tal cosa?

Dorna quedó paralizada. ¿Qué significaba aquello? El eco de la última frase de Ventisca aún resonaba en la caverna. El eco y nada más. Estaban solas.

-Tú reinas en el Inframundo junto a Kashiri -aclaró la salvaje.

-Así es, y lo seguiré haciendo. Pero han sucedido muchas cosas que te han pasado desapercibidas.

-¿A qué te refieres?

Apenas había terminado de formular su pregunta, Dorna percibió que un leve destello de luz emergía de Ventisca. Fue apenas un parpadeo, como una ilusión de claridad que bañaba su vestido, para desaparecer al momento siguiente.

-¿Qué ha sucedido?

Ventisca ignoró la pregunta.

El Maelström necesita ser detenido, y lo detendremos si nos esforzamos en pelear contra el caos. Pero otro mal acecha para asaltar cuando todo regrese a la normalidad. El Rey Comosu está siendo manipulado por los poderes de la Emperatriz Tenebrosa. Ella le dirige en secreto, ordena sus acciones, determina el rumbo que tomará Calamburia y, si no se la detiene, el desastre nos llevará al fin. Yo no puedo elegir bando en esa futura contienda, pero aunque no lo creas, ya se van perfilando quiénes

se enfrentarán. Debes elegir con qué ejército vas a luchar.

La salvaje se hallaba confusa. ¿Elegir un bando? ¿Una nueva guerra? ¿Qué peligros acechaban? No comprendía nada.

-¿El Rey está siendo manipulado por Kashiri? -inquirió.

-Pocos lo saben, y tú deberías aparentar que tampoco te has enterado.

-¿Por qué me lo has dicho? ¿Por qué a mí?

-Tal vez exista una oportunidad si cada uno se coloca en el bando correcto, pues en el futuro no será tan fácil diferenciar buenos de malos.

Ventisca dio un paso atrás. Su rostro quedó oculto por la oscuridad.

-Combatamos el Maelström, Dorna, pues en unos meses volveremos a ser enemigas. Pero si nos encontramos en el campo de batalla, y debemos enfrentar nuestras fuerzas, quiero que recuerdes esta conversación... y que yo preferiré que ganes.

53 - 53. LA PREDICCIÓN DE LAS PATATAS

-Todo está preparado - declaró Arishai.

En el interior de su tienda de campaña, en el desierto de Al – Yavist, crepitaban las llamas de una hoguera. El humo se escapaba por un agujero del techo, oculto por elegantes tapices de dibujos arabescos. Un círculo de cojines de seda rodeaba el fuego y, no muy lejos, descansaban las serpentinas boquillas de una shisha recién encendida. Arishai tomó una de aquellas boquillas, aspiró y soltó el humo. Las volutas formaron un bosque de zarcillos alrededor de su cabeza.

-Puedes entrar cuando quieras – dijo, encarando la entrada.

Rosi hizo acto de aparición. En su regazo portaba tres enormes patatas. Hubieran pasado por el resultado de una buena cosecha, de no ser porque lucían un tono rojizo antinatural. Eran patatas cultivadas en el desierto, cuidadas por medio de un proceso especial. La hortelana tomó asiento entre los cojines y depositó las patatas frente a ella, en el suelo.

-¿Estás segura de que esto funcionará? –quiso saber Arishai.

-Sí –afirmó la hortelana- Estas patatas no se ven nunca. Son patatas especiales, de las que surgen sólo de cuando en cuando. Si se las trata como debe, las patatas adquieren propiedades mágicas.

-¿Qué tipo de propiedades?

-Depende de pa qué vayas a usarlas. Las patatas rojas anuncian un acontecimiento especial, o mu especial, según cómo se mire.

-¿Más especial que el caos del Maelström?

-Es un acontecimiento futuro, las patatas no predicen el presente. Pa eso ya están nuestros ojos.

Arishai enarcó una ceja. Resultaba complicado comunicarse con aquella mujer, pero ella le había asegurado que las patatas significaban algo importante y, ya que habían surgido de las arenas de Al- Yavist, el acontecimiento tenía que ver con Arishai; le involucraba de un modo.

-De acuerdo, hortelana. Haz lo que debas. Me interesa conocer el futuro que estos tubérculos me reservan.

-Mu bien. Pues a ver...

Rosi tomó las patatas, las observó con detenimiento, estudió sus formas y, sin más dilación, las arrojó al fuego. Al momento, las llamas comenzaron a chisporrotear y a avivarse y, apenas un segundo después, la hoguera duplicó su tamaño con un fognazo. Incluso el Escorpión de Basalto, acostumbrado a los sobresaltos, dejó su sitio para retroceder. Rosi, en cambio, había entrado en una suerte de trance. Los ojos se le pusieron en blanco, y aferrándose a uno de sus puerros, comenzó una salmodia profética:

-Escucha, general. El caos del Maelström finalizará con una época de orden que poco ha de durar, pues las extrañas parejas que ha formado el vórtice han forjado alianzas entre sí. Un plan germina en el Bosque Perdido de la Desconexión. El Rey Perturbado desea sacar a su hijo de la hipnosis y permitir que gobierne el reino. Se prepara un alzamiento de la clase baja, de los que nunca han tenido palabra. Los Hortelanos serán movilizados para restaurar el genuino poder... pero necesitarán un general. ¿Estarás dispuesto a comandarles, Arishai? Toma una decisión presto, pues los vientos del Maelström están a punto de detenerse, y cuando lo hagan, habrá llegado la hora de la Rebelión de los Hortelanos.

Con estas últimas palabras, el fuego regresó a su estado natural y Rosi salió del trance.

-¿Ha funcionao? –preguntó desconcertada.

-Ya lo creo que sí. Tenías razón, esas patatas me reservaban un mensaje muy particular.

-Ya te lo dije, las patatas rojas esconden sorpresas.

-Las esconden –sentenció el general, con la mirada perdida en las llamas- Sí que las esconden.

A Kashiri le emborrachaba tanto poder. Desde que el Maelström había hecho de las suyas, los calamburianos, ya estuvieran vivos o muertos, descendían al Inframundo para ser torturados por la Emperatriz tenebrosa.

Ésta trataba a todos por igual, con independencia de si merecían o no castigo. Haciendo uso de su omnipotencia, les sometía a las más originales torturas; luego, los vientos del caos volvían a sacarles de allí de un modo igual de aleatorio. Kashiri se enfurecía con ello, pero no le duraba mucho el enfado, pues al poco tiempo unos cuantos infelices volvían a caer en su reino, y el maltrato volvía a comenzar.

En esta ocasión, sin embargo, el Maelström quiso que Félix y Dorna fueran los elegidos. La reina de los Salvajes tenía un plan, e igual que ya había hecho en otra ocasión, su caída en el Inframundo no fue para nada aleatoria.

-Félix- llamó, nada más caer en aquella red de túneles sinuosos

El erudito aún no sabía dónde se hallaba; necesitó algo de tiempo para ubicarse. Lo consiguió a partir del reconocimiento de los minerales que le rodeaban; un tipo único que sólo se encontraba en el Inframundo.

-Hola, reina de los Salvajes –saludó después de un rato.

Ésta respondió con el ceño fruncido, pues el erudito se parecía, y mucho, a su desaparecido chamán. Nadie sabía dónde se encontraba Corugan, ni siquiera ella; de

hecho, llegó a pensar que su magia había errado el objetivo, y que era el Salvaje quien se presentaba ante ella con los ropajes cambiados.

-Félix – tuvo que repetir, para asegurarse.

-¿Cómo hemos llegado hasta aquí? –respondió el otro, todavía acongojado.

-El Maelström nos ha traído, y mi magia.

-¿Qué?

-Te he traído para que me ayudes. No tenemos mucho tiempo. Hay que cerrar el Inframundo.

-¿Pero cómo se supone que vamos a hacer algo así?

Dorna no llegó a contestar. Una maligna carcajada crepitó por toda la galería. Kashiri se aproximaba. Justo un instante después, Katurian y Kálaba aparecieron como por arte de magia. El Vórtice continuaba haciendo de las suyas.

Aquello era justo lo que Dorna necesitaba.

-¡Vamos! –apremió- Dejemos que la Emperatriz se entretenga con esos dos. Tenemos

que alcanzar el centro de este lugar.

Echaron a correr por aquel entramado de oscuros túneles. Subieron empinadas cuestas, descendieron pozos, se escurrieron por estrechas grietas y saltaron oscuras fosas hasta que, al fin, llegaron a la sala donde Kashiri tenía su torno. Desde una pared se agitaban unos vaporosos zarcillos, semejantes a cortinajes de humo. Eran uno de los extremos del Maeslström, que tocaba directamente con el Inframundo.

-¡Es aquí! -gritó Dorna, pues un fuerte viento se llevaba las palabras- ¡Félix!, dime, ¿qué hago?

El Erudito reaccionó con desconcierto; pero luego, armándose de valor, avanzó hasta los zarcillos del vórtice y comenzó a estudiar su composición. Al poco, la voz de Kashiri rugió por toda la cámara.

-¡¿Dónde estáis?! Os encontraré, siento vuestra presencia. ¡Aquí abajo, en mis dominios, nadie puede escapar!

-¡Félix, date prisa! -dijo la salvaje.

-¡Ya lo tengo! Sólo hay que atacar la pared de roca desde donde sale este humo. Si destruimos su consistencia, el Maelström dejará de estar anclado al Inframundo y éste cerrará sus puertas. Quedará reservado a los muertos, como siempre ha estado. Una naturaleza curiosa, por otro lado, puesto que no hay forma de averiguar qué suerte de magia trae el alma de los caídos hasta...

-¡Basta de cháchara! –gritó Dorna- Dime sólo dónde golpeo.

Extendiendo su pluma, el erudito señaló un punto en la pared. Dorna apuntó hacia allí su báculo, se lanzó a la carrera y asestó un poderoso golpe a la roca. Ésta se resquebrajó; luego toda la galería se llenó de enormes grietas. El Maelström desapareció con un aullido, como si aquel golpe le hubiera provocado dolor. Justo entonces, Kashiri apareció.

-¡¿Qué?! ¿Os atrevéis a desestabilizar mis dominios?

-¡Tarde, Emperatriz tenebrosa! –dijo Félix, envalentonado.

En efecto, la salvaje y él mismo comenzaban a desaparecer, al igual que Kálaba y el inventor. Kashiri comprendió que no podía hacer nada, pero justo entonces, cuatro nuevos desdichados cayeron en el Inframundo, atraídos por los últimos coletazos del Maelström en aquel reino.

Lo último que Dorna pudo escuchar fue aquella risa maligna. Luego todo desapareció a su alrededor. En un instante, se vio de regreso en Calamburia.

-¿Lo hemos cerrado? –Preguntró Félix.

-Sí, el Maelström ya no volverá a llevar a nadie al Inframundo. Ha sido cerrado, pero no antes de que cuatro nuevas almas hayan caído sin merecerlo.

-¿Quiénes eran?

-No he llegado a verlo. Sea como fuere, tendrán que arreglárselas para salir por sus propios medios. Nada ni nadie puede ayudarles ahora.

55 - 55. EL COLAPSO DEL INFRAMUNDO II

Los últimos coletazos del Maelström lanzaron hasta el Inframundo a un grupo de héroes que, como venía siendo costumbre, no habían muerto. Para cuando Zora, Banjuló, Sirene, Teslo, Irving, Olazir y Den Shiao Kan se dieron cuenta de que estaban atrapados en el reino de los muertos, la Emperatriz Tenebrosa ya se dirigía hacia ellos, dispuesta a torturarles por toda la eternidad.

-¡Tenemos que escapar de aquí! -reclamó Zora- ¡Hay asuntos de gran importancia que me reclaman en la superficie!

-Es más complicado de lo que parece, mortal -Den Shiao entornó la mirada-, el vórtice ha dejado de ejercer su influencia en este reino, no podremos escapar con la misma facilidad de antes.

-¡Es cierto! -añadió Teslo, mientras realizaba algunas mediciones- No hay ningún brazo del Maelström que llegue al Inframundo, ¡estamos atrapados!

-Que el Titán se apiade de nosotros -oró Irving-. Ya escucho cómo se aproxima la

Emperatriz Tenebrosa.

Justo en aquel instante, como si aquella súplica hubiera sido escuchada, Ventisca emergió de entre las sombras. El destello luminoso de sus ropas evidenciaba que la personalidad de Brisa dominaba en su interior. Habló despacio, posando su mirada en cada uno de los héroes.

-Existe una manera: el orbe de la resurrección. Kashiri lo tiene en su poder. Si se lo arrebatáis, la salida de este lugar estará disponible para vosotros.

No dijo más. Desapareció igual que había hecho, como por arte de magia. Los héroes quedaron en silencio, hasta que de repente, Banjuló dijo:

-Oye, que si me la entretenéis lo suficiente, yo puedo afanársela. Pos anda que no tendré yo experiencia en sisar.

Y mostró una sonrisa desdentada.

-No sé si me parece buena idea. Creo que... -comenzó Teslo, pero no fue capaz de dar fin a su argumento, pues un rayo de energía lo lanzó por los aires.

Kashiri había llegado.

-¡Protegeos! –gritó Irving.

Alzó su colgante contra Kashiri, con intención de establecer un círculo de protección en torno a los héroes.

-¡Guardiana del Inframundo, retrocede! –gritó, evocando la protección del Titán.

Kashiri dejó escapar una sonora carcajada, apuntó el báculo y lanzó otro rayo. La cúpula de protección funcionó unos segundos, pero no logró detener el ataque. Un halo de energía chisporroteante envolvió a Zora, que cayó al suelo inconsciente.

-¡Hay que detenerla! –gritó Sirene- ¡Utilicemos nuestros poderes!

Se adelantó junto a Den Shiao Kan, y entre los dos utilizaron su magia para contrarrestar a la de Kashiri. Olazir también decidió unirse. El toque de su arpa infundió valor en sus amigos, al tiempo que potenciaba la intensidad de sus hechizos. Entre los tres enviaron un golpe de fuerza contra Kahiri, que la dejó atontada unos segundos.

-¡Ahora! – Gritó Olazir al mercader.

Banjuló se aproximó por un lado. Sus dedillos se agitaron nerviosos, como si ya saborearan el tesoro con el que estaban a punto de hacerse. Sin embargo, Kashiri despertó antes de tiempo, más enfurecida que nunca. Sus ojos se posaron en el mercader.

-¿Qué buscas, vil alimaña? -le preguntó.

-Yo... pues...

-¡Oh, no! -gritó Sirene- ¡Ha descubierto sus intenciones! Jamás conseguiremos el orbe.
¡No podremos salir de aquí, y yo tengo examen la semana que viene!

Kashiri extendió su báculo, dispuesta a convertir en polvo al mercader. Un haz de oscuridad emergió de la punta, con la potencia suficiente como para arrebatarse la vida. Pero no llegó a alcanzar el blanco; un cuerpo se había interpuesto. El rayo dio contra éste y lo lanzó despedido varios metros. La Emperatriz, y todos los que se hallaban presentes quedaron desconcertados. ¿De quién se trataba? Una humareda envolvía la atmósfera, fruto del combate. De entre ella emergió Drawets, tenía un agujero en sus ropas justo allí donde había sido impactado. Por lo demás, no presentaba ni un rasguño.

-Im... ¡imposible! -declaró Kashiri- Ese ataque debía haberte matado. ¿Cómo has...?

-¿Es que no lo sabes? Hace mucho que soy propiedad del Titán. Sólo él puede matarme.

-¡No... maldito!

Kashiri se preparó para un segundo ataque, pero entonces notó que le faltaba algo.

-¡Mi orbe!

La sorpresa de la aparición de Drawets la había distraído sólo un segundo, el tiempo suficiente para que Banjuló se hiciera con el artefacto.

-¡Vámonos! -gritó Irving.

De un salto, Den Shiao Khan alcanzó el orbe y liberó sus poderes. En un instante, todos estaban fuera del Inframundo. Fuera para siempre.

-¡Libres! -gritaron.

-Oye, Drawets -susurró Banjuló-. Muchas gracias por la ayuda. Igual yo puedo devolverte el favor en algún momento.

-Claro, encontraremos el modo -el pícaro le guiñó un ojo-. Ven, ¿conoces a mi hermana? Creo que os llevaréis genial.

-Debo componer una canción de esto -dijo Olazir, al tiempo ponía rumbo al Palacio de Ámbar.

-¡Y yo Estudiar! -intervino Sirene- ¿Por donde se va a Skuchain?

De este modo, cada uno se alejó por su lado.

-Al fin -Dorna les observaba en lo alto de una colina, sin que nadie se hubiera percatado de su presencia-. Todos han salido de una vez por todas; es el momento de acabar con el Maelström y dar comienzo a una nueva etapa. Una nueva guerra se aproxima; una contienda entre tres fuerzas... en la que yo saldré victoriosa.

56 - 56. AZAR Y DESTINO

En el centro del Maelström se respiraba una calma absoluta. Por un azar, o quizás debido ciertos caprichos del destino, su ojo se había aposentado en la arboleda de Catch - Unsum, allí donde vivían Drawets y Laurencia. El pícaro acababa de escapar del Inframundo, y ahora, tras reunir algunos de los mejores héroes de Calamburia, los había guiado hasta el mismísimo ojo. Él conocía la verdad: la Esencia de la Divinidad, el único elemento que podía salvarles de que todo quedara desbaratado para siempre, estaba en manos de Laurencia.

La reina de las fiestas y las borracheras guardaba aquel objeto como la más preciada de sus posesiones. Aún no la había bebido, pero tenía intención de hacerlo en cualquier momento. Nada le importaba que el Maelström generara semejante confusión; ella, al fin y al cabo, se pasaba el día mareada y viendo doble. ¿Qué podía cambiar en su mundo?

Sin embargo, Drawets sabía que no usar la Esencia traería consecuencias catastróficas para el continente, y aunque para él, morir o vivir sólo dependía de la voluntad del

Titán, su estancia en el Inframundo le había hecho sentir algo de empatía por el resto de los mortales.

Los vientos del Maelström sacudieron a los héroes que se aproximaron hasta allí; como si aquella extraña anomalía dispusiera de conciencia propia. Los primeros en ser atacados fueron sus creadores accidentales: los inventores. Una ráfaga los lanzó volando hasta hacerlos desaparecer entre las ramas de los gigantescos árboles. Irving van der List y Olazir intentaron defenderse con sus artes; el uno evocando a la misericordia del Titán, y el otro haciendo uso de su arpa mágica, pero no sirvió de nada.

Sólo Ventisca pudo contrarrestar aquellos vientos con su poder. Ella conocía bien la fuerza de dicho elemento, y logró que aquel caos quedara detenido durante unos segundos, tiempo suficiente para que Drawets, Nox y Ebedi se colaran hasta el mismo ojo del vórtice.

Allí, y mientras Ebedi entretenía a Laurencia con promesas de fiestas sin igual y monumentales borracheras, Nox consiguió aproximarse mediante el sigilo y arrebatarse la Esencia de la Divinidad. Después la lanzó a los Inventores, quienes ya se recuperaban de su caída.

Entre los dos consiguieron beberla a tiempo, antes de que el Maleström contraatacara, y Laurencia se percatara siquiera de que la habían robado. Una vez formulado el deseo, los vientos se detuvieron... al fin.

Todo parecía en paz, Calamburia había regresado a la normalidad y todas las cosas habían regresado a su sitio. Lo que muchos no sabían era que dicho periodo había dado lugar a extrañas alianzas que, en un vaticinio sobre los tiempos venideros, aunaban fuerzas para afianzar su posición. Entre todas, la más sorpresiva fue el anuncio de boda entre el Rey Comosu y Dorna. A dicho encuentro fueron invitados los aliados más cercanos a la pareja. Sin embargo, esta alianza perseguía fines políticos que no tardaron en manifestarse.

Dorna y Comosu, en un inteligente movimiento, se habían unido para contrarrestar un ataque desde varios flancos y diferentes bandos. Aquellos enemigos, que habían estado aguardando el momento apropiado para revelar sus fuerzas, irrumpieron en la misma boda para hacerse con el trono.

Desde el sur, los ejércitos de Kashiri asaltaron el Palacio de Ámbar emergiendo desde

las profundidades del Inframundo. Los Hijos del Dragón y la Emperatriz Tenebrosa habían aunado fuerzas, convirtiéndose en un enemigo verdaderamente poderoso.

Por otra parte, desde el Oeste se había alzado una rebelión comandada por Zora von Vondra. A la Marquesa no le había sentado nada bien que su hija Melindres no fuera la esposa del Rey. Por esta causa, recurrió a uno de sus viejos... “amigos”, el Escorpión de Basalto.

Con el apoyo de un general tan carismático, Zora había conseguido movilizar a la clase llana de Calamburia, prometiéndoles un cambio de su posición social si ganaban la guerra. La promesa llamó la atención de dos cortesanas, Anabella y Beatrice, quienes abrieron las puertas de palacio a los rebeldes.

La batalla se estableció a tres bandos, pues Kashiri tampoco veía en Zora un posible aliado. Fue una suerte que esto ocurriera, pues gracias a las ambiciones de unos y otros, el Palacio de Ámbar logró resistir el asedio. Sin embargo, este primer encuentro no fue sino el preludio de una nueva guerra, una que busca disputarse, de nuevo, el gobierno de todo Calamburia.

Los tres ejércitos consultan sus movimientos y definen sus fronteras. No tardarán en darse nuevas batallas y juegos de poder que podrían lograr que el Trono de Ámbar cambiara de manos. ¿Quién puede saberlo? El destino, en esta ocasión, no parece escrito.

Era tiempo en Calamburia de preparar los ejércitos. La Contienda de las Tres Fuerzas estaba en pleno apogeo y nadie, ni siquiera los Eruditos con toda su sabiduría, o los Inventores con sus elaborados cálculos, podía prever cuál de los tres bandos obtendría la victoria. Las fuerzas estaban equilibradas, quizás demasiado. Por esa razón, cada uno de los líderes buscaba con ánimo desesperado más gente a la que unir a sus filas.

Sin embargo, algunos de los heroes que en el pasado habían desempeñado un papel fundamental, se hallaban ahora desaparecidos. ¿Dónde se habían ido a esconder en un momento tan crucial como el que vivía Calamburia?

Garth, al que llamaban La sombra de medianoche había sido en el pasado uno de los más importantes guerreros de los Zíngaros. Con su ayuda, sus hermanos llegaron hasta las mismísimas puertas de Skuchain para someterla a un prolongado asedio. ¿Dónde se ocultaba un personaje tan importante en la guerra? Pocos sabían que Garth había muerto a manos de Rosi Sacapán. La Hortelana no era un enemigo nada desdeñable, y logró arrebatarse la vida del Zíngaro en una de las últimas batallas por el Trono de Ámbar. Garth permanecía en el Inframundo, buscando la forma de salir de entre un laberinto de almas torturadas.

Del mismo modo, Quasi, uno de los dos famosos Portereros, también había recibido la

muerte. En su caso, falleció por envejecer de golpe. Así, como un pobre anciano, descendió hasta los infiernos. En su morada del Inframundo, Quasi apenas tenía fuerzas para implorar ayuda. Él y Garth se hallaban más cerca de lo que creían, pero dado que Quasi no podía gritar, el zíngaro no era capaz de escucharle.

Petequia, quien antaño comandara las huestes rebeldes junto a su hijo, fue desterrada una vez Comosu ascendió al poder. Esta vez, la mujer no regresó a Villaolvido, pues allí su hermana Urraca había hallado refugio. En su lugar, viajó hasta la isla Kalzaria, donde encontró la presencia del olvidado capitán pirata.

El Capitán Flick había recibido un duro varapalo una vez desapareció el estado de hipnosis al que le tenía sometido el Leviatán. Desprovisto de la honra, de sus amados barcos y hasta de la compañía de su hija, Flick ahogaba sus penas en ron. Dicen algunos que Petequia intenta convencerle día y noche de la influencia que tiene como madre del Rey, y que pretende organizar una revolución alternativa que parta desde Kalzaria hasta el continente. Sin embargo, esta información no ha podido ser corroborada más que por los típicos borrachines de la taberna Dos Jarras.

Seth Gilderain, el astuto mercenario que confabuló para ascender a Comosu hasta el poder, se cansó de llevar una vida aceptando trabajos por dinero y gloria. Ha desaparecido del continente; dicen algunos que por buscar fama en otras tierras, aunque la opción que más adeptos ha ganado es aquélla que defiende un regreso junto a su amada familia. Con toda la fortuna que ha amasado durante años, Seth les ha

concedido un futuro exento de preocupaciones. Son habladurías, por supuesto.

Ujaranza, celosa porque Banjuló se enamorara de la pícara Laurencia, decidió apartarse de la primera línea de acontecimientos y dedicarse a actividades menos estresantes. De este modo, y reuniendo sus pocos ahorros, se retiró a Siahuevo de Abajo para montar un pequeño negocio exento de triquiñuelas y artículos defectuosos. Todo legal... por el momento.

No obstante, la gran incógnita de los personajes desaparecidos reside en el paradero de Corugán. ¿Dónde se encuentra el poderoso chamán de los Salvajes? Desde que el Maesltröm confundió todo el continente, nadie ha sido capaz de dar con su paradero. Sin embargo, ya hay quienes apuestan que Corugán se está ocupando de una tarea de gran importancia, y que cuando aparezca, será para volver a estremecer los pilares de Calamburia.

58 - 58. CURIOSOS ALIADOS

-Rosi, eso que dices no son más que habladurías -refunfuño Grifo-. La Marquesa es una buena mujer. Está velando por nuestros intereses, los del pueblo manso, como nosotros. Nadie se había preocupado antes de los hortelanos como lo ha hecho ella.

El hortelano miró a su alrededor, como si temiera que alguien les estuviera escuchando, y añadió:

-Lo que pretendes hacer es una locura. Está mal, Rosi, muy mal. Venga, sigamos trabajando, que la guerra continúa y no tenemos las de ganar. Con pensamientos como el tuyo jamás llegaremos a levantar a la clase hortelana.

Tiró de ella, pero su compañera se resistió y, devolviendo el tirón, atrajo a Grifo hacia sí, cerca de la pequeña empalizada que rodeaba las dependencias de la Marquesa. Había una pequeña abertura a su lado, causada por la última batalla. La Marquesa les había ordenado repararla antes de que las fuerzas enemigas atacaran de nuevo, pero Rosi tenía una idea mejor.

-Es cierto lo que dicen, Grifo -susurró al oído-. Yo no creo que la Marquesa sea mala mujé. Pero su hija... ésa sí que es un mal bicho. He escuchao rumores, cosas que dicen otros hortelanos de fiar, que sirvieron a la Marquesa antes de la guerra.

-Cuentos para asustar patatas.

-Desoná. Cosas ciertas.

-Yo no me las creo.

-Pues créetelas -afirmó Rosi-. Se dice que Melindres se divertía con los nuestros, que los torturaba y les hacía de tó tipo de maldades.

-Eso no puede ser cierto.

-Pué que sea falso, asín que por eso vamos a colarnos tú y yo ahora mismo, a través de esta grieta, antes de repararla. Iremos a la casa y buscaremos pruebas. Si no las hay, pues dame un garrotazo.

-No pienso arriesgarme. Si no arreglamos la grieta a tiempo, entonces sí que sufriremos torturas de verdad.

Rosi arrugó el entrecejo.

-Pos vale. Si no quieres venir, ya me las apañaré sola.

Se ajustó la cinta con la que se sujetaba el sombrero y se coló por la grieta.

-¡Rosi, qué haces! -llamó Grifo; pero al ver que la otra no le hacía caso, la siguió.

Las dependencias de la Marquesa conservaban un aire impoluto al otro lado de la empalizada. Aunque las fuerzas de la Corona y la Venganza habían golpeado duro, nadie había logrado adentrarse en el interior. Rosi, de hecho, se había encargado de defender aquellos dominios en numerosas ocasiones, por ello conocía bien dónde se apostaban los centinelas. También conocía un acceso secreto a la casa, ubicado en la parte de atrás, que atravesaba la bodega. De este modo, y con extremo sigilo, los dos hortelanos se adentraron dentro de la casa.

El interior se mantenía en un silencio reverencial. No había sirvientes, ni doncellas que recorrieran los pasillos, ni nadie que cuidara de las estancias. La Marquesa vivía en la más rigurosa soledad. Sin embargo, apenas anduvieron diez metros, los dos hortelanos escucharon un ruido procedente de una de las habitaciones. Era un lamento apagado, mortecino.

Asustaba.

A Rosi se le puso la piel de gallina. Algo, en su corazón de hortaliza, le decía que en aquella estancia se hallaba la respuesta a sus temores. Agarró el pomo y empujó. Lo que encontró al otro lado materializó una pesadilla que jamás habría podido imaginar.

Había delante de ella una alcoba decorada con un gusto barroco. Las paredes de papel pintado ofrecían adornos florales de jazmines, rosas y claveles. En el techo, una lámpara de araña se mecía con suavidad empujada por la tímida brisa que entraba a través de una pequeña ventana. Aquí y allá, y en algunos rincones, había esparcidos algunos juguetes: un caballito de madera, un puzzle, una pequeña espada de latón. En un extremo había una cama individual con dosel rosa. Era, sin lugar a dudas, la habitación de una chiquilla.

El centro, sin embargo, ofrecía un espectáculo aterrador. Mezclados entre los juguetes había una docena de hortelanos que se hallaban a medio camino de abandonar su estado de patata. No les había dado tiempo a desarrollarse, pues habían sido desmembrados cruelmente, de tal modo que, aquí y allá, se veían diminutos brazos y piernas enraizados.

En otro lado había pequeñas patatas con forma de feto humano, peladas, troceadas o picadas; y justo en el centro, un par de hortelanos completamente formados, colgados por los pies a ambos lados de la lámpara de araña, eviscerados. Aún clavado en el vientre de uno de ellos podía observarse una elegante daga.

La daga de Melindres.

Rosi y Griffó fueron incapaces de decir nada. Ni siquiera emitieron sonido alguno. Cerraron la puerta, y a toda prisa abandonaron la mansión. Sólo cuando atravesaron la empalizada y hallaron la seguridad del exterior, se permitieron hablar.

-¡Te lo dije, Grifo!

-¡No era una leyenda! ¡No eran cuentos! -jadeaba el otro.

-No, no lo eran...

Se miraron un segundo en silencio.

-¿Qué hacemos? -dijo él-. La hija de la Marquesa nos mata a placer. ¿Cómo servirla?

-Porque de momento nos conviene. El escorpión de basalto te ha convocado para que

luches a su lado el próximo combate y mientras tanto yo vigilaré de cerca a la marquesita. Ya veremos después, sobretó si ganamos la guerra. Arreglemos la empalizá.

Y, muy despacio, los dos hortelanos continuaron con su trabajo. No tenían más remedio... de momento.

59 - 59. TODOS EN GUERRA

La Contienda de las Tres Fuerzas se hallaba en su momento álgido. Todo Calamburia, de punta a punta, se encontraba dividido en uno u otro bando. Nadie se había declarado neutral o ajeno al conflicto pues, ya fuera rico o miserable, cada ciudadano se sentía representado por uno de los tres líderes.

Skuchain era uno de los puntos fuertes. La batalla en la torre arcana no sólo se celebraba en los campos del exterior, donde los Impromagos cruzaban sus rayos de poder contra el ejército de las Marquesas.

De alguna forma, las cortesanas Beatrice y Anabella habían hallado la manera de colarse en el interior, y ahora peleaban planta a planta contra los Eruditos.

No muy lejos de allí, el Escorpión de Basalto sufría la ira de los Zíngaros. Éstos habían

encerrado a Jan Akavir en su mágico recipiente, lo cual había restado gran cantidad de poder a los Nómadas. No obstante, Arishai no se daba por vencido, y peleaba con la ayuda de los Hortelanos por cada duna, por cada planicie desolada, e incluso por cada grano de arena.

Los pícaros pugnaban por defender la arboleda de Catch-Un-Sum de una horda de criaturas infernales, pues Kashiri la abrasaba constantemente con sus ejércitos. Todo parecía indicar que la arboleda caería pronto, pero justo cuando parecía aproximarse el momento de la rendición, Drawets, Laurencia y Banjuló ideaban una nueva y sorprendente estratagema que obligaba a que su enemigo se retirara.

Pero era en la capital donde más cruentos resultaban los combates. Todos los ejércitos deseaban hacerse con el trono de Comosu I, e Instántalor era un punto clave para conseguir el triunfo en la guerra. Los soldados de la ciudad eran pocos, y aunque las trovas sanadoras de Artemis y Olazir conseguían recuperarles de sus heridas, iban perdiendo terreno.

Así, los capellanes asistieron con desolación a la pérdida del Monasterio Cóncavo. Lograron contener a una marea de borrachines y hombres rudos de fonda, que trabajaban para la Taberna Dos Jarras a cambio un suministro de Sangre del Titán infinito. Sin embargo, no contaban con las trampas de los taberneros, quienes se

colaron por la parte de atrás y tomaron la nave central. Invadidos en cada rincón y cada sala, Mitt y el hermano Irving van der List tuvieron que escapar del que había sido su hogar.

Lo cierto era que, aunque las tres fuerzas luchaban sin descanso, la Corona perdía terreno y, cada vez más, el Rey veía amenazada su permanencia. Lo que aún quedaba por resolver era quién de los otros dos bandos gobernaría Calamburia. ¿Sería al fin Kashiri? La Emperatriz Tenebrosa ya lo había intentado en otras ocasiones, pero siempre logró detenerla un poder superior. Ahora, sin embargo, parecía invencible... salvo por la presencia de la Rebelión.

¿Tal vez había llegado el momento de que el pueblo se alzase hasta las altas esferas? Zora von Vondra se frotaba las manos con la perspectiva. Ya se veía junto al trono de Calamburia, al lado de la futura reina Melindres. Seguro que a partir de entonces no tendría que hacer esfuerzos para casar a su hija.

Lo que nadie sabía aún era el paradero de Corugán. ¿Qué había sucedido con él? ¿Por qué continuaba en paradero desconocido en unos instantes tan delicados? Ni siquiera cuando Dorna se hallaba arrinconada había dado señales de vida. A estas alturas sólo podía esperarse que hubiera muerto... o que un poder superior estuviera impidiendo su aparición.

Pronto, todo Calamburia volvería a saber de él.

-¡Mi Rey! -llamó Olazir, el arpa temblaba en sus manos- Las hordas de Kashiri han atravesado los muros. ¡El palacio de Ámbar va a caer!

Comosu I había cambiado desde que ascendió al trono. De cara al público parecía un muchacho malcriado y orgulloso, pero en privado Comosu se mostraba extrañamente resolutivo. Era como si fuera otra persona. Sin embargo, sus decisiones, pese a realizarse de un modo consecuente y maduro, terminaban favoreciendo al bando de Kashiri. Casi todos ignoraban que Comosu era preso de una poderosa sugestión, que Kashiri le dominaba en sueños, y que le ordenaba planes que terminaran favoreciendo a su ejército del mal.

En este caso, Comosu había concentrado sus tropas contra el bando de los Rebeldes. Arishai y la Marquesa Zora peleaban con todas sus fuerzas intentando tumbar las barreras mágicas levantadas por Impromagos y Trovadores, pero por otro lado, el lado sur del Palacio de Ámbar se hallaba casi desprovisto de toda vigilancia. Allí Comosu no había dejado más que una pobre guardia capitaneada por los Eruditos quienes, enfrascados en sus múltiples diatribas, apenas se dieron cuenta de que el enemigo se les colaba.

El plan de Kashiri se había iniciado desde la misma coronación del Rey. Apenas hubo

ascendido al trono, los mercenarios le inocularon un potente sedante. Entonces, la Emperatriz Tenebrosa rompió la barrera onírica y se adentró en sus sueños. A partir de entonces, era ella la que hablaba por su boca cuando Comosu dictaba cualquier mandato.

-Concentrad las fuerzas contra el ejército del Escorpión de Basalto -dijo el Rey-, los eruditos sabrán contener a Kashiri.

-¡Pero mi rey! -protestó Olazir.

Comosu detuvo sus palabras con un veloz movimiento de su mano.

-No te atrevas a cuestionar mis órdenes.

El trovador se alejó cabizbajo. Era evidente que presentía la derrota.

Seis horas de batalla después, el palacio cayó.

-Saludos, rey Comosu I -saludó Kashiri con sorna, cuando sus huestes atravesaron las puertas del salón del trono.

El rey aguardaba sentado junto a Dorna. Sólo la salvaje parecía molesta por la derrota. Ambas mujeres quedaron una junto a la otra, observándose. Kashiri, con una media sonrisa que evidenciaba su placer por el triunfo; Dorna, impertérrita, se negaba a mostrar debilidad.

-No mantendrás tu reinado durante mucho tiempo -amenazó la salvaje-. Los ciudadanos de Calamburia no lo permitirán.

-Sé que no lo permitirán -rió Kashiri-, pero mi plan no termina aquí. Me he asegurado un reinado de mil años, nadie podrá arrebatarme el trono. ¿Quieres saber cómo?

Señaló con su báculo a las puertas de la sala. Los Hijos del Dragón aguardaban allí. Eran tres.

Al momento, la tierra quedó cubierta por una sombra gigantesca. Un escalofrío reptó por la columna de los que se hallaban en palacio. Kashiri reía.

-¡Escuchad, mortales! -anunció, alzando su báculo- He hallado al Tercer Hijo del Dragón, Okura Rensin. Gracias a él, he despertado un verdadero dios. ¡Inclinaos ante el milenario Dragón de Calamburia!

Se escuchó un rugido tan poderoso, que los mismos muros se estremecieron. El Dragón sobrevolaba el palacio. Era monstruosamente grande, tanto como una montaña. Dio un par de pasadas y escupió una catarata de llamas y magma. Kilómetros de tierra quedaron incinerados en un segundo.

-¡El Dragón me obedece sólo a mí! -se carcajeó Kashiri-. Con él, nadie osará desafiar mi poder.

Volvió a reír y, con un brusco movimiento de su báculo, lanzó a Comosu fuera del trono. Fue entonces cuando el joven salió de su hipnosis, y comprendió cuánto se había parecido su reinado al que su padre Rodrigo mantuvo en el pasado.

-¡Fuera de mi palacio! -Kashiri agitó una mano, dirigiéndose a los que habían sido sus enemigos; sus huestes se encargaron de expulsarles.

En un momento, hombres y mujeres que se habían enfrentado en la Contienda de las Tres fuerzas se convirtieron en esclavos de un poder superior. Comosu y Dorna también se mezclaron como uno más entre el pueblo, dispuestos a un peregrinaje donde no alcanzara el poder del Dragón... algo que parecía imposible.

-¿Qué haremos ahora, mi señor? -preguntó Olazir, buscando el consejo del Rey, como había hecho durante la guerra, mientras un éxodo de miles de personas transitaba sin rumbo fijo.

-No lo sé -esta vez, Comosu respondía desde su propia sinceridad.

Fue entonces, cuando toda esperanza parecía perdida, que apareció alguien a quien nadie esperaba: Corugan.

El poderoso hechicero se mostró en lo alto de una colina, como si supiera que los peregrinos pasarían por allí. Cuando Dorna llegó hasta él, ilusionada y con muchas preguntas sobre cuál había sido su paradero, el salvaje pronunció una de sus frases ininteligibles.

-¿Qué ha dicho? -quiso saber Comosu.

-Que hay una forma de vencer al Dragón. Él la conoce, se la han revelado desde -dudó antes de continuar-... Desde el futuro.

-¿Desde el futuro?

-Ha viajado a un futuro en el que el Dragón ha devastado la tierra, pero sabe cómo evitarlo.

-¿Qué tenemos que hacer? -Comosu se aproximó al salvaje- Di lo que sea, cualquier cosa, y lo haremos.

Comosu formuló una sentencia y señaló al horizonte, en dirección hacia la arboleda de Catch - Unsum.

-El Titán -tradujo Dorna-. Dice que hay que despertar al Titán.

61 - 61. EL VUELO DEL DRAGÓN

Las Cavernas del Inframundo se extendían por centenares de kilómetros bajo la tierra de Calamburia, como tortuosas venas de un ser vivo gigantesco. El viento ululaba triste y melancólico por los oscuros túneles y pasadizos. Pequeñas sombras huidizas se escurrían por los extremos más alejados de la visión para ocultarse en un refugio

seguro.

Las gotas de agua caían de manera rítmica en la caverna más grande de todas, creando un discreto y privado concierto natural. Las estalactitas se erguían amenazantes, como los dientes de una bestia. Plic, plic, plic.

Pero otro sonido rítmico acompañaba el caer de las gotas. Era un sonido grave, profundo, como proveniente de un lejano tambor. Pum-pum, pum-pum.

Las paredes cubiertas de hongos musgosos fosforescentes iluminaban levemente un cuerpo imposible, gigantesco. Las escamas reflejaban un verdor enfermizo que llenaba la caverna de misteriosas sombras. Leves temblores prácticamente imperceptibles recorrían la descomunal figura, agazapada en la penumbra, marcando poderosos músculos de fuerza titánica.

El Dragón dormía, como lo había hecho durante miles de años. Soñaba con pasados primigenios, en la que la tierra le pertenecía, en la que los mortales eran su ganado y él su único señor.

Aún recordaba de cuando era un Dios.

Como una leve brisa, susurros empezaron a recorrer la caverna. Envolvieron la figura como un pesado sudario mientras crecían en intensidad. Se volvieron viento, huracán, tempestad. Las voces gritaban, se desgañitaban, gemían y suplicaban, pero en medio de todo ese caos, las voces acabaron por unirse al unísono y hablaron:

Soy Kashiri, la Emperatriz Tenebrosa – dijeron las voces – Ahora conozco el secreto de tu poder. Álzate Dragón, ¡destruye a mis enemigos y entrégame a Calamburia y el destino de todas las criaturas que moran en ella!

Las voces estallaron en violentas carcajadas que empezaron a girar en una espiral enloquecida de viento y escoria y desaparecieron por los túneles.

Silencio. Y de repente, un fuego en la oscuridad. Una llama tan incandescentes como diez soles, ardientes como el mismo infierno. El Dragón había abierto un ojo.

Su monolítica figura empezó a estremecerse. Las garras se abrieron y asieron la piedra. Las alas correosas se extendieron lentamente por primera vez en milenios y una voz pronunciada por una garganta inhumana rugió como explosiones volcánicas.

-SOMETIDO DURANTE UNA ETERNIDAD...PRISIONERO...CONVICTO... ¿Y OSAIS DARME ORDENES MORTALES? – El leviatán agitó furioso su espinosa cola, destruyendo estalactitas por doquier- NO CONOCEIS EL ALCANCE DE MI PODER. ¡NI LA FURIA DE MI INFINITA VENGANZA!

El Dragón se abalanzó furiosamente contra la pared, destrozándola con sus poderosas extremidades, abriéndose paso violentamente a través de la tierra, trepando como un gigantesco y mortal parásito. Escupió fuego, vomitó lava, dio rienda suelta a su ira y con una tremenda explosión, surgió como una exhalación de las cavernas del Ojo de la Sierpe. Cruzó volando las cascadas, limpiando su cuerpo y dejando refulgir sus temibles

escamas rojas a la luz del sol. Era como una brillante estrella, un temible meteorito dispuesto a destruir todo lo que estaba vivo. Sobrevoló Instantalor, destruyendo algunos edificios por su simple presencia al mover el aire. Tomó impulso en la torre del palacio de Ámbar y al pasar por el desierto de Al-Yavist, provocó estampidas masivas de caballos. Los patatas y Calamburienses trataban de buscar refugio de semejante sombra de destrucción y su terrible aliento de fuego, pero nadie estaba a salvo. El Dragón era el amo de los cielos y nada podía escapar de su mirada.

Satisfecho tras infundir un justo temor por todos sus dominios, el dragón volvió a las cascadas del Ojo de la Sierpe y posó su descomunal figura en lo alto de ellas, irguiendo su perfil hacia el cielo. El hogar de su enemigo ancestral: El Titán.

Pronto, muy pronto, todos conocerían la desesperación de nuevo. El amo y señor de Calamburia había vuelto a su hogar.

62 - 62. EL BESO QUE TODO LO REVELA

-Pareces cansado -susurró Beatrice al oído de su amante

-Detener al dragón está resultando casi imposible -contestó éste-. No sé si lo lograremos antes de que arrase el Reino.

-Tranquilo, ahora estás aquí, conmigo. En mis aposentos existe una regla: dejar atrás las preocupaciones. Nada de lo que suceda en el exterior puede afectarte aquí.

La cortesana avanzó hasta la puerta y la fue cerrando poco a poco. La fina hebra de luz que se colaba desde el exterior fue menguando hasta desaparecer.

Cuando todo hubo quedado en penumbra, la mujer encendió una minúscula vela. Su luz arrojaba la suficiente claridad como para adivinar los pliegues de las sedas sobre las paredes, las plumas de pavo real que adornaban las almohadas, o los tulipanes carmesíes distribuidos aquí y allá en diferentes jarrones.

Beatrice aprovechó la llama para encender una varilla de incienso. Cuando ésta se puso incandescente, sopló, dejando que los primeros dedos de humo rodearan a su amante. Luego fue hacia la cama.

-Ven -invitó-, recuéstate conmigo.

Gateó sobre la cama, lenta pero sensual. Cada uno de sus movimientos era suave, hipnótico; pero destilaba cierto peligro. Semejaba una pantera domesticada, en cuyos ojos, sin embargo, brilla todavía un halo salvaje.

Su invitado avanzó lento, cauteloso, hasta que sus piernas rozaron los bordes de las sábanas. Entonces, Beatrice dejó ver una media sonrisa. Alargó la mano y acarició la del otro; luego la tomó con firmeza y tiró.

-Todo lo que decían era cierto -dijo él, cayendo sobre las sábanas-. Pareces una amante

increíble.

-Aún no hemos empezado. ¿Te conformas con tan poco? Por cierto, ¿qué deseas para tu guardaespaldas?

-No es mi guardaespaldas. Sólo... sólo es un amigo.

-De igual modo, querrá divertirse.

-Creo que él no lo necesita. Ha hecho votos...

Beatrice puso un dedo en los labios de su cliente.

-Calla. En mis aposentos no hay votos, ni juramentos, ni linajes, ni pasado. Aquí sólo existen mis reglas. Una vez dentro, todos las acatan.

-Diríase que te has erigido como reina de este... burdel.

De nuevo, Beatrice distendió los labios en una maliciosa sonrisa.

-Puedes llamarlo así, si lo prefieres, y sí, también puedes tratarme como a un miembro de la realeza. No te lo impediré. Ocupémonos de tu amigo.

-Pero él...

De nuevo, Beatrice hizo callar a su acompañante. Luego dio una palmada y, al instante, Anabella se dejó ver tras una cortina.

-Anabella, querida. Llévate a ese... capellán -volvió la vista a su cliente y preguntó-
¿Cómo has dicho que se llamaba?

-Irving van der List.

-Ya lo has oído, Anabella. Deja que Irving goce de tus placeres.

-¿Un capellán? -rió la otra cortesana-, me preguntó qué esconderá bajo el hábito.

-Descúbrelo.

Anabella desapareció tras las sedas. Segundos después, la sombra que evidenciaba la presencia de Irving ya no estaba.

-Al fin solos -bisbiseó Beatrice a su cliente.

-A si es... mi reina.

-Me gusta que me llames así, mi rey.

-Pero yo soy rey de verdad.

-Querrás decir que lo eras.

Comosu se puso en pie, ofendido por aquel comentario.

-¡Sigo gobernando Calamburia, pero desde otro trono! Lo hago en la seguridad del norte. Esa emperatriz me ha quitado el puesto, pero te puedo asegurar que... que en cuanto tenga la oportunidad... yo... yo... ¡todos me engañaron! ¡me engañaron para usurpar mi reinado! ¡Vosotras también! Sí, vosotras también lo hicisteis.

Beatrice alargó la mano. Su índice acarició el muslo de Comosu, desde la rodilla a la ingle. Aquello fue suficiente para que el monarca se apaciguara. Entro de nuevo en aquel trance, donde las palabras de la cortesana despedían un aroma embriagador. Así, ella le atrajo de nuevo hasta la cama.

-¿Qué importan los engaños y las traiciones, mi Rey? Ya te he dicho que en mis aposentos no rigen las leyes del exterior. Aquí sólo importa una sola cosa: tu placer. Ven, olvida tus problemas, deja atrás aquello que te preocupa. En mis brazos no volverás a sentir dolor. Ven... ven.

Sin saber cómo, el Rey se vio entre los brazos de Beatrice. Notó que el tiempo se detenía, y cómo hasta su mismo corazón postergaba el latido. Su mente dejó paso a un ensueño en el que todas sus fantasías se revelaban y, de este modo, entregó cuerpo y alma a un placer irrefrenable.

Desnudo, mientras las caricias de Beatrice lo elevaban al conocimiento de un placer imposible, se escuchó a sí mismo gritar entre jadeos:

-¡Te amo! ¡Te amo tanto! No me dejes salir de este lugar jamás. No quiero abandonar estas habitaciones. Negaría incluso la luz del sol, para entregarme por siempre a la llama de esta única vela, si a cambio obtuviera para siempre los deleites que me provocas. ¡No! ¡No me dejes, te lo ruego! ¿Acaso tú no percibes lo mismo? Es como si nos uniera un vínculo inseparable, urdido por el mismísimo destino. ¡Dime que sí!

-No podría negarlo, mi Rey -respondió Beatrice con la misma cadencia, la misma suavidad de siempre.

Y, aunque Comosu no pudo escucharlo, pues había rendido todas sus percepciones a la fruición, Beatrice añadió algo más:

-Al fin y al cabo, tú y yo somos familia, mi Rey.

63 - 63. ESAS HORRENDAS PESADILLAS

-¡Trovadores! ¡Qué vengan los trovadores! -los gritos de Dorna recorrieron los corredores de la fortaleza -¡Llamad de una vez a los trovadores!

Por encima de estas órdenes, sin embargo, se escuchaba un aullido estremecedor. Era el lamento de Comosu, que volvía a despertar presa de uno de sus muchos terrores nocturnos.

En estas monstruosas ensoñaciones, el Elegido observaba cómo la Emperatriz Tenebrosa derretía sus entrañas y, tomando su cerebro, lo estrujaba hasta convertirlo en polvo. Como su despertaba entonces presa de terribles dolores, pero era aún más lacerante la sensación de percibir la realidad tal cual era, de saber cuánto había perdido, y cuánto había sido engañado. Recordaba cada oscuro detalle de su reinado, cuando actos y decisiones estuvieron controlados por Kashiri. En aquel tiempo actuó sin misericordia, obedeciendo a una voluntad vesánica que terminó por oscurecer su alma. De este modo, rememoraba ejecuciones de hortelanos, decisiones que pusieron en peligro a sus tropas y antojos llenos de maldad, que tenían por fin ceder su trono.

No obstante, no era la pérdida de su reinado lo que más le atormentaba, sino el hecho de que, nada más tomar posesión del mismo, expulsara a su madre lejos del continente. En efecto, Petequia había sido deportada fuera de Calamburia, y desde entonces no se tenía noticia de su paradero. Corrían rumores sobre su presencia en la isla Kalzaria, pero la cruda realidad era que todo el mundo la daba por muerta.

Era esa posibilidad, la más clara, y a la vez la más perturbadora, la que hacía a Comosu perder el juicio. El elegido había sido tocado en su punto más débil: su madre.

Por mucho que se esforzara, Dorna no conseguía aplacar el corazón de su esposo. Éste se había transformado en un niño incapaz de tomar decisiones. Corugán, por su parte, se hallaba demasiado débil como para intentar algo. Su regreso desde los tentáculos del Maelström aún afectaban su poder. También se había recurrido a los sanadores del reino, colegas de los Capellanes, pero nada habían podido mejorar sus emplastos y potingues.

Lo cierto era que Comosu parecía al borde de la locura. Nada conseguía aplacarle.

-¡Trovadores! -chillo una vez más Dorna.

Éstos hicieron acto de aparición en la alcoba real. Comosu se revolvía entre las sábanas. Su frente, perlada de sudor, aún dejaba ver la marca del Titán; la marca del elegido. Dorna permanecía sentada a un lado, procurando que su esposo no se cayera de la cama.

-¡Tocad algo! -dijo la reina del norte.

Los trovadores dieron comienzo a una nana; la más suave y delicada que había en su repertorio. Sin embargo, nada pudo aquella melodía contra las pesadillas. Ahora Comosu las percibía incluso despierto, de tal forma que su madre emergía de entre los oscuros rincones, transformada en un cadáver putrefacto y devorado por las alimañas.

-¡Mamá! -gritó- ¡No te mueras! ¡Mamá, no me dejes!

De repente, Comosu dejó de prestar atención al vacío. Alargó la mano, tomó el puñal que Dorna guardaba en su bota y lo dirigió hacia su pecho.

-¡Voy contigo, mamá!

A poco estuvo de hundir el filo en su pecho, y lo habría conseguido, de no ser por la orden mágica que resonó en la alcoba:

-¡Congelado!

Comosu fue incapaz de moverse. Sirene aún le apuntaba con su varita.

-Yo puedo ayudarle -dijo la niña, a modo de presentación.

-No me gusta la magia -gruñó Dorna, al tiempo que avanzaba hacia la estudiante con la intención de echarla de sus aposentos.

-¡Pero conozco un hechizo que puede funcionar! Creo que puedo borrar la memoria del Rey. Así no recordará todo lo que ha hecho mal en el pasado... incluso se olvidará de cómo echó a su madre. Volverá a ser feliz.

Dorna enarcó una ceja. Había probado todo, y ningún procedimiento logró curar al heredero. No tenía nada que perder; al fin y al cabo, un niño llorón no le servía para gobernar Calamburia.

-Haz lo que quieras -resolvió, echándose a un lado.

Comosu, aún congelado, sólo pudo ver de reojo cómo Sirene se aproximaba a la cama, agitaba su varita, y pronunciaba las palabras de un antiguo hechizo. Un rayo verde alcanzó su frente, pero entonces sucedió algo con lo que nadie contaba: la C del elegido se iluminó, contrarrestando la magia que caía sobre ella. De alguna manera, el poder que palpitaba en el interior del joven creyó estar siendo atacado, y se defendió. El rayo verde cubrió a Comosu, otorgándole un extraño color fluorescente... pero sólo duró unos segundos. Después, el joven, volviendo a su estado febril, se quedó dormido.

-¿Qué ha pasado? -quiso saber Dorna- ¡Habla!

Sirene, muy pálida, se dio media vuelta para encarar a la Reina.

-Dime -habló Dorna- ¿Ha funcionado? Parece muy relajado.

-Pues... sí y no.

-¿Qué significa eso? -Dorna enseñó los dientes.

-Significa que el hechizo le ha borrado la memoria, pero sólo por hoy. El poder del Elegido es muy fuerte, no he podido luchar contra él. Comosu eliminará mi magia dentro de veinticuatro horas, y con ello volverá a recordar sus pesadillas.

Dorna se lanzó contra la estudiante y la aferró por las solapas de la camisa. Su primera intención fue la de golpearla, pero la detuvo un pensamiento más sensato. Ella había sido la única capaz de calmar al Rey. Ya era algo.

-Está bien. En ese caso permanecerás aquí, conmigo. Lanzarás a Comosu el mismo hechizo todos los días, y de este modo le borrarás la memoria con cada nuevo amanecer. Te lo ordeno.

La primera idea que le vino a Sirene acerca de Eme. ¿Quién le cuidaría entonces? Por suerte, acababa de estudiar un hechizo para crear duendes ayudantes. Conjuraría a dos de ellos. Así podrían ocuparse de que Eme no sufriera ningún accidente, mientras ella cuidaba a Comosu.

-De acuerdo, me quedaré aquí. Yo salvaré al Rey de Calamburia.

64 - 64. LA TRAICIÓN ROJA

El Palacio de Ámbar refulgía con un insano color rojizo. Desde su torre más alta, una columna de energía se elevaba hasta un remolino de nubes, en el cielo. Kashiri se hallaba en la base de esta cascada de poder, y arriba, más allá de los cúmulos, era capaz de percibirse la monstruosa sombra del Dragón. La criatura se alimentaba de aquella fuente de energía, emanada desde el báculo de la Emperatriz Tenebrosa. Este, a su vez, había extraído la energía de miles de inocentes; pobres desdichados, sometidos a un sacrificio que se había llevado su alma como pago, para alimentar con ella a la poderosa criatura.

Pero el Dragón nunca parecía estar conforme con su alimentación. Su cuerpo absorbía sin parar todo aquel flujo de almas, sin que pareciera colmarse en ningún momento. Por ello, día y noche, Kashiri debía ocuparse de no descuidar su atención. De otro modo, aquel dios reptiliano podía entrar en cólera, y de hacerlo, no contaría con aliados.

Hallarse en aquella perpetua vigilia, siempre ocupándose del Dragón, había distraído a Kashiri. Mientras su báculo no dejaba de apuntar a los cielos, ella había comenzado a cuestionarse en sus decisiones. ¿Era buena idea sacar de su letargo a semejante criatura? ¿Convenía de verdad resucitarla? ¿Cuán peligroso era poseer un aliado que, en algún momento, podía ser consciente de su auténtico poder?

En definitiva, todas aquellas preguntas se reducían a una: ¿Cuánta lealtad guardaría un dios viviente a un ser inferior?

Cuando la asaltaban estos pensamientos, Kashiri se estremecía. Por ello, una noche como cualquier otra, mientras su báculo extendía un torrente de poder a los cielos, resolvió que lo mejor era parar. Sus ambiciones de poder la habían llevado demasiado lejos, y si no se detenía a tiempo, pronto pasaría a formar parte de los esclavos del Dragón. No importaba que ella le hubiera despertado, ni que le procurara la energía suficiente como para alzarse sobre todo Calamburia. En este caso, el Dragón era un ser muy capaz de morder la mano de quien le alimentaba.

Con un golpe de su báculo contra el suelo, el chorro de almas se detuvo. Muy arriba, en las nubes, un rayo iluminó una figura reptiliana. Se escuchó un rugido, muy lejos, como el presagio de una tormenta. El dragón se quejaba, pero aún estaba débil para combatir. Kashiri lo sabía. No se enfrentaría a ella, aún no.

Sin embargo...

El golpe de energía la pilló desprevenida. La arrojó al suelo, lejos de su báculo. Extendió una mano para tomarlo, pero alguien lo pisó. Kashiri alzó los ojos.

-Okura Rensin. ¿Qué pretendes? Devuélveme mi báculo.

-De momento no será posible.

-¡Traidor! -gritó Kashiri, alzándose- ¡No sabes que podría destrozarte aún sin él!

-Lo dudo. Has malgastado mucha energía alimentando al dragón. No deberías haber pensado en detenerte

-Nosotros lo haremos por ti -dijo una segunda voz.

Kashiri se volvió. Era Uruyumi. El Loto Negro caminó hasta ella sin que se escuchara ninguno de sus pasos, y la señaló.

-Hemos conocido tus pensamientos. Planeabas olvidar al Dragón. Pero nosotros, sus hijos, continuaremos tu tarea.

-¡No lo permitiré! -gritó Kashiri, entrando en cólera- ¡Ventisca!

Un terrible viento agitó las ropas de los presentes. Las nubes se entrelazaron en un torbellino, cuya punta golpeó la torre. En ella viajaba Ventisca. Ni siquiera se detuvo a parlamentar. Con un rápido movimiento de sus brazos, un potente golpe de viento dio contra el Loto Negro. La mujer perdió el equilibrio y se precipitó al vacío. Ventisca se aposentó en el suelo, triunfante.

Pero tan sólo duró unos instantes en el sitio, pues Den Shao Kan, emergiendo de la nada como una aparición fantasmagórica, la derribó con un golpe de su bastón. Ventisca cayó inconsciente. Ya en el suelo, su cuerpo comenzó a parpadear y alternar sus dos personalidades: de la dulce Brisa a Ventisca, y de nuevo a Brisa.

Sólo quedaba Kashiri. Den Shiao y Okura Rensin se aproximaron sin miedo, pues la Emperatriz se encontraba más débil de lo que creía. Alimentar al Dragón día y noche resultaba una actividad agotadora.

-Se terminó –sentenció Den Shiao-. El trono de Calamburia es nuestro. Es lo que debía pasar. Los Hijos del Dragón poseen la tierra al fin, después de tantos años de exilio.

-¡No, traidores! ¿Cómo osáis engañarme? –se defendió Kashiri.

Pero Okura no permitió más comentarios. Apuntó a la Emperatriz, y sus manos dejaron escapar un poderoso golpe de fuerza que la arrojaron lejos de la torre. Ventisca también cayó, todavía debatiéndose entre su naturaleza bondadosa y malvada.

-Al fin reinamos –sentenció Den shiao-. Alimentemos al Dragón con nuestra energía, y pronto Calamburia se hallará bajo nuestro control.

65 - 65. DISPUESTOS PARA EL APOCALIPSIS

El rugido del Dragón alertó a todos en el campamento de montaña. Los salvajes agarraron las empuñaduras de sus armas. A lo lejos, en el pico más alto, la potente vibración ocasionó un alud.

-¡Ya despierta! –gritaron algunos.

-¡A las armas! –dijeron otros.

Dorna abandonó su tienda. En sus ojos brillaba el azogue previo a una batalla que sabía perdida. El Dragón acababa de despertar; sus hijos se habían encargado de ello. Arrasaría todo Calamburia, la enterraría en ceniza y magma, para rehacer de entre sus restos una nueva civilización en la que se erigiera como dios supremo.

-¡Hombres y mujeres de las montañas, a las armas! –ordenó.

Todos obedecieron, pero Dorna sabía que nada podían hacer. ¿Y el rey? Como su aún se hallaba bajo los cuidados de Sirene, disfrutando de una inocencia ajena a cualquier mal. Lo más paradójico de todo era pensar que, ante todo, él continuaba siendo el Elegido, y que si había alguien capaz de canalizar toda la esencia del Titán que los héroes habían estado acumulando, era él. ¿Estaba preparado para llevarlo a cabo?

Desvió la mirada hacia su tienda. A través de la estrecha franja que dejaban las cortinas, pudo ver al Rey jugueteando con unos pequeños fuegos artificiales realizados por Sirene. Nada le perturbaba, ni siquiera había percibido el poderoso rugido de la milenaria criatura.

-¡Mi señora! –llamó Olazir –¡Albricias! Los soldados del reino han llegado.

Quiso acompañar sus palabras con el rasgar de su arpa, pero Dorna le detuvo. Después, alzó la mirada.

Así era. Desde el camino que ascendía al territorio de los salvajes, podía percibirse una

columna de soldados. Habría miles de ellos. A la cabeza destacaban los Hombres del Rey, llamados así porque aún eran fieles a Rodrigo V. Sus cabezas tenían precio; Comosu lo había ordenado. Eran muy osados por adentrarse de aquel modo en los territorios de Dorna. Ésta se lo hizo saber apenas llegaron al campamento.

-Debéis haberos vuelto locos al aparecer sin más. Vuestra cabeza está valorada en cientos de monedas. Debería cortárosla yo misma.

-No es momento para despertar viejas rencillas, señora -era el capitán Pierre Leblanc quien hablaba; acompañó sus palabras con una floritura del sombrero-. Estos hombres dudan de Comosu. Algunos dicen que ha sido hechizado. Nosotros hemos logrado movilizarles para la batalla final. Ahora lucharán de su lado. De este modo lograremos vencer al Dragón. Luego podemos ocuparnos de resolver el asunto de nuestra recompensa.

-Escasa, por cierto -añadió Balian Renoir, el fiel compañero de Pierre- Yo esperaba mucho más dinero por nuestros preciados rostros.

-Es cierto -concedió Dorna- Ahora no es momento para ocuparnos de vosotros. No obstante, aunque estéis aquí, puede que no sirva de nada. El Dragón es mucho más fuerte que todos nosotros.

-¿Y más fuerte que ellos? -Pierre señaló por encima del hombro de Dorna.

A su espalda, en pleno centro del campamento, acababan de materializarse

cientos de Impromagos y eruditos. Allí estaba Eme, acompañado por Eneris y Sereni, los dos duendes que no le quitaban el ojo de encima. También habían llegado Félix y Minerva.

Apenas un segundo después, los inventores hicieron acto de aparición en una extraña máquina teletransportadora llena de bobinas, chimeneas de vapor y hélices.

-¡Te lo dije! -increpó Teslo a su hermano- Nuestra máquina no es tan rápida como los hechizos de los Impromagos. Ellos se han transportado más rápido que nosotros. ¡Hemos perdido la carrera!

-Te daré la razón por esta vez- respondió Katurian-. Aunque creo que con un perfeccionamiento aquí y allá...

Eme se aproximó a Dorna. Eneris y Seneri le colocaron bien la capa; la llevaba al revés.

-Reina Dorna -saludó, con una reverencia algo torpe- Toda la escuela de Skuchain ha venido. Ayudaremos en lo que sea necesario.

-¡En lo que sea! -dijo Seneri.

-¡En casi todo lo que sea necesario! -añadió Eneris, dando un saltito.

-Venceremos al Dragón -continuó Eme.

-¡Venecermos! -intervino Seneri.

-¡O lo intentaremos! -Puntualizó Eneris.

-Los aliados de las arenas también vienen -prosiguió Eme.

-¡Y los hortelanos! -completó Seneri.

-¡Los hortelanos, con sus vacas, sus cabras y sus marranos! -rimó Eneris.

Dorna dejó salir un profundo suspiro.

Sí, todos los héroes de Calamburia se habían unido para pelear contra el Dragón, pero no era suficiente. Ni siquiera aunando todos los ejércitos existentes. La única manera era convencer a Comosu de que abandonara la tienda, se concentrara, reuniera el valor para luchar y... y rezar. Rezar al Titán para que toda la esencia albergada en el Elegido fuera suficiente.

La Reina agachó la cabeza. No deseaba dar malas noticias a aquellas buenas gentes, a todos los que se habían acercado hasta las montañas. Por desgracia, no tenía más remedio que hacerlo.

-Lo siento, pero...-

Una voz chillona cortó sus palabras. Era Sirene, abandonaba la tienda a la carrera.

-¡Reina Dorna! -llamó.

Se colocó a su altura, y muy despacito dijo:

-El Rey Comosu está preparado.

-¿Preparado para qué? -dijeron muchos de los que allí se encontraban.

-Preparado para combatir. Dice... dice que el Titán le ha llamado, y le ha dicho que ha llegado la hora de enfrentarse al Dragón. Está preparado. Preparado del todo.

Dorna esbozó una media sonrisa.

66 - 66. EL DESPERTAR DEL DRAGÓN

-¡Aguantad! -gritaba Dorna.

Sus órdenes quedaban enmudecidas por el ensordecedor grito del Dragón. La bestia sobrevolaba las montañas, derritiendo la nieve con su fuego. A cada pasada, un centenar de soldados era calcinado. Las tropas aún resistían, pero cada vez era más evidente que nada podían contra aquel enemigo. No obstante, la Reina no esperaba vencerlo por medios normales. Quería que dejara los cielos y se aposentara en tierra. Sólo entonces conseguiría asestarle el golpe mortal, aquél que no esperaba: la fuerza del Elegido.

Comosu aguardaba en la tienda real, aterrado por los chillidos agonizantes de los soldados, el estruendoso crepitar de las llamas y las voces que gritaban auxilio y ánimos a partes iguales. Corugán protegía el lugar con sus hechizos, mientras Sirene se ocupaba, mediante palabras de ánimo, de que el joven Rey no perdiera del todo su valor

-Adelante, Comosu. Sólo tendrás que esperar un poco más. El Dragón se cansará de volar tarde o temprano -le decía.

-En unos minutos, según mis cálculos -intervino Minerva, quien se encontraba haciendo labores de consejera.

-¿Cuánto son unos minutos? -Quiso saber Urraca.

Incluso ella, la reina destronada, había viajado hasta las montañas para ponerse del lado de la corona. Sin duda anhelaba el trono, pero aquel no era momento para robarlo. Primero había que asegurarse de que hubiera un reino que mantener.

En lo referente a superación de crisis extremas, ella era toda una experta, por eso era conveniente contar con ella en un instante como aquel.

-Debemos saber el tiempo exacto, o nuestros soldados terminarán desmoralizados.

-Resulta complicado establecer los cálculos -se defendió Minerva

-Unos dos minutos -Terció Katurian, entrando en la tienda-. Dos minutos y treinta

segundos, para ser exactos.

-¿Seguro? –Preguntó la erudita, recelosa.

-¡Por supuesto! Mis cálculos no fallan.

-Podemos aguantar dos minutos y medio –afirmó Urraca.

Pero cuando asomó la cabeza fuera de la tienda, y escrutó el campo de batalla, el ánimo se le cayó a los pies.

Los Hijos del Dragón manejaban un poder superior al que nadie esperaba. Mediante poderosos hechizos habían hipnotizado a la mitad del ejército, de tal forma que los aliados peleaban unos contra otros y, entretanto, el Dragón continuaba sus pasadas, chamuscando sin miramientos a cuantos hallaba a su paso.

De este modo, héroes como Banjuló, la hortelana Rosi, o el mismísimo Eme atacaban a sus propias fuerzas. Tal vez dos minutos y medio fueran demasiado. Tal vez en unos segundos el ejército estaría diezmado.

Pero entonces un nuevo personaje apareció en campo de batalla. Alguien que sin duda no era esperado.

Kashiri.

La Emperatriz Tenebrosa se apoyaba en su báculo para caminar. Tenía una expresión derrotada, vencida. Había gastado muchas energías alimentando a un dios que la había traicionado. De no ser porque ella controlaba la entrada de muertos en el Inframundo, ya habría engrosado sus filas.

Kashiri se irguió todo lo que pudo, observo a cuantos la rodeaban y dijo:

-¡Trágico este día en el que yo, la Reina del Inframundo, fui engañada por los Hijos del Dragón. Intenté reinar sobre todo Calamburia y ellos me engañaron, despertando a su antiguo dios y buscando la aniquilación de todas las cosas vivientes. Ahora, vencida y hundida, sin orgullo con el que erguir este báculo con el que ahora me apoyo, me pongo del lado del bien por una vez, como si la mujer que una vez fui, la reina bondadosa que antes habitaba este cuerpo, emergiera para realizar un último acto de compasión. Os conmino, o calamburianos, a luchar contra semejante fuerza, si es que queréis que todo regrese a la normalidad. ¡Aunad las energías que os resten, y emplead vuestros poderes!

Sus palabras elevaron los ánimos cuando todo parecía perdido. Sirene, que estaba tan aterrada como los demás, salió de la tienda, y con un hábil conjuro logró que buena parte de los hipnotizados fueran liberados. Luego Kashiri, Corugan, Sirene y el recién recuperado Eme aunaron fuerzas para concentrar sus ataques, no en el Dragón, sino en sus hijos.

La amenaza de semejante peligro hizo que la criatura tomara tierra para defender a los suyos.

-¡Ahora! -Gritó Dorna.

Comosu tomó aire, salió de la tienda y mostró su frente. En ella brillaba la marca del elegido con toda la fuerza acumulada del Titán, extraída durante tanto tiempo por los héroes de Calamburia. Aquella poderosa energía salió como un torrente de fuerza, y al igual que había sucedido en tiempos inmemoriales, cuando ambos dioses se disputaban la tierra, logró que el Dragón gimiera de dolor. La criatura quiso retomar el vuelo, pero aquel poderoso rayo no se despegó de sus escamas. Con un último golpe de fuerza, el dios milenario cayó a tierra y desapareció.

Los Hijos del Dragón también habían desaparecido.

Los vítores fueron multitudinarios. La gente se agrupó en torno al joven Rey y le alzó en hombros. Minerva, con su todo su aire de erudición, salió de la tienda y dijo:

-De nuevo, el Elegido rey Comosu ha evitado el mal y ha conseguido que en Calamburia reine la paz. Propongo que se restablezca su trono, y que en su honor se celebren festejos... yo no iré, claro. Tengo mucho que estudiar.

El pueblo de Calamburia allí reunido aprobó aquella propuesta. Así se llevaron al joven rey, de vuelta al Palacio de Ámbar, donde los Hijos del Dragón a punto estuvieron de lograr la destrucción de todo ser viviente.

Sin embargo, cuando las montañas quedaron desiertas, emergió una extraña sombra.

Se trataba de Okura Rensin. Sus ropas, aunque aún conservaban el tono carmesí, habían cambiado en forma, revelando un uniforme diferente al de los Hijos del Dragón. Okura rió con sorna, jactándose de su estratagema. Todo este tiempo se había hecho pasar por uno de los Hijos, con objeto de acumular poder. Sin embargo era diferente; más oscuro y malévolo; lleno de una maldad perversa que emplearía para deshacerse de sus oponentes.

Él era el Mariscal del Fuego.

67 - 67. LA LLEGADA DE LOS NUEVOS HEROES

-¡Se han abierto las puertas de la arboleda! –gritó Drawets el Pícaro.

-¡Se han abierto las puertas de la arboleda! – repitieron, a su debido tiempo y en su debida comarca, cada mensajero de Calamburia.

La arboleda de Catch – Unsum, de nuevo, abría su pórtico enrejado. Todo calamburiano que lo deseara podía adentrarse en el interior, pero sólo unos pocos tenían acceso al pequeño cuadrilátero de su centro, allí era donde se celebraba el torneo. Únicamente quienes hubieran recibido la C del Titán podían competir. Expectantes, los ciudadanos aguardaron a que, uno a uno, fueran ingresando.

Los competidores por la Esencia de la Divinidad no tardaron en hacerse ver:

Primero llegaron los Archiduques, venidos desde Azarcón. Reposaban sus traseros en un palanquín que era soportado por una docena de hortelanos. Se bajaron con mucha pompa y gracia, y entraron en la arboleda como si fuera su casa.

Seguidamente llegaron los Corsarios. Efraín plantó una bandera con la isla Kalzaria dibujada y lanzó una mirada torva a los calamburianos que le rodeaban.

En tercer lugar hicieron acto de aparición las temibles brujas. Ellas, las hermanas del Archimago Teodus que habían escapado de la torre de Skuchain, aterrizaron tras dar una vuelta de reconocimiento, volando con sus escobas, y con una carcajada malévola se introdujeron en el interior.

Después llegaron los cambiaformas. Esquivos y alerta. Apenas se dejaron ver ante el público.

Los cazadores siguieron después. Ellos también poseían una C, pero además, habían venido siguiendo el rastro de aquellas criaturas tan excepcionales, con ánimo de capturarlas.

Los duendes se hicieron notar por sus brincos y sus risas. Eme les seguía no muy de lejos, porque Sirene le había dado orden de no separarse de ellos en ningún momento.

Por supuesto, aquel mandato habría de romperse tarde o temprano.

Bien entrada la noche, los enterradores emergieron de entre las sombras. Penélope iba a paso vivo, pero a Jack parecía pesarle la pala. Fue necesario que ella le tirara de la soga que el otro siempre llevaba al cuello, y que empleaba para hacer descender los ataúdes a las fosas.

Con los primeros rayos del amanecer, el perfil de sir Finnegan Colby y Edmundo se dibujaron en el horizonte. Los hidalgos entraron con la misma elevada etiqueta que habían hecho los archiduques. No era de extrañar, por supuesto, pues Finnegan era hijo de estos. Lo más curioso era que ninguna de las dos partes sabía de la presencia de la otra.

Los hombres del rey aparecieron no mucho después, montados en caballos en cuyas bardas aún se dibujaba el escudo de Rodrigo V. Los calamburianos les miraron con recelo, sin saber si eran traidores o meros hombres de honor, fieles a su palabra hasta el final.

Al poco, se abrió un agujero en la tierra y de él emergieron los mineros. Stinker, como

siempre, abroncaba a Falgrim por no haber construido contrafuertes ni haber tomado otras medidas de seguridad. El otro, algo cansado de tanto reproche, se limitó a entrar en la arboleda con gesto apesadumbrado.

Los sanadores se tomaron su tiempo para entrar, pues antes quisieron ocuparse de los enfermos y necesitados que había entre el público. Ambos repartieron emplastos, vendas y alguna que otra hierba curativa, antes de desaparecer tras los grandes árboles de Catch – Unsum

Los seres del aire cayeron desde un cúmulo de nubes, y observaron su alrededor con marcada altivez. Pero no les duró mucho...

Los tritones no tardaron en mostrarse con la misma espectacularidad, pues llegaron transportados por un torrente de agua. Bóreas e Itagua se lanzaron una mirada refulgente; la de dos rivales que nunca habían combatido entre sí, pero que estaban destinados a odiarse por sus propias naturalezas.

Cuando tritones y seres del aire entraron, Drawets cerró lentamente la puerta. El pícaro sabía que uno de aquellos aspirantes obtendría la Esencia de la Divinidad, y con

ella, el poder para elegir aquello que más anhelaba... aunque pusiera Calamburia en peligro con su deseo.

68 - 68. FAMILIARES Y ELEGIDOS

-¡Edmundo! ¡Edmundo! -sir Finnegan buscaba a su escudero entre toda la aglomeración de gente que se apretaba en la arboleda de Catch - Unsum.

-¡Edmundo, por el Titán!, ¿dónde estás?

Se asomó por encima de un mar de cabezas. Desde allí, pudo ver el característico gorro de su escudero.

-¡Edmundo!

-Mi señor -respondió el otro, a cinco o seis cuerpos de distancia-. No creerá lo que he visto.

-Ven y cuéntamelo. Hablar con tanta plebe de por medio me resulta harto deshonroso.

-Es que hay gran prisa en ello, mi señor.

-La educación por encima de la prisa, Edmundo. Recuérdalo.

Al fin, el escudero consiguió llegar hasta sir Finnegan.

-¿Qué sucede, Edmundo? Estás lívido cual cadáver.

-Mi señor, que me ha parecido haber visto a sus señores padres rondando el lugar. Los Archidukes, quiero decir.

-¡No digas bobadas! La comarca de Azarcón emplea mucho tiempo y trabajo. Además, ellos jamás se mezclarían con el populacho. Ni siquiera saben que portamos una entrada.

-Por eso me hallo pálido. Pues me parece haberles visto llevar una lustrosa C del Titán.

Sir Finnegan abofeteó a su escudero con un guante.

-¡Pero qué dices, malandrín! ¡Vil simio iletrado!, ¿cómo van a obtener ellos y yo el mismo privilegio al mismo tiempo? ¿Acaso llamas loco al todopoderoso Titán de manera indirecta?

-No sé qué significan la mitad de las palabras que me ha dicho, mi señor.

-Pues eso significa que eres un iletrado. Hala, ya conoces una.

-Lo que digo, es que mis ojos no mienten. Les he visto por allí.

Señaló a la espesura, donde los árboles formaban una cúpula de intenso verde. Más allá se encontraba el ring donde se celebraba el torneo.

-Caminemos para allá -ordenó sir Finnegan-, pero más vale que demos con ellos. Porque si no los vemos, te juro que pienso bajarte los pantalones y darte una azotaina como si te la dieran al mismo tiempo tus siete padres.

-

-Cariño -lady Dardana arrugó la nariz-, ¿crees que tendrán habitaciones de lujo para los miembros de nuestra clase?

Caminaban abriéndose paso por entre la gente, rumbo a las dependencias de los participantes del torneo. Para que la multitud se apartara de su lado, lord Besnik exhibía su C ante todos. Sabía que nadie se la robaría. Todo el mundo estaba muy al tanto de la historia de Drawest, y de las consecuencias de robar una C del Titán.

-Querida -respondió, mirando a su mujer de soslayo-, aunque las tuvieran, no deberíamos aceptar una. Recuerda que nuestra bolsa no se halla muy llena, precisamente.

-Pero tendremos que dar una excusa convincente.

-Diremos que deseamos mezclarnos con los otros participantes, y ponernos a su altura para conocer sus estrategias de combate.

-Excelente argumento, querida.

-Gracias.

Ambos rieron con ampulosidad. Luego, el estrecho pasillo que formaba la gente a su alrededor se cerró a su espalda, justo cuando sir Finnegan y Edmundo hicieron acto de aparición.

-

-¡Edmundo! Revísate la vista, aquí no hay nadie.

-Mi vista es prodigiosa, mi señor. Os juro que los he visto.

-¿Jurando en falso? Sólo por eso, te has ganado veinte azotes más de los que tenía pensado propinarte. Abajo esos pantalones.

-¿Aquí, ante todos?

-Un buen caballero andante ha de ser humilde y aceptar su castigo, aunque sea a vista de terceros. Tus nalgas sonrosadas por mis azotes te harán más noble a ojos de la plebe. Venga, sin pantalones.

Edmundo observó a los cientos de personas que le rodeaban. Luego pensó en que su estado de escudero finalizaría pronto y que, de hecho, ya era un privilegio acompañar a un hidalgo en sus aventuras. Así pues, mostró una amplia sonrisa y, desabrochando su cinturón con ferviente ánimo, bajó de golpe sus pantalones.

69 - 69. LA PUERTA DEL ESTE

- ¡Tened cuidado, cachos de carbón! ¡Esa piedra vale más que vuestras vidas!

Los gritos resonaron por toda la explanada, donde cientos de mineros y hortelanos se afanaban por cumplir las iracundas órdenes de sus capataces. Las ruinas de la Puerta del Este se hallaban sumidas en un caos controlado de idas y venidas y golpes de martillo. Desde lo alto de la colina, los encargados de dirigir esta compleja obra discutían con los representantes del Rey Comosu.

Dentro de una pequeña tienda se amontonaban mapas, croquis y esquemas de todo tipo. Una enorme mesa de madera maciza ocupaba todo el centro, iluminada por varias lámparas de aceite.

- Si, si, si... entiendo que tiene prisa, pero la piedra no conoce los aprietos del tiempo - trataba de explicar con calma Stinker, el Maestre de Mineros - Hemos tratado de acelerar el proceso, pero todo está resultando... diferente a como fue en el pasado.

Viejas imágenes acudieron a la cabeza de Stinker. Antiguos recuerdos que revivieron el descubrimiento de la extraña y reluciente veta de mineral. El aura de poder que recorría el túnel, la opresión de las profundidades de la tierra, y sobre todo, la sensación casi obsesiva de que habían excavado más profundo que nunca, hasta alcanzar los huesos de la tierra y quizás...del Titán.

- El Rey Comosu no permite más esperas. Necesita tener las espaldas cubiertas y no volver a temer una agresión por el este. El Trono de Ámbar ha sido ocupado por demasiada gente últimamente. Además, disponéis de los diseños de la anterior puerta, solo tenéis que seguir nuestras indicaciones - afirmó altivo Félix el Erudito, aparentemente incómodo en tan reducido espacio.

- ¡No necesitamos que nadie nos diga cómo hacer nuestro trabajo! Sabemos leer mapas y seguir indicaciones. Pero la piedra no es la misma que fue en el pasado - contestó ofendido Falgrim.

-Imposible. La piedra es piedra. No se tiene constancia de piedras que cambien. Es un hecho - sentenció Minerva, impertérrita como de costumbre.

Stinker intervino de nuevo, pacificador, pero cada vez más al límite de perder la calma.

- La tierra de Calamburia ha sufrido mucho. El Maelström ha afectado la naturaleza de todas las cosas. Todavía no hemos podido calcular el alcance de su efecto. Pero si esto no fuera suficiente, las piedras aún sufren el trauma del despertar del Dragón, que sacudió la tierra hasta sus mismísimas entrañas.

- ¡Tonterías! Las piedras no sienten. Os estáis perdiendo en los detalles - contestó Félix. molesto.

Justo cuando el ambiente parecía a punto de explotar por la tensión, entraron los inventores como un vendaval.

- ¡Fascinante! - dijo Teslo.

- ¡Increíble! - añadió Katurian.

- ¡Hemos descubierto algo increíble! - entonaron los dos a la vez.

Falgrim se sujetó el casco con las manos y gimió:

- Oh no, esos dos otra vez no...

- Veréis, hemos estado midiendo las piedras, tanto las ruinas de la antigua Puerta del Este como las que ahora se están trayendo de las excavaciones - explicó Teslo

- ¡Ah sí? ¿Cuáles son vuestras conclusiones empíricas? - demandó Minerva.

- Hemos concluido que son la misma piedra... ¡y no lo son!

- ¿Cómo?- Preguntó Félix.

- ¡Así es! -afirmó entusiasmado Katurian-, disponen de la misma masa y composición, pero los resultados son diferentes cuando los analizamos con nuestros medidores mágicos. Es posible que su poder haya variado. No podemos calcular los nuevos efectos que esto va a tener sobre la construcción final. De hecho, es curioso, pero el medidor marca niveles parecidos a los que se vieron durante el combate contra el Dragón.

El grupo se quedó meditativo. Era una revelación de bastante calado y nadie sabía muy bien qué decir.

- La tierra es sabia. ¡Se defiende y se adapta! - sentenció Falgrim.

- Podrían ser... podrían ser repercusiones del Caos del Maelström, efectivamente...- meditó Minerva.

- Nosotros podemos seguir con la construcción, pero no nos hacemos responsables del resultado final - sentenció Stinker - la piedra tiene sus propios designios, y más esta piedra en particular.

El enano se estremeció al recordar el palpito de la tierra a cientos de kilómetros de profundidad. Túneles oscuros iluminados por el color verdoso de la extraña veta.

- Muy bien -concluyó Félix -. Tomo en cuenta todas vuestras opiniones, pero creo que merece la pena asumir el riesgo. Nuestras estadísticas nos dicen que tenemos probabilidades de éxito. Los Inventores y nosotros mismos supervisaremos todo el

proyecto para asegurarnos de que no ocurre ninguna anomalía. No se puede hacer esperar al Rey.

El grupo asintió, cada uno sumido en sus propios pensamientos. La Puerta del Este se iba a reconstruir, eso estaba claro. ¿Pero cuál sería el resultado final?

Al mismo tiempo, muy lejos de ahí, en el claro del bosque donde una fiesta de Zíngaros llegaba a su apogeo, una figura se alejó del bullicio y se adentró en el bosque. Al abrigo de las sombras, la figura sacó algo del bolsillo y lo contempló en su palma. Se trataba de una piedra que refulgía con un resplandor verdoso.

- Pronto, muy pronto...-susurró Adonis - Pronto volveré a estar completo...

70 - 70. EL SECRETO DE LOS ARCHIMAGOS I

Para muchos habitantes de Calamburia, la Torre de Scuchain es un símbolo de rectitud, un faro que ilumina el mundo en medio de la tormenta de los últimos acontecimientos. En todo momento de flaqueza, los habitantes levantan su mirada, miran hacia el horizonte y respiran aliviados al ver que la gigantesca torre sigue irguiéndose poderosa y eterna.

Sus pasillos, decorados exquisitamente por generaciones de magos, se convierten en un laberinto de encrucijadas que llevan todas ellas a diferentes bibliotecas, diferentes áreas del saber. El aire rezuma conocimiento, paz y magia.

Casi siempre.

- ¡Volved aquí, pillastres! ¡En nombre del Titán! - gritó una voz profunda.

Unas risitas agudas fueron la única respuesta, mientras dos sombras recorrían el pasillo como una exhalación. A su paso, las antorchas titilaban y desprendían chispas multicolores.

- ¡Nos va a pillar, Seneri! - jadeó la pequeña duende, sujetándose su enorme sombrero con una mano.

- ¡No pensé que ese viejo corriese tanto, Eneris! - le contestó entre risas su alto y desgarrado compañero, sujetándose también el sombrero como podía - Tendremos que entrar en una de las habitaciones... ¡Ahí!

Como uno solo, ambos duendes atravesaron la puerta en una explosión de ruido y luces multicolores, rompiendo la quietud de la sala. Se trataba de una de las infinitas habitaciones rellenas de libros que componían el centro de la torre, todos amontonados pulcramente en antiquísimas estanterías de madera, que se alzaban hasta la oscuridad insondable del techo.

Los dos duendes se parapetaron detrás de dos enormes sillas, con los sombreros asomando por encima de ellas. Acto seguido, una larga sombra se proyectó sobre las sillas y la voz de Irving van der List resonó por la habitación.

- Vosotros... ¡Diablillos! ¡Semilla del Leviatán! ¡Servidores de lo Oscuro! ¡Pequeñas... pequeñas sanguijuelas! ¿Cómo os atrevéis a robar la capa de un Capellán?

Una voz aflautada respondió desde detrás de una silla.

- Pensábamos que era un trapo sucio sin la menor importancia... -dijo Eneris con voz inocente.

- ¿Un trapo? ¡Pequeños insolentes! ¡La túnica de un Capellán es un símbolo de su poder y...! - empezó a articular furioso el Capellán.

- Vale, vale - interrumpió Seneri -. Aquí tiene su capa, oh gran Capellán.

Una pequeña mano se asomó por detrás de la silla, tendiendo la preciada capa de tela roja hacia su legítimo propietario. Con gesto altivo, Irving fue a coger la capa, pero cuando la rozó con sus dedos, estalló en una nube de minúsculos fuegos artificiales, provocando un agudo y ridículo grito en el Capellán.

- ¿Cómo osáis? - espetó indignado entre las carcajadas de los duendes - ¡Haré que os cuelguen por esto!

El Capellán se vio de nuevo interrumpido por un ronquido colosal, que provenía de un montón de libros en una mesa al fondo de la sala. Como uno solo, los duendes se dirigieron hacia allá entre brincos y alegres carcajadas.

- ¡Eme! ¡Eme! ¡Socorro, nos atacan! -gritaron al unísono mientras caían sobre la pila de libros.

Los libros se derrumbaron sobre la figura dormida entre ellos y lo hundieron en un mar de papeles y de tomos viejos. Entre gritos y gemidos, el joven ImproMago consiguió sacar la cabeza de entre el destrozo provocado.

- ¡Seneri!, ¡Eneris! ¡Estaba estudiando, maldita sea! -espetó enfadado.

- ¡Eme estaba durmiendo, Eme estaba durmiendo! -canturreó Seneri, dando saltos alrededor suyo- Oh, oh... ya no me acordaba de este.

El Capellán estaba erguido frente a ellos, irradiando una furia muy mal contenida. De un golpe seco, arrebató la verdadera capa de los brazos de Eneris, el cual puso su cara más inocente.

- ¡ImproMago! ¡Es una vergüenza que no tengas control sobre tus propias creaciones - le recriminó, a la par que ambos duendes se escondían detrás de Eme, mientras le hacían silenciosas burlas con la lengua.

- ¡No los he creado yo! ¡Ni siquiera quiero que estén aquí! Los ha creado Sirene y...

- ¡Silencio! He venido en nombre del rey Comosu para profundizar sobre la leyenda del Elegido y tratar de entender sus Dones. ¡Se enterará de esto, y habrá repercusiones!

Indignado, el Capellán se dio la vuelta e inició su paso iracundo hasta la puerta, desapareciendo por el pasillo con un fuerte golpeteo de sus zapatos.

- Ay ay ay, se acercan más regañinas - gimió Eme sujetándose la cabeza - ¡Yo sólo quería dormir!

Volvió a sentarse en la silla con un gran suspiro, provocando el atronador sonido de una pedorreta. Las carcajadas de los dos duendes retumbaron por toda la sala.

- ¡Basta ya! ¡Tenéis que cuidarme, no reíros de mí! - exclamó indignado, retirando la vejiga de cerdo deshinchada de su silla.

- Eso hacemos, Eme. Pero es muy... - empezó Seneri dando una pirueta.

- ¡Aburrido! -terminó Eneris - Además, veníamos a decirte que era la hora de comer.

Eme refunfuñó por lo bajo al notar que, efectivamente, sus tripas estaban rugiendo y no se había dado cuenta si quiera. Quizás sí los necesitaba, a pesar de sus diabluras.

De repente, un fuerte viento rugió en la sala, moviendo hojas y tirando libros de las estanterías. La puerta se cerró con un estruendoso portazo, mientras las velas titilaban y se apagaban una a una.

- Pero... ¿Qué ocurre? -balbuceó Eme.

- ¡Corre, bajo la mesa! ¡Deprisa! - le apremió nervioso Eneris.

Los dos duendes se plantaron valientemente delante de la mesa mientras ambos gorros empezaron a brillar tenuemente, iluminando de manera fantasmagórica la sala con

colores azules y verdes. Frente a ellos, una enorme brecha pareció sesgar el tejido de la realidad y se abrió un feo agujero en el aire que rezumaba rayos de roja energía. Del agujero fueron emergiendo oscuras formas que formaron un semicírculo alrededor de la sala, dando paso a las dos últimas figuras que cruzaron el portal, permitiendo que este se cerrase con un desagradable sonido orgánico de succión.

Kálaba, la Zíngara más poderosa de todo Calamburia se giró hacia su acompañante Adonis, el nuevo integrante del clan de los Zíngaros. Bajo la mirada atenta del semicírculo de oscuras formas, Adonis sacó una plateada esfera de su zurrón mirando ávidamente hacia los duendes con una sonrisa.

- Oh oh - empezó Seneri -. Me parece que...

- Nos hemos metido en un buen lío - concluyó quejumbrosamente Eneris.

71 - 71. EL SECRETO DE LOS ARCHIMAGOS II

En un abrir y cerrar de ojos, una de las pequeñas salas de Eskuchaín se convirtió en la antesala al inframundo. Lo único que se interponía entre tanto caos eran dos pequeños duendes y un aterrorizado y cobarde Impromago.

- ¡Impromago! Nos vemos las caras de nuevo, tal y como predijeron las cartas - se regodeó Kálaba.

- Pero... ¿Cómo habéis cruzado las barreras mágicas de la Torre? ¡Son impenetrables, Sirene las revisa cada poco tiempo!

- Hemos detectado un cambio en las defensas. No sabemos qué lo ha provocado, pero hemos detectado un agujero en el campo de magia que protege esta torre. ¡Ahora nada impedirá nuestra venganza!

Las figuras del semicírculo estallaron en múltiples risotadas atronadoras, sin el menor ápice de alegría en ellas.

- Oye Eneris, ¿tú crees que ese cristal tan brillante en lo alto de la torre tiene algo que ver?

- No lo sé, Seneri. Déjame que lo saque -masculló el Duende, rebuscando en sus bolsillos- ¡Ah! Pues no, brilla como siempre. ¡Guau...!

Los dos Duendes se quedaron embobados mirando una pequeña gema que flotaba sobre sus manos, rodeada de luces multicolores.

- ¿Pero qué habéis hecho? ¡Locos! ¡Esa es la piedra que genera el campo de magia de Eskuchain! - exclamó con voz aguda Eme, presa del pánico- ¡Nos habéis condenado!

- ¡Jo!, no será para tanto -dijo Eneris con voz quejumbrosa -. Y es tan brillante y bonito... ¡Estaba abandonada ahí arriba!

- ¡No! ¡Nos protegía de cosas como ésta!

- ¡Basta de balbuceos! Es hora de descubrir todos vuestros secretos. ¡Adonis! Da uso a tus poderes telepáticos. Yo me encargo de estos insectos.

Kálaba empezó a entonar un cantico en una lengua extraña. Una mano invisible apartó a ambos Duendes de un plumazo, lanzándolos contra una estantería llena de libros. Adonis, sin perder su inquietante sonrisa, se abalanzó sobre Eme y le sujetó la cabeza con las manos.

- Me... perteneces -le susurró con una sonrisa maniaca.

Eme se arqueó con un grito mudo y empezó a temblar. El Zíngaro abrió los ojos de sorpresa y apretó con más fuerza las manos. Tras unos segundos, soltó a su víctima, dejando que se derrumbase en el suelo.

- Kálaba... los antiguos relatos de los Zíngaros decían la verdad. Las canciones que se cantan en la oscuridad del bosque a la luz de la hoguera son ciertas: las Brujas existen. Y sé cómo traerlas aquí. Sólo necesito... un espejo.

- ¡Por fin! ¿A qué esperáis, atajo de gandules? ¡Rápido!

El resto de Zíngaros empezaron a rebuscar por toda la biblioteca. Finalmente, trajeron arrastrando entre gruñidos y sudores un enorme espejo al centro de la sala.

- Muy bien, pequeño Impromago. Es hora de que afrontes tu reflejo. ¡Y tu destino !

Adonis, agarrándole la cabeza de nuevo, le obligó a mirar fijamente el espejo. Eme contempló aterrorizado su propia figura temblorosa. Trató de apartarse, pero las manos del Zíngaro eran como cepos implacables. Éste comenzó a salmodiar en una lengua oscura y prohibida, que mezclaba sus antiguas habilidades de Portero de Calamburia con la más peligrosa de las magias negras.

- Hijas de la Oscuridad...embajadoras del Vacío...hermanas del Archimago más poderoso que ha hollado esta tierra...caricia de ortigas y señora de los cuervos... ¡Yo os convoco! ¡Defendra! ¡Aurobinda!

Nada ocurrió durante unos tensos instantes. Sólo se escuchaba el jadeo desesperado de Eme. Hasta que, de pronto, unas terribles y malignas carcajadas resonaron por toda la torre. La superficie del espejo se tornó líquida, como si se tratase de un fétido y oscuro mejunje de lo más profundo del pantano. Las risas aumentaron de nivel y se tornaron histéricas. Dos formas empezaron a atravesar el espejo mediante espasmódicos movimientos, tratando de romper la pegajosa superficie. De pronto, como si se hubiese tratado de una enfermiza pompa de jabón, ésta se rasgó y dio paso a dos figuras envueltas en capas de color rojo y verde.

- ¡Ah! El dulce olor de la libertad -dijo Defendra.

- Si, hermana. El olor a cosas que aún no han sido mancilladas...y rotas - afirmó Aurobinda, mirando a su alrededor con avidez.

Kálaba dio un paso hacia delante, abriendo los brazos para acoger a sus invitadas.

- ¡Hermanas de la magia oscura! Os doy la bienvenida. Me llamo Kálaba.

-Saludos, Kálaba -dijo muy ufana Defendra, y luego, señalando a Eme, añadió -pero mira qué tenemos aquí. ¿Un cachorro de Theodus? Reconozco nuestra marca arcana, hermana...

Eme se encogió mientras murmuraba el nombre de Sirene, tetanizado por el miedo. De pronto, de un montón de libros de la sala surgieron un centenar de chispas. Con una explosión de fuegos artificiales, los dos Duendes dieron una enorme pirueta cruzando de un lado a otro, derribando un par de Zíngaros por el camino.

- ¡Cuando la oscuridad acecha a nuestro amigo...!- dijo Eneris

- ¡Es cuando más fuerte pegamos al enemigo! -concluyó Seneri

Al aterrizar, ambos tomaron una pose triunfadora junto al Impromago.

- Deliciosos. Huelen a magia blanca. ¿Se podrán comer, hermana? - preguntó ávidamente Aurobinda.

- Probablemente sí. Y decidme, pequeñuelos. ¿Qué pensáis hacernos exactamente? - agregó con fingida inocencia Defendra.

Ambos Duendes miraron a su alrededor, fijándose en cada detalle de la habitación. Y

rascándose la cabeza, respondieron:

- ¡Eme os vencerá! - Exclamaron ambos a la vez.

Todas las miradas se giraron para mirar al joven Impromago. Con una voz temblorosa contestó:

-¿Eh? ¿Yo?

72 - 72. EL SECRETO DE LOS ARCHIMAGOS III

Por tercera vez esa noche, malévolas carcajadas resonaron en unas de las bibliotecas de Scuchain. No eran risas felices. Rezumaban sarcasmo y desprecio.

- ¿Él? ¿El más inútil de los Impromagos? -espetó Kálaba- Sin Sirene no es nada. ¡Está solo! Tiene poder, pero no sabe cómo controlarlo. ¡Y está aterrorizado!

Eme se encogió un poco más en el suelo, como si quisiera fundirse entre las piedras, con tal de no estar ahí un segundo más.

-Bueno, ya me estoy empezando a aburrir. Lo convertiré en polvo y lo usaré para alguna pócima -dijo con desdén Aurobinda, mientras le señalaba con su escoba.

Con un grito que semejaba a un ladrido, agitó la escoba y un chorro de energía negra se abalanzó sobre el Impromago. Una masa oscura y borbotante lo rodeó hasta ocultar por completo su cuerpo.

Los dos Duendes se miraron nerviosos, apartándose de la oscura figura que apenas se movía.

- ¡Tú puedes, Eme! -gritó Eneris.

- ¡Contamos contigo! -le animó Seneri.

De pronto, la masa burbujeante se quedó paralizada. Casi parecía asustada. La superficie de la figura empezó a agitarse, y un intenso haz de luz atravesó la inmundicia e iluminó con un fogonazo la sala. Todos se taparon los ojos mientras intentaban mirar hacia el origen de la luz.

El foco fue remitiendo, hasta que todos pudieron ver con sus propios ojos, levitando en medio de la sala a Eme, el Impromago más despistado y poderoso de todo Calamburia. Sus ojos estaban en blanco, como en trance, y recorrieron toda la sala hasta fijar su mirada en las Brujas.

- Hermanas...no deberíais haber vuelto - sentenció Theodus, el Archimago que había creado la Torre de Eskuchain, y que compartía cuerpo con Eme.

- ¡Tú nos condenaste a una vida eterna de soledad, hermano! - escupió Defendra - ¡Tú eres nuestro verdugo. ¡Y ahora somos libres!

- Vosotras elegisteis el camino de la destrucción. Yo sólo mostré piedad, aunque me

temo que Calamburia sufrirá el peso de mi generosidad. Nunca deberíais haber salido del plano en el que os confiné.

- ¡Ahora es demasiado tarde! Nuestro poder es más fuerte a cada segundo, hermano -rió maliciosamente Defendra.

-Es posible. Pero aún no sois lo bastante poderosas para derrotarme aquí, en mi hogar. De todas formas no es mi pelea, me temo. Es hora de que las nuevas generaciones os enseñen lo mucho que han cambiado estas tierras, y de cómo la magia ya no es cosa de unos pocos.

- ¡Basta de hablar! No nos asustas con tus trucos baratos. ¡No podrás resistir un ataque conjunto de Brujas y Zíngaros! -espetó Kálaba.

Al unísono, Brujas y Zíngaros canalizaron su poder hacia la luminosa figura, estrellando contra él haces de energía descontrolada, y destruyendo estanterías y mesas sin ningún tipo de control. Las sombras de la habitación cobraron vida, danzando en un baile dantesco e hipnótico, aumentando el caos de la habitación.

Y en el centro de todo este remolino de maldad, Theodus levantó el brazo de Eme y susurró:

- Fuera.

De pronto, un agujero luminoso como un sol apareció en medio de la sala y empezó a aspirar a los Zíngaros. Uno a uno, fueron atraídos de manera descontrolada, agitando sus miembros y hundiéndose en el remolino dorado. Kálaba agarró a Adonis, y mirando

furiosamente a los Duendes, saltaron dentro del agujero.

Las Brujas aún tuvieron tiempo de sujetar sus escobas y gritar:

- ¡Esto solo es el principio, Theodus! ¡No nos derrotarás, y lo sabes!

Entre risas, fueron absorbidas por el huracán luminoso, mientras la sala estallaba en un cegador resplandor. Después de eso...

La calma.

Papeles danzaron en una caída desde las alturas. Pequeñas chispas de luz seguían titilando en el aire. La figura de Theodus se giró hacia los Duendes.

- Efectivamente. Esto está muy lejos de terminar. Me temo que he agotado todas mis fuerzas, mis pequeños amigos. Debo descansar, pues creo que mi poder será necesario muy pronto.

- ¡Ha sido increíble! - exclamó Eneris con las mejillas arreboladas.

- ¿Puedo aprender a hacerlo yo también? - preguntó ilusionado Seneri.

Theodus rió con una risa franca y cálida.

- Veo que aún hay inocencia y bondad en este mundo. Quizás no esté todo perdido.

Cuidad de este pequeño Impromago. Me temo que muy pronto deberá cargar con una gran responsabilidad.

Un viento estival removi6 la habitaci6n, y con un leve susurro, la presencia del Archimago desapareci6, haciendo que Eme se derrumbase en el suelo. Al poco, bizque6 mirando a su alrededor, intentando incorporarse.

- ¿Qu6 ha pasado? ¡Ay!, no me digáis... ¿Me he quedado dormido de nuevo?

Quizás estos hechos jamás lleguen a los oídos de las gentes de Calamburia, ya que la intensa lucha contra el Drag6n ocult6 los hechos acontecidos en la escuela de Impromagia. Los Trovadores cantan sobre c6mo el Drag6n fue derrotado. Pero lo que nadie sabía, es que otro antiquísimo mal andaba suelto, cambiando para siempre la balanza entre magia blanca y negra, y los mismos cimientos de toda la civilizaci6n.

73 - 73. LO QUE LAS MAREAS ARRASTRAN

Los vientos azotaban una desolada playa cercana a las inmediaciones de Instántalor. El cielo, gris y encapotado, dejaba caer de vez en cuando frías ráfagas de lluvia, humedeciendo la arena.

El mar estaba embravecido y las olas se peleaban entre sí, lanzándose furiosos embates de espuma y sal. Solo una parte se mantenía misteriosamente tranquila, como un estanque. De pronto el agua empez6 a relucir, y empujadas suavemente por una

energía invisible, emergieron dos figuras.

Se trataba de dos tritones, pero no unos cualesquiera: el primero lucía corona, y el aire regio de quien ha sido obedecido durante toda su vida; la otra mantenía una postura relajada y alerta, que indicaba una sensación de poder contenido. Transportados por una masa de espuma burbujeante, fueron acercándose a la orilla. Ambos pisaron tierra firme con un decidido paso.

Era la primera vez en cientos de años que un Tritón hollaba el suelo de Calamburia.

Itaqua, príncipe heredero de todo lo que vive y muere bajo las olas, analizó con gesto apesadumbrado la costa. Sus ojos se fijaron en las piedras ruinosas que recordaban la forma de columnas, e incluso estatuas. Estaban rotas, cubiertas de liquen y escoria. Le eran familiares, dolorosamente familiares. Apretó su tridente con furia contenida, mientras los recuerdos le asolaban.

- ¡Corred! ¡Al refugio! ¡Rápido! -Gritó el príncipe heredero a sus súbditos- ¡Que las castas ayuden a su nivel inmediatamente superior!

Junto a él, centenares de tritones escapaban de Aurantaquí, el hogar submarino de los tritones. Las gigantescas columnas se desplomaban y giraban en un vórtice aleatorio e imparable. Con ojos impotentes, observó cómo sus súbditos morían aplastados bajo toneladas de mortífero coral.

Su mirada se alzó hacia las aguas más alejadas. Allí residía el origen del caos: dos figuras brillantes, reluciendo con una maligna luz azulada. A su alrededor, el mar giraba embravecido, asolando todo a su paso. Terráneos.

El príncipe trató de usar toda su fuerza, todo su conocimiento de los mares, pero fue inútil: podía sentir la fuerza del Leviatán en aquellas dos figuras, la fuerza de un odio milenario e inmortal. Aquellos humanos habían vuelto a dañar a su raza con su estupidez. Con un rugido de frustración, dedicó una última mirada vengativa a las dos temibles figuras y se dispuso a ayudar a sus ciudadanos. A salvar lo que pudiera de su civilización.

Aquilea miró con atención la arena de la playa y disfrutó la sensación del aire en su piel. La tierra firme era mucho mejor de lo que pensaba, hasta que sus ojos se posaron en una pequeña concha muy característica. Igual que las que llevaba en el cuello. Igual que las que él llevaba.

- ¡Aquilea! ¡Maldita sea Aquilea, te necesito! - gritó una voz apremiante.

Aquilea abrió los ojos y fue consciente del dolor de su hombro. Había sido herida, y al parecer era grave.

- Por fin despiertas. Si no lo hubieses hecho, yo...-suspiró aliviado el tritón que se erguía delante. Su collar brillaba en la penumbra.- Con cuidado, aún estas...

Por el rabillo del ojo, la joven guerrera detectó un movimiento detrás del tritón, lo apartó con un ademán de su brazo y ensartó una criatura con escamas que chirrió de dolor.

- Bueno...quizás no estás tan mal como pareces -. dijo con una risa nerviosa Azshara, el único amante y compañero que había conocido Aquilea.

Por encima de ellos, en las alturas, el agua hervía con una fuerza imparable, oponiendo dos fuerzas fuera de este mundo: la alianza de Calamburia, reluciendo con una cálida luz dorada entretejida con rayos rojos, contra un vórtice de palpitante energía azul. Y a su alrededor, cientos de tritones luchando contra las Semillas del Leviatán: deformes cuerpos escamosos llenos de dientes, que iban menguando la población de tritones a dentelladas.

- Debemos reagruparnos. ¡Debemos luchar y ayudar a esos terráneos!

- ¡No, Aquilea! Ellos son los culpables de todo esto! Hasta el propio príncipe Itaqua lo dice.

- Itaqua tiene miedo. Pero ellos son los únicos que pueden plantar cara al Leviatán.

- Quizás tengas razón... ¡parece que están ganando!

- Si es que no destruyen lo que queda de Aurantaquí... - musitó entre dientes Aquilea, mientras se levantaba.

- Vale. ¡Reagrupémonos! Yo me encargaré de reunir a soldados en estado de luchar. Pero antes... -Azshara se giró y le dio un apasionado beso -¡Tenía que hacerlo! ¡Por Aurantaquí!

Con un rápido impulso de sus pies, se alejó elevándose en el agua. Tras avanzar unos cuantos metros, se giró y sonrió a su amada. Entonces fue embestido por las fauces abiertas de una gigantesca criatura, y partido en dos con un sonoro chasquido.

Aquilea se encontró propulsándose a toda velocidad hacia la criatura, gritando con un gemido estremecedor. No sentía ya el dolor de sus heridas. De hecho, nunca más volvería a sentir nada, ni siquiera cuando hincó su espada en el lomo de la criatura.

Ambos tritones fijaron sus miradas al frente, hacia el camino que salía de la playa, serpenteaba entre las colinas y llegaban hasta Instántalor. Uno, decidido a no dejar que los asuntos de los hombres condenasen a los tritones sin importar el precio; la otra, dispuesta a mantener la paz para que nadie tuviera que sufrir lo que ella sufrió.

Los tritones habían hollado la tierra. Calamburia nunca volvería a ser la misma.

74 - 74. ENCUENTROS EN EL BOSQUE

Razman olisqueó el viento mientras el aire agitaba su corto pelaje negro. Había humanos cerca. Siempre los había.

Contempló el prado en el que se hallaba, agitando su cola de un lado a otro. Él, que siempre había viajado solo. Él, que había sido el rey del bosque. Y ahora... condenado a estar pendiente de una ardilla.

Empezó a notar un familiar hormigueo por debajo de su piel; aquél no iba a ser un día tranquilo.

- ¡Cilia! - ladró enfadado - ¿Pero dónde te has metido?

No lejos de allí, en un claro del bosque, unas carcajadas cesaron de repente. Un gigantesco hombretón se incorporó y aguzó el oído.

- ¿Has oído eso, Tanis? ¡Lobos! - exclamó con voz grave Ranulf, el Matabestias.

- Lobo. Solo uno. No hay más - masculló por lo bajo Tanis, la niña salvaje, mientras mordisqueaba un puñado de frutos secos.

- Pero no sonaba a un lobo normal... es casi como si lo entendiese - rezongó Ranulf mientras volvía a sentarse, girando el espetón que colgaba por encima del fuego.

- Llevamos meses persiguiendo rumores - dijo Tanis mientras escupía una cáscara contra las chisporroteantes llamas del fuego.

- ¡Existen, te digo! He cazado todo tipo de criaturas que muchos consideraban extintas. ¡Por el Titán, si hasta yo mismo cacé un grifo, que todos creían invenciones de viejas!

- Seguro que su carne era deliciosa - comentó la joven con mirada soñadora.

Ranulf observó con atención a su compañera. Frunció el ceño.

- ¿Quieres que hablemos del encuentro de esta mañana?

- No hay nada que hablar.

- Te encargaste tu sola de esos tres salvajes. Dos flechazos limpios en la garganta. Y el

tercero, muerto desangrado en el suelo con la garganta rajada.

- Muertes limpias. Más de lo que se merecen - dijo escupiendo al fuego.

- Tanis, pequeña - empezó Ranulf, con tono preocupado -. Cazamos monstruos. No personas. No seres humanos.

- Son monstruos. ¡Son monstruos disfrazados de humanos! - la joven se levantó de un salto, poseída por una energía rabiosa - ¡Fingen ser humanos, pero se cubren de pieles, atacan en la noche y te roban lo que más quieres! Solo merecen que los cacen, que los despellejen y que se los coman las alimañas. ¡Y me da igual lo que pienses!

- No debes decir eso. Son humanos, sólo han vivido una vida más difícil - le respondió con el ceño fruncido - Ahora tenemos una reina Salvaje, y lo sabes. Los tiempos cambian. La gente cambia.

- ¡Los animales como ellos no! Los mataré a todos, ¿Me oyes? ¡A todos! - chilló furiosa mientras pateaba el suelo.

En ese momento, un sonoro crujido en las copas de los árboles atrajo la atención de los dos. Le siguió otro. Y otro. Y de repente, entre un estruendo de ramas y hojas, una forma cayó como un fardo al centro del claro, cerca de la hoguera, con un agudo chillido.

Ambos cazadores empuñaron sus armas con un rápido movimiento y observaron el

bulto. Entre las ramas y las hojas, asomó una aturdida cabeza.

- Ay ay ay... ¡Maldita seas, rama! ¡Traidora!

Ranulf se aproximó hacia la joven que empezaba a levantarse del montón caído de los árboles.

- ¿Estás bien? Menuda caída. ¿Cuánto tiempo llevabas ahí?

- ¡Oh!, yo solo...¡Ah! ¡Sí! ¡Frutos secos!¡Oh sí!

Y dando un chillido de alegría, se abalanzó sobre el montón de frutos secos que Tanis se estaba comiendo.

Ranulf dio un paso hacia ella para impedir que siguiese dándose un festín, cuando una forma surgida de la espesura lo embistió, lanzándolo contra su joven compañera. Se trataba de un enorme lobo negro, con el pelo erizado y mirada inteligente. Se colocó en actitud protectora delante de la recién caída, que seguía devorando frutos secos, ajena a todo.

- ¡Ah! Razman, estás aquí, ¡Mira, frutos secos! - exclamo ella, alegre y despreocupada.

Aunque parezca increíble, el lobo puso los ojos en blanco, pero volvió a gruñir cuando los cazadores empezaron a incorporarse. Mientras retrocedía lentamente, su cuerpo empezó a ser presa de espasmos y les lanzó una mirada de pánico. Y de pronto,

rodeado de un extraño brillo verdoso, empezó a aullar y cambiar de forma, con el cuerpo recolocándose, mutando y adaptándose a una forma humana. En lugar de un lobo se hallaba un hombre de melena negra como el carbón que seguía aullando pero esta vez palabras audibles:

- ¡No no no no no! ¡Ahora no maldita sea! Siempre en el peor momento.

- ¡Lo sabía! - rugió Ranulf mientras empuñaba sus hachas - ¡Cambiaformas! ¡Existen! ¡Vais a ser mi mayor trofeo!

- Humano...-gruñó el recién llegado - No queremos problemas. Somos como tú ahora.

- ¡Já! - Rió Ranulf - ¡Sois una burda copia! Y colocaré vuestra cabeza en mi salón.

- ¿No podemos ser todos amigos? Me llamo Cilia y ...- empezó a explicar la joven caída del cielo, pero fue interrumpida por una vibrante flecha que se clavó a escasos centímetros de sus pies.

Tanis la miró furiosamente desde el otro lado de su arco.

- Deja Mis Frutos Secos.-exigió, espetando cada palabra.

La extraña caída del cielo, con sus extravagantes prendas, la miró con cara de pánico. Su cuerpo empezó a emitir un color verdoso mientras su forma cambiaba en un abrir y cerrar de ojos a la de una diminuta ardilla que trepó a toda velocidad sobre su

compañero hasta colocarse en la coronilla.

- En fin - suspiró Razmán- Sabía que iba a ser un mal día...

Con un movimiento inhumanamente ágil, dio una patada a la hoguera, mandando chispas y trozos de carbón hacia los dos cazadores, que tuvieron que protegerse los ojos. Cuando retiraron las manos, las dos extrañas criaturas ya no estaban ahí.

- Tanis, recoge todo el campamento. Tenemos su rastro. ¡Y esta caza no terminará hasta que despelleje sus cadáveres!

En el bosque, un largo aullido resonó por entre las copas de los árboles. Pero un oyente atento podría haber pensado que se asemejaba más al lamento de un hombre.

75 - 75. EL NOMBRE QUE SUSURRA EL VIENTO

Los atardeceres en Calamburia son dignos de ser observados. Algunos dicen que se trata del dorado resplandor del Titán, que abraza la tierra antes de sumirse en un profundo sueño.

Pero ningún mortal ha visto jamás la auténtica belleza de un atardecer desde Caelum, la sagrada ciudad de los seres del aire. Sus intrincadas columnatas y sus orgullosos templos se alzan por doquier, con un blanco brillante y prístino que hace palidecer las propias nubes. Nadie sabe cómo se sostiene esa ciudad en el aire, pero quizás sea

porque los Aiseos, sus moradores, así lo desean.

No era un atardecer cualquiera. Una multitud de seres etéreos se congregaba en el Cónclave, núcleo político de la ciudad, donde el Consejo de Sabios tomaba sus decisiones. Un murmullo silencioso recorría los asistentes, mientras los más ancianos del Consejo mesaban sus barbas con nerviosismo. La razón de todo ello se encontraba en una joven menuda, que se erguía en medio del Cónclave.

- ¡Mi hermana sigue viva! ¡La he escuchado! - suplicó Galerna- ¡He escuchado a Brisa, sus gritos de ayuda han sido transportados por el aire!

- Galerna, sabes que es imposible - trató de convencerla uno de los nerviosos Sabios-. Llevas demasiado tiempo obsesionada con la muerte de tu hermana. Su amor por Sirocco fue demasiado fuerte.

- ¡Al Inframundo con Sirocco! Siempre fue un egoísta, nunca le preocupó su amor. ¡No soportaba estar solo para siempre! ¡Que el Leviatán se lo lleve! - espetó pisoteando el suelo con furia.

Los murmullos subieron de tono. Nadie había osado levantar la voz al Consejo, y menos con nombres prohibidos. Antes de que la discusión fuese a más, una persona intervino:

- Por favor, grandes Sabios. Por favor. Apiadaos de la congoja de mi hija- dijo el solemne Boreas, padre de Brisa y Galerna-. Aún llora la muerte de su hermana.

Trató de retirarla gentilmente pero ella se zafó, enojada.

- ¡Dejad de tratarme como si fuese un soplo de verano! He cabalgado mis primeras tormentas, he cazado rayos más allá del horizonte y además... ¡He sido elegida por el Titán!

Los murmullos se convirtieron en gritos de apoyo y consternación. Todos sabían que los Aiseos habían sido siempre los favoritos del Titán, y que eran elegidos para participar en el Torneo desde el principio de los tiempos, pero existía una prohibición de no volver a pisar la tierra de Calamburia. Y todo por la locura de Sirocco.

- Joven, es una falta de respeto que uses el nombre del Titán de esa forma. Es un gran honor, pero los tiempos son peligrosos para los Aiseos. Ya no podemos bajar con los mortales.

- ¿Ah sí? ¿Y si tenemos una prueba de que mi hermana sigue viva? ¡Exijo que usemos la Comunión Astral!

Los murmullos cesaron de repente.

- Hace... hace generaciones que no se intenta algo semejante -advirtió el portavoz de los Sabios-. Si perdemos el control destruiremos cuanto existe en los cielos.

- Somos una raza eterna. ¡Somos inmortales! Y nos refugiamos en las nubes, como un gélido y cobarde viento que se cuela entre las rendijas. ¿Es eso lo que queréis ser?

Los murmullos volvieron a cobrar brío. Pero esta vez con una energía diferente. Había

un brillo especial en los ojos de los Aiseos. Siglos de apatía, una eternidad de monotonía que iba a ser rota por el genio de una joven y el amor por su hermana. Tras unos instantes, el Sabio más anciano, que aún no había tomado la palabra, se incorporó trabajosamente. Su voz llegó de manera clara y nítida a todos los Seres del Aire.

- Portas bien tu nombre, Galerna. Quizás eres el soplo de aire que necesitaban las alas de este viejo pueblo en decadencia. Sea pues. Buscaremos a tu hermana usando la Comuni3n Astral, aunque sea lo 3ltimo que hagamos.

Los ancianos se pusieron de pie y empezaron a entonar una serie de misteriosos cánticos. Poco a poco, cada uno de los Aiseos empezó a unirse a la canci3n, entretejiendo cada voz en un intrincado coro de una complejidad casi imposible. Boreas mir3 apenado a su hija y se uni3 a las voces de su pueblo. La 3ltima voz en unirse fue Galerna, con una determinaci3n sin l3mites y con un brillo furioso en su mirada.

La conciencia de todo un pueblo se lanz3 a volar en forma de m3sica. Recorrieron las nubes, jugaron entre bandadas de p3jaros. Bajaron en picado hacia Inst3ntalor, animando a la gente a cantar, bailar y beber, para alegr3a de ciertos Taberneros. El viento entremezclado con m3sica de voces eternas recorri3 bosques, planicies y monta3as. Los salvajes olfatearon el aire con nerviosismo, los n3madas azuzaron a sus camellos a su paso y una pareja de Trovadores encontr3 la inspiraci3n para terminar un complejo poema.

Pero el h3lito musical era incansable, y busc3 por cada recoveco del reino, hasta que se adentr3 en el Ojo de la Sierpe. All3, se encontr3 una barrera infranqueable de energ3a

maligna y las voces no pudieron seguir. La Emperatriz Tenebrosa, dueña del Inframundo, había entretejido bien su magia, pero no contaba con una cosa: el poder del viento no se puede detener.

El fuerte soplo prosiguió solo, adentrándose más y más por las oscuras y malignas cavernas del Inframundo, hasta que cruzando recovecos y pasadizos olvidados, llegó a los oídos de una solitaria joven. Sus ojos recobraron el color durante unos segundos, y exhaló un suspiro de alegría mientras se le empañaban los ojos. Acto seguido los cerró fuertemente y al abrirlos, volvieron a ser negros.

Pero con eso fue suficiente. La suave brisa recogió el aliento, y recorrió de vuelta cavernas y túneles hasta encontrarse con las voces de nuevo. El coro celestial aumentó hasta niveles insospechados, subiendo como un cometa en el cielo, directo hacia la brillante ciudad de Caelum.

Las voces fueron callándose poco a poco, hasta que el silencio ocupó todo el Cónclave. Solo unos sollozos interrumpían: se trataba del llanto de alegría de Galerna.

- Mi hermana... ¡Sabía que la había escuchado! ¡Está viva! ¡Viva!- gritó mientras se dejaba caer al suelo.

Bóreas, amo y señor de los gélidos vientos del norte, anduvo hacia el centro del conclave. Su cuerpo empezó a ser recorrido por una energía estática descontrolada. Su corona empezó a despedir leves chispas de energía pura.

- Hemos sentido el miedo. Hemos sentido la mortalidad. Hemos abrazado la mentira para vivir en la paz y el desconocimiento. ¡Yo mismo he sido cegado por la pérdida y el dolor!

El sol ya desaparecía por el horizonte; las nubes empezaron a arremolinarse oscuras y peligrosas por encima del Cónclave.

- Casi desoímos la llamada del Titán, nuestro Dios, por el miedo... por el peso de la tradición. ¡Pero nunca más volveremos a sentir miedo por nuestra inmortalidad!

Los truenos empezaron a resonar como rugidos atronadores. Un viento desgarrador agitó túnicas y vestidos. Copos de nieve revolotearon en una descontrolada danza por entre los cada vez más preocupados asistentes.

- ¡Bajaremos a la Tierra de Calamburia y reclamaremos lo que es nuestro! Recuperaré a mi hija, y cuando encuentre al culpable de todo esto...-amenazó alzando su puño en el aire.

Un gigantesco rayo cayó sobre el cónclave, como el puño de un dios furioso. Las piedras volaron descontroladamente, y una nube de polvo y cascotes cegó al público de nerviosos Aiseos. El furioso viento despejó rápidamente la escena, dejando ver un monstruoso agujero desde el que se veía perfectamente la forma de C de Calamburia.

- ¡...lo destruiré con la fuerza de un millón de huracanes!

Nadie coreó sus amenazas, ni siquiera su sollozante hija. En cambio, la tormenta rugió de satisfacción y descargó lluvia y nieve por todo Calamburia.

76 - 76. LA APACIBLE VIDA DEL CORSARIO

Efraín, el temible Ladrón de Barlovento, añoraba tiempos pasados donde todo era más sencillo. Recordaba con nostalgia las cálidas mañanas en la cocina de su madre, al calor de los fogones. Aún podía oler el delicioso aroma del pulpo recién pescado cociéndose a fuego lento en la cazuela. Aquél era su plato favorito; el día en el que comían algo más que sopa con repollo.

Mientras esos recuerdos asaltaban la periferia de su consciencia, Efraín decidió que no iba a volver a probar pulpo en su vida. Forcejeando y luchando por respirar, terminó de cargar su enorme trabuco y buscó su encendedor, atrapado en algunas de las gigantescas ventosas que se esforzaban por aplastarlo como un vulgar mosquito. Las chispas del encendedor saltaron, mientras el monstruoso tentáculo que le rodeaba seguía constriñéndole más y más fuerte, zarandeándolo en el aire. Profirió toda clase de insultos a cada cual más colorido, la mecha finalmente prendió y aplicó el trabucó contra la piel viscosa de la criatura. Con un terrible grito, apretó el gatillo y una nube de pólvora y escoria atravesó el miembro gelatinoso, esparciendo icor y fluidos por todas partes. El tentáculo perdió fuerza mientras se agitaba lastimosamente y soltó a su presa, haciéndole caer un par de metros sobre la borda, como un fardo.

Mientras se incorporaba, notando cada uno de sus años en sus molidos huesos, Efraín

Jacobs contempló su barco, su tripulación y su mala suerte. Decenas de marineros corrían como hormigas por toda la superficie del navío, tratando de repeler los descomunales tentáculos que se agitaban sin control. Ante sus ojos presenció cómo dos de ellos estiraban a un pobre grumete, partiéndolo en dos entre alaridos de terror.

Desenfundó su sable y se ensañó con el tentáculo más cercano, hasta que este se desplomó entre espasmos. Después se subió encima y gritó a su tripulación:

- ¡Vamos, marineros de agua dulce! ¡Holgazanes! ¡Sólo es un calamar grande! ¡Dejad de remolonear y deshaceos de ese monstruo!

Un marinero pasó volando por encima de su cabeza, gritando despavorido. La cara de Efraín pasó a un color rojo encendido.

- ¡Maldita sea, panda de mamelucos! ¡Por las barbas del Archimago, voy a bajar yo mismo a patearos el trasero si no dejáis de comportaros como cortesanas y acabáis con esa criatura ya!

Los marineros lo observaron temerosos y redoblaron esfuerzos contra los amenazantes tentáculos. Una cosa era enfrentarse a una terrible criatura venida de las profundidades insondables, y otra encarar la furia de un Jacobs.

El contraataque de la tripulación pareció dar resultado, ya que todos los tentáculos se retiraron velozmente al agua. La tripulación lanzó vítores al aire, palmeándose las espaldas y chocando espadas. Pero un antinatural chirrido interrumpió las celebraciones y les obligó a taparse las orejas. Frente a la proa, una gigantesca masa de agua empezó a emerger hasta cobrar la forma de una visión de pesadilla. Los

tentáculos volvieron a emerger con toda su fuerza del agua y amarraron al barco por los costados, atrayendo el navío hacia la gigantesca criatura. Entre la masa informe del monstruo, y debajo de un descomunal ojo prehistórico, se abrían unas fauces que podían engullir el barco entero, erizadas de deformes y afilados dientes que se perdían en la oscuridad.

- Por las pelotas del Dragón... - susurró boquiabierto el Capitán.

Mientras la criatura atraía el barco hacia sus fauces, los marineros corrieron despavoridos hacia el otro lado o saltaron al agua para intentar salvar su vida. El chirrido del monstruo era enloquecedor, y prometía una muerte segura y horripilante. Efraín corrió por la cada vez más inclinada pendiente del barco, se encaramó al timón y lo sujetó vigorosamente. Si su barco se iba a pique, y él lo acompañaría hasta el mismísimo inframundo.

De pronto, la voz de una niña atravesó el caos y la locura.

- ¡Mira mamá! ¡Voy a matar un pulpo feo!

El Capitán Jacobs alzó la mirada para observar la figura que mantenía el equilibrio sobre la verga mayor. Se trataba de su sobrina Mairim, que se tambaleaba entre risas con un muñeco de palos en una mano y un arpón de aspecto peligroso en la otra.

- ¡Baja de ahí insensata!

- ¡Tío! ¡Estás ahí! ¡Mira, voy a enseñarle a mamá cómo mato cosas!

Agitando el muñeco en una mano, lo enganchó a su cinturón de cuero para poder aguantar el equilibrio y coger el arpón con las dos manos. Miró hacia abajo, y la gigantesca pupila de la criatura le devolvió la mirada. Soltando una risita, dio un pequeño salto y cayó en picado hacia la criatura empuñando fuertemente el arpón.

Ante la mirada incrédula de Efraín, el tiempo pareció fluir espeso como la miel. Boquiabierto, observó como la marca del Titán en el pecho de su sobrina brillaba, y se rodeaba por un aura que irradiaba poder. Mientras caía directa hacia el monstruo entre histéricas carcajadas, su cuerpo relució hasta asemejarse a un cometa incandescente. Y de pronto, el tiempo volvió a la normalidad y la joven, envuelta en un halo de poder, cayó contra el ojo de la criatura y lo atravesó de parte a parte. Sus tentáculos se agitaron en el aire entre espasmos y su chirrido se convirtió en un rugido de dolor, que dio paso a terribles estertores gorgoteantes. Poco a poco, su figura se fue hundiendo en el mar, entre olas de espuma y marineros desesperados, dejando un vago recuerdo de su presencia.

Efraín se encaramó a la borda, mirando desesperado al agua. Su duro corazón de pirata, ya casi un muñón de cicatrices y golpes, se encogió ante emociones que el aguerrido corsario ignoraba tener, hasta que al fin, suspiró de alivio al ver a una familiar cabeza salir del agua y escupir salitre entre risas.

- ¡Oh, que divertido! ¡Otra, otra, otra, otra!

Mientras Mairim trepaba entre brincos por la soga del ancla del barco, el Capitán Jacobs se preguntó en qué momento había decidido cuidar de aquella niña. Al principio le había parecido una buena idea aliarse con la desterrada reina Petequia para poder apropiarse del trono, usando a su hija para ello, pero no contaba con que se iba a encariñar de la niña. Tampoco con su incontrolable poder mágico, que le había hecho crecer antinaturalmente todos estos meses hasta convertirse en toda una mujer. Eso sí, una mujer un tanto... especial.

- ¡Hoy quiero cenar pulpo! A mamá le gusta mucho, ¿Verdad? - preguntó saltando por la borda del barco al muñeco de palos que sujetaba entre las manos.

- ¡Podrías haber muerto! ¡Y mañana es la final del Torneo, donde vamos a jugarnos nuestro futuro!

- Bah, si no ha sido nada. ¡Ha sido divertido! - exclamó la muchacha, mientras daba vueltas alrededor del palo mayor del barco.

Efraín se pasó la mano por la cara, frustrado. Quizás lo que sentía no era cariño, sino ganas de estrangularla.

- Vamos a repasarlo detenidamente. Si ganamos y bebemos la esencia, ¿Qué vamos a decir?- preguntó en tono paciente.

-¡Quiero el Trono de Ámbar! Me gusta el ámbar, es amarillo y tiene cosas dentro.

- ¡NO! ¡Lo queremos todo, no solo el trono! ¡Queremos todo el reino! ¡Es mi... digo, nuestro reino! Tenemos sangre real en las venas, nunca lo olvides -sentenció frustrado.

- Bueno, lo que sea. ¡Vamos a arriar las velas, que quiero llegar a Instántalor!- dijo entre gritos mientras daba brincos, ayudando a marineros supervivientes a levantarse.

El Ladrón de Barlovento contempló las aguas tranquilas del mar. Olisqueó su ropa y contuvo una arcada por el apestoso olor a pulpo. Acto seguido, soltó un enorme escupitajo al mar.

Como si eso fuese a arreglar todos sus problemas...

77 - 77. UNA FINAL Y UN PRINCIPIO

La luna brillaba por encima de los tejados de Instántalor, haciendo relucir las ventanas con un brillo fantasmal. La mayoría de la ciudad dormía, salvo por unas pocas luces encendidas que desafiaban la oscuridad.

Una de esas luces provenía de la Taberna Dos Jarras, de la que brotaban risas y música, a pesar de la tardía hora de la noche. Los comensales brindaban en la alegre penumbra, mientras marcaban el compás de la música con golpes en la mesa. Ebedi Turuncu, patrona del local, se afanaba por entre los grupos de parroquianos, procurando que su jarra siempre estuviese llena, y su monedero vacío.

En una de las esquinas más alejadas del bullicio, junto a la chimenea, se sentaba una embozada figura, tapada por la penumbra y la capucha de su capa. A su alrededor se hacinaba un corrillo de curiosos, que habían arrastrado bancos y asientos para poder acercarse más al extraño personaje.

El desconocido dio un largo trago a su cerveza.

- ¡Aaah! - suspiró satisfecho- Ahora mucho mejor.

-¡Vamos, viejo! No nos dejes en ascuas, cumple ahora tu promesa -le exigió uno de los parroquianos.

-Una espumosa cerveza a cambio de una historia. Muy bien, es justo. Os contaré lo acontecido en la arboleda de Catch-Un-Sum.

“Fue una final de torneo como pocas veces se han visto. Ahí estaban todas las parejas de los mayores improvisadores que jamás ha visto Calamburia. Creedme si os digo, que con mis propios ojos vi cómo seres fantásticos como los Duendes, o temibles adversarios como los Cazadores, convivieron en armonía gracias a la bendición del Titán. Apartaron de un lado sus diferencias, respetando las sagradas reglas de los combates improvisatorios. Todos los rumores que habéis oído son ciertos, y os los voy a contar.

El combate resultó feroz e implacable. La fuerza del mar y de las olas, los Corsarios más temidos de todo Calamburia, contra la todopoderosa magia de los Seres del Aire. Así es, y no dudéis de mis palabras si os digo que esos mágicos seres han vuelto a bajar a Calamburia. Algunos pensaréis que nada podían hacer unos simples piratas de poca

monta contra seres casi divinos, pero no olvidéis que la joven Corsaria tenía la marca del Titán en el pecho, como nuestro buen Rey Comosu.

Finalmente, los Aiseos demostraron que son la raza elegida por el Titán desde tiempos inmemoriales, y bebieron la Esencia de la Divinidad. Y su deseo no fue otro que el de recuperar a su hermana e hija: Brisa. Y así ocurrió...

-¡Un momento! – interrumpió alguien del público- ¡Eso es imposible! ¡Hace pocos días pude ver a la propia Ventisca asolar la tierra con una tormenta por el simple placer de vernos correr y refugiarnos! Brisa nunca regresará.

Todos asintieron, mientras daban sorbos a sus jarras. La crueldad de Ventisca era conocida por todos, y nadie quería encontrarse en su camino.

-Las palabras son importantes, y presas de la emoción, los Aiseos no cuidaron las suyas. Sí, pidieron que se les devolviese a Brisa, pero no que desapareciese Ventisca. La sierva de la Señora del Inframundo ya es una criatura con existencia propia. Desgraciadamente, ahora Brisa y Ventisca son ambas una realidad. Quién sabe las consecuencias que tendrá para Calamburia...

- ¡Sigue contando, viejo!

-Muy bien, muy bien. Sabed todos que vi cómo una luz nos cegaba y nos obligaba a

cerrar los ojos, para poder contemplar anonadados la figura de Brisa, apareciendo de la nada entre todos nosotros. La familia de los Aiseos por fin reunida, pero a un precio que no pudimos examinar, ya que una presencia inesperada interrumpió la conmovedora escena. Una poderosa tormenta se arremolinó alrededor de la arboleda y risas espeluznantes rebotaron por las copas de los árboles. Sabed que muchos huyeron, pero yo me mantuve firme, dispuesto a narrar todo lo que aconteciese. Y así fue como vi la llegada de los Zíngaros y su oscura magia desatada, rebosantes de confianza. Tenían razones para amedrentar a nuestros héroes, ya que en sus ansias de poder se habían aliado con un temible mal: Las Brujas Aurobinda y Defendra.

Muchos de los parroquianos hicieron gestos para espantar el mal de ojo, estremeciéndose de pavor. Los nombres que se habían susurrado en los cuentos de su infancia, cobraban vida.

-Entre humo y carcajadas irrumpieron en la arboleda, regodeándose en la desdicha de los héroes y rezumando maldad. Los Hidalgos, Corsarios y Hombres del Rey trataron de hacerles frente, pero fue inútil. Los Cazadores y Mineros dejaron la escena, indiferentes a las cuestiones mundanas. Los Enterradores se mantuvieron apartados del conflicto, esperando como siempre la oportunidad de enterrar algún cadáver.

Los Aiseos, Duendes y Sanadores trataron de oponerse a la cruel magia combinada de las fuerzas de la oscuridad, pero fue inútil. Las Brujas cumplieron sus amenazas y desataron una temible maldición que ha confundido a toda Calamburia. No solo se ha agriado la leche y han muerto rebaños enteros de ganado, no. La magia oscura se ha introducido en la tierra y alterado el mismísimo tejido de la realidad. No sabemos aún

cómo va a afectarnos a nosotros, pero los héroes, los primeros en recibir el impacto de este cruel hechizo, han quedado separados, quizás para siempre.

El embozado personaje paró unos instantes para terminarse la jarra de unos cuantos sorbos.

-Entonces... ¿Calamburia está condenada? ¿Es que no va a hacer nada el Rey Comosu? ¿Y los Impromagos? -preguntó indignado un parroquiano.

- El Rey Comosu también ha sido afectado por la maldición, como los Impromagos. A estos, el combate con el Dragón los ha dejado muy debilitados -dijo la figura mientras se incorporaba.

-Pero, ¿qué podemos hacer?- suplicó otro.

La figura se dirigió hacia la salida con paso cansado, arrastrando el dobladillo de su capa por el polvoriento suelo. Justo antes de salir, se dio la vuelta y se giró hacia su público.

-¿Vosotros? Nada, pueblo de Calamburia. Es hora de que nuestros héroes se enfrenten al mayor de sus retos y demuestren que fueron elegidos por el Titán por una razón. Solo si olvidan sus diferencias y se unen, podrán derrotar este oscuro poder. Pero si no dejan de lado sus rencillas y aprovechan este momento de caos para solucionar las cuentas pendientes... estaremos condenados.

Con estas funestas palabras, la figura abrió las puertas y abandonó la calidez del local para adentrarse en la oscuridad de la calle. Sus trabajosos pasos recuperaron el brío y

su figura se enderezó. Se quitó la capucha y sus ojos relucieron a la luz de la luna. Poco a poco, mientras se adentraba en las callejuelas de Instántalor, la silueta del Cronista de Calamburia se fue confundiendo con las sombras de su alrededor hasta, finalmente, desaparecer en la noche.

78 - 78. UNA DELICADA TELARAÑA

Burbujas rojizas luchaban por salir a la superficie y estallaban en gorgoteantes ruidos líquidos. El caldero estaba lleno a rebosar con un espeso mejunje de aspecto peligroso, con cosas indescriptibles flotando en él. Una cuchara removía el contenido, creando un interminable vórtice que atraía escoria e inmundicia hacia su centro.

- Ya falta poco, ya falta menos...-canturreó Aurobinda, casi hipnotizada por el contenido de su caldero.

Se hallaba bajo el cobijo de un gigantesco roble, partido por un rayo, resultado de la furia de los Aiseos. Sus ramas entretejían un techo escuálido que se alzaba hacia el cielo como manos anhelantes.

- ¿Cuánto falta, bruja? Me estoy impacientando - masculló Adonis, el Zíngaro.

Las sombras de la base del roble parecieron cobrar vida y se acercaron al caldero. La tenue luz del brasero iluminó los rasgos duros y marcados del zíngaro. Con ceño fruncido, inspeccionó el interior del caldero. Alargó la mano para tocar la superficie, pero una mano nervuda como una garra se lo impidió.

- ¡Loco! ¡Ni se te ocurra! Si es que tienes aprecio a tu mano- terminó entre risitas la bruja.

- Sigo sin ver cómo esto va ayudarnos en nuestro plan –se quejó Adonis, mientras ocultaba la mano entre sus ropajes.

- ¡Ya lo hemos explicado muchas veces! La maldición por sí sola no funciona: tenemos que renovar el hechizo periódicamente. Solo así conseguiremos que las parejas estén perdidas y separadas para siempre.

- Deberíamos aprovecharnos de la situación e ir matando uno a uno a todo el que se nos oponga...

-¡No es tan sencillo! Este hechizo tiene una complejidad que ni alcanzas a soñar, joven mortal. Es como una intrincada tela de araña: atrapa a sus presas, pero puede ser destruida por un poder mayor. ¡No podemos actuar directamente o pondremos en peligro todo el equilibrio!

- Hum. ¿Y la otra bruja? ¿Dónde está Defendra?

- Debe de estar jugueteando con esos Duendes de nuevo, robándoles el poder de la imaginación. Hay tantas cosas que no conoces, antiguo Portero...

Aurobinda sacó la pesada cuchara de madera y dio un sorbo. Satisfecha, asintió y dio un paso atrás.

- Muy bien, ya está listo. Ahora te toca a ti, ¡Usa tu poder!

Adonis sacó la luminosa piedra verde de entre su túnica. Apretándola en el interior de su puño, y colocando la otra mano por encima del oscuro brebaje, empezó a entonar un inquietante cántico.

La sombra de Adonis creció hasta alcanzar y cubrir la base del árbol. La luz del brasero se consumió, dejando el puño de Adonis como única fuente de iluminación. Con un último susurro, concentró todo su poder telepático. Su sombra borboteó presa de una antinatural agitación y fue absorbida por el caldero, hasta que el zíngaro dejó de emitir sombra alguna.

- ¡Por el aliento del Dragón, estupendo!- exclamó la Bruja dando saltitos alrededor del caldero- Y ahora, ha llegado el momento de la verdad.

Aurobinda se recogió la falda, y de manera muy poco ceremoniosa, atizó una patada al caldero, derramando su contenido por todo el claro. El espantoso líquido rojizo se derramó por la tierra, abrasando la hierba y marchitando las plantas, al ritmo de las estridentes carcajadas de la bruja. Finalmente cesó su recorrido y empezó a ser absorbido por la tierra. Los pájaros despertaron de su sueño y huyeron volando, y cientos de pequeñas criaturas bajaron despavoridas del gran roble en fantasmagórico silencio. El bosque sabía lo que ocurría y gritaba con mudo dolor, mientras el resto de Calamburia dormía.

Muy lejos de ahí, en un oscuro burdel de Instántalor, una Cortesana esperaba con languidez la llegada de su siguiente cliente, mientras comía unas uvas. Largas tiras de

tela roja aterciopelada recorrían las paredes, y fastuosos espejos dorados le devolvían un reflejo sensual. Pero el siguiente cliente no era quien Beatrice esperaba, ya que se trataba de la mismísima reina de Calamburia: Dorna, la Reina de los Salvajes, consorte del Rey Comosu.

- Oh, mi reina. Disculpe si no me arrodillo, pero me temo que no llevo la ropa... adecuada -ronroneó la Cortesana, exponiendo aún más su desnudez.

- No lo hagas. En las montañas nadie se arrodilla ante nadie, y no es la primera vez que veo a una mujer desnuda. Haz lo que te plazca.

La reina entró en la habitación arrastrando su larga capa de pieles. Parecía fuera de lugar entre sedas y colores dorados, pero mantenía la cabeza erguida, con el porte de un monarca.

- No voy a andarme con rodeos: necesito tu ayuda. Sé que tú y tu hermana no sois lo que aparentáis.

-Vaya, vaya... ¿Y qué aparentamos?

- No sois solo maestras del placer. Hay magia en vuestras venas. Magia oscura. Todo este lugar rezuma magia negra y no ha sido afectado por la Maldición de las Brujas.

- Quizás ya estaba maldito de antes... aunque no es lo que gritan de placer quienes vienen aquí.

- Qué importa lo que digan los simples. La tierra lo sabe. Yo lo sé. Y Calamburia grita, y

yo soy su reina, por lo que acabaré con esta Maldición. Pero necesito tus habilidades.

Como una gata, Beatrice se estiró. Con pasos lentos caminó detrás de un biombo.

- ¿Mis....habilidades?

- Todas las parejas de héroes han sido separadas. Las Brujas tratan de impedir que devolvamos la fuerza al Titán para frustrar sus planes. Pero yo sé que tú y tu hermana sois inmunes, por vuestra extraña relación con la magia oscura. Necesito una aliada fuerte, una aliada poderosa que me ayude.

-Querida, mis favores nunca son gratuitos. Siempre hay un pago. Soy una profesional al fin y al cabo –explicó Beatrice, saliendo, ya vestida, con pasos lentos detrás del biombo.

Contoneando las caderas, anduvo hasta situarse delante de la reina en actitud provocadora.

- Lo entiendo. La ley del trueque. Todo funciona así en las montañas. Sea pues, ¿Cuál es tu precio?

Beatrice se acercó a la reina. De puntillas, acercó sus labios a su oreja, y con una voz aterciopelada, susurró:

- Lo que nos pertenece: el Trono de Ámbar.

79 - 79. ENSOÑACIONES DE AMOR

Carcajadas cristalinas resonaban por los jardines del palacio. El sol calentaba los altos y relucientes muros del Palacio de Ámbar, mientras los ecos de las risas se enroscaban entre las ramas de arbustos tallados con intrincadas formas geométricas.

El origen de las risas era una joven de pelo anaranjado, que se apeaba de un caballo con la ayuda de un pequeño ejército de sirvientes. Con las mejillas arreboladas, se dirigió con saltitos emocionados hacia la pérgola instalada para protegerla del sol.

- ¡Oh, ha sido increíble! Illia, adoro tu caballo. ¡Es tan brioso! -dijo emocionada, mientras se dejaba caer encima de una de las sillas al cobijo de la agradable sombra.

Su invitado rio con suavidad, mientras negaba con la cabeza. Iba vestido primorosamente, con una ribeteada chaqueta cubierta de encajes.

- Eres incorregible, Cassandra. No sé si es adecuado para una dama cabalgar de esa manera.

- ¡Al Titán con los modales! Me siento tan libre cuando voy a caballo, tan lejos de todas estas estúpidas normas... -suspiró, soñadora, mirándole- ¿Y si huimos para siempre de todo esto? ¿Y si nos retiramos en una pequeña mansión de las montañas?

- ¡Eso es lo que me gusta de ti, mi amor! Tienes una imaginación y una creatividad sin par, nunca abandonas una idea si te lo propones. Ojalá se me pegase un poco de tu actitud...

- Eres demasiado mojigato para cambiar, Illia -sonrió con picardía Cassandra-. Pero

supongo que necesito a alguien que ponga límites a mis absurdos sueños.

La joven se quedó mirando pensativa el errático vuelo de una mariposa, que brillaba con los colores del arcoíris. Un leve temblor hizo vibrar suavemente el suelo, pero ninguno de los dos pareció darse cuenta.

- He vuelto a soñarlo -dijo pensativa.

- ¿Otra vez ese horrible sueño?

- Sí. Otra vez en la oscuridad del Inframundo. Con las almas en pena... haciendo cosas horribles a la gente.

-Mi amor, tú no eres así, y lo sabes. No he conocido a nadie más llena de vida y bondad. Pero es extraño, yo también he tenido sueños fuera de lo normal -explicó el joven príncipe con una mueca extraña en el rostro.

- ¿Sí? ¿Cómo son? -preguntó intrigada, echándose hacia delante y colocándose sus rebeldes cabellos detrás de la oreja.

- Sueño... sueño que recorro los caminos. Solo tengo como compañera de viaje a otra mujer y un cayado. Voy imponiendo las manos... y la gente se cura -Illia se miró las manos fijamente, como si las viese por primera vez-. Creo que siempre he tenido ese poder. Incluso ahora.

- ¿Cómo que con otra mujer? ¿Y no soy yo? -preguntó molesta Cassandra. El suelo volvió a temblar con más fuerza. Los pájaros enmudecieron y el ejército de solícitos sirvientes desapareció, pero de nuevo, ninguno de los dos pareció notarlo.

-No, no te preocupes, mi vida. A ella no la amo. Pero siento... siento que puedo arreglar todo con estas manos, salvo a mí mismo. Ahora mismo me siento como en esos sueños. Siento que podría arreglarlo todo, incluso a ti. Solo con tocarte, Cassandra -explicó, levantando la mirada de sus manos.

Una mirada de súplica, de desesperación.

El suelo empezó a temblar violentamente, haciendo que los gigantescos robles de los jardines fuesen cayendo como titánicas columnas de un templo antiguo. Una grieta surgió entre los dos y se agrandó a toda velocidad, separando a los dos amantes. Cassandra fue arrojada con violencia, mientras Illia trataba de incorporarse, acercándose al borde de la grieta todo lo que pudo.

- ¡Cassandra! ¡Aguanta! -gritó desesperado.

- ¡No! ¡No te acerques o caerás!

Más allá de los jardines, el Palacio de Ámbar empezó a desmoronarse. Bellas y elaboradas torres se desmigajaban y caían hechas pedazos, mientras la estructura central se agrietaba y los muros se deshacían. Un rugido sobrecogedor retumbó por entre las ruinas del castillo, haciendo de contrapunto a los cada vez más violentos

temblores.

-¡Estoy perdiendo el equilibrio! ¡Cassandra! ¡Búscame! ¡Siempre te estaré esperando!
-exclamó Illia, mientras se tambaleaba al borde del precipicio, rodeado de grietas que llevaban a los confines de la tierra. Sus ojos se cruzaron con Cassandra durante un instante, y presa de un último temblor, se precipitó al vacío.

-No...-susurró Cassandra, sin poder creérselo, mientras pugnaba por mantener el equilibrio.

El rugido aumentó, y de las ruinas del castillo asomó una gigantesca garra compuesta de huesos de proporciones ciclópeas. Apoyándose en las ruinas de la puerta del palacio, se apoyó haciendo rechinar la estructura, y un cuerpo se pesadilla se incorporó para tapar el cielo y las nubes. Dos alas correosas y casi esqueléticas se abrieron y batieron el aire, impulsando un viento pútrido que parecía sacado de una tumba. Una cabeza reptiliana se alzó hacia el firmamento, paladeando de nuevo el frescor del aire. El Dragón se alzó sobre sus dos patas traseras en toda su gloria corrupta, con colgajos de carne cayendo de su cadavérica figura, las escamas marchitas y sus cuernos partidos brillando con una luz roja y verde enfermiza.

Mirando con sus malignos ojos amarillos, se dirigió hacia la forma de la joven princesa que trataba por todos los medios de no caerse por las grietas que le rodeaban.

-¿Pensabas que iba a ser tan fácil? - la voz del dragón parecía resonar en su mente. Una voz familiar, pero a la vez distinta.- ¿Pensabas que se puede controlar mi poder sin

pagar nada a cambio?

- ¡No sé quién eres! ¡Por favor, devuélveme a Illia! ¡No puedo vivir sin él!

- Estúpida insensata. Ese destino se te negó hace mucho tiempo. Pero ya no puedes ocultarte en tus sueños. Ahora también me pertenecen. Ahora, tu cordura me pertenece... KASHIRI.

Cassandrá recibió ese nombre como si de un golpe físico se tratase. De repente todos los recuerdos volvieron de golpe. Illia, el pacto, su caída al Inframundo, las almas torturadas, sus crímenes atroces. Su postura cambió de forma radical y se incorporó con parsimonia. Ahora escuchaba, de fondo, las carcajadas histéricas y estridentes de las brujas. El contrapunto de toda esta pesadilla.

- No te tengo miedo, Dragón. Hace tiempo que perdí el miedo a nada- dijo con orgullo, erguida en actitud desafiante.

- Oh, pero harías bien en tenerlo. Ahora conocemos tus secretos. Ahora conocemos lo que más amas. ¡Y te lo arrebataremos! -rugió el Dragón, al eco de las voces de las brujas.

Kashiri miró a la bestia y el suelo agrietado que le rodeaba. Con un leve asetimiento, tomó la decisión.

-Os buscaré. Encontraré la oscura madriguera en la que cobardemente os ocultáis. Arrastraré vuestros decrepitos cuerpos a la luz del sol y los atravesaré con mi báculo. Nunca podréis torturar a la Guardiana del Inframundo. La tortura y el sufrimiento es MI

reino.

Y con firmeza, dio un paso adelante y se precipitó hacia el vacío. El Dragón se lanzó hacia delante, rugiendo con todo su poder y su rabia, pero era en vano. Kashiri ya estaba lejos de su alcance. Preso de furia, escupió llamaradas de fuego verde y rojizo hacia el cielo, mientras los siseos de rabia de las brujas llenaban el firmamento.

Illia se incorporó jadeante de su camastro. Otra vez esos sueños. Rápidamente intentó acordarse de detalles, de información, pero era como intentar retener agua con las manos. Poco a poco, los débiles recuerdos del sueño se esfumaron y le dejaron tan confuso como en todos sus despertares.

Mientras, en las profundidades del inframundo, Kashiri abrió los ojos. Mediante una calma gélida, se incorporó de su gigantesco lecho, cubierto de telas y pieles. Los recuerdos de su sueño se difuminaban a toda velocidad, pero agarró con fuerza dos sensaciones, dos leves aleteos de su consciencia, mientras apretaba sus puños con fuerza. Su amado seguía vivo, en algún lugar. La segunda sensación era que aquellas malditas brujas querían interponerse en su camino.

Permaneció sentada en su lecho, mientras éste se encendía como una gigantesca pira funeraria, sin dejar que las llamas le afectasen. Pero donde sí brillaban las llamas era en sus pupilas. Iban a pagar con su estúpida vida haberse atrevido a mancillar el único tesoro que le quedaba: sus sueños.

80 - 80. ¡VIVA EL REY RODRIGO!

- ¡Es el mayor hombre que ha existido jamás! ¡Su porte es imponente, su figura destaca por encima de las demás, la firmeza de su barbilla es legendaria! - proclamó Pierre Leblanc, apoyando su pierna sobre un tocón del bosque, mientras apuntaba con su espada hacia el cielo- ¡Debes haber oído hablar de él! Es imposible no conocer a la persona más sabia y valiente de Calamburia.

- Los asuntos mundanos de los mortales no interesan al pueblo de los Aiseos -comentó distraída Galerna, mientras hacía volar un diente de león de una mano a la otra.

- ¡Su nombre es susurrado por el viento! ¡Los árboles se inclinan a su paso! - exclamó indignado el Hombre del Rey, mientras se giraba hacia su distante interlocutora.

- Te aseguro que el viento cuenta muchas cosas, pero jamás me ha hablado de ese tal Rodrigo.

- ¡Ah! ¡La fatalidad! La confabulación de la antigua Reina Urraca ha llegado más profundo de lo que pensaba - dijo apesadumbrado, mientras envainaba de nuevo su estoque.

- Los Aiseos no tenemos reyes como tal, disponemos de un Consejo de Sabios que permiten tomar decisiones en común. Pero qué se puede esperar de bárbaros como vosotros...

- ¡El Rey Rodrigo V era justo y sabio! Pero cayó en una maraña de intrigas, magia y traición que entretejió la malvada Reina Urraca. ¡Debería haberse casado con Petequia y guiar Calamburia hacia un paraíso de armonía!

- ¡Me cansan tus exaltados discursos!- le interrumpió Galerna, presa de ira- ¿Acaso no crees que no estoy enojada con mi situación? Estoy aquí, separada de mi familia, junto a un humano con ínfulas, en vez de estar con mi hermana Brisa. Justo cuando lográbamos recuperarla, esas malditas Brujas nos separaron.

Terminó mascullando su discurso, mientras atrapaba el diente de león con una mano y lo estrujaba.

- ¡No hay maldición que derrote una unión poderosa! Humano y Aiseo, espada y tormenta, ¡eso somos nosotros! Una unión imparable, un dúo de leyenda, ¡una pareja ganadora! -declamó mientras tendía la mano hacia el Ser del Aire.

Con un leve gesto, Galerna levantó una ventolera que hizo agitar la capa del Pierre en todas las direcciones, hasta que se le enroscó por la cara y le hizo tambalear.

- Mi familia ya ha caído muy bajo como para mancillar su nombre juntándome con un... con un fracaso de mortal. Ya hemos descansado suficiente. Salgamos de este estúpido bosque, anhelo el cielo despejado

Se incorporó, alejándose del confundido espadachín.

A cientos kilómetros de distancia, cruzando ríos, montañas y un gran mar, otro de los Hombres del Rey caminaba con garbo por una playa aparentemente desértica. Detrás suya se afanaba por seguirle Katurian, mientras echaba miradas a su embarcación, anclada en la bahía.

- ¿Seguro que es buena idea dejar mi barco así, sin protección? Todavía no he terminado de hacer los arreglos al motor de vapor, es algo bastante experimental - declaró nervioso el inventor, rascándose la cabeza.

- ¡No temas, buen Katurian! La suerte está de nuestro lado, y la única persona que vive en esta isla no tiene interés alguno en tus invenciones- explicó Balian, mientras andaba con garbo, dejando atrás a su nervioso acompañante-. Pero ha sido una suerte contar con tu ayuda, nunca había navegado tan raudamente por el mar. ¡Tu invento es un auténtico hallazgo!

- Bueno, aún faltan ciertos retoques. Sin duda Teslo habría visto lo que falla, pero de nuevo, no está aquí -dijo apesadumbrado el inventor-. La maldición de estas llamadas Brujas me recuerda mucho a algo que ya sufrimos, quizás han aprovechado restos residuales del Caos del Maelstrom para alimentar su magia oscura. Debería estudiar este fenómeno más en detalle...

-¡Ah! ¡Por fin! - le interrumpió el espadachín, totalmente ajeno al monólogo de su compañero- ¡Nuestro destino!

Entre las palmeras y la vegetación del borde de la playa, asomaba una pequeña casa construida con maderos y restos de naufragio. A su alrededor, botellas de diversas formas se acumulaban en la playa. La pareja se acercó a la puerta y Balian llamó con pomposa educación.

El silencio fue la única respuesta. Sin escuchar los susurros de Katurian que suplicaban precaución, el Hombre del Rey abrió la puerta de un brioso empujón y se adentró en la pequeña cabaña.

El interior estaba repleto de oscuras sombras, interrumpidas por hebras de luz que se colaban por las cortinas. El suelo estaba cubierto de botellas y un olor a alcohol rancio llenaba la atmósfera. No parecía que nadie viviera allí, entre tanta basura y desorden. Pero de pronto, una sombra habló:

- Hacía mucho tiempo que no recibía visitas. Últimamente no he sido la mejor de las compañías -dijo con un toque de sarcasmo una voz de mujer, ligeramente gangosa, probablemente por el alcohol.- ¡Pero adelante! Poneros cómodos, si es que podéis.

- Mi señora, mi nombre es Balian -dijo el espadachín-. Probablemente se acuerde de mí, era...

- Sé perfectamente quien eres, hombrecillo - le interrumpió la voz, irritada -. Un amigo de los piratas y a la vez, un fiel defensor de las causas perdidas.

- ¡Mi señora, nada está perdido aún! Con su ayuda podríamos encontrar al Rey Rodrigo V y volver a ocupar el trono de Calamburia. Usted lo conocía más que nadie.

Tras unos breves segundos, la oscura sombra se precipitó hacia adelante con un borrón de movimiento, dejando lo que parecía una fusta de cuero rozando la barbilla del guardia.

- ¡No me digas lo que debo hacer, hombrecillo! Huí de esa realidad hace mucho tiempo,

ya no soy la que era. Así que no te metas donde no te incumbe y déjame con mi desdicha, o te enseñaré lo que puede hacer una mujer que lo ha perdido todo.

Balian tragó ruidosamente, mirando aquella fusta como si fuese la punta de una espada. Entretanto, Katurian se concentraba intensamente en una mancha de la pared, tratando de hacer caso omiso de la escena.

- ¡Por favor! Estamos desesperados. No hace falta que participe directamente en el conflicto, solo tiene que decirme dónde puede ocultarse nuestro amo y señor.

- ¡Já! ¿Sólo es eso? Que poco le conocéis. Está con lo único que le dio cordura en sus épocas más oscuras. El único brillo de conocimiento que tuvo, que lo acercó al recuerdo que yo tenía de él, cuando era lanzado y decidido - suspiró con amargura la voz-. Está con su barco, ¡el Arca del Rey Rodrigo! Surcando los mares, perdido, tratando de descubrir qué es real y qué es una ilusión de mi malvada hermana.

- ¿Vagando sólo por el mar? ¡Es mi deber encontrarlo y devolverle la cordura, me cueste lo que me cueste!

- Ya tienes lo que querías. ¡Ahora largo de aquí! Déjame con mi destino, con el extraño sentido del humor del Titán.

- ¡Pero, mi señora!

- ¡LARGO! Fuera de aquí, metomentodos, haraganes, interesados, hipócritas, fantasmas... - dijo mientras les arrojaba botellas y desperdicios de todo tipo.

Inventor y Hombre del Rey salieron a trompicones de la cabaña, tratando de evitar la lluvia de objetos y el torrente de insultos provenientes de Petequia, la Desterrada. Mientras caminaban presurosos alejándose de la escena, no dijeron palabra alguna. El tiempo no trataba bien a todos los Héroes de Calamburia.

81 - 81. UNA MUJER DE NEGOCIOS

- ¡Silencio! ¡Un poco de silencio! ¡Por favor, basta ya!

La pequeña habitación estaba abarrotada de Impromagos parlanchines, discutiendo acaloradamente. Las túnicas anaranjadas se movían de un lado a otro, y las varitas se agitaban para enfatizar argumentos. También se oían risas y algún que otro cacharro rompiéndose. En definitiva: se estaba armando un buen alboroto, tal y como era común en la escuela.

La imagen translúcida de Sirene miraba con cara exasperada al animado grupo. Dando una patada en el suelo, exclamó:

- ¡Eme! ¡Haz algo! ¡No me escuchan!

- ¿Y qué quieres que haga? -preguntó el joven Impromago.

- ¡Lo que sea!

Eme miró su varita fijamente y se remangó las mangas de la túnica. Mirando a los lados, apuntó al techo y gritó con voz temblorosa:

- ¡Ignio!

Una gigantesca bola de fuego emergió de la varita y llenó la habitación con una insoportable ola de calor. Las conversaciones enmudecieron y todos los Impromagos alzaron los ojos para ver como la bola de fuego se alzaba en el aire y se estrellaba contra el techo, provocando una lluvia de cascotes y de ceniza.

Los Impromagos se taparon la cabeza para protegerse de los proyectiles. Una vez que se aposentó el polvo, estallaron en vítores y quejas.

- ¡Ha sido increíble!

- ¡Otra, otra!

- ¡Ay!, cuando se enteren los Eruditos...

Sirene se giró hacia Eme, y poniendo sus manos en las caderas, le echó una mirada asesina por debajo de la montura de sus gafas.

- ¡Bueno, basta ya! Haced caso a Sirene, por favor. Yo no quería que esa bola de fuego fuese tan grande, de verdad - masculló Eme, mirando nerviosamente a su compañera.

- ¡Sí! Hay que aprovechar, no sé cuánto tiempo va a durar esta proyección mía. ¡Las cosas están fatal ahí fuera, no podemos perder el tiempo! - dijo Sirene, apremiante.

Los Impromagos se miraron culpables y arrastraron los pies por el suelo para formar

algo parecido a un corrillo.

- El mundo fuera de la Torre de Eskuchain está hecho un desastre. No solo recibimos ataques mágicos por parte de las Brujas, sino que todos los héroes se hallan perdidos. ¡Yo misma estoy juntándome con gente rara que no sabe nada de matemáticas! - dijo alarmada Sirene, abriendo mucho los ojos.

-¡Sí! ¡Y los aprendices de Impromagos no pueden hacer sus exámenes correctamente! - dijo indignado Stucco, tratando de acomodar la gigantesca pila de libros que acumulaba bajo su brazo.

- También estamos teniendo problemas con la liberación de la Sustancia de los Sueños. Defendra se adelanta siempre a nuestros movimientos, por mucho que nos preparemos - exclamó el Duende Mayor Teo, moviendo apesadumbrado su enorme sombrero.

- ¡Debemos hacer algo! ¡Debemos luchar! - exclamó Enona, agitando furiosa su coleta.

Un coro de voces acompañó la declaración de la pelirroja Impromaga. Algunos estudiantes se remangaron las únicas y agitaron sus puños en el aire.

- ¡No, Enona! La última vez que luchamos contra los Zíngaros, Sirene murió y la mitad de la Torre fue destruida - dijo Gajo, mientras agitaba su varita rememorando la cruenta batalla.

- ¡Bah, pero al final logró resucitar, así que no importa! ¡Hay que darles una buena paliza! - continuó Enona, arengando a sus seguidores.

- Pero seguimos sin Archimago en la torre. ¿Cómo vamos a poder luchar? - dijo lastimeramente Gody, mientras se colocaba las gafas.

Todas las conversaciones enmudecieron. Era cierto, desde la muerte de Ailfrid, nadie había tomado su papel, quizás porque nadie quería asumir semejante responsabilidad.

- No os preocupéis, ¡Eme nos salvará! - gritó Eliz, emocionada - La última vez fue poseído por Theodus y nos ayudó. ¡Él es el más poderoso!

Los murmullos y conversaciones volvieron a nacer por toda la sala, dejando patente que las opiniones contradictorias estaban muy lejos de llegar a un punto en común. Interrumpiendo tan infructuosa reunión, Felix el Preclaro hizo acto de aparición.

- Disculpad, Impromagos. Hay una cierta señora que estaría interesada en participar de esta reunión, y creo que merece la pena escucharla.

- ¿Quién es? ¡Que pase, que pase! No tenemos mucho tiempo - exclamó la imagen de Sirene.

Los Impromagos más cercanos de la puerta se alejaron cual marea naranja para dar paso a una silueta oscura, con el rostro tapado por una sombrilla.

- No quería molestar. ¿Ha acabado ya el recreo? - dijo con sorna una melodiosa voz de mujer.

- ¡Preséntate!... esto, por favor - exclamó Eme.

La figura apartó la sombrilla con una floritura, y de un golpe seco, la cerró para convertirla en un elegante bastón. Ante ellos se encontraba Penélope Roslin, la Enterradora.

- Oh, solo soy una mujer de negocios que no está para nada interesada en que los muertos se levanten de sus tumbas y que la gente no fallezca. Es malo para el negocio.

- ¡Ah! ¡Te conozco! Has sido elegida por el Titán para participar en el Torneo. Estás casada con Jack el enterrador y provienes de una familia de... -dijo Sirene, adoptando un tono de sabionda.

- Sí, sí. Dejémonos ya de presentaciones, por favor - le interrumpió Penélope con un leve gesto de mano-. Mientras vosotros discutís sobre qué hacer o no, yo os traigo la solución a este molesto problema. Pero necesito vuestra ayuda, al fin y al cabo, la magia no es mi especialidad.

- ¿Cómo? ¿Y no está en nuestros libros? ¡Imposible! - dijo Sirene, indignada.

- Seguro que está, pero hay que saber buscarlo. Tú misma has entrado en contacto con ella, niña. Os hablo del objeto que podría devolver el equilibrio a todo este caos: El Orbe de la Resurrección.

Los murmullos se empezaron a multiplicar por la sala, con algún que otro “¿Qué ha dicho? ¡No la oigo desde aquí!”, dejando intranquilos a los Impromagos.

- Así es. Yo no estoy familiarizada con la magia, pero sé de lógica, y un clavo en un ataúd saca a otro clavo. Si usamos el Orbe para recuperar el control de los vivos y los

muertos, debilitaremos el poder de las Brujas.

- ¡Sí! ¡Podría funcionar! ¡Es un artefacto muy poderoso, hasta resucitó a Pelusín! - exclamó Sirene, mientras aquella bola de pelusa animada aparecía de un salto encima de su cabeza.

- ¡Así me gusta! Eficacia y sensatez. ¡La clave para un buen negocio! Muy bien, que todos los voluntarios empaquen sus pertenencias, nos vamos de viaje - dijo Penélope, sonriendo satisfecha.

Al momento, todos los Impromagos empezaron a correr de un lado a otro, introduciendo los objetos más inverosímiles en sus mochilas, y preparándose para el que podía resultar el final de la maldición. Entretanto, Félix se acercó a la Enterradora y le preguntó:

- ¿Adónde tiene pensado llevarse este destacamento de Impromagos? Muchos de ellos se acaban de graduar, no creo que estén preparados.

- No se preocupe, erudito. Tómese como una clase extraescolar. Nos vamos al último paradero conocido de la Piedra. Sí, no ponga esa cara: marchamos de excursión al Inframundo.

82 - 82. PEONES EN UN TABLERO

- ¡Que fluya la bebida! Quitaos esas aparatosas prendas, ¡liberaos del yugo del decoro! ¡Sentíos libres y desatad vuestras pasiones más osadas!

Anabella la Puritana navegaba como un elegante navío por entre un mar de cuerpos ebrios de lujuria y vino. Al pasar, acariciaba carnes desnudas y tocaba melenas con la punta de sus dedos, dejando, a su vez, que otras manos recorriesen su cuerpo con deseo y reverencia. Por el rabillo del ojo, vio cómo su hermana Beatrice se aseguraba que las famosas Fiestas de las Cortesanas fuesen un evento memorable para los participantes, con un entusiasmo que excedía la simple profesionalidad.

Digamos una cosa de las Cortesanas: sentían pasión por su trabajo.

Anabella terminó de cruzar la habitación y atravesó un suave cortinaje que daba paso a un coqueto reservado. Allí, en una especie de pequeño altar, rodeado de gasas y sedas rojas, descansaba el pequeño medallón que la Cortesana solía llevar en el escote. Zarcillos de humo casi invisibles, provenientes de la ajetreada habitación contigua, eran atraídos hacia el pequeño espejo, atravesando su superficie y girando arremolinados al otro lado.

Como tantas otras veces, Anabella dudó antes de tocar el espejo. Sabía que era muy posible que volviese a tener una visión de una de las almas de su interior. Y como tantas otras veces, inspirando hondo, lo agarró con fuerza.

Un intenso olor a humo llenaba la habitación. Se trataba de una tienda de campaña con una hoguera en el medio, que proyectaba danzantes sombras por todas las esquinas.

En una de ellas, una mujer se encontraba tendida entre pesadas pieles, mientras otras mujeres se afanaban a su alrededor con paños calientes y cubos de agua.

- ¡Maldito sea el Titán! ¡Que cese este dolor! - chillaba la mujer, retorciéndose-
¡Matadme si queréis, pero acabad con este sufrimiento!

El pequeño grupo de mujeres liderado por Kálaba, prosiguió con su rutina de reemplazar paños calientes, como si nada extraño estuviese ocurriendo. Una oscura figura entró en la tienda.

- ¡Basta ya, mujer! Estás despertando a todo el campamento. ¡Sólo es un parto!

- ¿Solo un parto? Que el Inframundo te lleve, Arnaldo. Si un hombre tuviese que sufrir una décima parte de lo que pasa una mujer cada día, ¡estaría lloriqueando en el suelo sin moverse!

- Pero al menos lo haría sin chillar como un cerdo en el matadero. ¡Eres una zíngara! Actúa como tal, y supera el dolor - sentenció el Patriarca, mientras se sentaba en un taburete frente a ella.

- Di todo lo que quieras, pero esto es culpa tuya, Arnaldo. ¡Tuya! No tengo que parir solo a una, no. ¡Son mellizas!

Arnaldo sacó con parsimonia una larga pipa de sus oscuros ropajes y la encendió chasqueando los dedos. Después de una serie de cortas caladas, inspiró fuertemente y exhaló todo el humo sobre la mujer.

- Me perteneces. A cambio de juventud, de magia, de poder, sacrificaste muchas cosas. Ha llegado el momento de pagar, así que no oses recriminarme nada.

- Yo seduje al “pasivo” Rey Rodrigo por ti. Me volví su amante sólo por ti. ¡Mírame ahora! Mi cuerpo está al límite de sus fuerzas, probablemente ni sobreviva al parto. ¡Yo te maldigo, Arnaldo!

- ¡¿Osas maldecirme?! - la figura de Arnaldo se agrandó hasta ocupar la tienda en su totalidad. Ante la luz de la hoguera, las sombras se movían descontroladas, haciendo que el aterrorizado grupo de mujeres se amontonasen en una esquina mientras Kálaba ponía los brazos en jarras-. ¿Estás maldiciéndome a mí, el dador de todos tus dones? ¡Tú no hiciste nada! Sólo seguiste mis órdenes, tal y como te exigí que hicieses. Quizás has malinterpretado mi amabilidad, pero nunca has sido más que un peón. Uno de tantos. Ahora las que me interesan son las hijas del Rey Rodrigo. Petequia, la mayor, me parece demasiado recta, pero la hija pequeña, la tal Urraca, es muy prometedora. Ha llegado el momento de ir colocando nuevos peones en el tablero y deshacerse de los que me resultan inservibles.

La mujer le devolvió la mirada con los ojos desorbitados, intentando articular palabra. Justo cuando parecía que iba a romper a hablar, un terrible dolor le hizo arquear su espalda. Arnaldo volvió a sentarse, con su sombra, ahora inofensiva, proyectada en la pared. El pequeño grupo de mujeres volvió a afanarse alrededor de su figura, aunque con semblante preocupado.

Las cortinas de la tienda se apartaron para dar paso a un joven de andares nerviosos,

que miraba hacia aquel batiburrillo de actividad con gesto preocupado.

- Arnaldo...el parto... ¿Va bien? He oído muchos gritos fuera y debo decir que me dan un poco de miedo. El milagro de la vida es una magia que no alcanzo a comprender.

- No te preocupes, Alfrid. Se trata de una magia antigua que no necesita ser entendida

- le dijo con voz súbitamente paternal, palmeando su hombro con afecto- ¿Lograste completar el hechizo? ¿Están los porta-espejos listos?

- Sí, por supuesto. Ha sido todo un reto realizar el encantamiento, pero hice unas ligeras modificaciones en tu hechizo y todo fue mucho más sencillo - dijo con orgullo, mientras sacaba los dos objetos de su túnica-. Aunque me sigue preocupando el hecho de que sirva para capturar almas, podríamos haber usado otro tipo de energías...

Los ojos de Arnaldo repasaron velozmente los pequeños artefactos. Eran perfectos. Él jamás podría haber llegado a semejante nivel de perfección. Mojándose los labios, dirigió la más falsa de sus sonrisas al que sería el futuro Archimago y -tras una serie de trágicos sucesos-, su verdugo.

- Has aprendido... sorprendentemente rápido. No sé si me quedará mucho que enseñarte -dijo sibilantemente - Quizás deberíamos replantearnos tu entrenamiento...

Fue interrumpido por un grito desgarrador que podría haber levantado a muertos de sus tumbas, el último que proferiría jamás. Y tras unos segundos de silencio, dos fuertes llantos, cantando al unísono. Sin darse la vuelta, el Patriarca observó cómo un largo zarcillo de humo gris translúcido era atraído por los espejos hasta introducirse dentro, haciendo brillar la gema roja engarzada en su cubierta.

- Sí...-susurró Arnaldo- Sirvientes con vida eterna. Alimentados por las almas de los débiles, y con sangre real para gobernar para toda la eternidad.

Se giró hacia Alfrid, el cuál, ajeno a los porta-espejos, se había precipitado en brindar ayuda a la mujer, sin saber que era inútil. Era demasiado blando. Nunca sería un buen zíngaro. Era hora de seguir deshaciéndose de peones...

Anabella asió con fuerza el espejo y lo colocó entre sus pechos. Su cuerpo ganó en tonicidad, sus mejillas recobraron el color y su pelo brilló con fuerza. Sus ojos se pusieron en blanco, estremeciéndose de placer, mientras pedazos de almas seguían dando vueltas sin control en su interior, gritando de angustia para toda la eternidad.

Descendiente del más noble de los linajes. Hija de zíngaros y brujos. Poseedora de una vida eterna y de un porvenir sangriento y brillante en lo alto del Trono de Ámbar. Una Diosa del Placer en la tierra.

Pero Anabella no tenía prisa: pensaba disfrutar del camino, oh si, de disfrutarlo como el Titán manda. Y dando un paso, con los andares de una reina, volvió a introducirse en la fiesta en la que sus súbditos daban rienda a todos sus placeres.

83 - 83. El retorno de las viejas tradiciones

El sol del mediodía cubría de sombras las callejuelas de Instántalor. Los carteles de

comercios y tabernas crujían levemente, mecidos por el viento, llenando el fantasmagórico silencio de las calles.

Pero a lo lejos, un potente murmullo de fondo rebotó por entre los adoquines de la ciudad, atrayendo a los pocos despistados hacia la Plaza del Titán.

Rodeada por imponentes edificios -los más ricos de la urbe-, la plaza formaba una extensión de cientos de metros. Allí se encontraban todos los habitantes de Instántalor. Celebraban el Festival de la Cosecha, una fecha señalada en el calendario Calamburiano, en la que los hortelanos del Reino acudían a la capital para mostrar orgullosos sus más espectaculares hortalizas. En tiempos normales de paz, se trataba de una fiesta que llenaba los corazones de alegría, dado que se brindaba con abundante cerveza de patata, el brebaje secreto de los hortelanos.

Mas no eran tiempos de paz para el Reino de Calamburia, sino oscuros y malditos. Mientras, la Reina Dorna -último baluarte de la monarquía Calamburiana- se abrochaba su capa de ceremonias con cara pensativa. Asomada al balcón del palacete real, empezó a acumular fuerzas para la prueba que le deparaba el destino. Un ambiente tenso rodeaba toda la plaza, y a pesar de músicos, saltimbanquis, juglares y puestos ambulantes, el pueblo no estaba de humor para disfrutar. La Maldición de las Brujas había arruinado todas las cosechas, y los hortelanos habían acudido en masa, no a enorgullecerse de sus creaciones, sino buscando una reparación ante los Reyes.

- ¡Pueblo de Calamburia! - gritó la Reina desde lo alto de las gradas reales nada más llegar a ellas, un espacio reservado a la corte del Palacio de Ámbar-Es en estos momentos de oscuras maldiciones en los que debemos permanecer unidos. No podemos permitir que las Brujas nos separen. ¡Disfrutad de las fiestas y transmitamos

nuestra energía a la tierra de nuestro señor el Titán!

Murmullos iracundos recorrieron la plaza, mientras los hortelanos se miraban de reojo. Una de ellos tomó la delantera, y mirando hacia arriba, se encaró hacia su monarca. Se trataba de Rosi Sacapán, que la encaró con un ceño muy fruncido, al tiempo que mostraba una patata raquítica.

- ¡Mire usted, mi reina! ¡Mire cómo están nuestras patatas! ¡No nos queda nada! Las Brujas han arruinado todas las cosechas, ¿y que nos ofrece a cambio? ¡Palabras complicadas, pero sin sustancia! Y además, ¡no encuentro a mi Griffio!

- Debemos seguir luchando para acumular más energía y despertar a nuestro Dios. Es la única manera de conseguirlo - contestó solemne Dorna.

- ¡Bah! Eso no está sirviendo de nada. Me niego a participar en vuestras peleillas de mequetrefes. Nos estáis timando, ricachones. ¡Queréis que sigamos peleando en la Arboleda para que no pensemos en lo que está pasando! Yo lo sé, que soy mu listo. ¿Dónde está el Rey Comosu, eh?

Los murmullos enfurecidos se convirtieron en gritos y exigencias. La palabra "Comosu" se extendió como la pólvora, recordando a todos los Calamburianos que llevaban meses sin ver a su Rey.

- ¡El Rey está desaparecido!- trató de gritar Dorna por encima del bullicio -¡Tengo a mis mejores rastreadores buscándolo!

- ¡Todo ha ido mal desde que llegaron los Salvajes! - gritó una voz.

- ¡Sí! ¿Qué habéis hecho con nuestro rey? - se unió otra

- ¡Seguro que todo es obra de su compañero, el chamán! ¡Es un golpe de estado! -
apuntilló una tercera.

- ¡No nos podemos fiar de ellos! ¡No son de aquí! ¿Dónde está el Rey Rodrigo?

Los gritos se volvieron tumulto. “¡Fuera Salvajes!”, se escuchaba y, al poco, un torrente de hortalizas raquílicas fue arrojado sobre la corte de Calamburia. La guardia del Rey avanzó hasta tomar posiciones defensivas. Por entre los callejones apareció un contingente de Salvajes dispuestos a disolver la multitud por la fuerza.

El destino de Calamburia estaba a punto de romperse; la Maldición de las Brujas iba a lograr su objetivo: dividir a todo el Reino y hundirlo en el Caos y la anarquía.

Entonces una fanfarria resonó por todo el lugar, acallando gritos e insultos, obligando a cada una de las cabezas a girarse y mirar hacia la calle principal. Se trataba de una pequeña comitiva, en la que numerosas trompetas precedían un recargado carruaje. Por instinto, la muchedumbre se fue abriendo, presa de una súbita curiosidad al reconocer los símbolos del blasón, hasta que el carruaje se detuvo a los pies de la Grada Real.

Un silencio tenso e incómodo recorrió la plaza. En cualquier momento, la violencia podía volver a estallar, como un peligroso volcán latente. Con suma parsimonia, el

conductor del carruaje se bajó y abrió la puerta del vehículo. Con cuidado e infinita elegancia, una figura bajó con gracilidad, apoyándose en el conductor, el cual se había agachado hasta tal punto que su frente casi rozaba el suelo.

La figura, una amable anciana vestida con lujosos ropajes, miró a su alrededor con una afable sonrisa. Tras unos segundos empezó a hablar con una voz que, a pesar de su edad, resonó por toda la plaza con la confianza de alguien cuyas órdenes siempre son obedecidas.

- Vaya, vaya. Me ausento un tiempo y mira el lío que casi se monta. Eso no está bien, no, no no.

La figura empezó a ascender por las escaleras lenta y delicadamente. A su paso, saludaba a alguno de los nobles con la cabeza, e incluso les dedicaba otra de sus maternas sonrisas. El desconcierto se extendió por entre los asistentes frente tan curioso espectáculo: aunque no pudiesen creerlo, se trataba de la Reina Madre, quien todos creían recluida, alejada para siempre de los asuntos mundanos.

En medio del silencio, Sancha III, madre de Urraca y Petequia, se colocó junto a Dorna, agarrándose con naturalidad a su brazo. Tras mostrar otra sonrisa que resumaba amabilidad, se dirigió hacia el pueblo de Calamburia.

- ¡Calamburianos! Son tiempos aciagos para nuestra tierra, sí. Pero no temáis por vuestro destino: ante los tiempos de crisis, el noble linaje de los Sancha siempre ha acudido para defender a los suyos. Y mientras yo respire, no voy a dejar que esas

Brujas se salgan con la suya. Además, no hay que perder la esperanza, ya que la Reina Dorna lleva en su interior al heredero del Rey Comosu, y con él, el favor del Titán. ¿No es cierto, querida?

Toda la plaza contuvo la respiración de pura sorpresa. ¿Un heredero? ¿Acaso había una ligera esperanza de que todo continuase como siempre?

Dorna respondió con gesto torvo a su abuela política. La amable ancianita le devolvió una mirada de acero que brillaba como un fuego encendido, junto a una medio sonrisa que bien podría haber sido de desprecio.

- Sí. Podría ser cierto lo que dices. Ya llevo dos lunas sangrientas de retraso. Lo que no sé es cómo te has podido enterar- dijo entrecerrando los ojos.

-¡Ah, querida! Una abuela cariñosa lo sabe todo sobre sus pequeños. Y de ahora en adelante, voy a encargarme de esta familia... personalmente- sentenció bajando la voz hasta un sibilino susurro.

Acto seguido la obligó a dar un paso hacia delante, asiéndola firmemente por el brazo, y se dirigió al aturdido pueblo de Calamburia:

-¡Es hora de apartar nuestras rencillas y apoyarnos los unos a los otros! Aguantad, nobles calamburianos, y no os preocupéis: los monarcas de este pueblo siguen siendo fuertes, y os guiaremos hacia un dorado amanecer que nos sacará de esta Maldición.

Tras un breve silencio, poco a poco, empezaron a sonar vítores aquí y allá, hasta que fueron contagiándose a toda la turba. La Reina Madre era un símbolo de estabilidad, un recuerdo de gloriosos tiempos llenos de paz, al que se agarraron con desesperación los testigos de la plaza.

Sólo Dorna sabía el precio que iban a pagar por esta mano salvadora, lo notaba en su brazo: la presa fría y brutal de una garra que sólo buscaba la ambición y el poder.

84 - 84. LA INVASIÓN DEL INFRAMUNDO I

-¡Vamos! ¡Necesitamos más energía!

Los gritos resonaban por toda la caverna, en las profundidades del Inframundo. Un grupo de pequeños Impromagos, compuestos por caras conocidas como Aruala, Stucco, Eliz, Roby y otros, trataban de lanzar oleadas de magia hacia una burbuja protectora gigante que aguantaba a duras penas. Tríos de Duendes, siempre compuestos por un Duende Mayor y dos más jóvenes, les daban apoyo lanzando chispas por los dedos y realizando cabriolas a su alrededor.

En medio de todo el batiburrillo de actividad, sobre una gran piedra plana, los cerebros de la invasión del inframundo estudiaban los posibles desenlaces a este épico enfrentamiento.

-¡Estamos en un buen lío! La burbuja esa rara no aguantará mucho más, y yo empiezo a estar cansada...- se quejó la Duende Eneris.

-La situación es ciertamente peliaguda. No sé cuánto tiempo más podrán aguantar mis pequeños duendes. Los Mayores hacen lo que pueden, pero tenemos a muchos aún recién creados sin ninguna experiencia – comentó meditabundo el Duende Mayor Fradil.

-Y Sirene no está aquí para ayudarnos... ¡ella sabría lo que hacer!- se quejó amargamente Eme, el Impromago.

Dándoles la espalda y mirando el techo de la gigantesca caverna en la que se hallaban, Penélope guardaba silencio, ajena a todas las quejas.

- Caballeros- espetó con tono autoritario, sin girar la cabeza -, hemos hecho una inversión y lo hemos apostado todo. Me temo que en el mundo de los negocios no hay vuelta atrás, así que sólo nos queda una cosa: seguir adelante.

Una descomunal explosión hizo temblar la burbuja protectora, que titiló y osciló como si de una frágil vela se tratase. Varios Duendes salieron despedidos por encima de la improvisada reunión, soltando chispas de colores.

- Mi señora, una retirada a tiempo quizás sea una opción inteligente. Si volvemos a la torre y consultamos el Libro de la Sabiduría, quizás...- comenzó Fradil

- ¡Silencio! No quiero oír más propuestas pesimistas. Quiero planes que hablen de victoria y de cargas heroicas. Y rapidito, que no tengo todo el día- dijo Penélope, girando hacia el atemorizado grupo -. ¿Es que no hay un héroe entre tanto ser mágico?

-Quizás yo pueda ayudarle, mi señora- dijo una profunda voz masculina.

El grupo entero se giró hacia el recién llegado. Se trataba de un hombre alto con bombín, vestido con un pantalón y casacas verdes.

-¿Cómo ha cruzado la burbuja de protección? ¡Es imposible!- gritó Eme, alarmado.

-No soy ajeno a vuestra magia, Impromagos. Y digamos que en mi estado, me es más fácil hacer ciertas cosas- repuso amablemente el recién llegado.

-¿Tiene alguna propuesta de negocio que hacerme, caballero?- preguntó con aparente indiferencia Penélope.

-Quiero ayudarles, mi señora. Mi nombre es Quasi, y pensaba pasar una eternidad lejos de los deberes mundanos, aquí abajo, pero me ha sido prohibido el descanso. Mi compañero Portero ha sido captado por la oscuridad. Por la amistad que nos unía, no puedo permitir dejarle caer al pozo de sombras en el que está sumido.

-¡Maravilloso! No sé a quién se refiere, pero si nuestros intereses comunes coinciden, alabado sea el Titán. Muy bien, ¿qué propone?- preguntó satisfecha la empresaria.

Antes de que Quasi pudiese contestar, una explosión aún más ensordecedora que la anterior hizo estremecerse toda la caverna, lanzando a todos los afectados al suelo. Varios Impromagos pasaron corriendo, huyendo de la lluvia de escombros y gritando despavoridos. La burbuja protectora tembló una última vez y se fue desvaneciendo poco a poco. El polvo de los escombros lo llenaba todo, y añadía más caos y confusión

a la escena.

A gritos, Duende Mayor Fradil consiguió reunir a varios supervivientes para formar algo parecido a un frente. De la polvareda empezaron a emerger figuras deformes e imposibles, rezumando oscuridad: Siervos del Inframundo. A la cabeza, caminaba con aire altanero Ventisca, el Avatar del Caos. Se detuvo orgullosamente ante el atemorizado grupo y gritó:

-¿Pensábais que podíais venir a nuestro Reino y marcharos de rositas? ¿Creéis que por que Kashiri esté desaparecida podéis hacer lo que os venga en gana? ¡Sufriréis una eternidad de tormento por vuestra desfachatez!- Y dio una furiosa patada en el suelo.

A su alrededor, las formas oscuras rugieron y bufaron mostrando hileras de dientes.

-¡Podemos colaborar! ¡Buscamos lo mismo, derrotar a las Brujas! ¡Sólo queremos el Orbe de la Resurrección!- gritó Penélope, sin dejarse amilanar.

-¡No necesitamos vuestra ayuda para conseguirlo! Y no permitiremos que invadáis nuestro hogar. ¿Acaso habéis olvidado que el Inframundo es el verdadero epicentro del Mal, y no esas viejas chocheantes con escoba? Yo os lo recordaré... ¡Y deseareis no haber pisado estas cuevas!

Ventisca empezó a absorber filas de sus sirvientes, que fueron aspirados de manera incontrolable hacia la palma de su mano abierta. La energía oscura fue tomando la forma de una enorme bola palpitante, que tras crecer hasta dos veces el tamaño de

una persona, fue arrojada hacia el grupo de confusos Impromagos. De la nada, un gigantesco sombrero de copa violeta cayó de las alturas y tapó al grupo, haciendo que la energía oscura se desparramase por su superficie, sin provocar daño alguno. Con un sonido parecido al de una burbuja al pincharse, el sombrero se encogió mágicamente hasta su tamaño normal. Duende Mayor Fradil recogió su sombrero y le quitó el polvo. Tras colocárselo con parsimonia, se encaró hacia los Sirvientes del Inframundo.

-La Torre de Eskuchain todavía tiene un par de cosas que decir al respecto. ¡No nos rendiremos!- gritó, mientras los Impromagos y Duendes supervivientes se apresuraban a formar a su lado.

-Sea pues. No os mataré limpiamente. ¡Haré que sufráis durante milenios en las profundidades del Inframundo!

Y así, lejos de la luz del sol, a varios kilómetros bajo tierra y sin ningún tipo de ayuda posible, el destino de Calamburia estaba a punto de verse sellado.

85 - 85. LA INVASIÓN DEL INFRAMUNDO II

-¡Están por todas partes! ¡Ya no sé cuántas de esas cosas negras he aplastado con mis botas!- exclamó la Duende Eneris, mientras observaba sus pies con asco.

-Está claro que esto no está funcionando. Deberíamos salir de esta cueva y buscar el Orbe de la Resurrección- comentó disgustada Penélope, como si no estuviese en el ojo

del huracán de una encarnizada batalla.

-Mi señora, propongo que nos escabullamos y lo busquemos por nuestra cuenta- declaró Quasi -. Necesitamos a alguien que distraiga a Ventisca para que pueda usar mis poderes telepáticos y descubrir dónde está la piedra. Quizás si...

Pero fue interrumpido por un cuerpo que cayó a sus pies. Se trataba de Duende Mayor Fradil, que había quedado inconsciente. Las carcajadas de Ventisca resonaron por el campo de batalla.

-¡Eme es muy bueno haciendo distracciones! Vamos Eme, ¡tú puedes!- le animó Eneris.

-¿Yo? Pero si... yo no sé hacer nada. ¡Todo me sale sin querer!- dijo tembloroso el Impromago.

-¿Pero y que pasaría si lo hicieses queriendo por una vez? ¡Si lo intentases muy fuerte! ¡Imagínate lo que podría pasar!- dijo la pequeña duende con los ojos brillantes.

-Es...es verdad. Nunca he intentado controlarlo. Tenía demasiado miedo. Pero todo esto me da mucho más miedo. No puedo huir siempre, todos confían en mí. Lo... lo voy a intentar.

De entre los confines del campo de batalla, Ventisca se acercó con paso tranquilo, mientras oleadas de magia oscura emanaban de sus manos. Duendes e Impromagos eran lanzados por los aires a su paso: resultaba imparable.

Eme se encaró ante ella, aún un poco encorvado por el miedo, pero agarrando su varita

con las dos manos.

- Voy a usar ese hechizo Sirene... espero no pasarme, ¡porque lo voy a intentar con todas mis fuerzas! - dijo con los dientes entrecerrados por la concentración, mientras Eneris convocaba a todos los Duendes disponibles para corear gritos de ánimo y de apoyo.

Los ojos de Eme se volvieron blancos y chispearon de poder

- Allá va....Lux....¡¡IGNIFER!!

La punta de la varita brilló con una fuerza cegadora y una lanza de luz surgió de ella, incandescente y luminosa como la explosión de incontables estrellas. Chocó como el tañido de una campana contra la figura de Ventisca, haciendo que esta se tambalease. Sus ojos oscuros se tiñeron de un breve pánico, haciendo que sus manos aspirasen más y más de sus malévolos súbditos para acumular más energía maligna. Contraatacó con fuerza, vomitando cúmulos de sombra contra el haz de luz, obligándola a retroceder palmo a palmo. Los Duendes empezaron a amontonarse detrás del Impromago, empujando su espalda y haciendo lo posible por mantenerlo firme. Sus compañeros alzaron sus varitas y reforzaron el haz de luz, parando el avance de la oscuridad.

Eme miró a su alrededor. Sintió las manos de los Duendes en su espalda. Vio como todos sus amigos y compañeros lo apoyaban con hechizos. Sintió que las esperanzas de todos lo volvían más fuerte y dejaba de tener miedo. Poco a poco, sus ojos fueron perdiendo el color blanco y recobraron su aspecto habitual. Ya no necesitaba la ayuda de su antiguo yo, el Archimago. Por primera vez se daba cuenta que todo ese poder había estado siempre a su alcance y que el miedo se lo había impedido ver. Era hora de

que fuese más, mucho más que el Archimago Theodus.

Gritando con todas sus fuerzas, dio un paso hacia la Guardiana del Inframundo. Los Impromagos corearon el nombre de Eme.

Dio otro. Los Duendes siguieron empujando mientras trataban de sostener sus sombreros.

Dio otro más. Todos los sirvientes eran aspirados por Ventisca, tratando en vano de parar el avance de la brillante luz.

Dio otro paso más. Pensó en Sirene, en lo orgullosa que estaría.

Y otro más. Pensó en todas las veces que tuvo miedo y no pudo hacer nada.

Y otro. Recordó que las Brujas estaban libres por su culpa, porque fue un cobarde y tuvo miedo.

Y entonces, echó a correr. Sin dejar de gritar, sin pararse a pensar, sólo buscando proteger a sus compañeros.

La Aiséa caída miró con los ojos desorbitados cómo cargaba hacia ella la mismísima esencia de la luz. Los Duendes salieron despedidos hacia atrás por el impulso mágico y los Impromagos corearon su nombre con aún más fuerza. Cuando chocaron ambos cuerpos, una gigantesca onda expansiva de luz y polvo recorrió toda la caverna, derribando y ensordeciendo a todos los presentes. Ya no quedaba ninguna criatura oscura, todas habían sido absorbidas por su maestra.

Una vez despejado el polvo y el humo, Penélope se acercó al cuerpo inmóvil de Ventisca, apartando con su paraguas los chispazos de energía que pululaban por el aire. El rostro de la Guardiana, al no estar contraído por el odio, se hallaba en paz. Se parecía a Brisa más que nunca.

La empresaria se giró hacia el montón de Duendes e Impromagos que trataba de incorporarse, y dirigiéndose a Quasi, preguntó:

-¿Y bien? ¿Es suficiente distracción o necesitas algo más?

86 - 86. LA INVASIÓN DEL INFRAMUNDO III

La mente de Ventisca era un caos de emociones que chocaban entre sí como ráfagas de una tormenta embravecida. Diferentes ventanales se abrían, permitiendo atisbar recuerdos perdidos de una ciudad en los cielos llena con bellas columnas. Otros, se abrían y mostraban las simas más oscuras de la desesperación, la muerte y el sufrimiento. Todo se entremezclaba sin control, evidenciado que faltaba una presencia que equilibrase todo, un contrapunto a la locura. Sin que nadie lo supiera, Ventisca estaba perdiendo poco a poco el control, porque ya no estaba completa. Brisa andaba libre y Ventisca prisionera de su propia locura. Pero no era esa la información que precisaba el visitante, ya que no era eso lo que buscaba. Hacía mucho tiempo, había amado a las dos mitades de la Aisea caída, pero ya no. Ante sus ojos apareció una pequeña cueva, en la que una caja incrustada en diamantes reposaba en un altar.

- Sé dónde está la piedra - dijo Quasi, abriendo los ojos, retirando la mano de la frente

de Ventisca -. Y no está lejos de aquí.

- Muy bien. Vayamos tú y yo, no creo que quede nada más amenazante por estas cuevas, por ahora - dijo Penélope -. Que los Impromagos cuiden de los suyos y atiendan a los heridos.

La pareja cruzó el campo de batalla. A su paso, grupos de Impromagos comentaban emocionados el hechizo de Eme, mientras los Duendes curaban a los heridos con sus ágiles dedos y una pizca de chispas curativas. En el centro, Duende Mayor Fradil y Eme descansaban en dos camastros, con las heridas curadas y un semblante satisfecho en el rostro.

Dejaron atrás la gigantesca cueva y se adentraron en las entrañas del Inframundo. Pasaron por túneles largo tiempo olvidados, donde almas en pena vagaban sin rumbo, buscando la salida a ese infierno que se ocultaba bajo la tierra de Calamburia. Vetas verdes recorrían sus paredes, mostrando cuan hondo había penetrado la Maldición de las Brujas, despertando el oscuro pensamiento de que quizás era demasiado tarde para solucionar este suceso.

Así, la pareja llegó al final de un túnel, donde las paredes se hallaban labradas con esculturas de cuerpos retorcidos que emergían de la tierra y ascendían hacia la luz del sol.

- Que diseño tan encantador. Tomo nota para alegrar mi cementerio - comentó distraída Penélope.

Se acercó a las paredes para estudiarlas más en detalle, pero súbitamente, las sombras cobraron forma y notó la punta de un cuchillo en su garganta.

- No se mueva, señora. ¡Y ni lo pienses siquiera, Portero! O esto acabará muy muy rápido - siseó la oscura sombra.

- Tú...deberías estar muerto - musitó Quasi.

- Lo estoy, al igual que tú, a pesar de tu supuesta inmortalidad. Pero por caprichos del destino, nos volvemos a encontrar.

- Caballeros, me alegro que esta pequeña reunión familiar se esté produciendo, pero preferiría no tener un cuchillo en mi garganta.

- Mi señora, no baje la guardia. Se trata de una de las personas más mortíferas de Calamburia, Garth el Zíngaro, la Sombra de Medianoche - dijo el Portero, mientras se ponía en guardia, listo para reaccionar ante cualquier movimiento de su enemigo.

- Quieto, Portero. Creo que podemos llegar a un trato. Sólo quiero la piedra para poder salir del Inframundo. Como tú, no estoy muerto, desde que morí, vago dando tumbos por estos túneles sin poder acceder al descanso eterno. Estoy rozando la locura. ¡Necesito sentir la luz del sol de nuevo sobre mi piel! - gritó descontrolado el zíngaro.

- ¿Y qué te ha impedido usar la piedra y salir de aquí?

- Lo he intentado un millón de veces, pero sólo un auténtico mortal puede abrir la caja. Y como entenderás, por aquí no suele haber muchos - rió peligrosamente Garth.

- Entiendo. Dado que mi vida es un bien valioso no solo para mí, sino para ambos, creo que debería apartar ese cuchillo de mi garganta, gracias - dijo Penélope, apartando suavemente el cuchillo con la punta del dedo.

La Sombra de Medianoche se apartó con un gesto brusco mientras, oteaba los flancos. Su estancia forzada en el Inframundo no parecía haberle sentado bien a su cordura, ya que miraba nerviosamente, con el flequillo caído y los hombros ligeramente encorvados. Quasi le observaba con el cuerpo relajado, pero todavía en actitud vigilante.

- ¡Mucho mejor así! Bueno, cada vez me veo acompañada por hombres más atractivos. Esta excursión está siendo todo un éxito. Muy bien, terminemos ya lo que hemos venido a hacer.

Juntos, entraron en la pequeña cueva, iluminada por temblorosas antorchas que conferían un aura sobrenatural a la escena. Las paredes se hallaban cubiertas de murales en donde se escenificaba la caída del Titán a la tierra, y cómo uno de sus ojos se separaba del cuerpo, aterrizando en un poblado de salvajes. Fue pasando de mano en mano, heredado por chamanes que acababan corrompidos por su poder. Finalmente, lo que parecía un grupo de sabios sellaba la piedra en un cofre decorado con diamantes y lo lanzaban a un profundo pozo sin fin.

Ajenos a este retazo de historia, el inusual trío subió por las escaleras hasta llegar al

altar que presidía la cueva. Los diamantes de la misteriosa caja brillaban como diminutas estrellas, reflejando las luces oscilantes de las antorchas. Penélope se acercó a la caja con parsimonia y accionó el pestillo ante los ávidos ojos de Garth y la cauta mirada de Quasi. Todos se asomaron para descubrir el contenido del cofre, anhelando poder tocar la tan ansiada piedra.

Pero no había nada.

- ¿Cómo? ¿Qué tipo de jugarreta es esta? ¿Os estáis riendo de mí? - gritó Garth, exaltado y con un brillo de locura.

- Calma, Zíngaro. Me temo que estoy tan disgustada como tú - dijo Penélope, chasqueando la lengua con desagrado.

- Pero...es imposible. La mente de Ventisca apuntaba hacia esta cueva. Ella pensaba que estaba aquí - dijo Quasi, todavía sin poder creérselo.

- Sólo hay una explicación posible, caballeros: alguien ha robado la Piedra sin que las Guardianas del Inframundo se enteren. Menuda faena.

- ¿Pero quién? ¿QUIÉN? - gritó desesperado Garth, mientras caía de rodillas.

El grito del zíngaro recorrió los pasillos rebotando por los diferentes túneles y deformándose hasta unirse a los lamentos que llenaban el Inframundo.

Lejos, muy lejos de ahí, se ubicaba una chabola destartada y vieja, llena de multitud de cachivaches y objetos de dudosa procedencia. La mugre y el oro se alternaban

creando un curioso caos, mezclando la riqueza y los desperdicios a partes iguales. Encima del catre, el más pícaro de todos los mercaderes y sin duda, el personaje con menos escrúpulos de toda Calamburia, dormía plácidamente en su enjuto camastro. El cuerpo de Banjuló, a veces sacudido por espasmos que le hacían soltar molestos ruiditos, se veía tenuemente iluminado por una luz rojiza. La luz provenía de una extraña piedra, posada sobre un fajo de documentos como un vulgar pisapapeles. En su interior, un ojo atento podía observar el paso de las eras, el secreto de la inmortalidad, la receta de la vida y de la muerte. Se trataba, sin duda, de la Piedra de la Resurrección.

87 - 87. EL ALMA DE LA TIERRA

Algas, desperdicios y todo tipo de restos putrefactos flotaban en las aguas de las marismas. Los arboles tapaban la luz del sol, creando un microclima de pegajosa humedad en la que una apestosa neblina dificultaba la visión. Largas y espesas lianas colgaban de las ramas como sudarios, entorpeciendo el paso de los escasos visitantes de esas envilecidas tierras.

Pero esta vez, no se trataba de un aventurero perdido o de un alma descarriada. Una barca dorada recorría con parsimonia la profundidad de las marismas. Su proa cortaba con eficacia las apestosas aguas. Hortelanos sudorosos la impulsaban usando los remos como pértigas. Sentada en un lujoso trono dorado, la Marquesa Zora Von Vondra miraba con desagrado a su alrededor, frunciendo la boca con asco. Dos forzudos Hortelanos la abanicaban rítmicamente, mientras se ocupaban en despejar las lianas a su paso.

La extraña comitiva fue abriéndose paso por las oscuras aguas de las marismas. Cada vez se adentraban más profundamente en el pantano, ahí donde ni siquiera las miserables criaturas se atrevían a pisar.

La barca se detuvo junto a un destartado muelle. Su fulgor dorado se hallaba un poco más apagado, debido a la mugre acumulada por su largo viaje. Zora bajó al muelle siempre vigilada atentamente por sus siervos, pero ella no les prestaba atención. Su mirada se encontraba fija en la mansión al final del muelle. Se trataba de una antigua casa, de varios cientos de años de edad. Sus grandes ventanas se hallaban tapiadas o rotas y faltaba una de las grandes columnas que coronaban la entrada. La casa parecía inhabitada, salvo por el hecho de que alrededor suyo, varias antorchas brillaban con una fantasmagórica luz violeta.

El grupo emprendió la marcha con la Marquesa a la cabeza, andando con firmeza y tratando de evitar el barro del camino. Fueron ascendiendo la leve colina, hasta llegar a las sombras de las gigantescas columnatas. Al plantarse frente a las puertas, estas se abrieron lentamente con un leve crujido, como por arte de magia. Zora puso los ojos en blanco y chasqueó la lengua con desagrado. Con largas zancadas, se adentró en la casa, seguida por su grupo de cada vez más temerosos hortelanos.

El interior de la casa también estaba hecho un auténtico desastre, pero velas de todos los tamaños, brillando con aquella inquietante luz violeta, iban indicando un camino hacia uno de las habitaciones. Se trataba de una sala de baile gigantesca, con un

agrietado suelo de mármol. Una ruinoso araña de cristal estaba medio colgada del techo, en peligroso equilibrio. Al fondo de la sala, un enorme sillón de espaldas frente a una chimenea proyectaba una larga sombra. Cientos de velas se acumulaban en las paredes y parecían llenar la oscuridad en vez de disiparla.

- ¡Llega tarde, señora Von Vondra! - dijo una voz desde el refugio de su gran sillón. Parecía estar divirtiéndose-.Supongo que estaba disfrutando de las vistas.

- Créeme Bakari, venir aquí es como tener que pisar la corte del Trono de Ambar: ambos oléis a cloaca.

- ¡Oh! ¡Pero para mí es un halago! Se pueden encontrar tantas cosas útiles en las cloacas... se sorprendería de saber lo que la gente tira.

- No he venido para tener una distendida charla, embustero.

- Duras palabras, querida. ¡Duras palabras! Espero que hayas cumplido tu parte del trato.

- Por supuesto. Los Von Vondra siempre cumplimos lo pactado - dijo ella, con furia contenida.

- ¡Eso tengo entendido querida! Eso tengo entendido - le respondió el otro con una risa entre dientes. Chasqueó los dedos y se dirigió a un lugar oscuro de la pared-. Ya sabes lo que tienes que hacer, William.

Lo que parecía una sombra inmóvil junto a la chimenea cobro vida y empezó a andar con pasos ortopédicos. Se dirigió con su extraño andar hacia Zora, con un brazo extendido de manera poco natural. La Marquesa retrocedió solo un paso, mostrando de nuevo una mueca de desagrado, con un extraño brillo de pesar en los ojos.

- ¿Crees que te puedes reír de mi haciéndome interactuar con este...monstruo? - preguntó, escupiendo las palabras con desprecio.

- ¡Por favor, querida! ¡Ambos somos socios! Hablar con William es como hablar conmigo.

La figura se detuvo frente a la mujer, con su brazo rígidamente extendido. Sus elegantes ropajes se hallaban mohosos y destrozados, como si hubiesen pasado casi cien años sobre el cuerpo de su portador. La cara de la figura se hallaba envuelta en sombras, pero se podía apreciar una palidez casi cadavérica en sus facciones.

- Padre. Siempre es un placer volver a ver a la familia - le dijo Zora suspirando, mientras le tendía un arrugado pergamino.

La figura ni se inmutó. Agarró el pergamino con fuerza, girándose torpemente y volviendo junto al sillón. Se lo tendió a la misteriosa persona que ahí se sentaba, la cual la cogió extendiendo una mano llena de anillos y abalorios.

- ¡Ah! Maravilloso. Me costará un tiempo descifrarlo y obtener los hechizos y salvoconductos necesarios, pero esto sin duda es un gran paso hacia adelante. Gírame, William, hazme el favor.

Lo que una vez fue William Von Vondra volvió el sillón hasta dejarlo de frente a la Marquesa. En él se sentaba una turbia figura, con sus ropas oscuras llenas de abalorios, calaveras y exóticos fetiches. Su cabeza estaba coronada con un sombrero de copa y su cara, tapada por una inquietante máscara con forma de una demoniaca calavera.

- Espero que esto signifique el final de la deuda que mi familia contrajo contigo, monstruo. Creo que es más que suficiente para saldarla de una vez por todas - dijo Zora, sin parpadear ante la figura de su interlocutor.

El desconocido rió con todas sus fuerzas, una risa estridente y entrecortada. Se interrumpió súbitamente, como si nunca hubiese ocurrido.

- Querida, vuestra familia ha disfrutado de muchos de mis favores. Y yo, el honorable Van Bakari los he dispensado con suma eficiencia. ¿Acaso tus tierras no siguen reluciendo con verdor en estos tiempos difíciles? ¿Acaso tu descendencia no goza de una antinatural salud? ¿Es posible que todos los posibles detractores y las familias de las víctimas de tu sobrina han sido acallados con la máxima celeridad....para siempre? - preguntó grandilocuente, agitando las manos y haciendo tintinear sus abalorios.

- Esto es chantaje. No es lo acordado. ¡Y no se chantajea a una Von Vondra! - siseó furiosa la Marquesa.

- Creeme, sé exactamente lo que hay que hacer con los Von Vondra. ¿Verdad socio? - dijo girándose hacia William-. Oh disculpa. Siempre se me olvida.

Sacó una cajita de ébano, la cual, al abrirla, mostró una perla que relucía con una luz

púrpura.

- Es cierto, Bakarís - dijo la figura con una voz sorprendentemente clara-. Los siento, hija mía. Los negocios son los negocios. Yo hice un pacto en su momento y sabía el precio. Tú también deberías saberlo.

- ¡Tú ya no eres un Von Vondra! ¡Eres un monstruo de la naturaleza! ¡Eres una aberración! ¡Eres...! - empezó a gritar Zora, perdiendo el control por primera vez.

- ¡BASTA! - gritó Van Bakari, cerrando la cajita de golpe y haciendo que todos los temerosos sirvientes de la Marquesa salieran corriendo en desbandada hacia la salida de la mansión-. No tengo tiempo para riñas familiares. Por eso tengo a toda mi familia colgando del cuello. ¡Já!

Volvió a reírse con histéricas carcajadas mientras las velas titilaban tenuemente y la Marquesa era dolorosamente consciente de lo sola que se hallaba en ese momento.

- Estoy de buen humor - afirmó Bakari-. Por lo que te prometo una cosa, Zora: pronto no necesitaré tus servicios. Pronto dejaré de rebajarme a buscar migajas en las cloacas. Pronto dejaré de mendigar por las almas de los poderosos. Mi objetivo es algo mucho más grande, mucho más que el alma de un héroe o la de un rey. Mi próximo objetivo es el alma de la tierra misma.

- Estás diciendo...¿qué quieres robarle el alma al Titán? - susurró con los ojos abiertos Zora Von Vondra.

Como un maestro de ceremonias, Bakari se incorporó de un salto y empezó a gesticular con grandes aspavientos.

- ¡Já! Eso es poco ambicioso. Voy a por más, mucho más. Quiero la esencia de lo que existía antes del Titán. Antes que el Dragón. Lo quiero todo. Gracias a este pergamino, lograré adentrarme en el Templo de los Elementos y obtendré el alma de las fuerzas más primitivas de Calamburia. La fuerza de los cuatro elementos. ¡La misma esencia de la creación! Y seré... ¡IMPARABLE!

Empezó a girar y saltar sobre sí mismo mientras las velas se agitaban y caían a su alrededor sin apagarse ni empezar incendio alguno. Las carcajadas recorrieron los pasillos de la mansión saliendo por las ventanas, hasta rebotar por las copas de los árboles muertos, recorrer las lianas moribundas y hundirse en las putrefactas aguas de las marismas.

88 - 88. UN REGALO DIGNO DE UN PRÍNCIPE I

La Reina Dorna miraba a su alrededor con ceño fruncido, como si pudiese taladrar los árboles de bosque con su mirada. A su alrededor, una partida de guardias del Palacio de Ámbar descansaban ociosos, tratando de pasar el tiempo como podían.

-¡Guardias! ¿A qué se debe esta impuntualidad? ¿Dónde está Drawest? ¿Y ese mequetrefe de Finnegan? Una Reina no puede perder el tiempo de esta manera -gruñó peligrosamente la Salvaje

-No lo sé mi señora. Ha dicho que era la tarea de un héroe explorar los alrededores y no ha vuelto desde entonces -contestó un nervioso guardia.

Dorna suspiró con desagrado. Su plan para reunirse con aquel pícaro estaba resultando ser mucho menos provechoso de lo que pensaba en un principio. Sus opciones empezaban a agotarse y ya solo le quedaba las medidas desesperadas. Alguien tenía que hacer algo contra las Bruja, algo contundente.

-Como tenga que esperar un minuto más, empezaré a cortar cabezas, como hacía en sus tiempos de cordura mi querido marido, el Rey Comosu -sentenció la Reina.

De pronto, un grito surgió de entre los árboles. Una figura se acercó trastabillando hacia el pequeño grupo: se trataba de Sir Finnegan, cuya frente sudorosa y respiración agitada denotaba una extraña urgencia en un personaje tan tranquilo.

-¡Mi reina! -chilló con un timbre ridículamente agudo- ¡Las brujas! ¡Ellas.....!

En el mismo instante, unas macabras risotadas sonaron por todo el claro, disipando el último rayo de luz que se retiró junto al sol detrás de las Montañas Rocosas. Una espesa neblina empezó a surgir de la nada y envolvió la arboleda como una pesada mortaja. Las sombras de los árboles parecieron convertirse en gigantes despiadados, provocando que todos los guardias se girasen desesperadamente hacia la reina en busca de apoyo y seguridad.

Más la reina tenía otras preocupaciones en mente que la seguridad de su pueblo, ya

que enfrente suya, entre las raíces nudosas de los arboles, la niebla empezó a tomar la forma cruel y despiadada de Aurobinda y Defendra, escoltadas por Kálaba, que ostentaba una pequeña sonrisa de suficiencia.

- Vaya, qué inocente e inusitado encuentro. Somos muy afortunadas, hermana - dijo sonriendo Aurobinda.

- Ah...esto es mejor que en mis sueños, hermana. Y eso que mis sueños ya son fantásticos - le respondió relamiéndose Defendra.

- ¿A quién pensáis que vais a amedrentar con esa entrada triunfal? Hace falta mucho más para impresionar a una auténtica Hija de la Tierra - dijo Dorna, tensando la mandíbula. A su alrededor, los guardias empuñaron temblorosamente sus armas, apuntando a las Brujas sin mucha convicción.

- Querida, nos conocemos desde hace tanto tiempo ya... - dijo maliciosamente Kálaba-. Hemos oído que últimamente estás hablando con mucha gente problemática. Pero eso no es lo que nos atañe ahora mismo; sólo hemos venido a felicitarte por tu hijo aún no nacido. Yo he traído a muchos a este mundo, y créeme, es toda una experiencia.

- ¡Y queríamos dar un regalo! Por el bien de la monarquía de Calamburia. Tengo entendido que es una nueva pieza clave en la estabilidad del Reino. Sería una pena que le ocurriese algo - dijo con voz peligrosa Aurobinda.

- ¿A qué sabrán los sueños de esa criatura? Quiero devorarlos - aportó Defendra con

voz distraída.

- ¡Mi señora, no se deje engañar! Han dispersado a todos los campeones que se iban a reunir hoy en nuestra reunión secreta. ¡Sólo quedo yo! Iban a desterrarme al Titán sabe dónde, pero Drawest se interpuso y me salvó. ¡Pero ahora está muerto! ¡Por mi culpa! ¡Soy una vergüenza de caballero, mis gestas nunca serán recordadas! - lloró Finnegan mientras se agarraba al dobladillo de la capa de Dorna.

Las brujas se echaron a reír mientras los guardias cargaban contra ellas, pero los iban apartando con simples movimientos de las palmas de las manos. Los pobres mortales volaban por los aires como muñecos, estampándose contra los árboles.

- Ya no existen los modales. ¡Si sólo queremos dar un regalo! - gritó Kálaba mientras iba acortando distancias con Dorna.

- Oh oh...esto no es nada bueno - gimió Finnegan.

Dorna miró a su alrededor pero entendió que no iba a recibir ayuda de aquel joven petimetre. Apretando fuerte los dientes, tiró de su collar de piedras y amuletos y se lo arrancó del cuello. Acto seguido, se rajó la palma de la mano con una de esas piedras y frotó vigorosamente el collar entre ambas palmas, empapándolo todo con sangre.

- Una Salvaje jamás está indefensa. La tierra, el cuerpo del Titán, siempre me protege. Corugan me entregó este amuleto para casos de emergencia. ¡Sufrid la ira de los salvajes!

De un fluido movimiento, Dorna aplastó el collar contra el suelo con la palma de su

mano. Al impactar, el suelo empezó a temblar y las piedras del claro fueron arrancadas del suelo con una fuerza invisible e implacable. Emergían de la tierra con pequeñas explosiones de polvo y musgo, girando las unas sobre otras hasta formar una figura vagamente humanoide de varios metros de alto. La criatura no tenía cara, pero de alguna manera se giró encarando a sus enemigas.

Unos tímidos vítores emergieron entre los guardias supervivientes ante la aparición de un guardián de piedra. Kálaba retrocedió unos pasos, inclinando la cabeza hacia arriba y calculando fríamente sus posibilidades.

- Ah, pelea de mascotas. Siempre he preferido ver a otros pelear por mí. ¡Me recuerda a los campeonatos de nuestros tiempos mozos, en la torre de Scuchaín! Acércate, hermana - dijo Aurobinda dando una palmada de entusiasmo.

- ¿Pero no usaremos las mismas mascotas que en esa época verdad? - dijo Defendra con un brillo ávido en los ojos -. Quiero llamar al amiguito que nos hicimos en aquella dimensión cuando estuvimos atrapadas.

Aurobinda asintió con la cabeza y ambas se agarraron de las manos y comenzaron a salmodiar en una lengua maldita. El aire a su alrededor osciló como si la temperatura hubiese aumentado drásticamente. Una especie de nube oscura empezó a surgir de las bocas de ambas brujas, dando vueltas sobre sí, expandiéndose y ensanchándose hacia el firmamento como un horrible humo corrosivo. Se fue definiendo hasta tomar la forma de un repulsivo lagarto con correosas alas descomunales. La criatura cayó pesadamente, hundiendo sus garras en la tierra y saboreando el aire con rápidos movimientos de su bífida lengua. Sus malignos ojos negros se fijaron en su pétreo contrincante y ambos cargaron el uno contra el otro mientras Defendra aplaudía

alegremente.

El choque fue brutal y dejó a ambas criaturas enzarzadas en un dantesco abrazo. La criatura alada trataba de empujar con todas sus fuerzas, batiendo sus alas correosas para derribar a su oponente, pero era como tratar de empujar una montaña. El guardián levantó un brazo y encajó un descomunal puñetazo contra la cabeza de la criatura, lanzándola contra el suelo. El lagarto escamoso cayó pesadamente pero se revolvió con una rapidez espeluznante y escupió un chorro de ácido que destrozó uno de los hombros del guardián. Acto seguido, ambas criaturas volvieron a atacar, ajenas ya a sus dueños, a la Arboleda o cualquiera que se interpusiese en su camino.

Dorna sacó los dientes y miró amenazadora a Kálaba, empuñando su cayado. La Zíngara entrecerró los ojos, viendo que no iba a contar con la ayuda de las brujas para esto.

Sir Fineggan miraba nerviosamente a su alrededor, pensando en qué es lo que haría un verdadero caballero en una situación como esta y dijo susurrando:

-Que alguien me ayude...

CONTINUARÁ...

89 - 89. UN REGALO DIGNO DE UN PRÍNCIPE II

Kálaba amagó un golpe con una de sus peligrosas dagas y esquivó rápidamente el contragolpe brutal de Dorna. La Salvaje arremetía con todas sus fuerzas, moviendo su

cayado en complejos molinetes, manteniendo siempre las dagas lejos de su cuerpo e impidiendo que la Zíngara completase ningún hechizo.

- Por eso los sureños sois tan... ¡Débiles! - resolló Dorna mientras combatía con saña -. Confiáis demasiado en la magia. Nunca sobreviviríais a un invierno en las montañas rocosas.

Kálaba no respondió a la provocación y siguió defendiéndose de los golpes mirando hacia las sombras de los árboles, buscando algún tipo de respuesta en ellos. A sus espaldas, gigante y lagarto seguían intercambiando titánicos golpes que hacían retumbar todo el claro. De pronto, la cara de la Zíngara se iluminó con una malévola sonrisa.

- Los Zíngaros no necesitamos fuerza o habilidad, porque nunca estamos solos - sentenció Kálaba.

Dorna sintió un escalofrío en su espalda y se giró rápidamente para detener un golpe de espada corta de un Zíngaro que había surgido aparentemente de la nada. Se hallaba rodeada de otros dos más, por lo que realizó un barrido espectacular a su alrededor para ganar un poco de espacio. Estaba totalmente acorralada.

- Sucias víboras traicioneras - escupió Dorna con desprecio.

- ¡Estas sucias víboras van a acabar con tu vida!

- ¡Yo lo impediré! ¡Atrás, mi señora! - dijo Sir Finnegan, colocándose entre ambos-. El pánico me tiene prácticamente paralizado, pero cuando una damisela está en peligro, ¡no hay nada que pueda interponerse entre mí y la gloria!

Dorna puso los ojos en blanco y calculó qué ángulos le permitían usar al joven como escudo humano. Kálaba resopló con sorna y empezó a mascullar un hechizo mientras agitaba las manos.

- Oh, mequetrefe, acabas de ganarte una muerte entre terribles sufrimientos - masculló Kálaba. Terminó el hechizo y apuntó hacia su víctima, soltando un chorro de energía verde. En el último instante, Sir Finnegan, encogido patéticamente a la espera de su muerte, fue empujado por una figura que encajó de lleno el hechizo. Cayó al suelo, muerta y humeante mientras los Zíngaros reían con malignidad.

- ¡Cuánta gente está deseosa de morir hoy! Habrá regalos para todos, sin duda - dijo Kálaba mientras se preparaba para lanzar un nuevo hechizo.

- Ay. Esto mañana va a ser peor que una resaca de vino de Sangre de Titán- dijo quejumbrosa la irreconocible figura del suelo.

Como uno solo, todos los presentes miraron con incredulidad a la persona que se iba incorporando trabajosamente del suelo. Su cuerpo empezó a brillar con un leve fulgor dorado que fue sanando todas las quemaduras y devolviendo la ropa a su estado original. Finalmente, Drawets giró el cuello hacia los lados haciendo crujir sus vértebras.

- ¡Tú! ¡Deberías estar muerto... dos veces! - exclamó incrédula Kálaba.

- Ah. ¿No lo sabes? - dijo Drawets mientras pateaba el suelo para comprobar que las piernas estaban en orden - El Titán me convocó para presentar todos los partidos de improvisación de Calamburia. No puedo morir mientras quede un partido por presentar, y por las barbas del Archimago, lo he intentado con muchas fuerzas. ¡No hay manera!

El silencio invadió al grupo. Un pedazo de piedra cayó cerca, sobresaltándolos a todos y sacándolos de su estado de estupor. Ellos se habían detenido, pero las criaturas seguían intercambiando feroces golpes.

- Generalmente no suelo implicarme en estas cosas. Pero he tenido que declinar numerosas ofertas indecentes para presentarme a esta reunión. Y habéis intentado matarme. Dos veces - dijo con una mirada peligrosa a Kálaba, mientras sacaba una daga de su cinto -. Y nadie, me oyes, ¡nadie! le roba el protagonismo a Drawets, ¡pícaro entre los picaros!

Tras decir eso, se abalanzó sobre los Zíngaros y se enzarzaron en un cruel combate cuerpo a cuerpo. Dorna aprovechó el caos para cargar sobre Kálaba, haciéndola retroceder para que no pudiesen ayudar a sus subordinados. Sir Finnegan retiró las manos de su cabeza y descubrió que aún seguía vivo y que decididamente, ser un heroico caballero era un tanto estresante. Escuchó un grito entre los árboles y vio a Katurian, el inventor, subido a una de las ramas más altas con un extraño aparato.

- ¡Katurian! ¡Has vuelto! - gritó emocionado.

- ¡Así es! Esas brujas no van a arruinar mi día, no señor. Tuve que ir a coger un inventillo que quizás nos pueda ser útil. Lo dejé cargándose bajo una tormenta pero no sé qué tal funcionará. ¡Nunca lo he probado! - gritó entusiasmado mientras apuntaba con el alargado y extraño aparato hacia las Brujas, que seguían mirando entusiasmadas el combate titánico del centro del claro. Sin previo aviso, disparó una brutal ráfaga de energía eléctrica como si de rayos tormentosos se tratase, impactando aleatoriamente alrededor de las dos hermanas.

- ¡Funciona! ¡Eureka! No me esperaba este resultado, la energía eléctrica es fascinante aunque un tanto aleatoria - gritó Katurian dando saltitos de emoción que amenazaban su precario equilibrio sobre la rama -. Me pregunto qué pasará si trato de enviar varios a la vez.

Un racimo de rayos se precipitó sobre ambas brujas, que empezaron a desviarlos con furiosos gestos de la mano. Trataban de contraatacar, pero la maquina era inagotable y seguía escupiendo rayos sin ningún tipo de control ni puntería, pero suponía una amenaza que no podían desestimar.

- Oh, hermana. Ya no me estoy divirtiendo. Me aburro, vámonos ya de aquí - dijo con voz somnolienta Defendra mientras desviaba los rayos que más se acercaban a ella.

- De acuerdo. Pero no nos olvidemos de nuestro regalo. Cúbreme, hermana.

Aurobinda fue presa de terribles arcadas que la hicieron encogerse y derrumbarse. Los sonidos guturales eran horrendos, hasta que finalmente expulsó una pequeña y

alargada serpiente negra. En cuanto tocó el suelo, la serpiente empezó a deslizarse con una rapidez espeluznante hacia el campo de batalla. Pasó entre la hierba quemada y pisoteada de la Arboleda. Serpenteó con agilidad entre las piernas del gigante de piedra. Esquivó Drawets y sus contrincantes y rodeó el cuerpo tembloroso de Sir Finnegan, hasta llegar a la pierna de Dorna, mordiéndola con maligna avidez.

El grito de Dorna fue desgarrador. Aplastó la serpiente con su cayado pero sintió como sus fuerzas se esfumaban y se quedaba paralizada en el acto, dejando caer su cayado. Kálaba aprovechó la ocasión y se abalanzó sobre la Reina de Calamburia, posando su mano en su vientre.

- Este será nuestro regalo, oh mi reina. No deseamos tu muerte, eres demasiado útil viva. Ahora la luz que portas en tu interior, el futuro de Calamburia, está maldito. Crecerá sano y fuerte, pero nunca jamás podrá tomar la decisión correcta. Está condenado a seguir propagando el caos y el descontrol, y lo mejor de todo, es que lo hará siempre desde la mejor de las intenciones.

La mano de Kálaba palpitó con una energía verdosa y produjo una serie de espasmos incontrolados en el cuerpo de Dorna, haciéndola caer como un fardo.

- Bueno, vámonos de aquí. Creo que nadie ha llegado a escuchar eso -dijo Defendra tirando de su manga-. Ya se darán cuenta cuando nazca. ¡Vamos a cazar algún Duende para entretenernos!

Entre risas, sus formas empezaron a difuminarse y a girar creando un oscuro vórtice. El vórtice succionó la figura de Kálaba, que se despidió de sus contrincantes con una sonrisa de suficiencia y victoria, cerrándose sobre sí mismo. Los Zíngaros dieron un

salto hacia atrás, lanzaron una especie de nube de humo que extrajeron de unos sacos que colgaban de sus caderas y desaparecieron. La criatura escamosa miró hacia el cielo y batió sus alas furiosamente para elevarse entre rugidos y desaparecer por entre las copas de los árboles. Una extraña calma invadió el claro, como después de una tormenta, dejando al guardián de piedra inmóvil a la espera de nuevos peligros. Sir Finnegan trataba de despertar a su Reina, pero poco sabían que el despertar de Dorna no iba a traer más que tristeza y miseria a Calamburia.

¿Es que la maligna influencia de las Brujas nunca iba a tener fin?

90 - 90. LOS SEÑORES DEL VACÍO

Muchos calamburianos se lamentan pensando en los aciagos tiempos en los que viven. Mas si supieran cómo eran los oscuros tiempos antiguos, enmudecerían de inmediato y mirarían su jarra de cerveza con cara de pánico y desearían no haberlo sabido jamás.

Hubo una época salvaje y animal donde no existían las leyes ni criaturas como el Titán o el Dragón. La vida bullía sin control, como un caldo de cultivo borbotante que creaba criaturas y las exterminaba sin ningún tipo de orden ni de compasión. Los elementos campaban a sus anchas, cambiando el mundo a su aleatorio antojo. Fuego, Aire, Tierra y Agua, todos ellos en equilibrio en una intrincada armonía que convirtió el caos del vacío en una tierra rica y fértil y con un propósito.

Nadie sabe de dónde vienen ni si tienen realmente consciencia. Hace mucho que duermen latentes, deseando que no se les molesten. Su hogar es de donde provienen, el vacío inconmensurable que llena los huecos entre las estrellas.

Pero, por una vez, ese vacío estaba siendo ocupado por una solitaria figura. Se trataba de una muchacha con un aire sereno y elegante, cubierta de largos ropajes. Parecía una sacerdotisa. Flotaba en el vacío como una titilante y frágil vela, pero no había debilidad en la seguridad de su mirada.

- ¡Heme aquí, Señores del Vacío! ¡Mostraos ante mí y superad mi desafío! - gritó Naisha.

Su voz rebotó por el vacío, haciendo que las estrellas titilasen. De pronto, una de ellas brilló con aún más fuerza y empezó a crecer y acercarse a la joven. Se trataba de una gigantesca bola incandescente de fuego y magma.

Naisha pareció ignorar el insoportable calor que la rodeaba y cerró los ojos mientras realizaba rápidos gestos con las manos en una secuencia imposible de seguir. Los abrió de golpe e impulsó de sus manos un torrencial chorro de agua que se ensanchó y serpenteó por el aire hasta chocar con la estrella, causando una nube expansiva de vapor que amenazaba con quemarla viva.

En ese mismo instante, conjuró un fuerte viento que le hizo esquivar un rayo que iba prácticamente a la velocidad de la luz. Al hacerlo, se propulsó directamente hacia una lluvia de asteroides congelados con amenazantes aristas. Girando sobre sí misma, unas alas de fuego se formaron a su espalda y le hicieron volar como un cometa, deshaciendo todos los pedazos de hielos en su camino.

El vacío entero parecía estar tratando de exterminarla, pero ella era elusiva como el agua, resistente como la tierra, ágil como el viento y explosiva como el mismísimo fuego. Esquivaba estrellas incandescentes, planetas, meteoritos, la totalidad del cosmos. Explotaba satélites, congelaba los proyectiles, llenaba el vacío con rayos de poder inconmensurable.

El vacío ya no era tal, estaba lleno de energía primaria, una energía antigua y poderosa.

De pronto, todas las energías parecieron retirarse para acumularse y entremezclarse entre ellas. El vacío entero fue succionado y las estrellas se apagaron. En el centro del universo se concentraba una energía de tamaño inconcebible. Una bola de fuego, entremezclada con aros de agua, rayos eléctricos y asteroides del tamaño de pequeñas galaxias que giraban sin control. Todo ello fue cogiendo velocidad y se precipitó sobre la minúscula forma de Naisha. Era como ver las olas tragarse una piedra. Como un grano de arena contra una montaña. Como una hormiga contra el más grande de los gigantes. Era imposible.

Naisha tocó su frente y empezó a gesticular rápidamente con su otra mano. Los cuatro elementos giraron en espirales alrededor de su mano hasta crear una figura con forma humana. Ya no eran energías descontroladas, tenían un propósito. Mitad humano, mitad energía ancestral: se trataba de Nimai, el guardián personal de Naisha. Ambos se miraron con calma a los ojos, se agarraron de las manos y encararon la descomunal amenaza.

Abriendo los brazos, empezaron a entonar un mantra repetitivo y rítmico que hizo relucir sus cuerpos ligeramente. No hicieron nada más que entonar y recibir el fin de

sus vidas con los brazos abiertos.

La colisión fue imperceptible, eran una mota de polvo en el firmamento. Pero de pronto, la gigantesca bola de energía empezó a ser recorrida por espasmos, como si la realidad se fuese deformando. Poco a poco, fue reduciéndose como de un globo deshinchándose se tratase, mientras meteoritos, chorros de agua y electricidad salían despedidos por los aires. La totalidad de la energía primitiva del cosmos fue absorbida por ambas figuras, que seguían repitiendo monótonamente el mantra hipnótico.

Finalmente, el silencio. Nada quedaba ya en el vacío, salvo nuestros dos visitantes. Los ojos de Naisha relucían de poder y en ellos se podía ver todas las energías que componen la vida, luchando entre sí, pero en precario equilibrio.

– Renovamos nuestro pacto una vez más, Sacerdotisa de los Elementos – dijeron cuatro voces provenientes de ningún sitio en concreto, al unísono-. Has superado todas las renovaciones del pacto hasta ahora, pero pronto se acerca la más dura de las pruebas.

Naisha frunció el ceño extrañada. Esta inesperada declaración se salía de todos los protocolos del ritual.

-- ¿A qué os referís, Señores del Vacío?

– No sabemos cuándo pasará, el tiempo no existe para nosotros. Pero nuestra misma esencia peligra. Cumple tu promesa, Sacerdotisa, honra tu pacto y salvaguarda la esencia del universo a cualquier precio.

El vacío en el que se hallaban empezó a girar de forma violenta, un huracán en el que ambos protectores se vieron inmersos y que no cesó hasta que abrieron los ojos.

La Sala del Apeiron, el núcleo central y más recóndito del Templo de los Elementos, estaba iluminado por una cálida penumbra. Naisha, Protectora de los Elementos se hallaba sentada en el centro con las piernas cruzadas en estado de meditación. A su alrededor, las cuatro esencias de los elementos descansaban en sus altares, reluciendo cada una con su color, unidas por líneas de poder que recorrían el suelo y que convergían todas donde meditaba la joven.

Sus ojos recorrieron los murales del templo que mostraban la historia de generaciones de Protectores que había realizado periódicamente el Pacto. Se trataba de un ritual en el que se renovaba los votos de protección y servidumbre para los Señores del Vacío, los cuatro elementos que componen la vida.

- No es normal. Nunca había ocurrido esto, Naisha - dijo Nimai mientras andaba alrededor de ella con un gesto de preocupación. Su figura de poderoso guerrero era imponente, pero las energías que se arremolinaban detrás de sus ojos eran aún más amedrentadoras.

- No está contemplado en los protocolos del ritual que los elementos se comuniquen conmigo, en efecto.

- Han hablado de una amenaza. Debemos investigar y descubrir qué es lo que ocurre. No creo que tenga que ver con esas patéticas mortales, las Brujas. Sus intereses son demasiado superficiales - bufó con desprecio.

- Sin duda, no deben ser ellas. Son niñas jugando con poderes ridículos y banales comparado a los elementos. No, el mal que nos acecha debe de ser mucho más artero... y antiguo.

- Busquémoslo y erradiquémoslo. ¡Acabemos con quien ose enfrentarse a la esencia de la vida!

- Calma, Nimai. No dejes que tu parte humana tome el control - le interrumpió suavemente mientras se incorporaba con gracilidad Naisha-. Somos Protectores Elementales. Nuestro deber es proteger, no atacar. Somos el escudo que protege la vida de su propia autodestrucción. Debemos conservar la serenidad.

- Como desees, Sacerdotisa. Pero tengo un mal presentimiento sobre esto - dijo meditabundo Nimai mientras guiaba sus pasos a las profundidades del templo.

¿Sería acaso una visión sin sentido? ¿Es posible que los cuatro elementos hayan perdido la cordura tras tantos milenios de existencia? ¿Acaso una sombra más larga y oscura se disponía a hundir a Calamburia más profundamente en las tinieblas?

La respuesta no iba a tardar mucho en llegar. Para desgracia de todo Calamburia.

91 - 91. EL RESURGIR DE SKUCHAÍN (I)

-¿Cómo que no había nada? ¡Eso es imposible! ¡Miente!

La tensión se podía cortar con un afilado cuchillo en el Gran Salón de la Torre de Skuchaín. Los pesados pendones colgaban de las paredes, mustios y deslucidos. La moral de los presentes estaba muy baja, se trataba de la reunión de un ejército en retirada.

-No soy una mujer muy dada a repetirme. Pero lo haré una vez más y no toleraré que nadie ponga en duda mis afirmaciones. La Piedra de la Resurrección no estaba en su sitio y, creedme, ése era su sitio. Tengo la palabra de dos caballeros que la certifican- dijo Penélope solemnemente mientras martilleaba el suelo rítmicamente con su paraguas cerrado.

-¿Y dónde puede estar? ¿Acaso no hay otra posibilidad de derrotar a las Brujas? - dijo Félix el Preclaro con angustia mientras estrujaba su túnica entre las manos.

El resto de Impromagos se hallaban cabizbajos alrededor de la gran mesa. Eme, Stucco, Enona, todos ellos habían peleado en la batalla del inframundo, pero sin conseguir su objetivo. Duende Mayor Fradil miró fijamente a todos los presentes.

-En el Libro de la Sabiduría no viene ninguna otra solución a este entuerto. Me temo que estamos en un callejón sin salida. El Titán sabe dónde puede estar esa maldita piedra.

-¡Y no solo eso! Ha llegado una paloma desde la Torre de Ámbar y, al parecer, la Reina

Dorna sufrió una emboscada en el bosque y sobrevivió por los pelos. La magia de las Brujas está cada vez más descontrolada. ¡Quién sabe cuál será el siguiente paso!- exclamó Gody ajustándose las gafas.

-La magia oscura nunca se descontrola, son sus usuarios los que pierden el control. La magia oscura es pura y única- sentenció Telina con una sonrisa.

-¡No me vengas con magia oscura ahora, Tenebris!- gritó Stucco -. ¡Si la magia negra y vosotros no existieseis, todo sería mucho mejor!

-Créeme, Stucco, si supieses lo que somos capaces de hacer estarías suplicándole piedad al Titán ahora mismo- dijo con voz peligrosa Telina.

-¿Me estás desafiando? ¡Comprobémoslo ahora mismo!

-¡Basta de riñas! Esto es justamente lo que quieren las Brujas. Comportate Stucco, eres un Primus, no un estibador pendenciero- le regañó Tilisa dando un golpetazo en la mesa.

--Quizás los árboles tengan la respuesta. Deberíamos salir todos a abrazarlos y esperar a que la savia nos aconseje- aportó Nika, con semblante preocupado.

-¿Nadie va a comentar que conseguí derrotar a Ventisca?- preguntó tímidamente Eme.

Pero era inútil. Ninguno de ellos escuchaba, ya que estaban demasiado ocupados discutiendo y resucitando viejas rencillas. Las castas de Skuchaín se hallaban enfrentadas, quizás de manera irreconciliable.

De repente, un portal rasgó el tejido de la realidad en una esquina de la sala y se ensanchó hasta formar un vórtice de energía mágica del que emergió Sirene.

-¡Vaya! Por solo unos metros, ¡pero ha funcionado!- dijo emocionada dando saltitos -.
¡Choca esos cinco, Pelusín!

Varias figuras empezaron a emerger del portal. Capellanes, Impromagos, Eruditos, todos ellos desaparecidos hasta la fecha por el efecto de la Maldición de las Brujas.

-¡Minerva!- gritó Félix mientras se acercaba a ella con pequeños pasos presurosos-.
¿Cómo es posible?

-Sirene nos reunió. Nos ha ido buscando uno a uno. En vez de tratar de derrotar la Maldición de golpe, ha usado complejos hechizos de rastreo para sortear la maldición.

-¡Me ha costado muchísimo! ¡Pero es como hacer un puzzle muy grande, una vez que te pones es divertido!

El ambiente se relajó en el Gran Salón. Todos se fundieron en abrazos y palmearon las espaldas de los recién llegados, contentos de ver unos rostros tanto tiempo desaparecidos.

-Pero aun así es imposible. La Maldición es demasiado potente para hechizos de rastreo- comentó meditabunda Telina.

-¡Ya no! He estado investigando mucho durante todo este tiempo- dijo Sirene ajustándose las gafas como si fuese a dar una importante clase-. Hay una razón detrás del aumento de actividad de las Brujas: la tierra de Calamburia está empezando a rechazar poco a poco la Maldición. Aún no sé si es porque el Titán está recobrando fuerzas, pero algo está fallando en el hechizo.

-No se puede mantener un hechizo durante tanto tiempo a semejante escala. Tiene lógica- comentó meditabundo Gody, mirando al techo.

-¡Entonces tenemos que luchar!- dijo Stucco empuñando su varita -. Basta de escondernos en estos muros y hacer excursiones por Calamburia. Propongo una guerra abierta de nuevo contra los Zíngaros y las Brujas, por el bien de nuestra tierra.

Todos apoyaron la idea con asentimientos y algún que otro grito. Los Capellanes movieron con gesto grave la C del Titán en el aire.

-¡Sí! ¡Es el momento de contraatacar! Pero tenemos que pensar en la retaguardia- dijo Sirene.

-¿La retaqué?- preguntó Eme confuso.

-¡Los nuevos aspirantes! Los hemos tenido a la espera, pero creo que los vamos a necesitar más que nunca. ¡No podemos paralizar la actividad de la Torre!

-Sirene tiene razón. Las nuevas generaciones son el pilar de nuestro futuro- afirmó con gravedad Minerva.

-Pero para esta guerra necesitaremos a los más preparados de nosotros en el campo de batalla. Los Eruditos serán necesarios, y los Capellanes también. Todo Impromago que pueda empuñar las varitas será indispensable en el campo de batalla. Propongo que solo unos pocos de nosotros nos quedemos aquí para formar a los nuevos aspirantes.

Los murmullos recorrieron toda la sala. Nunca había pasado nada igual, generalmente el proceso de adiestramiento de los aspirantes era algo sumamente medido y controlado que necesitaba de un cuidadoso calibramiento. La magia, al fin y al cabo, era algo delicado.

-¡Decidido entonces! Yo me quedaré para formarlos lo más rápido posible y mandarlos al campo de batalla cuanto antes- dijo Stucco mirando a su alrededor con firmeza.

-Necesitaremos la representación de todas las castas. Creo que deberían quedarse los Prefectos de cada casta para formar a los nuevos aspirantes: Sirene, Eme, Stucco, Tilisa, Eliz, Telina, Gody y Nika- dijo Felix mirándolos uno por uno-. Sé que sois más que capaces.

-¡Por fin! ¡Combate, guerra, lucha! - dijo Eliz dando saltitos de emoción.

-Menuda pérdida de tiempo. Van a ser carne de cañón en esta guerra- comentó con desagrado Telina.

-En vuestro poder está que no lo sean- dijo Minerva con tono serio.

-¡Telina! ¡Vas a tener que hacer un esfuerzo para ser más simpática, o si no vas a espantar a los nuevos aspirantes!- dijo Sirene con tono de regañina.

Telina miró los ceños fruncidos a su alrededor y mostró las palmas de las manos en son de paz.

-¿Queréis que sea agradable? Os prometo que voy a rezumar arcoíris y sonrisas- dijo con una sonrisa peligrosa Telina.

-No sé qué es peor...- susurró por lo bajo Gody.

-Tengo un presentimiento que vamos a necesitar las reliquias de la Torre de Skuchaín. No sé si es un recuerdo de Theodus o qué es, pero creo que deberíamos hacerlo- dijo Eme mientras se rascaba la cabeza con la varita.

-¡Por fin habláis mi idioma! Soluciones, planes, actitud. Ese es el secreto para levantar un buen negocio. Caballeros, señoritas: ¡a trabajar!- dijo Penélope, abriendo su paraguas con un seco chasquido y caminando hacia la puerta.

El grueso de la reunión empezó a separarse entre murmullos, cada uno de los presentes muy atareados con la nueva situación que acababa de surgir. Pero había algo muy diferente en la mirada de todos los presentes: la luz de la esperanza encendía sus ojos. La Maldición de las Brujas tenía una debilidad y se podía vencer. Y mientras existiese la Impromagia, habría esperanza. Por fin volvían a lucir sus vivos colores los grandes pendones de las paredes.

CONTINUARÁ...

92 - 92. EL RESURGIR DE SKUCHAÍN (II)

El desierto de Al-Ya-Vist extendía sus áridas dunas hasta donde alcanzaba el horizonte. Su superficie llana se extendía a lo largo de kilómetros, donde sólo los Nómadas se atrevían a cabalgar a lomos de sus extrañas monturas, adaptadas a las inclemencias de la extrema temperatura. Solo situándose en una duna excepcionalmente grande, podía el perdido visitante de aquel desierto vislumbrar en el horizonte los brillos del Palacio de Ámbar en la lejanía, o de la imponente Torre Arcana de Skuchaín, en el centro del desierto.

La Torre había sido construida en el mayor oasis de aquel páramo, anteriormente usado por los Nómadas del Desierto. Las tierras verdes y fértiles se extendían alrededor de su base: las llanuras de Manji-Rhon, llamadas así en honor a un antiguo caudillo de tiempos pasados.

Estas llanuras, protegidas de manera natural por formaciones rocosas y la magia de la torre, se hallaban llenas de una bulliciosa actividad. Los barracones, usados para almacenamiento de comida y demás menesteres mundanos, habían sido llenados de literas y de ajetreada vida. Decenas de aspirantes a Impromagos correteaban sujetando sus refajos de pergaminos y apuntes tratando de no llegar tarde a su siguiente lección, aunque la tabla de horarios era implacable. Los prefectos tenían intención de concentrar la formación de varios meses en escasos días, y lo iban a conseguir costase lo que costase.

- ¡Vamos! ¡Más deprisa! ¡Hay gente luchando mientras vosotros estáis holgazaneando!
- apremiaba Stucco con ceño fruncido a los grupos de aspirantes que se demoraban.

Según su procedencia y habilidades, habían sido designados a cada una de las ocho castas. Cada uno de esos grupos portaba una versión en miniatura de los grandes pendones que colgaban del Gran Salón. Los colores designaban el origen del aspirante, así como su varita y su marca arcana, pero toda esa clasificación desaparecería en caso de aprobar el examen de Impromagia: los Impromagos graduados portan la misma capa y varita, sin importar su origen o procedencia.

Los Cibus se afanaban alrededor de grandes mesas de madera, con su estandarte plantado en el suelo, tratando de solucionar complejos acertijos de cálculo y lógica, su mayor habilidad. A pesar de su origen humilde, la marca arcana relucía con fuerza en sus frentes. Sirene aplaudía entusiasmada cada uno de sus logros, consultando de vez en cuando el Alphabetum.

No muy lejos de ahí, los Excelsit repasaban las reglas de etiqueta y decoro que debía tener todo Impromago. Eran los representantes de la diplomacia, y dado que algunas castas mostraban una clara falta de buenos modales, era el deber de los más nobles de Skuchain seguir manteniendo las normas de convivencia y decoro. Gody marcaba rítmicamente el paso con palmadas mientras sus aspirantes trataban de mantener el equilibrio sujetando diversos cubiertos.

Todo esto contrastaba bastante con los Ferox, una casta formada exclusivamente por descendientes de los salvajes a los que la marca arcana había elegido. El variopinto grupo trataba de acostumbrarse a llevar el uniforme de Skuchain, aunque no podían evitar que sus capas fuesen llevadas de cualquier manera y sus varitas fuesen primitivas pero brutalmente eficientes. Pese a su aparente tosquedad y sus gritos, mostraban unas singulares dotes en la asignatura de floritura de varitas. Eliz soplabla el cuerno junto a la oreja de cualquiera de sus aspirantes que osara despistarse.

La casta primigenia entre las castas, los Primus, agitaban sus varitas perfectamente conjuntadas con gestos precisos mientras diferentes palabras eran conjuradas en el aire. Los descendientes de Theodus destacaban en percepción mágica y en altivez y trataban de hacer honor a su ancestro. Stucco calculaba el tiempo mirando fijamente el reloj de las Arenas de Theodus, perdido en oscuros pensamientos.

Natura en cambio, fluía. La casta más pacífica de todo Skuchaín, con varitas hechas de ramas y hierbas, practicaban sus dotes de rastreo y búsqueda. Su marca arcana se asemejaba mucho a la que lucían los Duendes y a veces su comportamiento era muy parecido. Algún que otro aspirante se despistaba abrazando los árboles, generalmente acompañado por una entusiasmada Nika.

Cubiertos por sus capas rojas como la sangre y con varitas con toques de dorado, los Redigis eran la casta más pura. Sus integrantes eran descendientes de magos ilustres, una sangre que jamás había sido manchada con la de otro habitante de Calamburia. Su aguda mente les permitía hacer un buen uso de la magia, pero también eran diestros

en practicar otros usos menos ortodoxos con las varitas o en el combate. Tilisa, con el Anillo de Dragón brillando en su mano, anotaba cada nuevo uso para documentarlo y estudiarlo más en detalle.

Los Vivífica confluían alrededor del distraído Eme, con caras igualmente distantes por momentos. Se trataba de aspirantes que contenían en su interior la esencia de algún mago ilustre ya fallecido. La magia podía ser improbable y aleatoria y este tipo de accidentes y reencarnaciones parciales se daba con relativa frecuencia. Esta casta destacaba por su gran capacidad de crear hechizos de la nada para asombro de ellos mismos, probablemente debido a los recuerdos de los Impromagos que residen en su cabeza.

A la sombra de un enorme ciprés, los Tenebris se reunían alrededor de Telina escuchando la historia de Calamburia. Descendientes de los acólitos que renegaron de Aurobinda y Defendra, el estudio de los errores pasados era el centro de su motivación por la Impromagia. La magia oscura era muy peligrosa, pero alguien debía conocerla para saber cómo luchar contra ella. Sus caras graves denotaban el peso de la responsabilidad que pesaba sobre sus hombros.

Así fueron pasando los días, entre intensas asignaturas y con algunos momentos de descanso en los que los aspirantes podían practicar la magia de una manera más lúdica jugando al Freezeball, el deporte estrella de Skuchaín.

Pero algo paralelo estaba ocurriendo en las llanuras de Manji-Rhon. Un propósito oculto movía los hilos del destino. Cuando llegaba el ocaso y los aspirantes iban a dormir, un

grupo de ellos tenía un sueño diferente al del resto de sus compañeros. Un sueño que parecía real.

Uno a uno, fueron abriendo los ojos y estudiando con asombro el extraño lugar en el que se hallaban. Aurra, Ela, Airo, Lepif, Trai, Iruali, Alena, Slum, Grahim Susmez y Vitichín, todos ellos se hallaban en un especie de limbo, con los contornos tapados por una misteriosa niebla.

De pronto, la niebla se apartó y dos figuras aparecieron caminando lentamente. Se trataba de Theodus, el mismísimo Archimago y fundador de Skuchaín, acompañado por la inquietante figura de Kashiri, la Emperatriz Tenebrosa.

- Aspirantes. Gracias por acudir a mi llamada - dijo con gravedad Theodus-. Habéis sido elegidos entre los más capaces de vuestra casta para ayudarnos a encontrar la Piedra de la Resurrección.

Los 11 elegidos se miraron confusos entre ellos, todavía dudando de si se trataba de un sueño o no.

- La elección fue difícil, y muchos de vuestros compañeros casi llegan hasta aquí, pero no tenemos tiempo. No sabemos cuándo las Brujas van a dar el siguiente paso. He conseguido realizar un pacto con Kashiri....

- Alto ahí, viejo. No es ningún pacto, es a lo que me han empujado las circunstancias. Estas Brujas me acosan en sueños y se escabullen entre las sombras. ¡Si solamente se atreviesen a plantar un combate justo, las aplastaría con la punta de mi báculo como las cucarachas que son!

- Lo que quiere decir la Emperatriz Tenebrosa es que piensa ayudarnos en la búsqueda de la Piedra - dijo con voz paciente Theodus.

- La Piedra ya no se haya en mi poder. Me fue robada por una sucia rata. No suelo hacer caso de los patéticos mortales que pueblan esta miserable tierra, pero de éste recuerdo perfectamente su desagradable risa de hiena y su acento zafio y grosero.

- Al parecer la Piedra fue robada por un pícaro mercader llamado Banjuló, famoso por participar en el Torneo de Improvisación, aunque el Titán sabe dónde estará. No podemos mandar a nadie más para esta importante tarea, las Brujas estén espiando cada uno de nuestros movimientos. Pero jamás sospecharían de un grupo de aspirantes que ni siquiera han terminado su formación.

Los 11 elegidos asintieron con gravedad, agarrando con firmeza sus varitas. Ahora sabían que no se trataba de un sueño. Se trataba de algo muy real.

- Partid pronto en cuanto amanezca el sol. Juntos, representáis las habilidades más puras y excelentes de la Torre Arcana. Recordad que somos débiles por separado, pero cuando nos unimos, somos imparables. Sé que podréis conseguirlo. Ojalá pudiese ayudaros pero mis fuerzas son cada vez menores, y debo administrarlas para casos de emergencia. Que el Titán os acompañe - dijo con voz amable Theodus mientras la niebla se amontonaba a su alrededor.

- Y si no lo hace y fracasáis... yo misma os arrancaré el alma - susurró la voz de Kashiri entre la lejanía.

Uno a uno, fueron despertando en sus camastros, mirando a su alrededor. Hicieron un hatillo con sus pertenencias, y en completo silencio, fueron saliendo de las cabañas formando poco a poco una larga fila y desaparecieron entre la vegetación, rumbo al desierto y al misterioso horizonte.

CONTINUARÁ...

93 - 93. EL RESURGIR DE SKUCHAÍN (III)

Los rumores corrían de mesa en mesa, los susurros se convertían en gritos y las historias eran exageradas y deformadas hasta convertirse en leyenda. El Gran Salón de Skuchaín era un hervidero de chismorreos que nacían y morían con la velocidad de un relámpago. Los aspirantes se contaban historias los unos a los otros sobre cómo un grupo de valientes Impromagos habían viajado al Inframundo a recuperar el Orbe de la Resurrección. Cientos de pequeñas anécdotas sobre el temible combate se intercambiaban como si de pólvora encendida se tratase. Relataban el combate de Eme contra Ventisca, desatando todo su poder interior sin la intervención del Archimago Theodus. Comentaron emocionados la desaparición de la piedra y el arrojado de un grupo de aspirantes a Impromagos. Entre gritos desafiantes, explicaron que con la guía de Theodus y la ayuda de Kashiri, la Emperatriz Tenebrosa, descubrieron que Banjuló tenía la Piedra de la Resurrección y consiguieron recuperarla del olvido en el que se hallaba. ¡En cualquier momento iban a llegar para entregar la Piedra!

En la mesa central, los Impromagos ya graduados y los Prefectos de cada casa

formaban apretados corrillos en el que trataban de separar la realidad de la ficción de entre las diferentes historias que llegaban a sus oídos. Penélope no se hallaba lejos, hablando con Felix y Minerva en tono bajo.

De pronto, los portones del Gran Salón empezaron a abrirse silenciosamente por arte de magia, por supuesto. El silencio invadió la sala y un grupo de aspirantes a Impromagos, seguidos por un temeroso Banjuló ,entraron con paso firme al Gran Salón. Vivifica, Tenebris, Redigis, Primus, Natura, Ferox, Excelsit, Cibus. Todas las castas juntas por primera vez en la historia de Skuchain, colaborando en perfecta armonía por un bien común. Lejos quedan las infantiles rencillas o la sana competitividad: cuando el poder de la Torre se concentraba en un único objetivo, los Impromagos eran imparables.

Mientras caminaban hacia el otro extremo de la sala, todos los aspirantes se apoyaban los unos sobre los otros para poder ver mejor. Los Prefectos de cada casa, Gody, Telina, Sirene, Eme, Stucco, Eliz, Tilisa y Nika esperaban pacientemente a que sus pupilos llegasen hasta ellos. Los 11 elegidos formaron un semicírculo, alzando la cabeza con orgullo para mirar a sus líderes de Casta. Eme dio un paso, pero para asombro de todos, quién habló no fue otro que el mismísimo Archimago Theodus:

- Aspirantes. Bienvenidos de nuevo a la Torre Arcana de Skuchain -dijo con voz amable que resonó por las paredes de la gigantesca sala. Todos retuvieron la respiración, viendo que los rumores habían sido confirmados. Sus ojos brillaban con una luz blanca de increíble poder-. Habéis conseguido entender los mensajes que os mandé y descifrar el paradero de la Piedra de la Resurrección, un artefacto que desciende del mismísimo Titán. Habéis superado todas y cada una de mis expectativas, y por ello...

Una carcajada terrible y gutural se coló en el Gran Salón como una maligna ventolera, provocando que todos los candelabros se apagasen de golpe. Los pendones perdieron parte de su color y la sala se vio invadida por una tenebrosa penumbra. Las carcajadas aumentaron de tono mientras los aspirantes sacaban temblorosos sus nuevas varitas y los Impromagos adoptaban posturas de combate mientras miraban a su alrededor.

Un humo negro entró por la puerta a la velocidad del rayo y saltó de pared en pared rasgando los pendones, rompiendo sus marcas arcanas y dejándolos como meros colgajos de tela, salvo el de Tenebris. El humo confluyó como un tornado en el centro de la sala, tomando la forma de Aurobinda, la Señora de los Cuervos.

- Sienta bien volver a casa - dijo con una sonrisa de suficiencia mientras se apartaba el pelo con un gesto de la cabeza.

Todos los aspirantes se apartaron horrorizados y los Impromagos formaron un perímetro de seguridad alrededor de los 11 Elegidos, apuntando amenazadoramente con sus varitas a Aurobinda. La Bruja ni siquiera se inmutó.

- El Gran Salón es tal y como recordaba. Y tú que decías que nunca íbamos a llenarlo, hermano, que estábamos pensando demasiado a lo grande. Míralo ahora: ver a tantos jóvenes juntos le encantaría a Defendra- comentó con sorna viperina Aurobinda.

- Hermana - dijo con firmeza Theodus-. No eres bienvenida aquí. Hace tiempo que perdiste el derecho de usar la Impromagia, a pesar de que esta Torre aún contiene los ecos de tus carcajadas de alegría, de cuando eras una persona diferente.

- De cuando era una persona débil, querrás decir. Pero no hablemos del pasado: he

venido a por la Piedra. Tengo ganas de nuevos juguetes, y que mejor que el Ojo del Titán para engrosar mi colección.

- Tienes miedo, Aurobinda. Lo puedo ver en tus ojos. Sabes que tu Maldición está perdiendo su fuerza por los efectos conjuntos de todos los Calamburianos, y aquí se escribirá otro importante capítulo que precipitará el final de esta historia.

- No me provoques, Theodus - siseó con una mueca de ira.

- Una niña ha logrado sortear tus conjuros - dijo señalando a Sirene con gesto amable-. Es hora de que las nuevas generaciones tomen el relevo y desaparezcamos.

- ¡CÁLLATE! ¿Crees que me asustan tus cachorros? ¡Aún no me conocen! ¡Pero pronto lo harán - sentenció amenazadoramente, mientras levantaba los brazos hacia el techo.- Yo soy la que trae el ocaso a vuestras vidas, yo soy la podredumbre de esta tierra, ¡yo soy el vacío en vuestros corazones!

Aurobinda empezó a andar en círculos, mirando con hambre voraz a los aspirantes. Su figura bajo la capa empezó a temblar como si cientos de gusanos se escondiesen bajo sus ropajes. Las tinieblas parecieron arremolinar a su alrededor cubriéndola con un siniestro abrazo se tratase. Con un fuerte sonido de desgarró, dos alas descomunales surgieron de su espalda, abriéndose hacia las vigas del techo.

- ¡Atrás! - gritó Theodus, empezando a mascullar rápidamente un hechizo y a gesticular con las manos. Aurobinda seguía moviéndose, presa de espasmos, y escupiendo furiosa sus malignas frases.

- Soy el sollozo de un niño. Soy el lamento de una viuda. Soy la brisa que surge de una tumba. Soy el rechinar de los dientes de los muertos. Soy Oscuridad. Soy Poder. Soy vuestra peor Pesadilla. Soy.... ¡LA SEÑORA DE LOS CUERVOS!

Con un horripilante graznido, el pecho de la Bruja se hinchó de manera imposible hasta tomar la forma de un monstruoso pájaro. Su cara se deformó convirtiéndose en un peligroso pico, coronado por dos ojos negros como el vacío, que relucían con una siniestra inteligencia. La horripilante criatura batió sus alas, extendiendo un olor a enfermedad y podredumbre por toda la habitación. Theodus consiguió terminar su hechizo y conjuró una enorme burbuja luminosa que cubrió a todos los aspirantes con un manto brillante y protector.

La aberración de varios metros de altura en la que se había convertido Aurobinda graznó con frustración y cargó contra la barrera mágica, consiguiendo quemar la punta de sus plumas. Con un siseo de rabia se apartó batiendo las alas y sus inquietantes ojos negros se fijaron en los Impromagos que habían quedado fuera de la burbuja debido a su cercanía con el monstruo. Los 11 elegidos se hallaban parapetados tras los Prefectos de cada casa, que empezaron a gritar hechizos. Ocho rayos de colores surgieron de las varitas y perforaron el plumaje. Aurobinda graznó y se lanzó contra los Impromagos, acometiendo con sus patas con garras afiladas como espadas. Lanzándose al suelo, se dispersaron en varias direcciones, intentando evitar el corte de aquellas peligrosas garras.

Eliz, la Prefecta de los Ferox se adelantó y apuntándose a sí misma gritó:

- ¡Por los Salvajes y la Torre Arcana! ¡Duplicatio!

Súbitamente, decenas de copias de la Impromaga surgieron a su alrededor y se lanzaron a trepar por las patas de la criatura. Esta se debatió furiosa, pero las Elizes se agarraban con tozudez y entorpecían los movimientos de la criatura. Una de las copias se las arregló para soplar de su cuerno con fuerza. Así es como empezó el contraataque de los Impromagos.

Tilisa, la prefecta de los Redigis esquivó un golpe del ala. En su mano brillaba el Anillo del Dragón, reluciente de poder.

- ¡No te saldrás con la tuya! ¡Congelado! - gritó, apuntando con su varita al ala de la criatura. Esta se quedó paralizada durante unos instantes, pero agitándola con rabia, volvió a recobrar su fuerza original y el pájaro se lanzó contra las paredes de la habitación. Mientras varias Eliz salían despedidas por los aires, los cimientos de la Torre temblaron como una hoja agitada por el viento. Con un ominoso crujido, las vigas del techo empezaron a cuartearse y una lluvia de cascotes y piedras se precipitó sobre los Impromagos.

Telina y Nika se miraron fijamente y asintieron. No necesitaban comunicarse, habían practicado mucho juntas. Agitando su varita, Nika apuntó a Telina invocando el hechizo.

- ¡Por el poder del bosque! ¡Potentia Magicae! - gritó sosteniendo fuertemente el frasco que contenía la sustancia de los sueños. Un rayo de luz surgió de la varita que imbuyó de poder a su compañera.

- ¡No dejaremos que destruyas nuestro hogar! ¡Telekinesia! - Con un gran aspaviento

de Telina, todas las vigas que caían del techo quedaron suspendidas en el aire. Los aspirantes, protegidos tras la pantalla de luz, aplaudieron con entusiasmo.

El cuervo miró a su alrededor y volvió a cargar contra los 11 elegidos. Gody se interpuso en su camino, casi tropezándose con la espada de su cinto y gritó:

- ¡Si estamos unidos, nada nos puede derrotar! Manum Apertum!

De repente, las garras del cuervo se abrieron completamente. Graznando patéticamente, cayó de bruces contra el suelo, abriendo un enorme surco con su corpachón en el suelo de madera del Gran Salón. La sala entera estalló en vítores y silbidos de entusiasmo, que enmudecieron al instante. La criatura fue imbuida por un aura rojiza que hizo brillar su cuerpo con fuerza y empezó a batir las alas hasta incorporarse del suelo, quedando en suspensión en medio de la sala.

Sirene, la Prefecta de los Cibbun, no se dejó amedrentar y cuadró sus hombros diciendo:

- ¡Somos una familia, no eres bienvenida aquí! ¡Tempus Impedimentum!

Ante los ojos de Aurobinda, la escena empezó a desarrollarse con mayor lentitud. No podía ser. ¿A caso era posible que la Impromagia hubiese superado todas sus expectativas? ¿Iba a ser derrotada en ese patético lugar, un residuo de su débil pasado? Los siglos aprisionada al otro lado del espejo pasaron ante los ojos de la Bruja, recordándole todo lo que había sacrificado y perdido para llegar hasta ahí. Vio su inocencia, mancillada y lanzada a un caldero. Vio sus sueños y esperanzas corrompidos por pesadillas. Vio su caída a un pozo de oscuridad.

El aura rojiza creció en intensidad, y abriendo su enorme pico, empezó a vomitar chorros de energía corrupta directamente surgida del vacío y la oscuridad.

- ¡Somos la nueva esperanza de Calamburia! ¡Vuelve del pozo del que has salido! ¡Annulus! - gritó Stucco saltando sobre los restos de una mesa.

El miasma de energía oscura que surgía de la boca de la criatura chocó contra una fuerza invisible. Stucco puso cara de concentración y empezó a sudar profusamente mientras el miasma oscuro avanzaba palmo a palmo. El último instante, se apartó lanzándose al suelo y perdiendo su varita en el proceso. El vómito oscuro empezó a corroer el suelo como si de ácido se tratase. Levantándose de un salto, Stucco sacó una varita amarilla: se trataba de su varita de aspirante, ya que además de Impromago, era un Primus. Gracias a la lentitud de movimientos del monstruoso cuervo, pudo calcular su siguiente ataque y bloqueó de lleno el chorro en la boca de la criatura, invirtiendo el flujo de nuevo hacia su interior. El cuerpo del cuervo se colapsó y fue presa de terribles espasmos. Sumando la lentitud y los temblores, las alas no pudieron soportar más su peso y cayó contra el suelo con un monumental golpe que hizo temblar de nuevo toda la torre de Skuchain.

- ¡Ahora, aspirantes elegidos! ¡Confinad a la bestia! - apremió Theodus, ocupado en mantener el hechizo de protección.

Los 11 Elegidos alzaron sus varitas y gritaron todos a la vez:

- ¡Por Skuchain! ¡Telekinesia!

Uno a uno, todos los jirones de los estandartes de Calamburia salieron volando de las paredes y fueron enroscándose alrededor de las extremidades del monstruo. Los símbolos de cada una de las castas apresaron a la criatura, confinando la oscuridad en una vorágine multicolor. Graznó, se debatió, se lanzó contra las paredes de la Torre, pero nada podía hacer. El combate la había debilitado y el peso de todos los hechizos empezaba a ser demasiado incluso para la misma personificación de la oscuridad. El estandarte de Tenebris fue el último en llegar flotando etéreamente, tapando la cabeza de la criatura que se debatía con furia. Finalmente, se quedó inmóvil, provocando una marea de gritos y aplausos por parte de todos los aspirantes.

Theodus dejó caer la barrera y se acercó orgulloso hacia sus prefectos y los 11 Elegidos. Pero Aurobinda todavía guardaba una sorpresa bajo la manga. La forma del cuervo cubierta por los telones empezó a menguar hasta desaparecer. De entre el destrozado montón, rugiendo de rabia, surgió la Bruja, apartando a patadas los jirones de tela.

- ¡Maldito seas Theodus! ¡Malditos seáis todos, ratas mugrientas! ¡Os voy a exterminar! ¡Mancillaré todo lo que amáis! ¡Condenaré vuestra alma a una locura infinita! ¡Voy a...voy a...! – se paró momentáneamente sin poder contener la rabia que la poseía – ¡Dadme la piedra!

- Has sido derrotada, hermana. Acéptalo y retírate, si no quieres volver a saborear el poder de todo Skuchaín.

La Bruja se giró hacia los 11 Elegidos y los Prefectos, que mantuvieron la posición con

entereza. Cambió repentinamente de estrategia mostrando una sonrisa que rezumaba falsedad y zalamería.

- Sois fuertes para ser unos patéticos mortales. ¡Os ofrezco un sitio en mi trono de oscuridad! ¡Aceptad, y podré multiplicar vuestro poder hasta horizontes con los que ni siquiera habéis soñado!

Los 11 elegidos se miraron entre sí. El primero de ellos dio un paso, pero luego todos le siguieron.

- Somos dignos herederos - dijo Trai.

- Somos el conocimiento - dijo Vitichin.

- Somos la sangre y el honor - dijo Alena

- Somos el fluir de la tierra - dijeron al unísono Grahim y Susmez.

- Somos el legado de la furia - dijo Iruali.

- Somos la nobleza que está en el corazón - dijo Lepif

- Somos el pasado, y el presente - dijo Slum.

- Somos la oscuridad que la luz necesita para brillar - dijeron al unísono Aúrre Ela y Airo.

- ¡SOMOS SKUCHAIN! - gritaron todos a la vez.

El silencio invadió la sala de nuevo. Todos contenían la respiración, esperando una nueva escalada de violencia. Las manos se aferraron a las varitas, los pies se movieron imperceptiblemente para cambiar de peso. La tensión era tal que suponía una presión casi física.

- Lo ves, hermana. Te lo dije. Las nuevas generaciones ya nos han superado. Deja de aferrarte a tu antiguo poder, los tiempos de Oscuridad ya han pasado para Calamburia. Es hora de seguir adelante y que seamos parte de la Historia, donde tú y yo pertenecemos.

- ¡No te atrevas a juzgarme hermano! ¡Tú, que nos encerraste en un vacío infinito! ¡Tú, que te creías mejor que nosotros! Tus cachorros no saben nada sobre la oscuridad que anida en tu corazón - escupió con rabia y odio infinito.

Theodus la miró con unos ojos cargados de tristeza.

- Todos tenemos nuestra oscuridad interior. Y luchamos cada día contra ella. Por eso creé la Casta de Tenebris: para no olvidar nunca a dónde conduce el camino del odio. La magia es como una vela, necesita oscuridad para poder proyectar su luz. Vosotras, hermanas, sencillamente elegisteis el camino fácil.

- ¡Bah! - espetó Aurobinda escupiendo con desprecio al suelo -. Como siempre, sermoneando como un Capellán. ¡Esto no va a terminar, aquí, Theodus! ¡Me reuniré con mi hermana y nuestra venganza será terrible!

En un abrir y cerrar de ojos, su figura volvió a convertirse en una vorágine de humo negro, que fue subiendo en espirales hacia el techo y se escurrió por entre las grietas de la Torre como una enorme cucaracha.

Los Impromagos empezaron a lanzar débiles suspiros de alivio que dieron pasos a gritos de alegría y frenéticos aplausos. Todos se abrazaban emocionados, contentos de haber sobrevivido a semejante enfrentamiento. Theodus levantó los brazos sonriente, silenciando poco a poco la algarabía.

- No esperaba menos de todos vosotros, aspirantes e Impromagos. Sois dignos portadores de mi legado. Podría decir incluso que me habéis superado. Pero aún queda una cosa por hacer: antes de que mi poder se agote, debéis escuchar la voz de quién fue en su momento mi sucesor.

Andando con parsimonia, Theodus se acercó a la pared, y usando la palma de la mano de Eme, entró en contacto con la superficie de la Torre. Esta relució con un poder cegador y una voz empezó a hablar con voz grave y cavernosa.

- Aspirantes, si estáis escuchando mi voz, Calamburia atraviesa una época oscura, y lo que es peor, ya no puedo estar para ayudaros - dijo con gravedad una voz que los más veteranos reconocieron como la de Ailfrid, el último Archimago de la Torre Arcana -. Si habéis llegado hasta aquí, quiere decir que habéis superado con éxito las pruebas necesarias para ser auténticos Aspirantes de la Torre Arcana de Skuchaín. Para mí es un orgullo saber que a pesar de que yo ya no esté, siga llegando sangre joven y esperanzada a este hogar de magia y sueños. Aunque estos sean tiempos oscuros, os deseo que viváis la vida con todas vuestras fuerzas y nunca os arrepintáis de vuestro pasado. Vuestras raíces son importantes y por ello son la base de cada una de vuestras

Castas. Antes de despedirme yo también voy a hacer un homenaje a mi pasado, a mis raíces. Sirene, mi pequeña y dulce aprendiz. He estado vigilándote durante muchos años en la sombra, pero ahora veo que ha sido un error. Es hora de que acabemos con los secretos y no suframos más por las decisiones del pasado. Delante de todos reconozco que eres hija mía: eres la descendiente de un linaje de poderosos magos y fruto del amor de dos personas que sólo querían lo mejor para ti. Nunca he dejado de quererte ni de sentirme orgulloso de ti, aunque jamás haya podido demostrártelo. Recuérдалo hija mía. Siempre estaré contigo.

Los ecos emocionados de la voz de Ailfrid se fueron difuminando por el aire, secundados por los sonoros sollozos de Sirene, que se hallaba de rodillas en el suelo.

- ¡Era...era mi padre! ¡Fue tan buen profesor! ¡Y era tan atento! - intentó secarse los ojos sin éxito, poseída por una intensa emoción- Yo pensé que no tenía familia y hace poco he conocido a mi madre y ahora resulta que... mi padre siempre estuvo conmigo y nunca lo supe. ¡Ailfrid! ¡Papá!

Todos los Prefectos se acercaron a consolar a Sirene, con una sonrisa triste, abrazándola y formando un unido círculo que jamás podría romper magia alguna.

- ¡Ah! Finales felices y provechosos económicamente: mis favoritos - dijo Penélope acercándose a la piedra. Los Elegidos se la tendieron con aire grave y ella la cogió como si fuese un simple pedrusco -. Vaya, para todo el revuelo que hemos creado, pesa bastante poco. Me la imaginaba más... mística.

- Es un artefacto de infinito poder. Debe ser tratado con cuidado - dijo con gravedad Félix.

- Sí, sí. Dejo toda la burocracia mágica y los tejemanejes arcanos en vuestras capaces manos. Yo solo soy una inversora que impulsa esta aventura, no quiero aburrirme con los detalles.

- ¡Sí! ¡Es el momento de contraatacar! - dijo con fuerza Stucco, una vez disuelto el círculo alrededor de Sirene-. Es el momento en el que la Torre Arcana vuelve a recuperar el terreno perdido. ¿Archimago Theodus, cuál es el siguiente paso?

Todos se giraron para ver la respuesta del poderoso mago. Desgraciadamente, a quien encontraron fue al confuso Eme, que miraba a su alrededor con gran apuro.

- ¡No! ¿Me he vuelto a dormir? ¡Oh, Sirene, lo siento muchísimo, no entiendo porque me pasa tan a menudo!

Banjuló asomó su cabeza de entre la multitud, después de salir del escondrijo en el que se había metido durante el combate.

- ¡Ea! Este no parece que vaya a ser de mucha ayuda.

- No importa. Theodus confía en nosotros. Y Ailfrid también - dijo Sirene dando un paso al frente, todavía con los ojos llorosos pero con mirada decidida -. Somos su legado. Y somos el futuro. ¡Rompamos la Maldición!

Todos irrumpieron en fuertes gritos y lanzaron coloridos hechizos con sus varitas como

si de fuegos artificiales se tratasen. Y mientras la luz del sol se asomaba por entre las grietas de la pared, iluminando el Gran Salón, poco a poco, de manera natural, las voces empezaron a alzarse cantando el himno de la Torre Arcana:

Es tu magia, Skuchain, la que defienden con valor,

Los impromagos en su torre con nobleza y con honor.

contra toda adversidad, nuestras varitas se alzarán

Pues nuestras castas siempre unidas combatirán

Únete a la ImproMagia

Hay una casta para ti

Defiende Calamburia,

siente su esencia fluir

¡Los sucesores de Theodus

crecemos aquí!

Es tu magia, Skuchain, la que defienden con valor,

los impromagos en su torre con nobleza y con honor.

Contra toda adversidad, nuestras varitas se alzarán

pues nuestras castas siempre unidas combatirán

Nuestra marca de ImproMago

Muestra nuestro corazón

Y aun siendo diferentes

Latimos al mismo son

Toda nuestra fuerza se debe a la improvisación

Es tu magia, Skuchain, la que defienden con valor,

los impromagos en su torre con nobleza y con honor.

Contra toda adversidad, nuestras varitas se alzarán

pues nuestras castas siempre unidas combatirán

El Titán es nuestro emblema

Su legado es el saber

Pues a esta escuela arcana acudimos a aprender

¡Cantemos unidos el himno hasta el amanecer!

94 - 94. UN DESENLACE ELEMENTAL

Los amaneceres siempre son un espectáculo digno de ver en Calamburia. El sol va recorriendo la oscura tierra como si de un jarabe dorado se tratase, deteniéndose en los valles más sombríos hasta llenarlos de luz y hacer brillar las copas de los árboles.

Un ave sobrevolaba el firmamento, batiendo sus alas rítmicamente, sola en medio de la inmensidad del cielo azul. Sobrevoló la etérea ciudad de Caelum, donde todos los Seres del Aire se abrazaban y daban la bienvenida a la familia por fin reunida.

Cruzó raudamente el Palacio de Ámbar, donde Salvajes y nobles de Calamburia aclamaban el nombre de Dorna y de Sancha III entre gritos y vítores.

Batiendo furiosamente las alas, pasó por encima de Hortelanos que cultivaban alegremente la tierra que se había vuelto fértil de nuevo.

Esquivó las olas del mar y de los tritones que jugaban con la espuma, ajenos al bien, el mal y los problemas cataclísmicos.

Graznó con furia al ver a lo lejos la figura de Skuchain, brillando con la luz de fuegos artificiales creados por la magia.

Finalmente, hecho un amasijo de plumas erizadas, el cuervo se posó en la entrada de una húmeda cueva. Mientras avanzaba dando saltos, se fue convirtiendo poco a poco en una persona humana que andaba cojeando y maldiciendo en todo tipo de lenguas.

-Son... ¡Felices! ¡Hermana, son felices! ¡Me están dando arcadas! – escupió Aurobinda, presa de furia.

Su aspecto era lamentable: sucia, con el pelo apelmazado por una sustancia viscosa extraña y una marcada cojera. La Reina de la Oscuridad había tenido tiempos mejores.

-Tantos meses de preparación. Tantos calderos viles derramados por el suelo de esta tierra para mantener la Maldición... ¡Para nada! ¡Todo por culpa de esos Impromagos y esos patéticos mortales con su Piedra de la Resurrección!

-Quizás hallemos una solución en este caldero. Repasar lo que hicimos mal y poder

encontrar su debilidad. Acércate hermana – dijo Defendra mientras tomaba un frasco extrañamente multicolor de una estantería.

-¡Bah! ¿La sustancia de los sueños? ¡No va a servir de nada! – espetó furibunda su hermana.

-Aún no conoces el alcance del poder de los sueños, hermana. ¡He torturado a tantos mientras dormían! ¡Oh, que placer! – dijo con la mirada perdida mientras derramaba el líquido dentro del caldero.

Ambas se inclinaron en la superficie del caldero para ver el pasado, por muy mortificante que fuese volver a ver su fracaso.

El líquido del caldero empezó a borbotear y a relucir con luces de colores. Las dos Brujas entrecerraron los ojos con desagrado pero se forzaron a mirar. Vieron cómo el aquelarre que estaban realizando en la arboleda daba sus frutos. Ellas y los Zíngaros, unidos en un poderoso hechizo que sellaría el final de la Maldición y de Calamburia.

Vieron cómo Van Bakari y su secuaz les contaban a quién habían visto merodear por la arboleda, pavoneaba como un gallo. Confirmaba las sospechas de que sus enemigos estaban muy cerca.

-Con lo calladito que estaba éste y lo provocador que se ha vuelto. A saber qué bicho le ha picado. Como lo atrape cocinaré un guiso estupendo con sus huesos -siseó Aurobinda.

Brujas y Zíngaros corrieron al encuentro de sus invasores. Impromagos, Duendes,

Salvajes y una aburrida Penélope los esperaban en las lindes del bosque, listos para luchar. La carga fue inmediata, protagonizada por los Salvajes, con la Reina Dorna que ahora poco tenía de monarca y mucho de guerrera. Corugan lanzaba zíngaros por los aires con la potencia de sus gritos. Los Impromagos cubrían la retaguardia, con un Eme muy atento y una Sirene que jamás fallaba ninguno de sus hechizos. Eneris y Seneri daban saltos por el campo de batalla, lanzando chispas de colores a los ojos y haciendo burlas muy efectivas a los enfadados zíngaros. Penélope observaba la escena apoyada de brazos cruzados en un árbol, esquivando perezosamente hechizos perdidos con leves movimientos de cabeza. Pese a todos sus esfuerzos, la unión de Brujas y Zíngaros fue ganando poco a poco hasta que finalmente impusieron su fuerza.

-Tan cerca -musitó con mirada hambrienta Defendra-. Tan deliciosamente cerca...

Ambas sisearon con furia al ver la transformación de Eme en su odiado hermano. Temblaron cuando entendieron que Sirene y los demás habían logrado extraer toda la energía de la Piedra de la Resurrección y la iban a usar contra ellas. Kálaba dirigió una mirada asesina a sus aliadas y ambas entendieron que ya no podrían esperar más ayuda de los Zíngaros.

-Malditos bastardos traicioneros. Míralos como nos escupen ahora, cuando han estado mamando de nuestro poder durante todo este tiempo- dijo apretando los puños Defendra.

-Silencio hermana. Este es el peor momento.

Con un terrible fogonazo de luz, potenciado por los hechizos de Sirene y la Piedra de la Resurrección, las sombras y la oscuridad fueron expulsadas de Calamburia como el sol abrasador del verano quema la tierra. La Unión del Mal, por fin rota, huyó por entre los árboles, cobijándose en las sombras y maldiciendo con voz aguda y aterrorizada.

-¡Basta! ¡Los mataré a todos! ¡ No quiero seguir viendo esta vergüenza, este desagravio! ¡Pagarán por esto!- Empezó a balbucear de ira Defendra, agitando sus brazos con grandes aspavientos.

-¡Un momento hermana! Esa que se acerca... ¿No es la tal Guardiania de los Elementos y su guardaespaldas?

Defendra se volvió a acercarse al caldero. Vio como Nimai sujetaba a Naisha, aparentemente herida. Explicó a los victoriosos héroes que los Elementos estaban inquietos y que algo había pasado en el Templo de los Elementos.

-¡En nuestra huida no les vimos! Conque los elementos... una energía primitiva con la que nunca habíamos contado por ser demasiado inestable- dijo pensativa Defendra, olvidada ya su terrible ira. En el reflejo del Caldero, los héroes partían apresuradamente tras los pasos de los Protectores Elementales-. Jamás pensé que nadie derrotaría las increíbles defensas de ese lugar ancestral. Se dice que está en el epicentro de la caída del Titán desde los cielos.

-Tuvo que ser una rata sucia y rastrera. Un ladrón -dijo con aire soñador Aurobinda.

-¿Una sucia rata, dices? ¿Una rata que se pavonea en exceso, quizás? Hermana acabo de tener una corazonada. ¿Podríamos alterar el hechizo para ver qué hizo la escoria de Van Bakari ese día?

-Oh, sí. Sólo debo soñarlo hermana. Tengo práctica- dijo alegremente Defendra.

El tóxico brebaje parpadeó y rieló hasta mostrar una nueva imagen, la de la mansión de Van Bakari, brillando con estallidos de poder. Chorros de fuego, aire, agua y piedras salían despedidos de sus ventanas. La casa entera parecía a punto de derrumbarse en cualquier momento. La imagen rieló de nuevo, mostrando a Van Bakari y Lord William acercándose a un gigantesco cofre que brillaba con la fuerza de todas las estrellas del firmamento y que se debatía furiosamente tratando de liberarse de sus cadenas. Tapándose la cara por la luz cegadora, Bakari tocó el cofre en el preciso momento en que éste estalló, liberando su contenido con la fuerza de mil explosiones.

Los Orbes Elementales salieron despedidos por el aire, flotando y girando sin control, chocándose entre ellos. El aire crepitaba con energía inmortal desatada, mientras el torbellino de energías seguía girando cada vez más rápido. Finalmente, con un estruendo indecible, los cuatro Orbes, Fuego, Tierra, Aire y Agua, salieron despedidos en todas las direcciones. La imagen cambió y se alejó de la mansión, mostrando cómo los Orbes salían propulsados hacia el ocaso, dejando atrás una estela de poder y cayendo más allá del horizonte y quizás, de este mundo.

Tras enmudecer durante un rato, las dos Brujas miraron fijamente el caldero.

-Así que efectivamente las robó él. Pero no le salió como esperaba -dijo con tono infantil de burla Defendra.

-Una energía así de primigenia no se puede contener. Aficionados -dijo con una mueca Defendra.-- Esta es nuestra oportunidad, hermana. Podemos recuperar nuestra fuerza alimentándonos de los poderes de la creación.

-Pero hermana, estamos muy debilitadas. Tú lo estás aún más desde que volviste derrotada de Skuchaín. ¡No me mires así, es culpa tuya por ir sola! -dijo poniendo los ojos en blanco.

-Haremos lo que hemos hecho siempre. Matar, traicionar, mandar almas al infierno y alimentarnos de la esencia de nuestros enemigos -masculló furiosa su hermana.

-Si, si, lo sé hermana. Pero la Guardiana de los Elementos ya habrá convocado a los héroes de Calamburia para reunir todas las esencias de los elementos. ¡No podemos luchar contra todos a la vez!

-Exacto. Cuento con ellos para que las reúnan. De hecho es posible que hasta tú y yo echemos una mano. Y cuando estén todas juntas reunidas en un punto... ¡atacaremos con toda la fuerza que hayamos podido reunir hasta entonces!

Defendra se giró hacia la entrada de la cueva, mirando furiosa al sol naciente y la luz que invadía su oscuro refugio. Hinchándose los pulmones, gritó hacia todo Calamburia.

-¡No hay nada más ancestral que la ausencia de luz! ¿Elementos? ¡Já! ¡Antes de que todo existiese, solo existía la Oscuridad! No estamos acabadas, hermana: ¡sólo es el principio!

¿Quién ganaría esta carrera brutal hacia la posesión de las cuatro Esencias Elementales? El futuro de Calamburia estaba de nuevo en entredicho.

95 - 95. ¡BRINDAD, CANALLAS, BRINDAD!

- ¡Brindemos, camaradas! ¡Quiero ver vuestras barbas cubiertas de espuma! – gritó Efraín a los enfervorecidos parroquianos de la concurrida taberna.

El local se hallaba completamente abarrotado de aguerridos filibusteros que cantaban, gritaban e insultaban a sus vecinos mientras hacían chocar sus enormes jarras. Su contenido era incierto, pero se dice que aquel brebaje estaba compuesto por baba de tritón, jugos de Semillas del Leviatán, lágrimas de duendes, restos de pociones de Skuchain y ron. Las medidas exactas hacen ya parte de la leyenda.

- ¡Hermanos de sangre y sal! ¡Es hora de que vuelvan a temernos, y no sólo a través de los océanos, sino por tierra firme!

Todos corearon con fuerza emitiendo rugidos ininteligibles, probablemente sin saber qué estaban apoyando exactamente, pero demonios, lo iban a hacer con mucho entusiasmo.

- ¡El trono está débil! ¡La antigua monarquía de Calamburia ya no puede contenernos ni hacer valer su fuerza! ¡Pero nosotros somos más fuertes que nunca!

Aporrearón las mesas con sus gigantescas manos callosas. Muchos de ellos ni siquiera sabían cuál era el nombre y la dinastía de quienes ahora reinaban, pero poco importaba. La bebida seguía fluyendo y todo el asunto olía a botín, saqueo y pillaje.

- Y podemos optar a él por derecho. ¡Mairim, mi sobrina, tiene sangre real! Ha demostrado ampliamente su apoyo a la causa pirata y tiene madera de líder. ¡Literalmente, ha nacido para ello!

Todos corearon con fuerza el nombre de Mairim. La susodicha se levantó a trompicones de una mesa, para saludar con entusiasmo con la mano. Las voces aumentaron de volumen hasta hacer temblar las vigas del techo, y presa de emoción, empezó a dar saltitos y vueltas sobre sí misma. Sin querer, atizó un manotazo a un pirata y lo mandó volando por toda la estancia hasta incrustarlo contra la barra de la taberna.

El silencio invadió la sala, enmudeciendo a decenas de curtidos bucaneros.

- Uy. ¡Lo siento! Mi mami dice que a veces no controlo mi fuerza - dijo ella sonriendo y ajustándose el sombrero.

Al unísono, todos los piratas irrumpieron en gritos y rugidos, alabando la fuerza de la

muchacha. Efraín Jacobs soltó el aire que había estado conteniendo, preparándose para el desastre. Los ánimos de aquella turba eran tan veleidosos que podían cambiar en cualquier momento. Se estaba agarrando a un clavo ardiendo y estaba claro que confiar en el liderazgo de Mairim era como darle un cañón a un niño, pero no le quedaba otra opción.

- ¡Buscaremos la esencia del Agua! ¡Fingiremos plegarnos a sus deseos! Pero mientras, tenemos que preparar nuestro golpe de estado. Debéis tomar posiciones en los puntos estratégicos. ¡Debéis prepararos para luchar!

Aquella era una palabra que las embrutecidas mentes de los piratas podían entender a la perfección. La promesa de sangre y botín era su única motivación.

- ¿Y qué hay del antiguo Rey Rodrigo? ¿No vais a contar con su apoyo? - dijo una voz altiva y totalmente fuera de lugar.

La multitud se giró inquisitiva ante los recién llegados. Se trataba de dos soldados vestidos con el tabardo que lucía el emblema del Rey Rodrigo V, el Perturbado.

- ¡Tenéis agallas para venir a la peor taberna de la Isla Kalzaria, hogar de piratas sin corazón ni honor! Muchachos, no sabéis lo que habéis hecho. ¡Aquí la monarquía no es bienvenida! - espetó Efraín con una sonrisa cruel.

- ¡No me asustan tus amenazas, Jacobs! Tengo tanto derecho a estar aquí como tú. ¡Derecho de sangre! - dijo Balian, mientras devolvía la mirada a todo el que osase mirarle. Y lo cierto es que era la taberna entera.

- No es la primera vez que venimos a este antro de perdición - dijo Pierre mirando por encima del hombro con una leve mueca -. Y tampoco somos muy amigos de la actual monarquía.

- ¡Es verdad, es el hijo del viejo Cara Partida! - gritó alguien, señalando a Balian.

La turba entera empezó a murmurar. Los piratas tenían una vida llena de emociones y no era raro que fuesen sembrando bastardos a su paso. Uno más, uno menos ¿Qué importaba?

- ¿Y bien? No abuséis de mi paciencia, porque, sangre pirata o no, ¡os ensartaré con mi sable si me hacéis perder el tiempo!

- El Rey Rodrigo V, el verdadero Rey y no ese impostor Comosu, vaga por los mares en busca de redención por lo que le hizo a su amada Petequia.

Algunos piratas asintieron con gesto grave. Muchos conocían a Petequia por sus excesos en la isla Kalzaria y era más cruel y sanguinaria que cualquiera de los hombretones ahí reunidos. A pesar de ser un miembro de la realeza, se había ganado el respeto de esos despiadados asesinos y al fin y al cabo, Mairim era su hija.

- ¡El pueblo le conoce! ¡Lo ama! Aún siguen recordándolo como la más bella persona que ha reinado por todo Calamburia - exclamó Pierre con aire soñador.

- Dudo mucho que sea así. El pueblo llano es como una hoja mecida por la tormenta,

vienen y van sin ningún tipo de control – escupió Efraín -. ¡Nosotros cabalgamos las tormentas!

- Es quizás demasiado tarde para su reinado y su hijo, el Rey Comosu, ha perdido el juicio y nada se puede hacer por él. Pero nuestro noble y gallardo corazón late al unísono con el de nuestra Majestad, y estoy seguro que apoyaría a la hija de su amada.

- ¡Oh, sí! ¡Quiero conocer mi nuevo tito! – dijo entusiasmada Mairim mientras daba palmas.

Si algo se le da bien a un pirata es timar, engañar y regatear. Diferentes planos y estrategias surcaron la cabeza del Ladrón de Barlovento a toda velocidad mientras calculaba las pérdidas y las ganancias.

Finalmente, con un brillo de codicia en los ojos que todos supieron identificar y que sólo podía significar un jugoso botín para todos, respondió sonriendo:

- ¡Los enemigos de la actual monarquía son nuestros amigos! Adelante, muchachos, adelante, siempre hay sitio para más brazos fornidos en nuestra tripulación.

Los mismos asesinos sedientos de sangre que estaban dispuestos a destripar a los recién llegados los recibieron con aplausos y golpes de jarra en las mesas. Las mujeres les lanzaron besos desde los balcones y llenaron sus manos de aquel brebaje que hacía llorar los ojos. Ya eran hermanos piratas para siempre, aunque ese era un concepto temporal que podía cambiar tan rápido como la marea.

Efraín Jacobs contempló complacido la multitud de borrachos pendencieros. Eran la

peor escoria que había surcado jamás los mares, y sabía que al menor contratiempo, lo traicionarían y lo pasarían por la quilla. Pero ahora, ese amasijo de bajezas humanas comía de su mano y de la promesa de los succulentos botines del palacio, y por ahora, era suficiente.

¿Acaso la vida de un pirata no era siempre vivir al límite, como si estuviese caminando por el palo mayor? ¡Eso es lo que le hacía sentirse vivo! Aunque a veces, solo a veces, soñaba con ser un Hortelano, pasando los días arando la tierra y limpiando tubérculos.

Una mesa pasó volando delante de sus narices y se estrelló contra una ventana, generando una salva de aplausos y enfurecidos insultos.

Diantres, cómo necesitaba una jarra de esa espumosa sustancia.

96 - 96. EL PALPITAR DE LA TIERRA

La vegetación palpitaba con latidos lentos y regulares. Las plantas relucían con la humedad de la mañana, sus colores chillones compitiendo entre sí por deslumbrar a los incautos visitantes. Era una auténtica jungla, hormigueante de vida, como si de un caldero primigenio se tratase. Pero por debajo de la exuberante vida, algo no terminaba de encajar.

- ¡Esto antes era desierto! Os lo juro, pasé por aquí con mis nómadas hace escasas lunas. Y mirad ahora... ¡tanto vomitivo verde me va a hacer perder la cabeza! - Escupió Arishai, el Escorpión de Basalto -. ¿Habéis estado de nuevo jugando con magia prohibida?

La comitiva se abría paso a trompicones. Una larga hilera de salvajes miraba con suspicacia las descomunales hojas de su alrededor, aferrando con fuerza sus lanzas y preparándose a enfrentarse a cualquier emboscada. Adelantándose a la hilera, un grupo de nómadas se abría paso trabajosamente con sus cimitarras, cortando la densa jungla y dejando un rastro de muñones vegetales derramando sus fluidos contra el suelo.

- No somos nosotros los que hemos roto el equilibrio de los elementos. Pero de nuevo, por el bien de nuestra tierra y siguiendo los designios del Titán, tendremos que restaurar la paz entre la esencia de la creación - dijo Dorna solemnemente mientras apartaba una rama con su cayado. A su lado, Corugan gruñó con aprobación, mientras aferraba su racimo de fetiches, paladeando la magia desatada que saturaba la atmósfera de aquel lugar.

Arishai la miró con un brillo calculador en los ojos. Aliado a la marquesa Zora Von Vondra, la mayoría de sus planes habían girado en torno a hacerse con la corona. Que la misma realeza viniese a él era cuanto menos...inesperado. Pero los nómadas acostumbran a modificar sus planes según los designios del clima y del viento.

- ¿No es un poco arriesgado abandonar el Castillo de Ámbar en estos periodos de crisis? - preguntó, intrigado por la estrategia de su rival.

- Las conspiraciones seguirán ocurriendo esté yo allí o no. Y hay algo más acuciante que vuestros juegos de niños. La tierra misma nos ha guiado hasta aquí, suplicando que

yo la ayude. Y como hija de los primeros hombres, acudo a ella.

Antes de que Arishai pudiese responder, Corugan levantó la cabeza repentinamente y miró hacia el frente. Lanzando un terrible grito de aviso, cogió a Dorna y ambos cayeron cuan largos eran al suelo.

En el mismo momento, un gigantesco miembro alargado y rápido sacudió el aire donde segundos antes se hallaban sus cabezas. Uno de los nómadas fue empalado por el aguijón en el que terminaba aquel extraño miembro.

Todos alzaron las cabezas y vieron con horror como un escorpión de monstruoso tamaño descendía de un de los troncos titánicos que se erguían a su alrededor. Con un chasqueo de sus mandíbulas, se abalanzó sobre las filas de los salvajes, cortando y empalando con sus quitinosos miembros.

– ¡En formación! ¡Levantad un muro de lanzas! – gritó Dorna mientras se incorporaba, ayudada por Corugan.

Los salvajes rugieron y trataron de alejar a la bestia, pero sus armas rebotaban contra el negro caparazón de la criatura. Con un antinatural movimiento, atrapó a uno con sus pinzas y lo partió en dos ante los atemorizados ojos de todos.

– ¡Vamos, hijos del desierto! ¡Cubrid los huecos de la formación! – gritó Arishai mientras desenvainaba su espada.

Los nómadas se apresuraron a cubrir los huecos mientras el escorpión levantaba la tierra del suelo con sus patas, en un siniestro baile macabro.

Las cabezas se giraron nuevamente al escuchar un rugido que surgía de la maleza. ¿Qué nueva criatura trataría de aplastarlos de nuevo?

Pero no fue ninguna criatura la que salió de la maleza, sino Ranulf Hangerton, el Matabestias, que rugía como una carga de osos. Empuñando sus dos hachas, corrió hacia la criatura y clavó sus armas en las junturas de la quitinosa armadura. La criatura trató de contraatacar con un chillido, pero su aguijón fue desviado por unas flechas que salían aparentemente de la nada. Ensañándose como un maníaco, Ranulf partía las articulaciones y encajaba sus hachas con la precisión de un carnicero. El escorpión empezó a retroceder lastimeramente, lo cual fue como una señal para todo el grupo, que cargó hacia adelante y empaló a la criatura con sus lanzas.

- ¿Ya está? ¿Es que no va a haber ninguna bestia que suponga un desafío para mí? - aulló al cielo el legendario cazador.

- Gracias por la ayuda, Matabestias. Tu nombre es ampliamente conocido por nuestro hogar de las montañas - dijo Dorna, acercándose al cazador.

- Solo era un bicho. Los hay peores por esta jungla - dijo Camila Tanis, su discípula, mientras emergía de la vegetación -. Como por ejemplo, la escoria que aquí se haya.

Dorna contuvo a Corugan con un gesto, antes de que este se lanzase sobre ella. La estudió con el ceño fruncido.

- Tú debes de ser la famosa niña que sobrevivió a aquel saqueo. Me han hablado de tu odio por nosotros. Que sepas que es sólo la ley de las montañas, sangre por sangre. No me importa que quieras vengarte, eso te hará fuerte. Y la fuerza, es la única ley que importa - susurró Dorna, mirándola fijamente a los ojos.

- Cuando la tenga, acabaré con todos vosotros - le respondió con una mirada de maníaca.

- ¡Cuidado! ¡Vienen más! - gritó alguien.

Todos miraron hacia arriba, viendo como bajaban de los árboles decenas de escorpiones. Su mirada insectoide y casi alienígena podía paralizar el corazón de cualquier valiente. Corugán masculló algo por lo bajo.

- Corugan tiene razón. La Esencia de la Tierra debe de estar en este árbol y es la causante de esa antinatural jungla. ¡Escuchadme! Luchad contra estas criaturas y mientras, Corugan trepará a por ella y la contendrá.

A su alrededor todo el mundo preparó las armas, tensando los músculos y preparándose para un mortal combate.

- ¿Con que poder, eh? ¿Eso es lo que necesito? ¡La Esencia de la Tierra será mía! - gritó exultante Tanis mientras se colgaba el arco del hombro y empezaba a trepar con la agilidad de un primate.

Antes de que nadie pudiese frenarla, incluso Ranulf, los escorpiones atacaron la comitiva con una furia desenfrenada. Ajena a los gritos de abajo, Tanis siguió trepando

concentrada hacia la copa del gigantesco árbol. Esquivando pinzas y agujones y dando patadas a sus propietarios, tirándolos a la espesura del bosque, terminó por llegar a la copa del árbol.

Las sospechas de Corugan se confirmaron al momento: como en un altar vegetal, la Esencia misma de la Tierra descansaba en forma de un orbe luminoso, rodeado de ramas y enredaderas. Tanis miró la piedra y sin ningún tipo de miramientos, extendió la mano para cogerla.

Desde la espesura, entre el encarnizado combate, se pudo escuchar un agudo grito que emergió de las copas de los árboles. Los salvajes se veían sobrepasados por los temibles insectos y los nómadas empezaban a batirse en retirada, guiados por un Arishai que calculaba los posibles desenlaces de aquella aventura.

Como una centella, una luz marrón con toques de ámbar saltó de la copa de los árboles y cayó contra el suelo con la fuerza de una avalancha de tierra. La onda expansiva lanzó a todo el mundo al suelo. Los escorpiones se volvieron como uno solo y atacaron a la figura de luz, pero las raíces emergían del suelo y los estrangulaban y arrancaban sus miembros quitinosos en una orgía de violencia que nada tenía de natural.

– El poder de la tierra... ¡es mío! – gritó Tanis con un toque de locura. Se giró hacia el grupo, contrayendo las manos y amenazando con exterminar a todo el grupo con la fuerza elemental de la tierra.

Ranulf apareció de su lado y dio un fuerte golpe a la mano de la chica que sujetaba la Esencia de la Tierra. El orbe salió rodando y Tanis perdió el fulgor que la poseía.

- ¡No! ¡El poder! ¡Mi venganza! - espetó furiosa contra su amigo y mentor, lanzándose para estrangularlo.

Ambos empezaron a rodar por el suelo mientras Ranulf intentaba tranquilizarla, pero era imposible: Tanis, la legendaria rastreadora, parecía haber perdido el juicio.

Mientras, Corugan sacó una caja engarzada con piedras de ámbar mientras salmodiaba en un idioma antiguo. Se fue acercando con delicadeza a la piedra, y sin tocarla, la introdujo dentro de la caja, que se cerró con un golpe seco. Al segundo, la vegetación palpitó y empezó a perder poco a poco su color.

- Corugan trató de avisarla. Ningún mortal puede soportar el contacto con la Esencia de los Elementos. Deben ser contenidas de nuevo, ya que en ellas está el poder de la creación. Probablemente el despiadado Van Bakari usó a su compañero muerto para que no sufrir las consecuencias del contacto con un poder primigenio.

Ranulf, sujetando a Tanis con una compleja llave de lucha, miró desesperanzado a su compañera, que gruñía y babeaba mirando a su alrededor con una mirada animal.

- ¿Acaso no hay ninguna cura? ¿No hay nada que podamos hacer? ¡Es la única compañera que tengo en el mundo! - suplicó el gigantesco hombretón de manera lastimera.

- Por ahora no, hasta que vuelvan a estabilizarse los elementos. Y aún así...quién sabe. Quizás el destino de una cazadora es ser convertida en un animal. Fue débil y se dejó llevar por sus emociones. Y la ley del más fuerte no perdona.

Con esas ominosas palabras, Dorna se dio la vuelta y guió a su comitiva lejos de aquella moribunda jungla. La mirada de desesperación de Ranulf se quedó clavada en su corazón para siempre, pero ya no podía dar marcha atrás. El embarazo progresaba y pronto no podría participar directamente en los eventos que amenazaban Calamburia. Iba a traer a la vida a un líder, a un salvaje con sangre mágica que rivalizaría con todo lo conocido hasta entonces. Y no pensaba entregarle un mundo caótico y al borde de la destrucción.

Costase lo que costase.

97 - 97. LA CORTE DE LOS SUSURROS

Si el Palacio de Ámbar hubiese sido un primaveral parque, los murmullos que lo recorrían constantemente serían como las atareadas abejas produciendo miel y cumpliendo sus recados de aquí allá. Mas aquel palacio no era bucólico, sino más bien peligroso y decadente como un jardín de rosas negras. Los murmullos recorrían sus paredes como un ejército de incansables hormigas, entrando por cualquier rendija, recorriendo impúdicamente con sus pequeñas y articuladas patas cualquier secreto oculto.

El lugar en el que más murmullos se concentraban eran sin duda el Pasillo de Ámbar, un gigantesco pasillo de kilómetro y medio decorado profusamente con oro y Ámbar y con una anchura suficiente para que cuatro carrozas pudiesen circular la una al lado de la otra.

Ese día, estaba especialmente concurrida. Centenas de nobles paseaban con un

deliberado paso lento, susurrando secretos y observando atentamente a sus rivales políticos, a los que saludaban con hipócritas inclinaciones de la cabeza.

Los Trovadores del Rey animaban el ambiente del gran pasillo con su arpa y su laúd, dando un contrapunto alegre a la nube de oscuros murmullos que flotaba por el aire. Los Inventores también deambulaban por ahí, tratando de buscar mecenas para sus disparatadas creaciones, aunque desde el incidente del Caos del Maelstrom, nadie estaba muy interesado en invertir en invenciones posiblemente apocalípticas.

Pero había una persona que recorría ese pasillo como si le perteneciese. Era como un buque recorriendo aguas pantanosas, apartando implacablemente los obstáculos y la inmundicia a su alrededor. La Reina Madre Sancha III, seguida de su hija la antigua Reina Urraca, flotaba por encima de los murmullos ya que ella era la instigadora de muchos de ellos. Nada ocurría ya en el palacio sin su permiso o conocimiento.

- Querida, trata de andar con un porte más...elegante - dijo manteniendo una sonrisa falsa la venerable anciana.

- Lo siento madre. Tengo todavía muchas costumbres aprendidas de la calle - dijo Urraca, tratando de evitar un tic que le hacía mirar a su alrededor como un pájaro asustadizo -. Sé que no soy bien recibida aquí.

- Tonterías. Solo fuiste echada de tu trono por un advenedizo y por una banda de bárbaros nortños. Sólo tenemos que cambiar ese leve detalle y será sencillo volver a la normalidad. El pueblo tiene muy mala memoria, y los nobles, una ética que puede ser comprada.

- No es tan sencillo, madre. La gente aprecia los Salvajes, les da una sensación de falsa seguridad. Los prefieren aquí que en las montañas. Y el Rey Comosu, aunque loco, está recluido en sus habitaciones y hace que todo sea mucho más fácil y tranquilo en el palacio.

- Es cierto que la gente busca la estabilidad y un caldo de cultivo adecuado para sus intrigas. Pero nosotras podemos dárselo.

- ¡Oh mi querida Reina Madre! ¡Qué gran placer verla aquí - dijo una voz.

- Hablando de alimañas que ponen precio a su ética...

Lord Besnik y Lady Dardana, los Archiduques, se acercaron con paso pomposo y haciendo un gran ostento de sus galas. Sus esfuerzos eran en vano, ya que toda la corte sabía que estaban arruinados.

- Está usted reluciente, milady - dijo como afectación Lady Dardana. Tras una leve pausa, y sin mucho convencimiento, añadió--- y usted también, Urraca.

- ¡Qué tiempos de incertidumbre! ¡Una época de héroes! Sin duda habrá escuchado las gestas y proezas de mi hijo, el valiente Sir Finnegan! - empezó a proclamar Lord Besnik -. Desgraciadamente nosotros debemos invertir nuestro tiempo e innumerables riquezas en nuestra hacienda. ¡La prosperidad de nuestra gente es lo más importante! Además, tenemos total confianza en que sea nuestro hijo el que devuelva la estabilidad a Calamburia.

- He oído numerosas historias sobre su hijo. Su valentía no tiene rival - le cortó con una mirada gélida Sancha. La sonrisa de pomposidad de Besnik se congeló en el acto -. Le deseo lo mejor en el cuidado de sus tierras. Estoy al tanto de lo llenas que están vuestras arcas. Si lo desea, podemos hablar de las deudas pendientes con la corona...

- ¡Ah! Que... ¡bien! - respondió nerviosamente -. Pero no será necesario, no queremos molestar el ocio de tan real pareja. Nosotros proseguimos nuestro camino pero no dude en contactar con nosotros si necesita cualquier tipo de ayuda o favor.

- Créame Lord Besnik, si a pesar de todo esta ancianita inválida necesita ayuda, usted será la primera persona a la que acudiré rauda y veloz - respondió la Reina Madre rezumando sarcasmo como si fuese ácido.

La desinflada pareja trató de alejarse entre reverencias, evitando tropezar a duras penas con su pisoteado ego. Pero la real pareja no tuvo tiempo de descansar ya que fueron abordadas por unas rivales mucho más peligrosas que unos nobles arruinados.

- Mira Beatricce, ¡que honor el de poder pisar el mismo suelo que la Reina Madre! - dijo Anabella, una de las cortesanas más famosas del reino. En este caso, cortesanas era un bonito eufemismo -. ¿Por cierto querida, nunca te has preguntado como la madre de una depuesta reina puede tener tantos privilegios en este palacio? ¡Ay, Urraca, querida, disculpa, no te había visto!

- Es que en el Palacio de Ámbar siempre han sido muy respetuosos con la tradición y

las antiguas reliquias, hermana. ¡Nos recuerdan los errores del pasado! – dijo Beatricce con una encantadora sonrisa.

– Dejan entrar a cualquier gentuza en este palacio, en efecto – dijo Sancha III con la espalda muy estirada y una mueca de desagrado. Urraca les devolvió la mirada con un ceño fruncido y su tic nervioso de nuevo en acción.

– ¡Oh, sí, somos afortunadas por poder siquiera acercarnos a vuestro resplandor! Pero nuestros clientes buscan nuestros consejos en todo momento, y nunca hemos faltado a nuestra profesionalidad. Por cierto, recuerdos del Rey Comosu. En sus escasos momentos de lucidez, nos pregunta por las novedades del palacio – dijo con fingida seriedad Beatricce.

– No dudo que estará encantado con vuestros consejos – respondió Urraca con desagrado -. ¿Dónde está nuestro apuesto Rey, por cierto? No se le ve por la corte desde la Maldición de las Brujas.

– ¡Ni a ti, querida! Pero claro, me han dicho que le has cogido gusto a las calles de Instántalor. Te entiendo querida, ¡yo también tuve una época de estar en la calle de lo más entretenida! – respondió entre cristalinas risas Beatricce -. Las malas lenguas dicen que Dorna lo ha retirado a alguna finca de la realeza a salvo de las miradas indiscretas. ¿Pero quién podría fiarse de las malas lenguas?

– Les sorprendería la necesidad de hablar que tienen los hombres...y las mujeres. Solo somos una oreja a la que hablar. Por cierto, últimamente la Reina Dorna viene a pedirnos consejo sobre la corte y sus entresijos. Me temo que su cultura nortea hace que se le escapen ciertas sutilidades – dijo Anabella mientras se abanicaba y miraba a

su alrededor como un gato perezoso.

- ¿La Reina Dorna? Pensé que no estaba interesada en las intrigas de palacio - dijo con recelo Sancha III.

- ¡Y no lo está! ¿Pero qué tipo de ciudadanas monárquicas y preocupadas por el bienestar de Calamburia seríamos si no informásemos con fervorosa pasión de todo lo que ocurre dentro y fuera de este palacio? - dijo Beatricce, exagerando una mueca de sorpresa -. Desde que susurramos a su oreja, ha aprendido a delegar muchas cosas a nuestras manos.

Un silencio tenso se deslizó entre ambas parejas, creciendo poco a poco en intensidad. Las miradas se transformaron en espadas, las sonrisas en cañones y las afectadas posturas en un campo de batalla. En medio de ese silencio, se estaba librando un encarnizado combate. Y por encima de él, los murmullos del palacio zumbaban como una bandada de moscas, esperando a cebarse en los cadáveres.

Podría haber seguido eternamente, como una partida de ajedrez en tablas o el paso del sol y las estrellas. Pero un lacayo real interrumpió la escena con un sonoro carraspeo.

- Lady Sancha, lady Urraca... me temo que hay una persona interesada en reunirse con vos, pero que no quiere exponerse a las miradas del Pasillo de Ámbar - dijo tartamudeando mientras cuatro ojos fríos como la mismísima muerte lo taladraban y diseccionaban.

- ¿Y quién me molestaría en semejante momento? - dijo con un quedo y peligroso susurro la Reina Madre.

- Bueno... creo que merecía la pena molestarle. Se trata del antiguo Rey de Calamburia, Rodrigo V.

Los cuatro pares de ojos se abrieron desmesuradamente. El antiguo Rey había sido depuesto por su hijo y después había colaborado con él en su lucha contra el Dragón. Desgraciadamente, en la Maldición de las Brujas, su paradero había sido desconocido, probablemente surcando los mares y buscando un sentido a su nueva vida.

La sonrisa de Sancha brilló como la erupción de un dormido volcán. Las cartas que le habían tocado en esta nueva mano parecían haber mejorado considerablemente.

- Esta conversación ha sido de lo más interesante, pero me temo que los asuntos mundanos tendrán que esperar. Ya sabéis, la verdadera realeza nunca descansa - dijo sonriendo como un tiburón.

- Veamos que excusa tiene mi marido esta vez - masculló por lo bajo Urraca, mientras apretaba los puños.

Sin esperar respuesta, la real pareja se alejó de las Cortesanas, las cuales abandonaron su fingido porte y acuchillaron con la mirada las espaldas que se alejaban de ellas. Ahí fuera, con el descontrol de los elementos, la lucha era atroz, pero la guerra que se libraba dentro de aquellas paredes no era menos despiadada.

Pese a todo, solo eran un murmullo más dentro del largo pasillo. Una vibración en

aquella gigantesca tela de araña. Un zumbido que se añadía a aquella enloquecedora colmena, a esa Corte de los Susurros en la que se había convertido el Palacio de Ámbar.

98 - 98. ¿A QUÉ HUELE UN HÉROE?

- ¡Huelo a aventura, mi noble escudero! ¡Huelo a épicas batallas y a incontables tesoros! ¡Huelo a fama y gloria!

- Yo solo huelo pescado y salmuera, mi señor...

La curiosa pareja caminaba con tiento por extraños túneles cubiertos de un reluciente y fantasmagórico coral. Las paredes rezumaban humedad y multitudes de pequeños crustáceos la recorrían alimentándose de las algas que crecían sin control. El viento soplaba suavemente por todas partes, trayendo el ruido de las olas y el mar, de tal forma que, más que andando, parecían nadar en agua.

- ¡Eso es porque no aprecias la heroicidad de nuestra gesta! - replicó Sir Finnegan con un sabio asentimiento de cabeza -. ¡Aún ves las cosas desde el prisma de un sirviente! Más no temas, pronto verás el mundo como yo lo veo. ¡Cantarán loas y alabanzas sobre esta aventura!

- Disculpe a este escudero tan aprensivo, mi señor - se disculpó Edmundo con el ceño fruncido por el esfuerzo que le suponía pensar -. Debe ser que sigo un poco receloso por el hecho de que, en uno de nuestros numerosos paseos por la playa, nos hayamos encontrado una gigantesca construcción de coral que hace semanas no estaba ahí y usted se haya precipitado dentro sin avisar a nadie.

- ¿Y que nos roben la gloria? ¡Jamás! Venimos a impartir justicia y deshacer entuertos.
- ¿También devolvemos la vista a la gente? Mi señor, a veces ando un poco despistado en el alcance de nuestros poderes - dijo con cara de admiración el antiguo sirviente.
- ¡No seas ridículo! No tenemos tales poderes, nuestros dones son mucho más mundanos: el valor, la amistad, la caballerosidad, el buen porte...

Su discurso se perdió por los entresijos de los retorcidos pasillos, que parecían haber sido tallados por la misma agua. Las paredes emanaban una extraña luz azulada que confería un toque fantasmagórico a la escena.

Tras largas horas de caminata y de varias discusiones infructuosas en cruces de túneles, llegaron a un punto en el que el túnel se ensanchaba y alcanzaba las proporciones de un palacio. Se trataba de una sala con un lago alimentado directamente por agua de mar. Debía conectar directamente con el océano ya que el lugar se hallaba poblado de tritones, que parecían mantener una encarnizada lucha con algún tipo de criaturas escamosas. La espuma saltaba de un lado al otro y de vez en cuando emergían cuerpos para volver a hundirse en un implacable combate cuerpo a cuerpo.

En la pequeña playa rocosa con restos de coral y algas, se erguía una comitiva de tritones que hablaban entre ellos con gesto grave, tratando de dirigir el combate sin éxito, ya que era imposible comunicarse con sus atareados camaradas en el agua. El

príncipe heredero Itaqua taladraba con su mirada las aguas, intranquilo, mientras sus consejeros parloteaban. Sus lúgubres pensamientos fueron interrumpidos por nuestro noble héroe:

- ¡Ah! ¡Un miembro de la realeza! ¡Majestad, para mí es un honor disfrutar del placer de su compañía! - dijo ser Finnegan apareciendo de pronto en su campo de visión, como si acabasen de encontrarse en un pasillo de algún palacio.

- ¿Cómo? ¿Qué hacen unos vulgares terráneos por aquí? - replicó indignado el Príncipe, mirando con incredulidad a su alrededor.

- ¡Disculpe que lo hayamos sorprendido! A veces olvido que disponemos de un sigilo que haría palidecer a los felinos.

- Sí, mi señor. ¡Felinos! - asintió con fervor Edmundo.

Los consejeros pararon de discutir durante un segundo para mirar a la inusual pareja, y tras catalogarlos de irrelevantes, siguieron discutiendo a voz de grito. Itaqua bufó con desprecio y dio la espalda a los recién llegados.

- Bah, no tengo tiempo para hablar con bufones. Mis soldados están librando un despiadado combate contra las Semillas del Leviatán, que han sido atraídas por la Esencia del Agua. Pensábamos haberlas exterminado a todas, pero se ven que las pocas supervivientes han venido aquí. Creo que desean usar el poder de los elementos para traer de vuelta a su amo.

- ¡Bestias! ¡Monstruos! El trabajo perfecto para héroes como nosotros, ¿Verdad

Edmundo?

- Bueno, tienen pinta de tener unos dientes muy grandes mi señor. Quizás podríamos mirar todo esto desde una distancia prudencial. ¡Pero miraremos como héroes! - dijo el escudero, sonriendo bobaliconamente por tan gran ocurrencia.

- ¡Paparruchas! ¿Sabes cuáles fueron las últimas palabras de Sir Anduin, en su famosa carga que le causó la muerte, durante la Rebelión de las Patatas?

- Usted lo sabe todo, mi señor. ¿Cuáles fueron?

- “¿Quién ha sido el bastardo que ha azuzado mi caballo?” - citó con pomposidad Sir Finnegan.

- No suena muy heroico mi señor. ¿Y qué tiene que ver con esto?

Sir Finnegan se quedó congelado unos instantes, ya que ni él mismo lo sabía. Le gustaba citar grandes hombres porque eso le hacía sentirse importante, pero nunca se planteaba que querían decir. Pero no había obstáculo lo suficientemente grande para la agudeza y rápida lengua de nuestro increíble héroe.

- ¡Todo, Edmundo! La vida es una faena, y cabalgamos un caballo constantemente azuzado por la gloria y el deber. ¡Y hacia allí nos dirigimos! - exclamó con la mirada perdida, confiando en que su escudero no pidiese más explicaciones.

- Ah, tiene lógica mi señor. ¡Me encanta dirigirme a sitios! - suspiró aliviado Edmundo.

Antes que la pareja continuase con su épico dialogo, las aguas se agitaron y una sombra enorme empezó a emerger del agua. Se trataba de una criatura de pesadilla, todo aletas y dientes. Sujetándose a duras penas en la frente del monstruo una delgada y fibrosa figura acuchillaba con violencia sus ojos, provocándole chirridos de dolor. No era otra que Aquilea, la guerrera más valiente y fuerte de todo Aurantaquí. Los Tritones que peleaban en el agua redoblaron sus esfuerzos al ver a su líder luchar contra aquella abominación.

- ¡Una damisela en peligro! ¡Los dioses y el destino han hablado! ¡Resista, milady, acudo en su ayuda! - dijo Finnegan mientras lanzaba su sombrero al suelo de coral y se zambullía en el agua con un patoso salto.

Mientras, el lago bullía de actividad. El monstruo redobló sus esfuerzos, lanzando su corpachón contra las paredes de la extraña construcción, provocando una lluvia de coral y algas resecas. Pero la tritona era como un mastín agarrando a una presa: parecía incansable y sus cuchilladas caían con la regularidad de la misma lluvia. La frente de la criatura estaba cubierta de lacerantes heridas. De pronto, con un grito de furia, un tercer ojo se abrió por encima de los otros dos. Brillaba con una potente luz azulada. En el centro de la monstruosa pupila, se hallaba la Esencia del Agua, un orbe de incalculable poder que poco a poco se estaba fusionando con la criatura. El pesadillesco enemigo abrió sus fauces que relucían con una extraña luz y vomitó un chorro de energía azul fría como el hielo. El rayo atravesó tritones, coral, y la propia pared de la caverna. Si un observador estuviese situado fuera de la extraña construcción, vería como rayos azules la atravesaban y se disipaban en el infinito del cielo.

Los tritones perdieron interés en sus combates particulares e intentaron ponerse a salvo del temible rayo, que giraba descontrolado y convertía en hielo todo lo que tocaba para acto seguido destruirlo en mil pedazos. Aquilea empezó a trepar trabajosamente hacia la esencia del agua, clavando sus espadas en la carne y usándolas como punto de apoyo. Desgraciadamente su pie derecho se hallaba congelado, probablemente impactado por alguna onda secundaria de aquel peligroso rayo. La criatura reaccionó al verse en peligro y se zambulló en el agua para tratar de ponerse a salvo.

El lago brilló con un azul intenso, mientras la criatura buceaba más y más profundo. Pero los tritones son los hijos de la espuma y la sal, y las profundidades su hogar. Un desgarrador rugido hizo temblar la cueva entera, y después, el silencio llenó cada recoveco.

Los tritones que habían sobrevivido empezaron a salir poco a poco del agua, ayudando a los heridos, viendo como las Semillas supervivientes se daban a la fuga. El conclave empezó a distribuir a los supervivientes y a tratar sus heridas mientras Itagua miraba fijamente las aguas. Pero su ceño fruncido se relajó cuando una luz empezó a brillar seguida de Aquilea rompiendo la superficie del lago escupiendo sangre. Con movimientos lentos, se acercó a la orilla, y con pasos torpes debido a su pie congelado, se dirigió hacia su príncipe. Sujetaba con su mano su espada, que tenía ensartado el ojo de la bestia que contenía la Esencia del Agua. Postrándose de rodillas, dijo:

- Una ofrenda para mi príncipe. Espero que esto ayude a traer el equilibrio a nuestra

tierra – dijo entre jadeos.

– No es la tierra lo que me importa, sino el mar – bufó Itagua, mirando con aire calculador la piedra.

Mientras tanto, Edmundo salió del lago cargando con su señor inconsciente a sus espaldas. Sin que nadie les prestase la menor atención, lo tumbó en la arena y con una mueca empezó a hacerle un boca a boca. Sir Finnegan se incorporó entre toses, escupiendo agua salada y la poca decencia que le quedaba.

– ¡Está vivo señor! – dijo con alegría Edmundo abrazándole con fuerza.

– ¡Perdí la consciencia! ¡Qué vergüenza! Y no recuerdo nada – dijo entre espasmos, mirando confuso a su alrededor-. Pero dime, mi fiel amigo... ¿Fui épico? ¿Fui legendario? ¿Esto que noto en mis labios es el beso de esa amazona, como recompensa a mi hombría?

Edmundo miró a su señor, empapado y oliendo muy fuerte a pescado, al borde de la muerte por casi no saber nadar. Pensó en decirle la verdad, pero también pensó que hay que ser muy valiente o muy tonto para hacer lo que había hecho. Y a su lacayo le gustaba mucho el papel de tonto y no pensaba compartirlo:

– Ha sido increíble mi señor, casi imposible de describir. No lo admitirán nunca porque los tritones son muy orgullosos, pero Aquilea le está muy agradecida.

La mirada de Finnegan brilló de emoción. Edmundo se sintió de repente muy avergonzado, pero ya había llegado demasiado lejos y no podía detenerse ahí.

- ¡Y debo decirle que huele muchísimo a fama y gloria mi señor! - dijo con una sonrisa bobalicona.

99 - 99. LOS SECRETOS DEL FIRMAMENTO

- ¡Hermano, el prototipo está funcionando de manera óptima! ¡Otro triunfo de la ciencia! - gritó emocionado Teslo mientras ajustaba frenéticamente unas tuercas que empezaban a soltarse.

- ¡Efectivamente! Mis cálculos han sido precisos y minuciosos, como siempre - contestó muy satisfecho Katurian, mientras trazaba líneas en un mapa sin sentido aparente.

- ¿Tus cálculos? ¿De quién fue la idea y la aplicación de la magia del Arpa del Titán? - contestó

indignado Teslo, levantando la cabeza y clavando una mirada furiosa en su hermano.

- ¿Y quién igualó las medidas para que esa mezcla pudiese darse? ¡Sin mí, el Girocoptero sería una idea de locos y soñadores!

La discusión prosiguió por rutinas ya conocidas de acusación y contra-argumentación y fue silenciada por el viento huracanado que soplaba. El Girocóptero, un destartalado cachivache que recordaba vagamente un barco con hélices, luchaba por mantenerse estable a pesar del furioso viento que soplaba implacable. Los cielos de Calamburia se

habían tornado oscuros y tormentosos debido a la pérdida de la Esencia del Aire.

Del camarote del Girocóptero surgió un extraño trio que no encajaba en aquella caótica escena. Se trataba de tres Aiseos que vestían sus ropajes más prístinos, reluciendo con su blancura y pureza, pero no tres Aiseos cualquiera.

- Nunca entenderé porque los terráneos insistís en cambiar vuestra condición de hormigas - dijo distraída Galerna, mirando el tormentoso paisaje. El viento apenas mecía sus cabellos, mientras zarandeaba violentamente la embarcación en la que se hallaban.

- Los terráneos tienen muchos sueños locos hermanita - dijo Brisa, tocando levemente su brazo - A veces son tan vulgares...

- Un poco de respeto, hijas mías. Vulgares o no, ellos fueron los que detectaron donde se halla oculta la Esencia del Aire - dijo solemnemente Bóreas, posiblemente más poderoso entre los Aiseos -. Por culpa del caos de los elementos, ya no podemos escuchar el susurro del aire en nuestros oídos. Ellos han llegado hasta donde nosotros no podíamos llegar.

- ¡Ha! ¡Así es! - dijo muy ufano Katurian - En realidad fue bastante sencillo, todos nuestros instrumentos de medición nos informaron que se estaban dando unos cambios de presión totalmente anormales. Lo que tenemos delante es el mayor cumulonimbo que se ha visto jamás en Calamburia. La lógica y la razón dictan que la Esencia del Aire debe de estar ahí.

- ¡Sin ningún asomo de duda! - ratificó Teslo -. Y ya que estábamos, hemos traído una

caja tallada con runas de los salvajes y con sustanciales mejores derivadas de minuciosos cálculos. Aunque claro, primero habrá que encontrar la Esencia dentro de todo...eso.

El grupo se giró y miró hacia el horizonte, donde una masa colosal de nubes se amontonaba en el cielo, como si de un continente aéreo se tratase. Su deforme aspecto estaba coronado por rayos y truenos que tronaban de manera intermitente.

- Nosotros les llamamos Reyes del Cielo. Pero los nombres no importan - dijo con gravedad Boreas, Señor de los Vientos del Norte -. Debemos devolver el equilibrio a los elementos cueste lo que cueste. Nadie amenazará nuestro hogar. Vamos hijas mías: cumplamos nuestro deber como elegidos del Titán.

Como uno solo, las tres figuras empezaron a levitar con delicadeza, como si fuesen ligeros como la hoja de un árbol. Sus cuerpos empezaron a ascender, lejos de la embarcación ante los ojos curiosos de los inventores, que ya trataban de medir y estudiar tan portentoso don.

Los hijos de la tormenta encararon la más grande de su vida, decididos a que todo Calamburia recordase quien gobernaba en los cielos. Boreas alzó un brazo relampagueante de poder y comenzó a absorber jirones de nubes como si las estuviese aspirando. El Rey del Cielo se estremeció y empezó a girar sobre sí mismo a una velocidad creciente. Los rayos de su corona se acentuaron y se volvieron cada vez más violentos hasta que finalmente, con un estremecedor crujido, se lanzaron a toda velocidad a por el trio de delicados Aiseos.

Bóreas abrió su palma relampagueante y contraatacó con la energía acumulada,

lanzando otro monumental rayo que chocó contra su adversario con un rugido atronador. La onda expansiva y la electricidad estática se propagó por el aire y estropeó algunos de los motores de la embarcación de los Inventores, que se pusieron a repararlos como dos atareadas hormigas. Pero eso ya no era preocupación de los Seres del Aire, que ya volaban muy por encima de ellos, rumbo a su destino.

El cumulonimbo palpitó de lo que podría ser rabia y lanzó tentáculos de nubes de aspecto peligroso en su dirección. Brisa los esquivaba con la gracilidad de una golondrina, mientras que Galerna amagaba giros y caídas en picado como si fuese un ave de presa. Bóreas permanecía en su sitio, cual águila imperial, encajando todos los golpes y devolviéndolos con toda la fuerza y la ira de una raza eterna.

Sus dos hijas empezaron a atacar a su vez, girando alrededor de la gigantesca nube, arrancando retazos y jirones a golpe de viento. Parecían avispas atacando a un confuso león.

Pero la fuerza de los elementos es incontrolable, y el viento caprichoso y artero. Los cambios de presión surgidos por el choque de ambas fuerzas dificultaban mucho el vuelo y estaba empezando a alterar todo el clima de los alrededores. La lluvia y el granizo empezaron a caer como afiladas agujas que todo lo atravesaban. A pesar de haber nacido entre tormentas, la naturaleza artificial de su enemigo estaba poniendo a prueba todos sus límites.

Bóreas lo supo. Y supo también que no podía poner más en peligro a sus hijas, no después de haber recuperado a Brisa de las garras de Kashiri y a Galerna de la

influencia de aquellas malvadas Brujas. Cerró los ojos y extendió su conciencia más allá de los confines de su cuerpo. Dejó que su espíritu volase con el viento y buscase un foco de poder. Al estar tan cerca de la fuente, podía sentir palpar la Esencia del Aire, pero era demasiado peligrosa. Su mirada etérea se fijó en las estrellas del firmamento y los astros. Ahí fue cuando lo vio con su ojo astral: un cometa reluciente y milenario pasaba cerca de su firmamento. Tendría que bastar.

Teslo y Katurian eran hombres de ciencia. Si no lo habían visto todo en este mundo, habían sido capaces de teorizarlo. Por ello, su sorpresa fue mayúscula cuando vieron como la superficie del cielo se veía rasgada por la caída de un elemento luminoso y brillante. Lo que parecía imposible, resultó ser durante esos segundos, cierto: un cometa había desviado su trayectoria infinita para atravesar la atmósfera y precipitarse contra la tierra. Por su trayectoria, parecía que iba directa hacia el Cumulonímbulo, y por extensión, hacia ellos. Empujándose el uno al otro, se abalanzaron sobre el timón y empezaron a girarlo frenéticamente para poder salir de la onda expansiva. El cometa prosiguió su avance con infinita lentitud, a pesar de que caía a cientos de kilómetros por hora.

El choque fue espectacular, tiñendo todo el cielo de Calamburia de una luz cegadora. Toda criatura viviente alzó la cabeza para mirar el aquel forzoso amanecer. Durante unos segundos, el mundo entero quedó iluminado por una extraña luz fantasmagórica, que fragmentaba los colores como si de un arcoíris se tratase. Y como si el tiempo hubiese sido devuelto a su lugar, la luz se apagó para siempre, volviendo a sumir Calamburia en una tormentosa penumbra que poco a poco empezó a disiparse.

Los inventores se incorporaron trabajosamente, dando gracias a la gravedad y a los hechizos de los Impromagos por seguir vivos. Pero sus sorpresas no habían acabado, pues faltaba la más grande de todas: por encima de ellos, coronados por un rayo de sol que los iluminaba a contra luz, se acercaban los tres Aiseos.

Brisa sollozaba suavemente mientras seguía la estela de su padre. Bóreas, Señor de los Vientos del Norte, Dueño de los Cefiros y Jinete de Cometas, sostenía el cuerpo inerte de su hija Galerna con una mirada de infinito pesar. La mano de la joven relucía con una extraña luz: aferraba con fuerza la Esencia del Aire. Sabían que, de nuevo, aquellas criaturas inmortales conocidas como los Seres del Aire, habían pagado un alto precio. Lo que desconocían era el alcance de la deuda que acababan de contraer.

Más allá de la realidad, más allá del cosmos, donde sueños y esperanzas se encuentran, donde la magia vuela desatada y sin control, se encontraba un templo de proporciones ciclópeas y perfectas. Por entre sus delicados pasillos y corredores, vagaba una joven y desamparada Galerna, que miraba confusa a su alrededor. Los etéreos y blancos pasillos se veían salpicados de gráciles estatuas que representaban a diferentes Aiseos en posturas de adoración.

Finalmente, los pasos de Galerna la llevaron a una antesala presidida por un trono digno de un rey celestial. Pero en el trono no había ningún hombre: se trataba de una hermosa mujer, grácil y delicada, cubierta por finos ropajes de seda que ondeaban como si fuese el mismísimo aire. El rostro fino y armonioso de la mujer se iluminó con una cálida sonrisa tan perfecta que provocaba lágrimas en los ojos. Galerna no pudo hacer otra cosa más que caer de rodillas mientras lloraba silenciosamente, totalmente hipnotizada por la visión de aquel elevado ser.

- Bienvenida, joven Galerna. He estado vigilándote muy de cerca. Tienes valentía y una ira burbujeante en tu interior que te hará llegar muy lejos - dijo aquella criatura con una delicada voz que sonaba el rasgueo de un arpa.

- ¿Quién...qué eres? - dijo balbuceando Galerna, todavía incapaz de entender lo que veía.

- Hija mía, mi nombre es Rea. Y soy tu verdadera Diosa. Soy la Titán del Aire, encerrada aquí por los mezquinos deseos de mi hermano. Habéis estado adorando al Dios equivocado, habéis sido engañados y alejados de mi regazo. Los Aiseos sois mi progenie, mi legado y nuestro futuro. Y tú, pequeña, vas a ayudarme a cambiar mi sino.

Galerna siguió mirándola sin entender lo que decía. ¿El Titán, un dios falso? ¿Por qué entre los Aiseos no se hablaba de Rea? ¿Y por qué ella?

- No entiendo nada, mi señora. No sé si podré hacerlo - dijo estremeciéndose Galerna.

- Oh, descuida, pequeña - dijo Rea con una voz grave y seductora, como si fuese un gato a punto de saltar sobre su presa -. No necesito tu permiso ni tu voluntad para hacerlo. Los Aiseos sois todos propiedad mía.

Con un leve gesto de mano, un manto de nubes se amontonó alrededor de la joven. Empezó a gritar, pero era inútil: no se podía parar a la Titán del Aire. Los gritos de Galerna cruzaron los prístinos pasillos y rebotaron por entre las estatuas en posturas de adoración, que ahora parecían de torturada súplica. El grito se coló por entre las

rendijas del templo y salió al exterior. Voló a través del tiempo y del espacio, cruzó el firmamento y abandonó la tierra de sueños y esperanza. Voló con la fuerza de un grito agónico, portado por las tormentas y ventiscas hasta rodear el destartado Girocóptero. Mientras los Inventores sujetaban la Esencia del Aire con extrañas pinzas, protegidos con binoculares que les daban un aspecto de mosca, Brisa abrió de golpe los ojos y dijo:

- Está viva.

100 - 100. UNA DELGADA LÍNEA

Calamburia es un reino mutable en el que nada permanece estable durante mucho tiempo. Las monarquías van y vienen, las criaturas mágicas despiertan y se consumen con la misma rapidez y la delgada línea entre el bien y el mal es difusa. Lo único que separa a un paladín defensor de la luz de caer en un pozo de oscuridad es una serie de palancas, que pulsadas en el orden adecuado, pueden alterar todo su sistema de valores.

Eso, y un poco de magia oscura, claro.

Justamente, sobre las consecuencias del bien y el mal reflexionaba Aurobinda, mientras andaba plácidamente tras la estela de mineros e Impromagos que recorrían los túneles que horadaban las profundidades de Calamburia. El parloteo de Stinker Comecobalto llenaba los huecos que dejaban sus pensamientos.

- Disculpad que no estén debidamente apuntalados. Estos túneles no suelen recibir

muchas visitas, es más, con este calor, ya no baja nadie – se excusó el Capataz de los mineros.

– ¡La Esencia del Fuego está cerca! Los cálculos de Minerva eran ciertos. Por eso es la mejor profe – dijo Sirene mientras su coleta saltaba ligeramente al ritmo de sus pasos -. ¿Empieza a hacer mucho calor, verdad Pelusín?

La mascota de la joven miró alrededor con nerviosismo. A su lado Eme andaba con pasos torpes, mirando hacia atrás con aprensión.

– Sirene, sigo sin fiarme de las Brujas. Estoy seguro que traman algo – dijo nerviosamente. Las dos hermanas le devolvieron la mirada con inocentes sonrisas, mientras dejaban que los mineros se abriesen paso

– Oh, yo creo que se han reformado – replicó con aire extrañamente distraído mientras acariciaba sin darse cuenta el colgante de su cuello. Tenía engarzada una joya negra que parecía absorber los reflejos de las antorchas a su alrededor -. Las vigilaremos de cerca igualmente.

– Nos están mirando, hermana. No se fían – dijo Defendra resoplando.

– La confianza no se construye en un día, querida. Dales tiempo. Les demostraremos que pueden confiar en nosotras. Hemos cambiado, ya lo sabes – dijo con voz tranquila la Señora de los Cuervos.

El grupo continuó avanzando por los cada vez más tórridos túneles. El calor emanaba de las paredes como si estuviesen respirando. Vetas de magma empezaron a

acompañarles en aquel descenso a las profundidades de la tierra.

Según las leyendas, la Tierra de Calamburia eran los restos del Titán que cayó de los cielos. Y en ese momento, con la tierra palpitando y el magma recorriendo los túneles como si fuesen venas, las leyendas parecían convertirse en realidad.

Finalmente, el túnel se ensanchó hasta convertirse en una especie de gruta cubierta de estalactitas. En el centro de la cueva se hallaba un lago de fuego del que explotaban perezosas pompas de magma volcánico. En un costado de la cueva, un túnel parecía haber sido creado a arañazos y dentelladas por una criatura monstruosa.

- La otra razón por la que nadie viene aquí es porque descubrimos que se trataba del cubil del Dragón, ese bicho que os dio tantos problemas en la superficie. Nosotros somos sensibles a la magia, ya sabéis que muchos de nosotros estudiamos para ser Impromagos, y algunos de mis chicos son muy supersticiosos: es la primera vez que bajamos aquí en mucho tiempo - dijo Stinker.

- Aquí hay una magia poderosa latente. Puedo sentirla - dijo Defendra, olisqueando el aire.

- ¡Algo se acerca! ¡Preparaos! - dijo Sirene sacando su varita.

El lago de lava empezó a burbujear con violencia, vomitando columnas de fuego gigantescas hacia el techo de la ennegrecida gruta. Las columnas giraron entre sí, trenzándose en una macabra danza hasta que tomaron la forma de una colosal

serpiente de magma, que brillaba y palpitaba con la fuerza del corazón de un volcán.

Una cuadrilla de mineros se apresuró a los bordes del lago con los dispositivos que solían emplear en caso de incendio en los túneles. Los artefactos, creados por los inventores, lanzaban una especie de niebla que evitaba que el fuego creciese. La serpiente se agitó enfurecida, pero no se extinguió. Aquellos juguetes no eran suficientes para desafiar a la mismísima representación del fuego en la tierra.

- Oooh, por fin alguien que puede jugar conmigo y no morir a las primeras de cambio - dijo Defendra entre saltitos de emoción-. Ahora sufrirá la caricia de la ortiga.

Salmodiando una serie de oscuras palabras, la bruja se agachó y tocó la tierra con sus manos desnudas. La tierra tembló violentamente y del techo de la cueva surgieron gigantescas zarzas de aspecto venenoso que se agitaron como tentáculos. La serpiente se giró y empezó a morder y desgarrar con explosiones de fuego las innumerables zarzas.

- ¡Iré a ayudar a los mineros! ¡Hay que protegerlos! - dijo Eme mientras se alejaba corriendo.

Sirene se quedó a solas con Aurobinda mientras calculaba a toda velocidad sus opciones.

- Es una criatura mágica alimentada por la propia Esencia de Fuego. Es inmune a todos los demás elementos por lo que habrá que combatirla con algo similar. Pero en un espacio reducido puede ser peligroso y no puedo prever las consecuencias.

- Yo conozco un poderoso hechizo para doblegar el fuego. Pero me temo que estoy muy debilitada para ello. Hicisteis un muy buen trabajo derrotándome, especialmente tú, desmantelando mi Maldición - dijo con una sonrisa la bruja mientras se acercaba poco a poco.

- Oh, gracias - dijo distraída Sirene, mientras se tocaba el colgante sin darse cuenta -. La verdad es que fue bastante complicado. Pero me está costando pensar, no sé por qué. Podría aplicar algunos de los hechizos de combustión ígnea pero no sé si serán suficiente...

- Deja que te ayude, niña. Yo tengo los conocimientos y tú el poder. Alguien tan capaz como tú...tan lista... tan prometedora... estoy segura que conseguirás resolver esto antes de que haya alguna baja.

Sirene miró preocupada a su alrededor. Los mineros se protegían de las ráfagas de fuego con enormes escudos de hierro forjados con poderosos martillos. Eme desviaba los ataques mientras la serpiente acababa con las ultimas zarzas, que ya se replegaban por el techo.

- Lo siento hermana. Aún me sorprende por lo débiles que estamos - dijo con un mohín de desagrado Defendra.

- ¿Qué tienes que perder, pequeña? Sólo queremos ayudar. Utilízame - dijo Aurobinda, cada vez más cerca de Sirene.

- Los Impromagos no utilizamos a la gente... existimos para protegerlos - dijo Sirene, ligeramente desorientada.

- Si, niña, yo también pensaba eso. Yo también juré proteger a todo Calamburia. Pero, a veces, la gente no sabe lo que quiere. Tú sabes lo que les conviene, ¿verdad? ¿Acaso no te gusta ayudar a la gente? ¿No sois los Impromagos los repetidos salvadores de Calamburia? ¿Les negarías tu ayuda? - dijo Aurobinda, dando vueltas alrededor de Sirene. La Impromaga se sujetaba el colgante con fuerza contra el cuello, presa del nerviosismo.

- ¡No! ¡Claro que no! Yo...quiero ayudar a la gente que me importa.

- Y quién no, pequeña. Y quién no... - dijo con una maternal sonrisa la bruja mientras se acercaba a la oreja de la joven y le susurraba el hechizo para doblegar el fuego. Sirene aguantó la respiración mientras el colgante refulgía con malignidad, aunque pasó desapercibido para todos.

- Entiendo. No es complicado - dijo Sirene, repentinamente tranquila. Girándose, se dirigió a gritos a su compañero.

- ¡Eme! ¡Tienes que mandarme un hechizo potenciador con todas tus fuerzas! Voy a lanzar todo lo que tenemos contra esa criatura.

- Pero Sirene... ¿eso no será peligroso? Quiero decir, es un espacio muy cerrado y aún no controlo del todo el tema de los hechizos potenciadores, podría darte demasiado poder y....

- ¡HAZLO DE UNA VEZ, MALDITO INUTIL! - gritó de repente Sirene con una voz ronca y dura. Su mirada era puro acero, y debajo de este, latía una extraña oscuridad.

Eme enmudeció de golpe y miró asustado a Sirene. Jamás le había hablado así, por muchas veces que se equivocase. Llevaban años haciendo magia juntos y a pesar de ser menos capaz, nunca se había sentido inferior. Pero las palabras de Sirene, y peor aún, su mirada, le habían partido su corazón de patata.

- Tu eres más lista que yo, Sirene - musitó triste, por lo bajo -. Pero pensaba que éramos un equipo.

Alzando el brazo, ondeó la varita y gritó el nombre del hechizo potenciador, que imbuyó a Sirene de un poder sobrecogedor. La magia del receptáculo de Theodus recorrió su cuerpo como chispas, evitando palpablemente entrar en contacto con el colgante. El lazo de Sirene se deshizo y el pelo fluyó suelto a su alrededor como si fuesen serpientes. La mirada de la Impromaga era implacable y letal. Sin darse si quiera cuenta, Pelusín saltó aterrorizado de su mano y se escondió tras una piedra.

Encarando la serpiente, que cascabeleaba con el retumbar de la tierra y los borboteos del magma, apuntó con su varita a la criatura y pronunció las palabras de poder:

- ¡Laqueus ex ignis!

Un descomunal chorro de fuego surgió de la varita de Sirene, creando una malla de poder casi descontrolado que se lanzó sobre la serpiente. Ésta amagó y trató de huir con una finta, pero la red de fuego era gigantesca y apresó a la criatura con la potencia de mil volcanes. La red empezó a apretar y asfixiar la criatura, emitiendo terribles aullidos agónicos. Su cabeza chocó contra las paredes de la gruta aunque sus esfuerzos eran inútiles. Con un último grito, la serpiente explotó liberando una lluvia de cascotes

y polvo, lanzando a todos los presentes por los aires.

El polvo empezó a disiparse por la abertura creada por el Dragón tantos meses atrás, mostrando un lago cubierto de costras de magma enfriándose a toda velocidad. En su centro, una esfera roja descansaba en aquel moribundo lecho.

Sirene miró a su alrededor confusa. No entendía muy bien qué había pasado, su memoria de los últimos minutos le fallaba. Se tranquilizó cuando volvió a tocar su colgante. Todo había ido bien. Lo que importaba es que la Esencia de Fuego había sido controlada. Y mientras los mineros se arrastraban por el suelo y se comprobaban las heridas, pensó que no había sido para tanto. Si se hubiese fijado con más atención, habría visto a Eme acurrucado en el suelo, mirándola con ojos desencajados, mientras Pelusín se escondía en su capa, temblando y observando de lejos en lo que se estaba convirtiendo su amiga.

Aurobinda se acercó a Defendra, alejándose del resto del grupo.

- ¿Ves hermana? No tenías por qué dudar. Todo va según el plan. Como esperábamos, el colgante que le dimos a Ébedi Turuncu hechizada ha funcionado. Sirene nunca iba a sospechar de un regalo dado por su querida madre y puedo notar como la magia oscura empieza a sembrar sus raíces en su interior.

- Nunca son tan listos como parecen - dijo Defendra canturreando entre dientes -. Si tú te encargas de esto, yo me ocuparé de los Duendes. Es hora de que juegue más en serio con ellos.

- Ve, hermana. Calamburia ha olvidado ya la fuerza de la Magia Negra, pero nosotras nos encargaremos de recordárselo.

Efectivamente, nada es estable en Calamburia. Y la delgada línea entre el Bien y el Mal iba a ser pronto, por desgracia, puesta en entredicho.

101 - 101. EL EQUILIBRIO ELEMENTAL

Se dice que el Titán cayó de los cielos, en una implacable pelea contra sus hermanos y se estrelló en la Tierra de Calamburia, cambiando su geografía para siempre. Hundió montañas, desató la furia de los volcanes y agitó el mar sumiendo el mundo en el caos.

En el epicentro de su caída, fue construido el Templo de los Elementos, un lugar en el que confluyen las energías más primigenias en un terrible vórtice, controlado únicamente por la estructura del Templo y del linaje infinito e inacabable de Protectores Elementales.

En el centro de tan majestuoso templo, iluminado por fuerzas en estado puro que recorren sus paredes como impulsos nerviosos, se haya el Gran Salón de los Elementos. Su tamaño es reducido pero los rituales que ahí realiza la Sacerdotisa de los Elementos son de tamaño prácticamente inabarcable, ya que no se dan en nuestro plano de existencia sino en otro mucho más etéreo.

Las cuatro Esencias volvían a estar en sus pedestales, controladas y reducidas por diferentes campeones de Calamburia, pero que amenazaban con estallar de nuevo en

cualquier momento. Solo el férreo control de Naisha y Nimai, los actuales custodios del Templo, impedían que estas fuerzas volviesen a asolar Calamburia. La tarea de restituirlos a su estado natural no iba a ser suya, sino la de los Elegidos del Titán, la pareja que había sido tocada por la consciencia dormida del Dios de Calamburia. Desgraciadamente, la pareja que se acercaba no era el resultado de un sueño, sino de una pesadilla.

- ¡Vaya vaya! Últimamente estamos pasando mucho tiempo en este Templo. Si lo sé, me dejo una muda limpia por si acaso - dijo una voz burlona, precediendo a dos siluetas que entraron en la sala por uno de los pasillos de acceso.

Nimai se levantó abandonando su postura de meditación, empuñando sus espadas en un parpadeo.

- ¡Este no es lugar para vosotros, ladrones! ¿Es que no habéis causado suficiente mal aquí? - les espetó con rabia.

- Bueno, confiábamos en que ibais a arreglar nuestra pequeña metida de pata. ¡Y tenía razón! En un tiempo record, los nobles héroes de Calamburia han recopilado todas las Esencias y las han reunido en un mismo punto. ¡Solo falta un lazo para envolver este regalo! - dijo con sorna Van Bakari, mientras realizaba una florida reverencia con su sombrero.

- No volveremos a fallar a nuestro deber. Los auténticos elegidos estarán a punto de llegar y se encargarán de devolver la estabilidad y acabar con vuestras artimañas - dijo Naisha con solemnidad mientras adoptaba una relajada pose de combate.

- Querida, preferiría bailar contigo, pero si es pelea lo que quieres, ¡pelea tendrás! - dijo Lord William encajándose de nuevo el brazo con un sonoro chasquido.

Ambas parejas arremetieron los unos contra los otros en un parpadeo. El cuerpo descompuesto de William paró las espadas de Nimai, que impactaron con un ruido húmedo pero sin provocar ningún tipo de daño aparente. Ambos empezaron a forcejear en un macabro abrazo mientras Van Bakari recitaba guturales cánticos, toqueteando sus fetiches siguiendo un extraño patrón. Almas perdidas emergieron del suelo como un pestilente miasma del pantano y se abalanzaron sobre Naisha, que convocó una fusión de distintos elementos para servirle de escudo.

En una situación normal, los Protectores Elementales habrían exterminado a sus enemigos con un leve gesto de la mano, pero gran parte de su poder estaba centrado en contener a duras penas a los elementos. La batalla iba girando lenta e inexorablemente a favor de los Redivivos, que aprovechaban sin ningún tipo de escrúpulo cualquier ventaja que pudiesen conseguir. Solo un giro de los acontecimientos podría cambiar esta situación, aunque no es el que los Protectores esperaban.

- Horas y horas de caminata con tacones, ¿ y esto es lo que nos encontramos, hermana?

- Ay, con lo poco que me gusta la violencia...salvo cuando es para temas de alcoba, por supuesto.

Nimai se giró hacia las recién llegadas, rechazando otro golpe del Redivivos.

- ¿Vosotras? ¿Vosotras sois las elegidas por el Titán? - gritó con incredulidad.

- Créeme, querido, estamos tan sorprendidas como tú - dijo Beatricce mirando con aprensión las legiones de almas que se abalanzaban sobre Naisha.

- Bueno, supongo que los Dioses también tienen....necesidades - dijo Anabella guiñando un ojo hacia el techo.

- Naisha, estamos perdidos. ¡Pensé que el Titán enviaría a alguien con poder suficiente para controlar los Elementos! Calamburia está condenada - sentenció con frustración el guardaespaldas de la Sacerdotisa.

- Ten fe, amigo mío. Siento poder en ellas. ¡Usadlo por el bien de esta tierra! - dijo entre dientes Naisha mientras se defendía del embate de sus enemigos.

- Ah, hermana, me encanta cuando suplican. Lo hace todo mucho más excitante - dijo Anabella mientras sacaba su portaespejos de su escote.

- Bueno, es hora de revelar temporalmente nuestro secretito. Ya basta de usarlo únicamente para permanecer eternamente jóvenes - dijo Beatricce imitando los movimientos de su hermana.

Abriendo delicadamente los espejos los rozaron contra su cuerpo con sensualidad y dieron un sonoro beso contra su superficie para encararlo hacia sus enemigos. Los artefactos de poder relucieron con fuerza y liberaron al torrente de almas atrapadas en

ellas. Cientos de ellas, miles, todas cargando al unísono contra los Redivivos. Con la forma de caballeros, mujeres de la nobleza , pobres y plebeyos: todos los clientes que habían pasado por las hábiles manos de las dos hermanas, atacaron a la oscura pareja.

- ¡Imposible! Son... ¡almas! ¡No podéis derrotarme con mi propio poder! - exclamó boquiabierto Van Bakari.

- No, querido. Tú robas y traficas almas. Nosotras ofrecemos nuestros placenteros servicios a cambio de una porción de su esencia. Descubrirás que es mucho más poderoso y sencillo conseguir lo que quieres si la gente está relajada y feliz. Sobre todo cuando están muy relajados y susurran tu nombre.

Los Redivivos trataron de oponerse a aquel torrente de fuerza descontrolada, pero era imposible. Su especialidad era ser arteros, atacar en la sombra o cuando el enemigo estaba débil. No tenían ninguna posibilidad en un intercambio igualado.

- Querido William, me temo que tendremos que retirarnos. Aprecio mucho mi pellejo y mi ingenio como para convertirme en un cadáver. Sin ofender.

- Pocas cosas me ofenden ya, salvo la falta de fiesta. Y esto ya se ha convertido en un velatorio. ¡Volvamos a casa! - dijo Lord William, recogiendo su brazo del suelo.

- ¡Protectores! ¡No podréis vigilar siempre este Templo! Estaremos acechando, y en el momento en que os despistéis, veréis como vuestra sombra cobra vida y os apuñala por la espalda. ¡Nos volveremos a ver! - gritó Van Bakari lanzando una calavera contra

el suelo. Pisándola con el tacón de su bota, desaparecieron en una nube de humo pestilente, sin dejar rastro alguno.

- Vaya. Siempre se acaba todo con decepcionante rapidez, hermana - comentó con hastío Anabella.

- ¡Elegidas! ¡No bajéis la guardia! ¡Las Esencias están despertando! - gritó Nimai, corriendo hacia los altares.

De cada uno de los pilares en los que descansaban las esencias, fueron emergiendo figuras colosales con apariencia humana. Sus siluetas similares a fantasmas relucían de energía y recordaban las figuras de las últimas personas que habían entrado en contacto con ellos. Los Avatares de los Elementos empezaron a luchar contra las interminables almas de las Cortesanas. Su estilo de combate recordaba vagamente a sus copias originales, con una silueta similar a un Salvaje gritando palabras de poder, un Trovador danzando con agilidad lanzando a filas de almas por los aires con su laúd, una Bruja tejiendo extraños hechizos en el aire y un Tritón convocando olas de aguas fantasmales contra el ejército de almas. Los Protectores Elementales murmuraban poderosos hechizos mientras recorrían la sala tocando las paredes y activando milenarios mecanismos que existían desde la creación del Templo. La sala entera empezó a bullir de energía elemental desatada, amenazando con cortar la respiración de los presentes.

Naisha se derrumbó de agotamiento y Nimai activó las últimas runas del Templo, provocando un temblor que parecía el rugido de una criatura legendaria.

- ¡Ahora, Cortesanas! ¡Lanzad todo vuestro poder!

Ambas hermanas se cogieron de la mano y enfocaron sus espejos contra los cuatro Avatares. Las paredes del Templo refulgieron con un brillo cegador y los elementos chillaron con ira. Las almas se multiplicaron como las gotas de una lluvia torrencial, como el magma brotando de un volcán, como una avalancha de tierra, como un tornado enfurecido. Superaron las defensas de los avatares y los ahogaron en un montón fantasmagórico, bloqueando poco a poco su poder.

A las afueras del templo, más allá de las nubes, ahí donde el firmamento pierde su nombre, un rayo de luz cruzó el tiempo y el espacio. Partió la realidad en dos y con un crujido monumental, cayó en picado contra el Templo de los Elementos. La energía celestial, primitiva e inigualable recorrió las paredes que absorbieron su poder como un extraño pararrayos concentrando toda su energía en el Gran Salón de los Elementos. Los Avatares fueron absorbidos por las Esencias mientras la construcción entera crujía y gemía como un Dios dormido.

Con un terrible ruido similar al de una explosión siendo succionada, el ritual terminó. Las nubes volvieron a cerrarse, los cielos se unieron de nuevo y los astros celestiales continuaron su inmutable movimiento.

La calma y la quietud volvieron a la sala. Las Cortesanas se incorporaron despeinadas y con el maquillaje corrido de la cara.

- ¡Vaya! Y yo que les digo siempre que avisen cuando pasan estas cosas, hermana - dijo jadeando de emoción Anabella.

- No importa, querida. Yo volvería a repetirlo sin duda - dijo Beatricce con los ojos aún

brillantes y la respiración agitada.

Calamburia había vuelto a ser salvada in extremis. Pero sus habitantes ya estaban acostumbrados a vivir al borde de la perdición, por lo que la siguiente traición estaba a punto de ocurrir. Esta vez, nadie se esperaba las funestas consecuencias que tendrían para nuestro Reino.

102 - 102. LÁGRIMAS DE SANGRE

- ¡Lejos quedan las rencillas entre la realeza de Calamburia! ¡Ahora que ha vuelto la estabilidad a los Elementos, empieza una época de paz!

La voz regia y primitiva de Dorna resonó por las paredes del Salón del Trono del Palacio de Ámbar. Toda la realeza ahí presente aplaudió cortésmente, asintiendo con la cabeza. Lo cierto es que las Esencias de los Elementos habían sido controladas y todo había vuelto a su lugar. Pero en Calamburia, cuando el polvo se posa tras la batalla, el paisaje cambia y las alianzas permutan con peligrosa frecuencia.

- ¡Así es! ¡La Corona vuelve a estar unida! Sé que muchos aún acudís a mí en busca de consuelo, pero os digo que doy todo mi apoyo a la Reina Dorna y a su recién nacido hijo - dijo orgullosamente Sancha III, la venerable anciana que tejía sus hilos en la sombra -. Los susurrantes rumores que señalaban a los Salvajes como una presencia invasiva y que habían conspirado para seducir al Rey Comosu y ocupar el trono han resultado ser mentira. ¡El linaje pervive, más fuerte que nunca!

Los asistentes se miraron de reojo entre ellos. La idea de que los Salvajes no

pertenecían a la corte seguía germinando en sus cabezas, ya que a sus oídos habían llegado muchos rumores e historias. Pero lo cierto es que si la Reina Madre los desmentía, debían de ser falsos.

Toda la corte se hallaba ahí reunida. Impromagos, Eruditos, Trovadores, nobles mayores y menores. Incluso las Marquesas miraban de reojo a sus adversarios, como si fuesen a morder a alguien en cualquier momento.

- Ahora, procederemos a bendecir al niño para expulsar la maldición con la que lo marcaron las Brujas. Mi hijo será dueño de su propio destino - dijo Dorna alzando la barbilla.

Mientras Corugan se acercaba al niño para realizar el ritual, Sirene miró de repente intranquila a su alrededor.

- Eme, presiento que algo terrible va a pasar. ¡Tenemos que hacer algo! - dijo con un susurro nervioso.

- Pero, ¿El qué? ¿Qué va a pasar? - dijo Eme mirando con los ojos como platos alrededor suyo.

El colgante de Sirene relució como un brillo oscuro y una sonrisa inquietante se congeló en su rostro.

- Tienes razón. Serán solo cosas más - dijo con una risita.

Corugan trazó un complicado símbolo en el suelo con una piedra porosa imbuida con el poder de la tierra y empezó a salmodiar. Los nobles de la sala se removieron nerviosos antes el despliegue de primitiva magia. Ese tipo de rituales no eran habituales en la Corte del Palacio de Ámbar, pero el mundo estaba cambiando.

Mas no fue el ritual lo que perturbó el silencio de la sala, sino un terrible cañonazo que sacudió las paredes del castillo. Un enorme griterío resonó tras las puertas del Gran Salón, que se abrieron de un portazo. Tras sus destrozados goznes, una horda de aguerridos bucaneros, de piratas malcarados y de toda clase de oportunistas inundó la sala como si de una marea se tratase. El Salón del Trono se convirtió en un campo de batalla por la supervivencia, obligando a los nobles a recordar rápidamente sus lecciones de esgrima si no querían morir. La guardia personal de la Reina Dorna formó a su alrededor un perímetro defensivo, pero no contaban con vigilar las alturas.

Colgando de un pendón como si fuese una liana, Efrain Jacobs, el Ladrón de Barlovento, aterrizó con una pirueta sobre el Trono de Ámbar, adoptando una pose heroica y ensuciándolo con sus sucias botas manchadas de sangre y barro.

- ¡Marineros de agua dulce! ¡Anguilas Miserables! ¡La Nación Pirata de Calamburia reclama este trono por derecho de sangre y por la bendición del Titán!

Los piratas rugieron al unísono y redoblaron sus esfuerzos, envalentonados por la cantidad de ornamentación dorada que observaban sus codiciosos ojos. Un destacamento de salvajes apareció por uno de los arcos y se unió a la refriega.

- ¡No! Los salvajes somos los descendientes directos del Titán, y lucharemos por

preservar esta tierra de cualquier ataque. Este reino pertenece a mi hijo – escupió Dorna sacando los dientes. Sin mirar siquiera, tendió su hijo a Sancha III, quién lo cogió con cuidado, arrojándolo entre sus pieles y retirándose por una puerta trasera con sorprendente velocidad.

Dorna arrancó una lanza de uno de sus guardias y cargó contra Efraín, que paró el golpe con su sable. Mientras, Corugan sacó una bellota de entre sus numerosas pieles y empezó a salmodiar. Apuntó hacia el viejo pirata y alzó la mano. Una bola de luz cayó del techó interponiéndose por los pelos con el haz de magia del chamán.

Mairim se incorporó de un salto, sacudiéndose el polvo del pelo. No mostraba ningún rasguño, a pesar de la caída y de haber detenido el hechizo del sorprendido Salvaje. La marca del Titán brillaba con luz cegadora en su hombro.

– Jope, tito, ¡me tropecé y me caí! ¡Yo quería ser sigilosa y sutil como una Zíngara! – dijo pateando el suelo enfadada. Se giró haciendo un mohín con los labios, hasta que se fijó en Corugan, que salmodiaba de nuevo – ¡Ooh! ¡Alguien quiere jugar! ¡Qué suerte!

La joven pirata se abalanzó con una velocidad espeluznante y descargó un aluvión de golpes sobre el desdichado Corugan, que trataba de desviarlos con su báculo a duras penas.

El Salón del Trono era un buque de guerra invadido por centenares de alimañas marinas. Los piratas luchaban usando las técnicas mas harteras que estaban en su mano, mientras se enfrentaban a los soldados-patata de las Marquesas, y los golpes de

pala de los Enterradores, que también estaban por ahí viendo como sus negocios empezaban a crecer sustancialmente.

Pero el mar es veleidoso e incontrolable. Las mareas van y vienen y lo que parece un día soleado puede volverse en una agitada tormenta. Y así fue como empezó. Primero fue el más cobarde de ellos, que se dio la vuelta y huyó. Otros le miraron de reojo, pusieron precio a su vida y se dieron cuenta de que no valía tanto y huyeron tras él. Y así, poco a poco, los bucaneros más peligrosos pero también los más rastreros, empezaron a huir, pensando en el botín de tapices y cuadros que les esperaban en los pasillos del palacio, de camino a su libertad.

- ¡No! - gruñó Efraín mientras devolvía los golpes con furia, haciendo retroceder a Dorna -. Malditas pirañas, cucarachas, aves de rapiña, bastardos sin honor, ¡volved aquí!

Pero era inútil. Alguien había destapado el peor sumidero de Calamburia y toda la inmundicia de los mares se diluía por los pasillos, huyendo del combate y arrancando todo lo que no estuviese clavado en el suelo.

Efraín apartó la reina de un empujón agarró a su sobrina por el brazo, impidiéndola lanzarse ella sola contra todos los guardias.

- ¡Esto no acaba aquí! ¡Somos como la marea! ¡Volveremos a erosionar las paredes de este castillo hasta derrumbarlo! ¡El Trono nos pertenece por derecho de sangre! Mi pequeña Mairim es la hija bastarda de Petequia. Ella será la futura reina, ¡aunque tenga que pasar a todo Calamburia por la quilla para conseguirlo! - dijo Efraín rugiendo. Cogiendo una bolsita de su cinto, la lanzó contra el suelo. Debía contener pólvora y

algún tipo de reactivo ya que explotó expandiendo una nube de escoria que hizo toser a los guardias y les obligó a taparse los ojos. Una vez que se empezó a disipar, solo quedaban los ecos de los gritos de Mairim por los pasillos.

- ¡Era mi trono, tito! ¡Mío, mío, mío! ¡Tendré que matarles a todos por no querer jugar conmigo!

La corte de Calamburia miró confusa a su alrededor, mientras el polvo volvía a posarse en el suelo. Muertos y heridos recubrían el suelo y todo el mundo parecía manchado por fluidos de dudosa procedencia.

Pero había alguien que relucía. Se trataba de Sancha III, sentada en el trono, con la antigua Reina Urraca, erguida a su lado, vistiendo un deslumbrante vestido rojo. Su voz vieja pero poderosa cruzó la sala como una flecha.

- Mis peores sospechas se han cumplido. A pesar de que deposité mis esperanzas en la sangre nueva, nada bueno podía salir de un pueblo primitivo en la que la traición y el combate es la base de su gobierno.

- Sancha... ¿Dónde está mi hijo? ¿Qué has hecho con él? ¿DÓNDE ESTÁ? - dijo Dorna, mirando alrededor como un furioso león enjaulado. Los guardias la rodearon y empezaron a arrinconarla con sus lanzas.

- Tu hijo, la sangre mancillada de nuestro linaje, está a buen recaudo. Yo misma y mi hija, auténticas herederas del trono, lo criaremos y lo educaremos con sabiduría y templanza para que se convierta en un gran monarca. No puedo permitir que una traidora que ha abierto las puertas a la Nación Pirata siga haciéndonos bailar a su son.

La corte empezó a murmurar y susurrar. Sus temores se veían confirmados. Los Salvajes no eran de fiar y habían encontrado aliados igual de primitivos que ellos para poder acaparar aún más poder. Todo el mundo lo había sospechado.

- ¡Miente! ¡Esto es una confabulación! ¡Demuéstralo en un combate en solitario! - aulló Dorna, cada vez más arrinconada por las lanzas. El resto de la Guardia Real iba desarmando a los Salvajes y matando a los que oponían resistencia.

- Guerra. Violencia. Lucha. Es todo lo que entendéis los Salvajes. Yo traigo una época de civilizada paz a Calamburia. A partir de hoy, volveremos a las antiguas tradiciones. La fuerza de la vieja sangre volverá a insuflar vida al cuerpo marchito de Calamburia.

Una sombra emergió de detrás del Trono de Ámbar y tomó la forma de Aurobinda, que miró a todos con una plácida sonrisa. A su lado se colocaron ambos Impromagos, con un confuso Eme que miraba atontado a la distancia.

- La Corona quiere agradecer a Skuchaín por su gran apoyo en toda esta crisis. Es por eso que me complace anunciar que la Torre Arcana va a disponer de una nueva profesora. Aurobinda ha recuperado la Esencia de Fuego y ha demostrado estar terriblemente arrepentida por sus pasados actos. No ha logrado encontrar el paradero de su hermana, tememos que haya sido atacada por el chamán Corugan - dijo con voz grave Sancha, mientras Corugan miraba a su alrededor mientras otros salvajes le contenían, gritando palabras absolutamente inteligibles pero sin duda muy agresivas.

- Es posible que se haya refugiado en el mundo de los Duendes para curarse las heridas. Estoy muy apenada por la desaparición de mi hermana, siempre tan frágil.

Después de nuestra merecida derrota, nos hayamos muy debilitadas y no podemos oponer resistencia a nadie. Trataré de ser una profesora digna del noble linaje de mi hermano – dijo apenada, Aurobinda.

Los murmullos y los susurros crecieron como si les hubiesen dado alas. Corugan parecía perfectamente capaz de haber cometido semejante crimen, se le veía totalmente descontrolado. Y Dorna manchada de sangre y siseando de furia parecía un animal rabioso, sin duda. Aurobinda en cambio, era la misma imagen del arrepentimiento y la humildad. Estarían mejor sin esos Salvajes. Volver a la seguridad de la tradición era probablemente lo mejor que podía pasar. Urraca dio un paso y se dirigió a sus súbditos:

- Fui expulsada de este trono por la fuerza. He vivido en las calles y he sentido la miseria del pueblo de Calamburia. He oído sus gritos de dolor y he sentido en mis carnes la humillación. Pero vuelvo al sitio que me corresponde y pienso arrancar cualquier mala hierba que ose amenazar el trono. Pisotearé las alimañas y los enemigos de la corona, aunque sea lo último que haga. Una vez más, noto la larga mano de mi traicionera hermana mancillando todo lo que toca, ayudada por el envidioso de mí marido. Este niño, su podrido legado, será purificado y un ejemplo a seguir para toda Calamburia: redención o muerte.

Aquella fatídica sentencia se unió a los cientos de susurros que aleteaban sin control, hormigueando por las paredes y perturbando las mentes de los presentes.

- Os daré ventaja antes de cazaros como a perros. Expulsadlos del castillo. Tenéis hasta la caída del sol para encontrar refugio. Una vez llegada la noche, encenderemos las

antorchas y perseguiremos a cualquier zarcillo de barbarie y rebelión que ose ensuciar nuestra noble nación. Desapareced de mi vista – dijo con infinito desprecio Sancha III aferrándose al trono con sus manos como garras, similar a una enorme ave de carroña.

Y finalmente, cayó la noche como un pesado sudario. Y Calamburia lloró.

Lloró lagrimas de sangre.

103 - 103. CUANTO MÁS BRILLA LA LUZ...

El bosque de la desconexión. Un lugar en el que las fronteras entre los vivos y los muertos parpadea hasta volverse imperceptible. Un bosque en el que poco queda ya de natural y las almas revolotean como macabras mariposas. Hogar de zíngaros, de alimañas y los residuos de pesadillas de los apacibles Calamburianos que descansan en sus camastros.

Cuentan las canciones infantiles, que en la Noche de los Muertos, hasta el alma más pura puede ser mancillada hasta ser convertida en un sumidero de maldad. Y en el Bosque de la Desconexión, todo existe para que esta conversión sea aún más sencilla. Las ramas de los arboles esqueléticos se alzan hacia el cielo suplicando piedad, pero nadie responde a su mudo grito. Las telarañas cuelgan como sudarios de sus copas y una tenebrosa niebla viste sus troncos.

Pero hay un claro dentro de ese bosque que es evitado hasta por los más valientes Zíngaros. Según las más oscuras leyendas, sanguinarios demonios fueron invocados en ese mismo lugar y las piedras ahí esparcidas son los restos de monolitos que marcaban

los bordes del ritual de invocación. Pero esa noche, algo quizás peor que esos demonios se hallaban ahí reunidos.

- Sé que tenemos nuestras diferencias - dijo Aurobinda, moviendo su báculo y abarcando a todo el grupo con la mirada -. Pero es el momento de dejarlas de lado para perseguir un mal mayor.

- No sé qué es lo que me contiene de abalanzarme sobre ti e inmolarte en este preciso instante - siseó Kashiri, la Guardiana del Inframundo

- Me resulta extraño que el nuevo perrillo faldero de la realeza nos reúna en un mismo punto. He venido por si había diversión, pero si hay cualquier problema os prometo que he venido preparado...para todo - dijo Van Bakari frotándose las manos.

- ¡Já! Nadie podría planear una emboscada en nuestro propio reino. Este bosque es nuestro hogar, nada puede ocurrirnos - se jactó Kálaba, la más poderosa entre los Zíngaros.

- Salvo porque fue en este mismo bosque en el que los Impromagos acabaron con vuestro Patriarca. ¿Cómo se llamaba? ¿Arnaldo? - dijo con voz despectiva Ventisca, el Avatar del Caos.

- ¡Sigue vivo! Pero eso no es de tu incumbencia. ¿No deberías preocuparte por que tu otra mitad campe a sus anchas ayudando a los Seres del Aire? Quizás debería leerte la mente para ver cuánto poder te queda después de haber perdido una parte de tu ser - dijo Adonis mientras sacaba sus orbes y los hacía girar en su mano de manera hipnótica.

- No habléis de diferencia de poder, Zíngaros, o quizás probéis toda la ira del inframundo – dijo Kashiri agarrando su báculo.

- ¡Parece que sí que se va a montar una fiesta! ¿Os importa si miro de lejos? – dijo animadamente Lord William.

Mientras la discusión empezaba a subir de volumen y las manos de todos los presentes se dirigían hacia sus báculos y otras siniestras armas, unas zarzas empezaron a acumularse alrededor de un árbol creciendo a una velocidad espeluznante. La vegetación invasora recubrió el árbol y ahogo la poca vida que quedaba de él. Con un crujido, las zarzas se abrieron y emergió Defendra, la Caricia de la Ortiga.

- Se acercan hermana. ¡Esto es casi tan divertido como cazar Duendes! – dijo dando saltitos de emoción, ajena a la tensión que impregnaba el ambiente.

- ¡Basta de discusiones! – dijo Aurobinda, acallándolos a todos con un golpe de su báculo -. Como he dicho, esta no es la noche para solucionar nuestras rencillas. Os traigo un regalo. La posibilidad de hacer algo tan deliciosamente maligno que sé que no vais a poder siquiera resistiros.

- ¡Regalos! Es curioso, suelo hacerlos yo, y con muchos intereses, pero estoy dispuesto a escuchar ofertas – dijo Van Bakari mirando alrededor.

- Dudo que tengáis un propósito altruista – dijo Kálaba entrecerrando los ojos.

- Así es. Yo, Aurobinda, la Señora de los Cuervos, he sido derrotada. Esa derrota me

sigue humillando día tras día, pero si no puedo conseguir la victoria con fuerza bruta, usaré otros medios más...sibilinos.

El silencio llenó el claro. Había captado toda la atención de sus asistentes. Todos habían sufrido algún tipo de derrota en el pasado y estaban ávidos de venganza.

- Os traigo a dos paladines de la luz. A dos defensores de la paz. A dos racimos de flores que pisotear en el barro. Una oportunidad de dar forma a nuestro futuro, desde las sombras.

- ¿Aquí? ¿En medio de nosotros? ¿Y por qué vendrían a este bosque perdido? - dijo Lord William bufando con desprecio.

- Porque no nos hemos mantenido de manos cruzadas. Mi hermana y yo hemos ido extendiendo nuestros zarcillos de maldad de la manera más sutil posible y os aseguro que ha dado más resultado que vistosos combates y secuestros Elementales.

- Deja de tenernos en ascuas, tengo muchas almas que torturar. Escúpelo ya - dijo cortante Kashiri.

- ¡Son los Impromagos! ¡Los Impromagos vienen hacia aquí, están a punto de llegar! - dijo Defendra, con voz chillona de emoción.

Todos aguantaron la respiración y recordaron como los Impromagos se habían entrometido en sus planes de una manera u otra. El recuerdo de sus derrotas volvió de

manera vívida y empezaron a discutir entre ellos.

- ¡Matémosles!

- ¡Arranquémosles el corazón!

- ¡Despellejadlos!

- ¡Muerte!

- ¡Quiero su alma!

En medio de ese batiburrillo de gritos y amenazas, dos manchas naranjas entraron en el claro y avanzaron hacia el grupo. El color de sus capas destacaba entre el tenebroso ambiente del bosque, como si de antorchas se tratase. Sirene avanzaba a largas zancadas y Eme se movía con pasos torpes como si no supiese donde estaba.

- ¡Silencio! Adelante, Sirene, pequeña. Acercaos sin miedo - dijo Aurobinda, sonriendo malévolamente.

Ambos Impromagos se detuvieron en medio del grupo. La cara de Sirene vaciló un poco, como si alguien luchase en su interior por recuperar el control. Estaban rodeados de caras malignas, contraídas de rabia que a duras penas contenían para no abrirlos en canal ahí mismo.

- Sirene está bajo mi control desde que recibió nuestro peculiar colgante. Pero no podré mantener el control mucho tiempo y menos con la influencia de ese estúpido chico con mi hermano en su interior. Necesito todo vuestro poder combinado para poder sellar sus consciencias en lo más profundo de su ser y sacar la personalidad maligna que habita en el interior de todas las criaturas.

Todos los presentes se pusieron a pensar las posibilidades mientras se relamían del ansia de poder extinguir un rayo de luz de este mundo.

- Usemos las habilidades de cada uno de vosotros para destruir su inocencia, corromperlos y conseguir unos aliados que nos permitirán derrotar a todos nuestros oponentes desde dentro. Sus paladines, sus defensores, ¡se convertirán en sus verdugos! Adelante, compañeros, empezad a salmodiar, maldecir, corromper... ¡CONDENAD SU ALMA!

Todos los integrantes abrieron el círculo y empezaron a hablar en lenguas prohibidas y misteriosas. Van Bakari, con la ayuda de Lord William, fue colocando fetiches obscenos en el suelo mientras las almas emergían de la tierra y revoloteaban a su alrededor. Kashiri abrió con un golpe de sus talones una fisura que llevaba al inframundo del que emergieron los más viles vapores. Los Zíngaros empezaron a realizar complejos gestos con las manos conjurando una magia oscura y prohibida. Por último, las Brujas se cortaron los brazos con un pequeño cuchillo y empezaron a escupir palabras ininteligibles por la boca mientras un vórtice de oscuridad se reunía alrededor de sus cabezas.

Sirene se mantenía en medio del claro, debatiéndose con espasmos, con su lucha interna en pleno apogeo. Algo pareció ganar durante unos segundos ya que gritó:

- ¡Eme! ¡Tenemos que hacer...! - y enmudeció de golpe, con la cabeza torcida y una sonrisa aviesa en la mirada.

Más pareció suficiente para despertar a Eme de su estupor, el cuál empezó a mirar a su alrededor con gestos desencajados. Dando frenéticos manotazos, buscó su varita por todo su cuerpo, pero era demasiado tarde. Cuando consiguió empuñarla, los villanos terminaron sus oscuros rituales.

Una avalancha de almas se precipitó sobre ellos como si fuese una sustancia pegajosa mientras Van Bakari reía a carcajadas. Ventisca precipitó un vendaval venido del inframundo que los atravesó de lado a lado haciéndoles arquear las espaldas. La magia oscura de los Zíngaros se introdujo por sus gargantas abiertas como si fuese un ponzoñoso manantial infinito. Por último, las Brujas soltaron su poder y una bola de oscuridad perfecta se materializó alrededor de los Impromagos, que levitaban a escasos centímetros del suelo mientras las almas, el viento y el poder recorría su cuerpo cual gusanos. La esfera negra los recubrió y selló tan aberrante ritual.

La calma volvió al claro, solo molestado por los lamentos de almas en pena y el susurro de Ventisca entre los árboles.

La esfera negra crujió como un huevo y se fue resquebrajando. Los pedazos cayeron al suelo, dejando entrever las dos siluetas cubiertas de inmundicia que se empezaron a levantar trabajosamente. Sus sonrisas maníacas y el brillo de locura de sus ojos indicaban que aunque su aspecto exterior no había cambiado, el interior era un pozo de oscuridad que nunca jamás podría volver a ser iluminado.

Eme y Sirene se incorporaron y miraron a sus antiguos enemigos. Todos les sostuvieron la mirada, preparados a atacar y matar si todo había fallado. Pero entonces, empezaron a escuchar un sonido perturbador, estridente e imposible: una risa. Eme se estaba riendo, con una risa maníaca despojada de toda felicidad pero imposible de refrenar. Sirene le miró con un brillo maligno en los ojos y empezó a reírse por lo bajo, cada vez más fuerte. El resto de sus enemigos empezaron a reírse suavemente, cada vez con mayor volumen. Eme arqueó la espalda y rió rugiendo hacia el firmamento, coreado ya por fin por todos los presentes, con un conjunto de cacareos, risitas obscenas y demás ruidos guturales que ascendieron hacia el cielo e hicieron que las estrellas se apagasen.

En esa Noche de los Muertos, los recién nacidos rompieron a llorar, muchos despertaron con sudores fríos e innumerables cosechas se echaron a perder. Un nuevo mal había llegado a Calamburia y la misma tierra lo sentía.

104 - 104. EL MUNDO DE LOS DUENDES

Mucho se ha teorizado sobre el origen de los Duendes. Su creación siempre ha estado unida a un Impromago, desde que Theodus invocó a su Duende. Pero en realidad, estas criaturas existen desde hace mucho, mucho tiempo.

Es difícil situarlos en una cronología exacta, ya que los testimonios orales y los pocos documentos escritos sobre ellos son cuanto menos confusos. La naturaleza alocada y caótica de estas criaturas hace que sea casi imposible llevar un registro de su origen, no digamos ya de sus características morfológicas. Algunos parecen heredar los rasgos de los Impromagos que los invocan, otros el carácter y otros la verdad es que nadie sabe muy bien de dónde salen.

Los Eruditos defienden que los Duendes son la materialización de energía desatada que chocan entre sí en una lejana dimensión paralela y que toman forma cuando son traídos a este mundo. Si bien es cierto que provienen de otra dimensión, lo que desconocen Felix y Minerva es que es un mundo muy real y con una gran importancia.

Cuando los Duendes no tienen ninguna tarea encomendada (que no suele ser a menudo porque nadie confía que la vayan a hacer realmente), se retiran a la dimensión de la que provienen, El Mundo de los Duendes.

En este extraño lugar, la vegetación crece sin control y no parece seguir ningún tipo de patrón lógico, tanto en forma como en color. Los arbustos multicolores se multiplican por doquier, y los árboles adoptan formas tan disparatadas como botas, barriles o cucharas. No existe la luz del sol, ya que una cálida penumbra recubre el firmamento, pero la vegetación brilla con enigmáticas luces que iluminan con un halo de misterio todo ese batiburrillo de colores.

El Mundo de los Duendes es además un portal a muchos otros lugares, por el que los Duendes son aspirados sin control o a veces simplemente saltan dentro a dar un paseo porque se aburren. Es un cruce de caminos entre distintas dimensiones y por entre su excéntrica vegetación se puede encontrar todo tipo de criaturas inimaginables.

Los Duendes no tienen ningún atisbo de orden ni de leyes, pero sí un libro que explica cómo ser un buen Duende: El Libro de la Sabiduría. Este no es un libro normal y sólo los Duendes Mayores más experimentados pueden llevarlo. Se trata de una enciclopedia viva, que se actualiza por arte de magia constantemente y que ha dado lugar a

numerosos debates filosóficos sobre su origen entre los Duendes Mayores. Lo cierto es que es posible que llegase por algún portal, o quizás su creación está unida a la de los Duendes. Nadie lo sabe y probablemente, nadie lo descubra nunca.

En él, además de cientos de hechizos menores e infinitas maneras de decorar un gorro de Duende, se esconde la receta de la Esencia de los Sueños. Se dice que Defendra, cuando era una joven Impromaga con un brillante futuro por delante, inventó una pócima para mejorar el sueño de los habitantes de Calamburia. La joven cayó finalmente en las garras de la Oscuridad, junto a su hermana, pero los Duendes se apropiaron de la receta y se asignaron a ellos mismos la tarea de expandir la Sustancia de los Sueños a través de todos los portales hacia otros mundos.

Justamente ese día, un trío de Duendes se dirigía a realizar su cometido como todas las anteriores veces. Se trataba de Duende Mayor Teo y de los dos Duendes aprendices Seneri y Eneris. Teo miraba a su alrededor con desconfianza mientras Seneri saltaba entre los matorrales y Eneris sujetaba la Esencia de los Sueños con una mueca de concentración.

- Muy bien, tenemos el Libro de la Sabiduría, el Imagitarro con la Esencia de los Sueños... ¡Todo va bien! Hoy presiento que va a ser un buen día - dijo satisfecho Teo.

- Jo, que aburrido Duende Mayor. Yo lo que quiero es aventuras y salvar a monstruos de malvadas princesas - dijo Seneri mientras empezaba a trepar por torpeza por un tronco.

- ¡Yo quiero cazar gusarajos! - dijo Eneris desviando la atención del frasco y mirando a su alrededor como si lo viese por primera vez.

- ¡No os desconcentréis! No pienso volver a crear el Imagitarro de la nada como la última vez. Esta vez llegamos, destapamos el frasco, hacemos nuestro trabajo y nos vamos - dijo gruñón el Duende Mayor.

Ambos Duendes suspiraron con pesar mientras andaban arrastrando los pies a su destino. Más la vegetación empezó a cambiar sutilmente, sin que ninguno de ellos se diese cuenta. Las luces se fueron apagando poco a poco y los arboles empezaron a adoptar tonos de grises según iba caminando.

- Duende Mayor... - empezó a decir lastimeramente Seneris.

- ¡Silencio! Estoy consultando el Libro de la Sabiduría para ver si me estoy dejando algo - digo concentrado Teo mientras hojeaba las páginas del grimorio.

- Pero es que... el bosque está raro - dijo Eneris temblando ligeramente y abrazando el Imagitarro.

- ¡Vosotros sí que vais a estar raros si no cerráis el pico! - les ladró el anciano Duende.

Un grito desgarrador irrumpió en el silencio del bosque y puso aún más de punta sus orejas. Teo levantó la vista con la respiración acelerada y miró a su alrededor.

- ¡Por las barbas del Archimago! ¡El bosque! ¿Por qué no me habéis avisado?

- Lo hemos hecho pero...

- ¡Silencio! ¡Detrás de mí!

El grupo empezó a avanzar en fila india mientras Eneris y Seneri se tropezaban entre ellos mientras luchaban por colocarse tras su mentor. Siguieron caminando entre la grisácea maleza, hacia el origen del grito. Y entre las hojas de los arbustos, vieron un espectáculo dantesco. Se trataba de un árbol con forma de oso de peluche recubierto de zarzas que lo atravesaban por doquier. En su base, se hallaba un Duende tirado en el suelo con una sombra por encima que resoplaba y gruñía. Cuando se acercaron un poco más, la figura se giró con rapidez y reveló una cara manchada por líquidos multicolores y una sonrisa malévola. El Duende del suelo se hallaba abierto en canal y de él manaba un arcoíris de fluidos y magia que se derramaba por la tierra.

- ¡Oh! Más Duendes. Se me empezaba a abrir el apetito - dijo Defendra, la Caricia de la Ortiga.

- ¡Duende Mayor! ¡Es la Malvada Bruja Defendra! - dijo Seneri adoptando una ridícula postura de boxeo.

- ¡Esta vez no nos robarás el Imagitarro! - dijo Eneris mientras abrazaba con más fuerza el frasco.

- Ay mis pequeños Duendes. La Esencia de los Sueños ya no es suficiente para acallar las voces que susurran en mi cabeza. Antes era lo único que me permitía tener recuerdos bonitos y agradables, pero parece que ya no funciona. No sabéis lo que son siglos de confinamiento en la más absoluta oscuridad. Me hice muchos amigos, con muchos dientes, pero me están empezando a incordiar un poco- dijo incorporándose y

secándose la boca con una de sus mangas. Dejó caer el colorido sombrero que sujetaba con la otra sobre el cadáver de su víctima -. Me he cansado de escucharlas, son aburridas. Lo que necesito para que se callen es una magia más pura, más esencial: vuestra energía vital. ¡Os tendré que matar!

- ¡No te saldrás con la tuya, Defendra! Traigo conmigo el Libro de la Sabiduría y en él está la manera para derrotarte - dijo Teo mientras hojeaba frenéticamente el Libro.

- Basta de juegos. Tengo mucha hambre y no pienso dejar que me arruines la fiesta, vejestorio - dijo mientras agitaba la mano. El Libro se cerró de golpe y por más que el Duende forcejeó, no pudo abrirlo-. Además... ¿Tú eres la creación de mi hermano, verdad? ¡Va a ser un placer devorarte! Espero que sepas a caramelo.

Con un grito, Seneris saltó en el aire y trató de atacar a Defendra mientras unas chispas multicolores salían de su mano. Un tentáculo de zarzas cobró vida y azotó al Duende en medio de su salto, lanzándolo dando tumbos por la vegetación con patéticos ruidos de bocina.

- ¡Seneri! ¡No! Me las pagarás - dijo Eneris dejando el Imagitarro en el suelo y ajustándose el sombrero en la cabeza. Agitando los brazos como una posesa, corrió hacia la Bruja. Esta empezó a reírse a carcajadas mientras las zarzas brotaban del suelo y aprisionaban a la pequeña Duende, que se escondió dentro del gorro para no acabar aplastada.

- Ahora es tu turno, viejo. Espero que con los años la magia de mi hermano que está en ti no haya perdido sabor - dijo relamiéndose y canturreando la hermana de Aurobinda.

Sus ávidos pasos se vieron interrumpidos por un sombrero púrpura que salió volando de la maleza. El sombrero impactó contra la Bruja y ante todo pronóstico, la lanzó de bruces contra sus zarzas. Lejos de caerse al suelo, el sombrero volvió volando a la mano extendida de su dueño, que se hallaba ahora cerca de Teo.

- Cuanto tiempo sin verla, Ama - dijo el Duende Mayor recién llegado.

- Baufren... - dijo la Bruja, escupiendo sangre de Duende al suelo.

- Has llegado demasiado lejos esta vez. Y me has obligado a salir de mi exilio - dijo el venerable Duende, manteniendo una pose erguida.

- ¡Uno de mis juguetes quiere jugar! Pensaba que habías huido a otra realidad, te eché mucho de menos Baufren. Me habrías hecho tanta compañía, en la oscuridad - dijo torciendo los labios en un mohín caprichoso-. Ahora disfrutaré mucho comiéndote.

- Me escondí porque no soportaba en lo que os habíais convertido. Hubo una vez que habría sacrificado todo por vosotras, mi familia. Yo fui el que transmitió la receta de la Esencia de los Sueños, para que vuestro recuerdo antes de ser corrompidas nunca se olvidase. Pero no puedo permanecer más en la sombra y dejar que tortures a los míos. Ellos son ahora mi familia, y aunque me creasteis... reniego de vosotras - sentenció sujetando su sombrero con firmeza.

- Ooooh, ¡Qué discurso tan maravilloso! Creo que no te mataré, te voy a convertir en estatua para poder recordar siempre al juguete que intentó rebelarse. ¡Será divertido! - dijo Defendra mientras empezaba a dar saltitos y salmodiar por lo bajo.

- No subestimes el poder del sombrero de los Duendes. Existen desde mucho antes que vosotras - dijo Bauhren escudándose tras su sombrero.

Entre risas, el cuerpo de Defendra empezó a relucir con un verdoso fulgor y una energía crepitante se concentró en sus manos mientras las zarzas se resecaban y descomponían. Concentrando toda su maligna energía, la lanzó contra el Duende que ella misma y su hermana habían invocado tantos años atrás. Pero un grito hendió el aire como un cuchillo.

- ¡Es el momento de Seneri! ¡Podeeeeeer.....DUENDE! - dijo una voz inconfundible.

De entre los matorrales surgió el desgarrado Duende, saltando como nunca lo había hecho y sujetando su sombrero como un escudo para interceptar el rayo de energía maligna. El rayo rebotó contra su cuerpo y salió despedido hacia Defendra, que abrió los ojos como platos y trató de defenderse. Un fogonazo deslumbró el claro del bosque. Cuando la luz se disipó, Bauhren pudo ver como Defendra se había convertido en piedra, fijada para siempre en una pose de estupor e incredulidad. El sombrero de Eneris empezó a dar saltos y con un sonoro ¡Plop!, Eneris emergió de él, corriendo hacia su compañero duende.

- ¡Seneris! ¿Estás bien? - dijo la pequeña Duende preocupada.

- Siento unas cosquillas graciosas en las piernas - dijo con una sonrisa torcida, recogiendo su sombrero del suelo. Sus piernas estaban convirtiéndose en piedra a toda velocidad -. ¡No os olvidéis de abrir el Imagitarro en el portal para que la gente pueda

tener sueños felices!

- ¡No! ¡No me dejes sola! ¿Con quién jugaré ahora? - dijo mientras las lágrimas multicolores caían a chorros por la cara de la joven Duende -. ¿Cómo voy a cuidar de Eme sola?

- Tú solo asegúrate que coma mucho y que no se duerma. Y no te preocupes, nunca estarás sola, ¡hay muchos niños con los que jugar! ¡Ah! Tendrás que asegurarte que Duende Mayor Teo no sea tan serio si yo ya no estoy. Se pone un poco pesado con su Libro, pero sólo quiere un abrazo- su voz parecía animada pero sus ojos estaban tristes, sabiendo lo que le esperaba. La piedra iba ascendiendo a toda velocidad por su pecho, dificultando sus palabras -. Dile a mamá que siempre estaré en sus sueños. Ojalá... tuviese... un caramelo.

Y con esas últimas palabras, mientras adoptaba su clásica pose sujetándose el sombrero en la cabeza, su rostro se convirtió en piedra y no volvió a hablar nunca más. Sin embargo, y sin ningún tipo de explicación, el sombrero brilló recuperando sus vivos colores y la estatua empezó a recubrirse de liquen hasta quedar totalmente cubierta por una alegre vegetación.

Baufren se acercó a Teo y le ayudó a incorporarse. Mirando fijamente a la estatua de su pupilo, el Duende empezó a pasar las hojas del Libro frenéticamente, mientras balbuceaba palabras inconexas. Baufren apretó los dientes y apartó la vista, colocándose con firmeza su sombrero en la cabeza.

- ¡Duende Mayor Teo! - dijo Eneris llorando, mientras corría hacia su mentor, que se aferraba al Libro y pasaba las páginas por puro reflejo. Sus manos temblaban -. ¡Tú

siempre dices que en el Libro está la solución a todos nuestros problemas! ¡Tienes que arreglar a Seneris!

- Lo siento - dijo el anciano Duende, levantando la mirada con los ojos llenos de lágrimas. Parecía más viejo y cansado que nunca -. Por primera vez, no encuentro la respuesta en el Libro.

El Mundo de los Duendes es un lugar extraño, caótico, y con muchas luces misteriosas y multicolores. Pero ese día, una luz especialmente loca y brillante...

Se apagó.

105 - 105. UNA DESESPERADA ALIANZA

La derrota puede ser más amarga que la hiel en la boca de muchos guerreros. Grandes héroes del pasado no han podido soportar el sabor del fracaso y han abandonado gestas épicas que habrían hecho las delicias de cualquier trovador. Pero cuando se es un cobarde, una víbora traicionera, un cambiacapás, en definitiva, un pirata, el fracaso es sólo la oportunidad de vivir un día más.

El golpe de estado pirata había fracasado estrepitosamente. Sancha III se había incrustado en el trono con aún más fuerza. La Torre de Skuchain había radicalizado en sus métodos. La milicia de Calamburia, formada por innumerables hortelanos, patrullaban las calles de Instántalor en búsqueda de cualquier villano malcarado. La Reina Urraca proclamaba que todos los recursos del Palacio de Ámbar serían destinados a crear una armada invencible que arrasaría la isla Kalzaria, hogar de los

piratas, con sangre y justicia. Todo pintaba bastante mal.

Y es por eso que la rebelión pirata estaba emborrachándose con todas sus fuerzas, celebrándolo como si hubiesen ganado. Lo cierto es que habían perdido una rebelión, pero ahora eran todos inmensamente ricos con el saqueo del Palacio de Ámbar.

La taberna más bulliciosa de la isla, La Tortuga Tuerta, rebosaba de chusma de la misma manera que una jarra mal servida rebosaba espuma. La sala principal de la taberna, con gigantescos candelabros cubiertos de velas que goteaban sobre sus comensales, olía a sudor, alcohol y depravación. Los cambios políticos en Calamburia habían tastocado la rutina de muchos Calamburianos, que parecían estar adaptándose a la nueva situación. En algunas mesas se podían ver grupos de salvajes haciendo círculos de cómbate, retando a los piratas, los cuales, tambaleándose, entraban a recibir un buen puñetazo en los morros y perder todo lo apostado. En las esquinas más sombrías, zíngaros y otros personajes de siniestra silueta con máscara y fetiches jugaban a tensas partidas de dados en el que lo extraño era no tener las manos ágiles. También se podía ver aquí y allá hortelanos que demostraban que su habilidad de regateo con las zanahorias también podía aplicarse al reparto de botines y saqueos. Y por encima de todo ese caos y locura, en una pequeña plataforma junto a la barra, dos Trovadores tocaban una alegre jiga a la que nadie hacía ningún caso.

Por encima del salón principal, en los reservados el segundo piso, otra reunión bastante menos festiva estaba desarrollándose con una violencia poco contenida.

- ¡Este lugar apesta a civilización! ¿Por qué no estamos marchando hacia la capital y salvando a mi hijo? ¡Mi hijo! - dijo Dorna dando un puñetazo a la mesa, rompiendo uno de sus tablones.

- Créeme, a mí esto me gusta tan poco como a ti. Pero han desplegado el Ejército Real, y no podemos luchar contra ellos cara a cara. Esto iba a ser un golpe de estado limpio y sencillo - dijo Efraín eructando tras beberse todo su vaso de golpe -. Pero todo lo que incluye a mi sobrina nunca lo es.

- ¡Estás hablando de un golpe de estado a MI reinado! - escupió Dorna mientras Corugan, situado de pie a sus espaldas, gruñía amenazadoramente.

- ¡Já! Las cosas cambian, salvaje. Un día eres el capitán de un barco temido por todos los mares y al día siguiente te pasan por la quilla. Es la ley de la sal - respondió con una risotada Efrain.

- ¡Tito! ¡Yo quería el trono! ¡Es mío mío mío! - dijo enfurecida Mairim mientras se cruzaba de brazos. La marca del Titán palpitaba con suavidad en su pecho.

- Y la malvada Reina Urraca vuelve a estar en el trono. Somos una deshonra para el Rey Rodrigo - dijo Pierre Renoir mientras unas lágrimas viriles caían por su rostro.

Una fusta se estrelló en la mesa con fuerza, provocando una mirada recelosa en todos los presentes.

- Panda de lavanderas acongojadas, ¿Para esto me sacáis de mi reclusión? ¿Para ver cómo fracasan vuestros planes y observar el deplorable estado de mi hijo medio loco? - dijo Petequia con aire furibundo -. Os merecéis lo que os ha ocurrido. Haced como yo,

aceptadlo, buscad un lugar apartado y bebed todo lo que podáis.

- ¡No mamá! ¡No te vuelvas a ir por favor! Me portaré muy bien y conseguiré ese trono que brilla y haré que todos te quieran - dijo Mairim mientras se incorporaba de un salto. La C de su pecho relucía con aún más fuerza -. Quiero que tú y papá os sintáis orgullosos de mí y que seamos una familia genial de nuevo, así que no te preocupes que lo voy a conseguir. Cueste lo que... ¡CUESTE!

El grito de Mairim recorrió la habitación como un huracán y casi arroja de la silla a sus asistentes. El aspecto inocente de la niña siempre les hacía olvidar que estaban ante una bomba de relojería que debían de tratar con mucho cuidado.

Unos golpes fuertes resonaron en la puerta, provocando que todos desenfundasen sus armas en un abrir y cerrar de ojos. La puerta se abrió y la enorme silueta de Ranulf Matabestias llenó el umbral. Morgana, la antigua pirata y ahora mercenaria, se asomó por uno de sus costados.

- Perdonad, no hemos podido evitar escuchar que teníais necesidades y que todo dependía de un precio.

- ¡Hermanita! - dijo Mairim con alegres saltos -. ¡Es mi primera reunión de familia con tanta gente!

- Estoy que me desmayo de la alegría - espetó Petequia con una mueca de asco -. Saluda de mi parte al idiota de tu padre y recuérdale que me debe dinero.

- La vida disoluta de Petequia desde que no está con nuestro amado Rey Rodrigo me parece cuestionable - murmuró Pierre a Balian sin que nadie le escuchase.

- ¡Quién seré yo para cuestionar la vida de libertinaje, mi buen amigo! - le respondió Balian atusándose el bigote - Mi padre estuvo en la tripulación del Capitán Flink, el padre de ambas. Fue un temido filibustero, así que probablemente se trate de algún tipo de alianza oculta.

- No tengo nada que ver con mi padre. Estará emborrachándose en algún prostíbulo, poco me importa. Lo que quiero es oír ofertas - dijo Morgana zanjando la cuestión.

- Cazar humanos es como cazar bestias para mí. Poned un precio y nos encargaremos de juntarnos con otros mercenarios para ayudaros en lo que sea - Ranulf escupió al suelo con una mueca al ver a los salvajes - Necesito destrozar cosas para olvidar mi pasado.

- Pagaré lo que haga falta para salvar a mi hijo. Aunque sea con sangre - dijo Dorna enseñando los dientes.

- Con cantidades obscenas de oro nos basta, muchas gracias - dijo Morgana con una sonrisa de suficiencia.

- Haced lo que queráis. Yo me voy de vuelta a mi islote a cuidar de la locura de mi hijo. A pesar de que me expulsó y me repudió, no puedo dejar de ser su madre - dijo Petequia mientras salía de la sala con un leve toque de tristeza en la voz.

- ¡No se preocupe Milady! ¡Nosotros cuidaremos del legado del Rey Rodrigo! - dijo Balian incorporándose de un salto de manera totalmente innecesaria ya que la hermana de la Reina Urraca cerró la puerta tras de sí.

Corugan gruñó intrigado mirando a Dorna. Esta le respondió apartando la mirada.

- Sí, Corugan. Me aliaré también con Zíngaros, Pícaros, Redivivos... incluso hablaré con las Guardianas del Inframundo. Lo que haga falta para recuperar a mi vástago. Poco me importa ahora el Reino de Calamburia, como si se hunde en llamas - masculló Dorna con la voz tensa y la mirada perdida -. Dejamos las montañas por ellos. Nos adaptamos a sus bárbaras costumbres. Traté de traer algo bueno siguiendo los designios del Titán. Pero nos han abandonado, como a perros. He perdido la fe en este pueblo que apoya la nueva monarquía y todo lo que me queda ahora es ira y venganza - masculló Dorna con la voz tensa y la mirada perdida.

- ¡Muy bien, decidido! Tito, págales con todas las cosas brillantes que robamos del castillo. Tenemos que conseguir ese trono para que mamá esté contenta y yo pueda jugar con todas mis amigas y hermanas en el palacio - sentenció Mairim mientras aplaudía con alegría.

Efrain miró el fondo de su vaso. En él vio un futuro en el que el corsario era un feliz hortelano, arando todo tipo de tubérculos y disfrutando de espumosa cerveza al atardecer como recompensa de sus esfuerzos. Con un sonoro escupitajo, hizo desaparecer ese futuro y se preparó a sacrificar de nuevo su vida por su sobrina. Una vez más.

Teslo había visto muchas cosas imposibles a lo largo de su corta vida. Ser un hombre de ciencia y tratar de descubrir los mecanismos que mueven nuestra realidad siempre puso a prueba todo lo que sabía sobre Calamburia. Su propio hogar, bajo el faro de la costa, estaba lleno de ingenios y maravillas que podrían cambiar el futuro de su tierra, pero los inocentes Calamburianos no estaban preparados para semejante salto. Si supieran que los dos hermanos Flemer habían acabado por error en otro plano de la realidad y capitaneado una revolución para poder volver a su tiempo actual, alterando así todo el espacio tiempo de Calamburia y sentando las bases del Caos del Maelstrom, no se los tendría en alta estima.

Pero no caigamos en la trampa de la divagación. Es fácil hacerlo cuando se trata de estos dos misteriosos hermanos.

Como decía, a pesar de las maravillas que había presenciado y en las atrocidades que él mismo había impulsado, Teslo no podía más que mirar boquiabierto el espectáculo que tenía ante sí.

Ningún hombre de ciencia estará preparado para entender el caos estremecedor de la guerra.

Ante él, cientos de barcos enzarzados en un mortal abrazo llenaban el mar hasta donde alcanzaba la vista. Un mar de mástiles, velas y arreos, todos entremezclados en un batiburrillo que rezumaba actividad. Tras horas de danza letal los unos alrededor de los otros, escupiendo andanadas de polvo y hierro, los capitanes de los navíos habían optado por lanzarse contra el enemigo hasta que las proas atravesaron cubiertas y aplastando cientos de marineros por el camino. Ambas flotas enemigas se habían

fusionado en un peligroso escenario de madera y hierro en el que un grumete habilidoso podía cruzar de un barco a otro con simples y cortos saltos.

La lucha se volvía más y más encarnizada por momentos. El campo de batalla no parecía tener un orden fijo, pero se podía distinguir a los enemigos por el diseño de sus barcos. La Gran Armada, el orgullo de la Reina Sancha, construida específicamente para limpiar los mares de escoria, tenía decoradas sus proas con una efigie de la Reina Urraca en actitud amenazadora. Todos los barcos lucían las mismas decoraciones y poseían cientos de cañones a babor y estribor, por ahora inutilizados debido al mortal abrazo de los barcos: si hundían sus enemigos, los arrastrarían con ellos.

Los barcos piratas eran fáciles de distinguir: una amalgama aleatoria y sorprendentemente creativa de barcos, lanchas y esquifes con una tripulación que corría alrededor como las hormigas en pánico alrededor de su hormiguero.

A pesar de la elegante armada de las Reinas Regentes y sus cientos de cañones, culebrinas y demás armas de fuego, resultaban ser totalmente inútiles en el cuerpo a cuerpo. Los corsarios y filibusteros los sabían bien y por eso habían sacrificado muchos de sus hombres para alcanzar las distancias cortas y hacer lo que mejor se les daba: apuñalar a traición a sus enemigos.

Se trataba de tiempos atípicos y confusos y esta gran batalla marítima era una prueba de ello. Hordas de Hortelanos de la Nueva Milicia del Trono de Ambar asaltaban los barcos piratas usando pasarelas con fuertes ganchos y palancas que las fijaban en la cubierta enemiga. Aunque apenas sabían empuñar un arma y preferían estar arando la

tierra, la nueva corona de Calamburia había amenazado con prender fuego a sus tierras, por lo que cambiaron azadas y palas por roñosas espadas y lanzas melladas por el tiempo. Ellos eran la carne de cañón que moría en el primer embate. Seguidos de estos, desfilaban con precisión militar el ejército de la Alianza de las Arenas, una mezcla de veteranos de mil combates y nómadas de Arishai, el Escorpión de Basalto, cuyos grandes alfanjes proporcionaban una extraña ventaja en las refriegas que se daban aquí y allá. Ellos eran el puño que chocaba contra las filas enemigas y presionaban a los supervivientes hasta tirarlos al agua, huyendo en pos de su libertad. Por desgracia para los ilusos que optaban por esa vía, patrullas de Tritones nadaban sigilosamente por aquellas aguas turbulentas y asesinaban a todo el que trataba de huir.

A pesar de la gran habilidad de los piratas para poder salir indemnes de cualquier situación, el combate parecía estar inclinado claramente hacia el bando de la corona. Pero los lobos de mar son criaturas traicioneras que se revuelven como una anguila y devuelven el mordisco con todas sus fuerzas.

Detrás de las filas de la corona, en el horizonte, surgió un gigantesco barco nacido de la nada. Era un barco colosal, cuatro veces más grande que cualquier galeón de la corona. Se trataba del Arca del Rey Rodrigo, un navío nacido de sus delirios de grandeza y de libertad que ahora estaba siendo usado por el bando pirata. En su proa, Los Hombres del Rey Rodrigo y una turba de mercenarios sedientos de sangre gritaban y agitaban sus lanzas, mientras que, entre las velas, flotaba Ventisca, el Avatar del Caos, propulsando el barco a una velocidad sobrenatural.

La embarcación cubrió las leguas que le separaban de la escaramuza marina, cerrando la trampa mortal sobre el bando de la corona. Los soldados de Urraca y Sancha

descubrieron con horror que no estaban machacando a sus enemigos, sino que los piratas eran el yunque y que los mercenarios eran un poderoso martillo que se estrellaba contra sus filas.

El choque fue monumental e hizo tambalearse la gigantesca estructura precaria de barcos enganchados el uno al otro. La onda de choque hizo que varios barcos se hundiesen aplastados, con toda su tripulación dentro, mientras que otros salían despedidos por la presión y destrozando todo cuanto se encontraban a su paso.

Los mercenarios emergieron del barco como una nube de moscas y se apresuraron a darse un festín sobre el cadáver de su víctima. Atacaron la retaguardia con una virulencia extrema y pasaron a cuchillo a todo desdichado que no huyese a su paso.

Ventisca, una vez finalizado su cometido, reunió sus fuerzas para hundir tanto a aliados como a enemigos, poco le importaba, solo ansiaba la destrucción. Más algo blanco emergió de entre las deshilachadas velas de los navíos: Galerna, la hermana de Brisa. Ambas se miraron con un rictus de profundo odio y empezaron a girar la una alrededor de la otra, arremolinando nubes tenebrosas a su alrededor e intercambiando potentes golpes.

- ¡Hermano! ¿Qué haces ahí parado? ¡Tenemos que ayudarles o nos aplastarán! ¡Rápido, dales luz verde! - le gritó Katurian a Teslo, sacándolo de su aterrorizado estupor.

Teslo agitó la cabeza tratando de borrar de su mente aquella escena dantesca y se giró

hacia su escuadrón de hortelanos armados. Llevaban armaduras experimentales y armas de electricidad muy poco fiables, pero gracias a su equipo eran capaces de saltar varios metros, aunque el artilugio podía estallar en cualquier momento. La Reina Sancha había insistido en sacrificar la seguridad del usuario a favor de la máxima destrucción del enemigo. Hizo un gesto y los pobres desgraciados desaparecieron dando brincos y ofreciendo asistencia en los diferentes focos.

No fueron los únicos en reaccionar, sino que Impromagos de la casa Ténebris, los más experimentados en combate y las artes oscuras, emergieron de los castillos de popa de los enormes galeones para lanzar a sus enemigos por los aires y hundirlos en el agua. Eme y Sirene capitaneaban a sus compañeros, riendo entre estruendosas y estridentes carcajadas.

El contraataque del bando pirata no se hizo esperar. Grupos de salvajes totalmente enajenados eran lanzados por los aires gracias a unas extrañas catapultas y caían sobre las líneas enemigas poseídos por una extraña rabia ciega. No importaba cuanto se les cortase o empalase con armas, seguían luchando hasta que se les cortaba la cabeza. Sembraron el miedo entre las filas de la corona, cuya moral estaba francamente al límite.

- Tanta violencia... tanta destrucción... ¿Para qué? - susurró Teslo, mientras sacudía la cabeza apesadumbrado.

- Tienes razón, inventor. Esta es una de las razones por las que las Sacerdotisas de los Elementos nos alejamos del resto de la humanidad, en nuestro Templo- dijo Naisha apoyándose en la barandilla del barco comandante de la Corona-. Ya no sentimos ninguna empatía por nuestra gente. Y viendo esto, no creo que la merezcáis.

El silencio se instauró entre los dos, un silencio tenso y lleno de pesar. Teslo sabía que no era inocente y que él mismo había puesto el destino de Calamburia en peligro muchas veces.

- ¿Cuál es tu papel aquí? - dijo preocupado Teslo, sabiendo que se hallaba en presencia de un ser poderoso al que tribus primitivas podrían haber adorado como a un Dios.

- Estoy cansada de vuestras riñas. Los elementos siguen siendo inestables y las energías que se están desatando pueden despertar y liberar presencias de otros planos que os aseguro que no queréis atraer aquí.

- ¿Te refieres a otras realidades? - La mente de Teslo funcionaba a toda velocidad. Al fin y al cabo, los enigmas para él, eran como la luz para las polillas.

- No me refiero a universos alternativos con los que os gusta coquetear. Me refiero a planos de existencia. De donde provienen criaturas poderosas como el Leviatán, que asoló estos mismos mares. Pero te aseguro que ahí residen mentes aún más malignas que, de pisar estas tierras, nos condenarían a todos. Voy a interrumpir este estúpido combate, no por vuestro bien, sino por el bien de esta tierra.

Y con esa sencilla afirmación, Naisha, la Protectora Elemental abrió las manos y los mares empezaron a borbotear. Separando lentamente los brazos, fue alejándolos más y más y los mares imitaron sus movimientos. Las aguas se empezaron a separar, desenganchando los barcos los unos de los otros, hundiéndolos y zarandeándolos sin piedad. Entre ambos bandos, surgió un gigantesco abismo carente de agua, dos desfiladeros acuáticos interminables que se sumergían en las profundidades de la

tierra. Dos olas enormes empezaron a propulsar ambos bandos lejos el uno del otro, mandándolos dando tumbos hacia el horizonte.

Nadie sabe cómo habría acabado ese combate, si es que alguien podía declararse vencedor de semejante carnicería. Probablemente solo podían salir ganando los Pícaros y demás pilluelos que saqueasen los cadáveres resultantes de esta escaramuza. Pero lo que si es cierto es que algo quedó claro: a pesar de que los Protectores Elementales apoyaban la estabilidad de la corona, no iban a permitir combates apoteósicos para conseguir el Trono de Ámbar. En todo caso, no si implicaban el desencadenamiento de algo mucho peor. Es por eso que, en los libros de historia, esta infructuosa batalla quedo registrada como La Batalla de la Tregua.

107 - 107. LO QUE ACECHA TRAS LA RUTINA

La rutina tiene el poder de sanar todas las heridas. La seguridad y la tranquilidad de los horarios, el amanecer y el anochecer era lo único que permitía a los Calamburianos mantener un símil de cordura y estabilidad, independientemente de quien estuviese en el trono o qué terrible amenaza intentase destruir su tierra.

Pero la rutina nunca elimina por completo los temores, las amenazas, la oscuridad. Y es que, debajo de esa tranquilizadora superficie, se oculta un mar agitado y oscuro que puede descontrolarse en cualquier momento.

Una clara muestra de ello era la Torre de Skuchaín. Incluso inmersos en sus mas grandes conflictos, las clases siguieron impartándose sin importar lo que ocurriese en el exterior. Como decía Minerva Sibila, si hay tiempo para una guerra, también hay

tiempo para estudiar.

Más la torre no brillaba con su habitual luz. Había rutina, sí. Los estudiantes acudían a sus asignaturas y un ajetreo llenaba constantemente la torre de vida. Pero se trataba de una luz parpadeante, macilenta. Una tensión casi imperceptible recubría las paredes, indicando que algo no iba bien en la Torre.

La llegada de Aurobinda había sorprendido a más de un estudiante y profesor, pero lo cierto es que los rumores hablaban de una conducta intachable por parte de la Bruja. Había ayudado en la recuperación de la Esencia del Fuego con una actitud ejemplar, y además contaba con todo el apoyo de la corona, y lo que es más importante, por Eme y Sirene, los héroes de Skuchaín.

La casa Ténebris, la que luchó con mayor virulencia contra la Maldición de las Brujas, se ofreció voluntaria para vigilar de cerca a Aurobinda, la cual aceptó esta curiosa medida de buen grado. En algún momento que nadie sabe definir, los miembros la casa más marcadamente oscura de Skuchaín empezaron a ejercer papeles de Guardianes de la Conducta, una medida que la Bruja estableció para devolver el decoro y las buenas maneras a la Torre. La razón oficial giraba entorno a devolver a Skuchain el brillo y la sapiencia del pasado y dejar de ser una academia en la que formar magos para la guerra.

Esta medida fue recibida con gran alegría por el claustro de profesores, especialmente por los Eruditos, pero con el paso de los meses, el buen humor y el alborozo brillaba por su ausencia.

La sala del claustro era una antigua habitación recubierta de madera, sin ningún toque

de piedra como el resto de la torre. Algunas de las superficies de roble habían sido reemplazadas por oscuro ébano para, según Aurobinda, devolver “la seriedad y el respeto que debería infundir esta sala”.

Todos los miembros del profesorado estaban sentados murmurando nerviosos, hasta que la puerta se abrió solemnemente para dar paso a Aurobinda, seguida de cerca por Telina, que sostenía un cuaderno apretado contra su pecho. Aurobinda dedicó una sonrisa de oreja a oreja a toda la sala y se sentó con deliberada lentitud en la silla que presidía la mesa. Dicha silla era llamada La Silla del Archimago, y sólo podía sentarse el Archimago designado para liderar la Torre. Había sido dejada vacía durante largos años, por respeto. El gesto hablaba por sí mismo.

- Muy bien, démonos prisa, tengo una mañana muy ajetreada. La Reina Sancha III me espera para comer y el viaje en cuervo siempre me resulta agotador - dijo con un inocente suspiro la antigua Bruja.

Felix el preclaro se levantó carraspeando y se apresuró a leer la orden del día:

- La preparación de los exámenes de mitad del semestre avanzan con buen ritmo, aunque debo señalar que los alumnos se están quejando por la carga de trabajo y la presión - dijo el Erudito con voz neutra.

- Es normal, son jóvenes y aún no han aprendido a respetar la autoridad - dijo Aurobinda agitando la mano, restándole importancia -. En unos años nos lo agradecerán.

- ¡Las normas se están volviendo demasiado estrictas! Hace escasos días, se rechazó

mi presencia en la parte de la biblioteca designada para los libros de magia oscura – dijo la hermana Mitt Clementis, ofuscada.

– Hermana, los tiempos han cambiado. Antes no había ningún tipo de control ni registro sobre el acceso de la biblioteca. Entiendo que hemos sido siempre muy laxos con el acceso de los creyentes del Titán a nuestro cúmulo de saber, pero estoy extirpando de raíz todos los privilegios.

– ¿Privilegios? ¡No debe de haber barreras para los representantes del Titán! ¡Somos los ojos y los oídos de la Alta Curia en esta Torre! Además, vuestra biblioteca es ínfima si la comparamos a la que se halla en nuestras sagradas criptas – dijo con soberbia la religiosa.

– Pues quizás debería volver para hacerles compañía, hermana. Podremos sobrevivir sin un representante espiritual en este claustro. Salude a sus superiores de mi parte – respondió al instante Aurobinda, con una deliciosa sonrisa – ¿Algo más?

– ¡Se está perdiendo la calidad de las clases! – dijo Minerva, levantándose de un salto -. Estamos dejando de lado las clases de cultura general sobre dinastías e historia pasada de Calamburia para centrarnos únicamente en asignaturas de magia y hechicería. Estoy especialmente preocupada por el aumento de clases que giran en torno a la magia oscura, Aurobinda. Las marcas arcanas de algunos alumnos están transformándose en marcas de Ténebris. No puedo hacer oídos sordos a los murmullos que recorren los pasillos.

Una tensión palpable se coló en la sala, como una serpiente insidiosa. Las miradas se volvieron huidizas y el ceño de Aurobinda se pronunció hasta un nivel inquietante.

- Hay que conocer al enemigo para poder luchar eficazmente contra él, Minerva. Yo lo sé bien. Así que os enseñaré todo lo que haga falta para que conozcáis la oscuridad y sepáis diferenciarla de la luz. Cueste lo que cueste - dijo mascando estas últimas palabras. Repentinamente, se giró sonriendo hacia Sirene, que se hallaba sentada a su derecha -. Además, tengo entendido que el consejo de estudiantes está encantado, ¿Verdad?

- ¡Oh, si! - dijo Sirene con entusiasmo mientras sonreía en exceso -. Los alumnos nunca han sido tan contentos y felices, posiblemente aún más que cuando Ailfrid estaba vivo. Para mí fue un cobarde que nunca se atrevió a contarme la verdad, así que quizás tampoco fue tan buen Archimago.

Todos abrieron mucho los ojos y no se atrevieron a hablar. Sirene había descubierto recientemente que el segundo Archimago de la torre era su verdadero padre, pero nadie entendía a qué venía ese arrebató.

- No deberías hablar así, Sirene. Fue tu padre, y querido por todos. Y ya son muchos los estudiantes que me trasladan sus quejas - dijo Minerva muy seria, moviendo la cabeza apesadumbrada.

- Oh, habrán sido los Primus. Ya sabe profe, siguen pensando que esto es una pelea entre Theodus y sus hermanas. ¡Eso es tan de hace unos meses! - dijo riéndose malignamente Sirene.

- ¿Con que los Primus andan susurrando eh? - dijo Aurobinda, casi relamiéndose del gusto -. Telina. Convoca una redada de los Guardianes de la Conducta. Quiero que

requisen cada una de las pertenencias de los Primus para que sean examinadas minuciosamente. Haz especial hincapié en Stucco: siempre está al borde de las normas del decoro.

Telina apuntó con rapidez en su cuaderno con una pequeña sonrisa de suficiencia. Acto seguido se dio la vuelta y salió por la puerta de la sala para cumplir sus órdenes.

- Muy bien. Me temo que me voy a tener que ir. ¿Alguna última sugerencia? - dijo la antigua Bruja, sabiendo que nadie se opondría a ella.

- Yo mismo - dijo una voz anciana. Todas las miradas se dirigieron hacia el asiento de Baufren, el Duende Mayor. Levantó la mirada por debajo del sombrero y la clavó en su rival. Se mantuvieron en tensión durante un rato, hasta que finalmente, habló -. Pero como las estatuas, tengo toda una vida por delante. Puedo esperar a la siguiente reunión.

Aurobinda abrió muchos los ojos al entender el insulto, y con un bufido, se levanto de la silla de un empujón y se fue a grandes zancadas de la habitación apartando a quien estuviese en su camino con una mirada asesina.

El claustro fue disuelto y se fueron separando entre murmullos. Sirene, dando saltitos y canturreando siniestramente por lo bajo, fue la última en salir. Mientras cerraba la puerta, una voz la interpeló a sus espaldas:

- Ay mi niña, que difícil es dar contigo. Me dijeron que te encontraría aquí. ¡Tengo una noticia tan maravillosa que contarte!

Sirene se giró y vio la figura achaparrada de Ebedi Turuncu, la tabernera. Sin poder oponerse, recibió un fuerte abrazo de esta que la estrujó como si fuese un trapo.

- Ay mami, no seas tan sobona. ¡Mami! - dijo Sirene, quitándosela de encima.

- ¡Pero como no voy a ser sobona, si ya no te pasas por la taberna! - le respondió sorprendida.

- Bueno mami, ahora estoy muy ocupada. Soy una persona importante aquí y no tengo tiempo que perder con la gente normal - dijo con desdén adolescente la Impromaga.

- ¿Cómo? ¿De dónde has sacado ese genio? ¡A que te doy con el rodillo! - replicó Ebedi, enfadada.

- Si lo haces, te congelaré y te quedarás ahí hasta que te encuentre alguien - dijo con frialdad la joven.

Ebedi se quedó paralizada. Nunca le había hablado así su hija. Es cierto que Ébedi y Ailfrid habían mantenido durante mucho tiempo en secreto que tenían descendencia, pero ahora estaban tan unidas como podría esperarse de una madre y una hija.

- Hija... ¿Estás bien? - dijo preocupada la tabernera.

- ¡Si, mamá, lo estoy! Ahora déjame en paz que tengo que hacer cosas mucho más importantes. No vengas nunca más aquí. Ya iré a verte en la taberna, si es que me entran ganas. Espero que no sigas tonteando con ese Edmundo, que parece el más tonto de toda la taberna - dijo con maldad Sirene.

- ¡Niña! No te consiento que hables así de él. ¡Nos queremos!

- El amor no existe - dijo la niña, poniendo los ojos en blanco -. Adiós mami. Ya nos veremos.

Y sin mirar atrás, Sirene echó a andar dando algún que otro saltito mientras canturreaba por los pasillos. La ira de Ébedi se fue disipando hasta verse invadida de una profunda tristeza. Mirando la espalda de la hija a la que vio crecer desde la distancia sin poder hacer nada para acercarse a ella, susurró:

- Estoy embarazada, hija.

108 - 108. UN GRITO DE AYUDA

El ambiente bajo la tienda hecha de pieles y carcasas de animal era agobiante y opresivo. El humo de la fogata central invadía el habitáculo y escocía los pulmones de los presentes, pero nadie tosía. Nadie movía un solo músculo, de hecho.

Las criaturas ahí congregadas eran extrañas y antinaturales. Un oso, un lobo tuerto y un águila ocupaban la mayor parte de la tienda, aunque aún quedaba sitio para dos criaturas más. Frente a ellos estaba sentada Dorna, con la barbilla alzada en un gesto desafiante.

- Honramos la memoria de los ancestros - dijo el oso con una voz grave y profunda.

- La honramos - repitieron los tres a coro.
- Invocamos la sabiduría de nuestro padre, el Titán.
- Guíanos, padre.
- Lloramos la partida de nuestros hermanos.
- Escorpión y Serpiente, los Exiliados.
- Habla pues, Dorna, hija de los Reyes Errantes - dijo el oso lanzando algo a la hoguera que chisporroteó y cambió las llamas a un color azulado.

La escena cobró un tinte antinatural a luz de aquel frío color. Pero Dorna no se amilanó.

- Jefes de clan, acudo en vuestra ayuda. Los sureños nos comen terreno cada día y ponen en peligro nuestra misma existencia.
- ¿Lo hacen, antigua Jefa de Clan? - graznó el águila.
- ¿O quizás tenemos que buscar más cerca, entre los nuestros? - ladró el lobo mostrando los dientes.
- ¡No habéis visto lo que yo he visto! Los sureños viven en auténtica decadencia. Tienen casas de placer donde satisfacer sus vicios, usuarios de la magia campan por doquier... sus líderes son corruptos, agresivos, sedientos de sangre.

- Tú llegaste a ser su líder, Dorna. ¿Acaso no estás tu también sedienta de sangre? - preguntó el Oso, aunque parecía sentenciar.

- ¡Solo busco recuperar lo que me robaron! ¡Mi hijo! ¡Un Salvaje, como vosotros! ¡Un Hijo del Titán, una semilla de la mismísima tierra! - gritó Dorna, casi abalanzándose sobre sus interlocutores.

- La venganza solo lleva a la destrucción, antigua Jefa de Clan - dictaminó el Oso -. Tu cuerpo rebosa de ella y el hedor pestilente de la violencia te acompaña allá donde vas.

- ¿Qué sabréis vosotros? ¡Yo fui elegida por el Titán! ¡Me entregó su marca! He tratado de tomar las decisiones más sabias entre las opciones que el destino ha mostrado ante mí. Fui fuerte donde cualquiera habría sido débil. Fui piedra cuando el resto decidió ser agua. Fui un tifón cuando mis semejantes fueron una leve brisa.

- El débil medita sus acciones y sus consecuencias - graznó el águila.

- El agua termina erosionando la piedra tras el paso de los eones - aulló el lobo.

- La leve brisa es aceptada por los árboles y las criaturas. Todos aborrecen la destrucción del tifón - resopló el oso.

- ¿Qué soy entonces, Jefes de Clan? ¿Una necia?

- Eres la Líder de Clan que se convirtió en Princesa de los Reyes Errantes por primera

vez en muchas centurias. Guiaste a parte de nuestro pueblo más allá de las montañas y bajaste a las llanuras para evitar el descontrol de los sureños. Fuiste esperanza – recordó el águila.

– Eres la primera Salvaje en ocupar un trono sureño desde que el mundo es mundo. Uniste ambos mundos sin consultarlo con el resto de tu pueblo, fruto de tu ambición. Fuiste duda – puntualizó el lobo.

– Eres la primera Salvaje humillada públicamente con el peor de los castigos: la pérdida de su descendencia. No solo eso, sino que usaste al pueblo Salvaje para recuperar a tu hijo en incontables batallas y masacres. Los cuerpos de muchos llenan el fondo del mar, sus espíritus jamás podrán descansar en la tierra. Otros se han mezclado con esa escoria a la que llaman piratas y han olvidado nuestro modo de vida, y todo por culpa de tu sed de venganza desmedida. Eres decepción – sentenció el oso, inclinándose hacia adelante, con sus dientes brillando a la luz azulada de la fogata.

Dorna se quedó sin habla. No supo que responder ante esas acusaciones, porque eran todas ciertas. Lo único que le importaba en este mundo era recuperar a su hijo. Es cierto que antes había tenido otros objetivos, pero ahora Juliok era como una antorcha que guiaba su camino y que amenazaba con consumir todo lo que la tocara.

– ¿No me ayudareis entonces, Jefes de Clan? – dijo Dorna, con los dientes apretados por la furia y la humillación.

– El Clan de los Picos Nevados no te ayudará – repuso el águila.

– El Clan de los Lobos de Hielo no te apoyará – dijo el lobo.

- El Clan del Oso Pardo no lo consentirá - dijo el oso -. Tú y tus seguidores quedáis expulsados de estas montañas. Sufrirás el mismo destino que nuestras hermanas del pantano, la Serpiente y nuestros hermanos del desierto, el Escorpión. Has aprovechado los recursos de tus hermanos y hermanas hasta sorberles el tuétano. Pero nunca más te seguiremos. Los Jefes de Clan han hablado. El Titán vigila.

- El Titán vigila - corearon los tres.

Dorna no esperó a que los tres acabasen la ceremonia y se levantó con furia agarrando su cayado. Levantando las pieles de un empujón, salió de la tienda hirviendo de rabia.

Corugan se levantó del tocón en el que se hallaba sentado. De un solo vistazo, entendió el estado de ánimo de su reina y su mirada se entristeció asemejándose a la de un cachorro abandonado. Al verla a la luz de las estrellas aguantando las lágrimas de frustración, gruñó con un ruido sordo y se dirigió hacia la tienda de campaña.

- No, Corugan. Esos viejos estúpidos no tienen la culpa de estar anclados en la tradición.

El belicoso chamán la miró preocupado e intentó ponerle una mano en el hombro. Dorna se zafó violentamente.

- ¡Déjame! Vine aquí en búsqueda de mi pueblo, pero veo que estoy sola. Siempre lo he estado - escupió la Salvaje mirando amenazadoramente a la luna. No vio como su

chamán se encogía como si le hubiesen dado un golpe físico y la miraba con una mirada de infinita tristeza.

Sin mirar atrás, dejando caer su cayado, Dorna echó a correr. Corugan ni siquiera hizo amago de seguirla, sumido en sus pensamientos.

Corrió como hacía años que no lo hacía, cuando perseguía a sus presas por cañadas y precipicios. Corrió bajo la luz de la luna, con su larga melena azabache al viento, sus pies martilleando el suelo y su respiración agitada perdiéndose en el gélido aire nocturno.

Finalmente se detuvo en un tenebroso claro, donde los rayos de la luna iluminaban con timidez y aprensión. Se derrumbó en el suelo y aporreó la tierra con saña. Nadie entendía su pérdida. Nadie entendía que le habían arrebatado una parte de su ser. Ni siquiera la tierra entendía lo que sentía, ni sus semejantes pensaban ayudarla. La antorcha de su interior prendió aún más fuerte, amenazando con consumir su misma alma, poco le importaba.

- ¡Maldito seas, Titán! ¿De qué me sirve ser tu elegida si no escuchas? ¿De qué me sirve mi sangre si nadie oye? ¿De qué sirven mis actos si para ti no existo? ¡Nunca nadie me ha escuchado! - gritó al cielo, vomitando toda su rabia hacia los astros que titilaban en la bóveda celeste.

Sus gritos rebotaron por entre los árboles. Dorna se acurrucó en el suelo, temblando, presa de una repentina debilidad. Estaba sola. Sus gritos habían sido vanos y sus sueños rotos.

Pero notó una presencia. Alzó la cabeza poco a poco y miró por entre sus cabellos enmarañados. En el centro del claro, había una forma, tapada por las sombras.

Dorna pensaba que sus gritos jamás serían escuchados por el Titán. Y estaba en lo cierto. Fue otra cosa la que se vio interesada por su ambición.

La Oscuridad, como siempre hace, escuchó.

109 - 109. TÍTERE SIN CABEZA

Todo Calamburiano ansiaba solo una cosa: que terminase la dura jornada de trabajo para poder volver a su acogedor hogar. Pero no todos eran tan afortunados de tenerlo, o al menos, uno que mereciese la pena. Es por eso que muchos acababan amontonados en tabernas como la Taberna Dos Jarras, igual que pelusas arrastradas por el viento.

Generalmente Ébedi Turuncu apostaba por músicos callejeros o saltimbanquis: artistuchos de poca monta fáciles de pagar y de despachar si la situación lo necesita. Pero Edmundo, el nuevo trabajador del local y amante de la Tabernera quería promover otro tipo de entretenimiento. Como fanático de las gestas de caballerías, sabía que no había nada tan épico y tan glorioso como el teatro. Es por eso que, sobre un escenario destartado al fondo de la taberna, se alzaba un pequeño artefacto con un teatro portátil, del que se descorrieron dos pequeñas cortinas. Una marioneta surgió de sus profundidades, muy emperifollada y empezó a declamar.

- ¡Acercaos buenas gentes, acercaos! Venid a presenciar la trágica historia de un linaje

Maldito, de un Rey Desdichado y un sino funesto y cruel.

La muchedumbre se agolpó alrededor del escenario. Los parroquianos del lugar siempre buscaban maneras de matar el tiempo que no fuese mirando su jarra de cerveza.

- Veréis, todo empezó una oscura noche de solsticio de primavera...

El escenario cambió y mostró un fondo de papel y cartón pintados burdamente. Una marioneta que recordaba vagamente al Rey Comosu, por la C de su frente y la torcida corona de su cabeza empezó a caminar por el bosque.

- Antes de ser un hombre portentoso y derrotar a criaturas casi omnipotentes como el Dragón o el Leviatán, nuestro amado Rey fue un niño confuso, desorientado y enfermo. Pasaba sus días refugiado en el bosque y recibiendo toda clase de lecciones y tutelas por parte de los Capellanes, que habían sido bendecidos con tan sagrada misión por parte de la mismísima Curia de la Iglesia del Titán.

Dos marionetas de los capellanes aparecieron brevemente, agitando sus capas rojas con enfado.

- Más aquella noche, el Titán estaba dormido y solo la luna arrojaba su luz sobre el desdichado Comosu. Caminó más lejos que de costumbre, perdido en sus confusos pensamientos, notando la sangre maldita de su linaje latiendo en su interior. Pero sus pasos le llevaron a una oscura cueva, de la que emergía un misterioso y embriagador

cántico.

El escenario cambió, oscureciendo el pequeño teatro de títeres. Una voz masculina empezó a entonar una nana por lo bajo.

- Se trataba del hogar de las Nornas, un trio inquietante y veleidoso que podía ver el presente, pasado y futuro. Sus predicciones nunca fallaban, más por desgracia, no eran evidentes de entender para el común de los mortales.

Tres marionetas con túnicas emergieron de las sombras, danzando las unas alrededor de las otras. Sus voces se entremezclaban y era imposible saber a cuál pertenecía exactamente.

- Un joven mortal viene a nuestra cueva.

- Pero no cualquier mortal, el futuro Rey.

- Otro descendiente de los primeros Hombres, que se unirá con una Salvaje.

- No conocerá la felicidad, ni podrá disfrutar del amor.

- ¡Decidme, extrañas criaturas! Parecéis saber mucho sobre mí, pero contestadme a esto: ¿Tendré descendencia? ¿Tendré el privilegio de tener una familia?

Las marionetas empezaron a girar más y más rápido, con sus voces cada vez más aceleradas y agudas.

- ¡Tendrás un hijo, si, fuerte y recio! Más sus madrinas le darán un terrible regalo.
- ¡Tu madre volverá al hogar, sí! Te convertirás en lo que siempre quiso, un instrumento de venganza y se arrepentirá toda su vida.
- ¡Conocerás el amor! Pero nunca podrás disfrutarlo.
- ¡Oh, que terribles noticias, crueles Nornas! ¿Acaso no hay alguna manera de evitar tan siniestro destino?

El público estaba completamente absorto, mirando con fijeza los muñecos de trapo que parecían cobrar vida ante los ojos de borrachos y analfabetos. Un aura casi mágica rodeaba el pequeño teatro de títeres, pero no había nada sobrenatural implicado en todo esto: únicamente arte e ingenio.

- ¡Lo hay! - gritaron todas al unísono -. La única solución es...
- ¡Un giro trágico de acontecimientos! - gritó una marioneta emergiendo detrás de las Nornas.

Apartándolas de un empujón, el nuevo muñeco de trapo ocupó toda la escena, ante la mirada del trastocado Rey Comosu de trapo. Se trataba de una marioneta desgastada, deshilachada y vieja pero que se movía muy ufana por el escenario.

- ¡Saltémonos esta parte aburrida y vayamos al meollo del asunto! Buenas gentes de

Calamburia, os hablo del momento en el que el Rey Comosu y sus aliados asaltaron el Palacio de Ámbar, pasando a cuchillo a todo el que oponía resistencia. ¡Si, el niño Rey! Manipulado como otras marionetas, había sido empujado por la Capellanía y su amargada madre a la sala del Trono de Ámbar, donde le aguardaba su padre, medio loco por la pena y la terrible maldición que le poseía y la vil Reina Urraca, viendo como todas sus pesadillas se hacían realidad. Comosu, con la frente latiendo con la marca del Titán, exilió a su padre y a su malvada tía para...

Una figura se incorporó del teatro de títeres a gritos, quitándose de encima telas, hilos y bártulos diversos.

- ¡Janik! ¿Se puede saber qué demonios haces?¡Ese no es el texto! - exclamo el artista bullendo de furia.

Una cabeza se asomó por uno de los costados y le replicó muy contrita.

- ¡Bilko, hermano! ¡No soy yo! Yo estoy con las Nornas...es... es Ziju.

- ¡No me vengas otra vez con la historia de tu estúpida marioneta!

El público empezó a abuchear al entender que no hacía parte del espectáculo. Los borrachos despertaron de su trance y empezaron a lanzar desperdicios sobre los actores.

- ¡Patanes! ¡Incultos! ¡Rufianes analfabetos! - empezó a gritar la pequeña marioneta -.
¡No sabéis nada del arte y del teatro!

Los desperdicios empezaron a llover sobre los actores, se apresuraron a recoger el escenario portátil y empezar su retirada mientras se protegían con sus andrajosas capas. La marioneta seguía encarándose al público insultando a los parroquianos con elaborados versos. Edmundo asomó su espigado cuerpo por encima de la multitud, señalando con gestos la puerta trasera. Los dos artistas se escabulleron por la puertecilla mientras los abucheos se convertían en una auténtica pelea, probablemente causada por algún borracho envalentonado.

Edmundo apareció al rato, cerrando la puerta tras de sí. La salida daba a una cuadra donde los clientes más acaudalados enganchaban sus caballos.

- A mi me estaba gustando mucho vuestro arte, pero es que aquí la gente es mu borrica... - dijo lamentándose Edmundo.

- No se preocupe, Maese Edmundo. Estamos acostumbrados a que no se valore nuestro arte como se merece.

- ¡Si es que eso que hacéis se puede llamar así! No me extraña que salgamos escaldados de todas las tabernas y recintos varios, ¡vuestra prosa dormiría hasta a los Seres del Aire, y eso que llevan aburriéndose miles de años! - escupió con desprecio la marioneta, agitándose con ira en el extremo del brazo de Janik.

- ¡Zulji, no seas tan duro! Las tres voces de las Nornas me estaban saliendo bien por una vez - dijo lamentándose Janik, tratando de agarrar la marioneta con la otra mano con escaso éxito.

Edmundo se quedó absorto mirando aquella pequeña representación, con la marioneta

esquivando la mano libre de su dueño e insultándolo con toda clase de coloridos adjetivos.

- Esto... ¿esto pasa mucho? - preguntó extrañado.

- Más de lo que me gustaría - dijo chasqueando la lengua cansado -. Pero desde que nos echó de la corte la Reina Sancha III, Janik es lo único que me queda. Aunque a veces me pregunto si no estaría mejor solo.

Con un grito de triunfo, el comediante logró apresar la marioneta y la sacó de su mano, convirtiéndola en un muñeco de trapo inerte y aparentemente sin vida.

- Pues debo decir que tiene talento - dijo Edmundo sonriendo bobaliconamente.

- ¡No soy yo! Es esa estúpida marioneta que me amarga la existencia. Dice que es el alma de un dramaturgo reencarnado, o qué se yo. Lo único que quería esta noche es cenar caliente y dormir bajo techo - dijo desánimado Janik.

- Brujas, Dragones... y ahora, marionetas que hablan. Lo habré visto todo - dijo Edmundo, bastante satisfecho consigo mismo -. Pero no os podéis quedar aquí, os lincharían. Tomad unos calamburos, espero que tengáis más suerte en la próxima taberna.

La puerta se cerró tras el Tabernero, dejando a los dos comediantes en la penumbra, acompañados por el suave tufo y relinchar de los caballos. Recogieron en silencio sus pertenencias y ajustaron bien el hatillo de ropas y cachivaches que les servía de equipaje. Juntos, con Zulji colgando del cinto, emprendieron su camino en búsqueda de

un lecho caliente y un mendrugo de pan seco.

110 - 110 - JUSTAS DE LA REINA SANCHA (I)

- ¡La estabilidad ha vuelto a Calamburia! El bando pirata parece haber encajado un golpe demasiado fuerte y está refugiado en algún agujero oscuro lamiéndose las heridas. ¡Gloria a la Reina Sancha! ¡Loas y alabanzas a la Reina Urraca! ¡Alcemos nuestras voces para vitorear a nuestras reinas regentes!

En cada esquina recóndita de Calamburia, un portavoz de la Corona se alzaba sobre un montón de cajas para gritar en nombre de las reinas. Todos y cada uno de ellos portaban el mismo mensaje de paz y de concordia.

- ¡Regocijaos Calamburianos, porque ha llegado el momento de festejar! ¡Es por eso que la Reina Sancha ha convocado a las casas más nobles y a los estamentos más variados para participar en las Justas Reales! Acudid a la Plaza del Titán, donde se celebrarán los duelos más legendarios que jamás se hayan visto. ¡Venid, y disfrutad de la paz y el cobijo que aporta la corona!

Mientras los portavoces seguían manipulando la realidad con el poder de la palabra, los mensajeros reales recorrían los caminos con briosos caballos, lanzando una polvareda de tierra a su paso.

Los Caballeros del Lirio Azul recibieron la misiva con una elegante reverencia. Descendientes del linaje de los Rodrigo, una de las sangres más nobles y benévolas de esta tierra, habían ofrecido su vida y su honor para la protección de la estabilidad del

reino. Su interés en las justas nada tenía que ver con el deporte y la competición: en un evento tan señalado, la Reina iba a necesitar a alguien que protegiese sus espaldas en tiempos tan aciagos.

La Hermandad Juramentada también fue obsequiada con una participación en las justas. Caballeros andantes, independientes y solitarios, los Hermanos Juramentados se rigen por un estricto código de honor. Son fieles al Titán a la Reina y han consagrado todas sus fuerzas en la erradicación de los grandes males de este reino. Y si los rumores eran ciertos, pronto iban a poder cumplir una de sus más duras pruebas en Instántalor.

Los Frailes del Dorado Resplandor no pudieron más que darle agua al sediento mensajero. A pesar de pertenecer a la Iglesia del Titán, esta lejana rama había hecho votos de pobreza y castidad para poder adorar más fervientemente a su señor el Titán. El rechazo de cualquier petición va en contra de cualquiera de sus dogmas, por lo que procedieron a aceptar la invitación.

La Casa Von Vondra recibió la noticia con una muy bien disimulada sorpresa. Por todos era conocido que había ciertas tiranteces entre la Corona y sus rivales y aspirantes más directos. Como si de una mente colmena se tratase, los Von Vondra urdieron, maquinaron y tejieron decenas de retorcidos planes en cuestión de segundos, mientras daban una respuesta positiva entre encantadoras risas.

El peor día de la vida de uno de los mensajeros fue probablemente el día en el que fue a entregar la misiva al Clan del Ciervo Gris. Perdidos en medio del bosque, vestidos con ropas bastas y pinturas extrañas, los miembros del clan lo recibieron gritando y haciendo agresivos aspavientos con las manos y la cabeza. Tartamudeando y temiendo por su vida, el pobre diablo tuvo que declamar la misiva ya que ninguno de los presentes sabía leer. Cuando entendieron de qué se trataba, el líder de Clan se escupió en la mano y la tendió al recadero al grito de “¡Ciervos, nunca siervos!”. Mientras se alejaba a toda prisa, dedujo que eso era un sí.

El mensajero encargado de entregar la misiva al gremio de bufones y saltimbanquis tuvo mejor suerte. Nada más llegar le invitaron a un espectáculo, a beber cerveza y bailar sobre una mesa. Solo cuando estaba cantando una obscena canción de taberna tambaleándose encima de una silla, recordó que venía para entregar una carta de la reina. Esta invitación fue recibida con gran jolgorio, se alegraban que la reina volviese a contar con ellos (ya sea para humillarlos o disfrutar de su arte, tanto da). O quizás es que estaban beodos perdidos.

Los Innobles Hidalgos se mostraron recelosos, pensando que venían a arrestarlos, pero cuando entendieron que portaba una misiva real, lo recibieron como a un hermano perdido. Le dieron de comer, masajes en los pies y todo tipo de cuidados. Aceptaron de buen grado la invitación para demostrar a la Reina que podían ser auténticos caballeros. Al cerrarse la puerta a sus espaldas, el mensajero se dio cuenta que había sido totalmente desplumado de sus calamburos, sus armas, y sorprendentemente, de su ropa interior.

Las Hijas de la Guerra aceptaron entre ululantes gritos la participación en las justas.

Mercenarias a sueldo, grandes seguidoras de cualquier mujer con poder, querían demostrar al pueblo de Calamburia que las mujeres podían igualar y superar a los hombres en combate e ingenio. Y a juzgar por sus saludos de guerra, eran capaces de eso y mucho más.

Los Nómadas tenían como líder a Arishai, el Escorpión de Basalto, pero únicamente a título militar. Son un pueblo independiente, libre de tomar sus propias decisiones y por eso los Nómadas de la Luna Roja aceptaron la invitación para demostrar a todos los bárbaros sureños el honor de un Hijo de la Arena. Nadie podía rivalizar con ellos en combate y lo iban a demostrar.

El mensajero responsable del gremio de Artesanos y Hábiles Constructores fue recibido educadamente por un servil aprendiz, que respondió favorablemente a la invitación. Más en ese mismo momento, en el sótano se estaba dando una reunión mucho más siniestra a la luz de humeantes antorchas.

- ¡Una invitación! ¡La Reina se ríe de nosotros!

- Estamos siendo prácticamente esclavizados reconstruyendo el reino después de las guerras que provoca el Trono de Ámbar!

- ¡No podemos aguantarlo más!

Los encapuchados gritaban furiosamente, ultrajados por el menosprecio que sentía Sancha III hacia las clases bajas. La invitación era un movimiento político, como había

sido con los frailes y saltimbanquis: un deliberado insulto para recordar que la corona tenía el poder para imponer la paz al precio que fuese necesario.

- ¡Silencio! - gritó el que parecía ser el líder de los iracundos encapuchados -. Sí, hemos sido vilipendiados por la corte y menospreciados por los nobles. Pero todo va a cambiar. El Titán nos ha brindado una solución.

- Es mucho mejor que el Titán - dijo una figura emergiendo de entre las sombras. Su rostro era una macilenta calavera, congelada en el rictus de una vil sonrisa -. Es vuestro amigo y servidor Van Bakari.

La última frase se extendió como la pestilente brisa del pantano, envolviendo a los presentes en su pegajoso sudario.

- Yo también estoy interesado en que la Reina abandone sus métodos estrictos de liderazgo. Lo he intentado aliándome con los Corsarios, pero me temo que no lo conseguiremos por la fuerza. ¡Más no temáis, mis indignados amigos! Conozco medios mucho más sutiles y efectivos - ronroneó con una sonrisa zalamera, mirando a todos los presentes uno por uno. Nadie se atrevió a decir una palabra.

Con un florido movimiento, el Comerciante de Almas sacó un frasco vacío de su chaqueta. El inquietante recipiente refulgió a la luz de las antorchas.

- Una alquimista me debe un favor con cuantiosos intereses. Por toda la eternidad, podríamos decir. Si le mostráis este frasco, os proporcionara el más letal de los venenos que la mente humana puede concebir, sin mayores preguntas.

- ¡Es imposible acercarse a la reina! Si se pudiese, ya la habríamos matado nosotros mismos - saltó un encapuchado, envalentonado por la adrenalina.

- Sois unos necios sin imaginación. Por eso no lo habéis hecho vosotros mismos. ¡Pero no os preocupéis! Vuestro amigo Van Bakari ha pensado en todo - susurró siniestramente el inquietante personaje -. Los Consejeros de la reina harían cualquier cosa para poder acumular más rumores y extender más y más la influencia de sus pajaritos. Su lealtad podría ser... voluble. Alterable. ¡Sobornable! Y es bien sabido que el ilustrísimo Gremio de Artesanos y Hábiles Constructores dispone de unas arcas casi inagotables, a pesar de que la Corona os oprima. Yo me puedo encargar de facilitaros el camino y organizar ciertas... distracciones.

Los presentes se removieron incómodos. Su secreto mejor guardado había sido expuesto, pero ninguno de ellos iba a admitirlo.

- ¿Y tú? ¿Qué ganas tú de todo esto, embustero? - le espetó una de los encapuchados.

- Oh. ¿Yo? ¡La satisfacción de vernos liberados de una tirana! - declamó con grandes aspavientos-. Claro que también está el tema de capturar el alma de la Reina de Calamburia en uno de mis fetiches, que siempre es algo que me alegra el día. Espero que mi leve satisfacción no sea un impedimento para vuestros planes... ¿verdad?

El frasco reposaba en la mano tendida de Van Bakari, solícitamente ofrecida al líder del Gremio. La fingida inocencia de este acto era espeluznante, pero con un resoplido, el encapuchado cogió el frasco y lo ocultó en su túnica. Nadie se opuso. Nadie dijo nada. Se habían cansado de aguantar las guerras de los poderosos, a costa de los plebeyos

indefensos.

La Reina Sancha debía morir.

111 - 111 - JUSTAS DE LA REINA SANCHA (II)

ÓPERA PRIMA

Instántalor se había vestido con sus mejores galas. Las calles se veían pobladas de estandartes y te tiras de tela carmesíes, del color de la corona. Las calles bullían de vida y comerciantes, regateadores, timadores y vende humos recorrían las calles en busca de algún plebeyo incauto con la bolsa llena.

Las Justas de la Reina Sancha III habían atraído a multitud de participantes y curiosos, de todos los confines de Calamburia. Los guardias de la reina hacían la vista gorda y dejaban pasar hasta a los personajes más dudosos y malcarados. Eran unos días de fiesta, celebración y jolgorio.

Más el tiempo nublado y la intermitente llovizna indicaba que por mucho que insistiese, algo oscuro y podrido acechaba por las calles de Instántalor. No importaba cuanto se vistiese o perfumase un cadáver: su interior seguía lleno de gusanos.

De entre todos los grandes villanos de Calamburia, Van Bakari era probablemente el más insidioso y sutil de todos ellos. No disponía de un poder sobrenatural como las Brujas, o un ejército como los Zíngaros: su influencia se basaba mucho más en el poder de los pequeños detalles.

Durante las Justas, un edificio de los molineros estalló en llamas sin previo aviso. Su sollozante dueña aseguró que nunca usaban fuego, pero de alguna manera, una chispa había prendido en sus reservas de heno. Solo la ayuda combinada de varios Frailes del Dorado Resplandor e Innobles Hidalgos bajo la supervisión de los altaneros Von Vondra pudo salvar el edificio de arder hasta sus cimientos.

Algunos viandantes juraron haber visto a un pelusón gigante desbocado, rebotando entre los puestos de comida y lanzando a la gente por los suelos como vulgares bolos. La criatura fue controlada a duras penas por unos recién nombrados Impromagos y la participación inestimable de algunos héroes que consiguieron calmar a la pobre criatura, por lo general pacífica.

Melindres Von Vondra se vio acorralada por una marea de extraños insectos imbuidos de una magia antinatural, y a pesar de sacrificar varios hortelanos para defenderse, tuvo que recibir el apoyo los participantes de las Justas. Siguiendo la tradición Von Vondra, no dio las gracias a nadie y se fue riendo.

A pesar de pertenecer al bando pirata, Artemis ocupó su sitio habitual en una esquina de la plaza y animó a los transeúntes a declamar en honor de la Reina Sancha III y de cualquier cosa que se les pasase de la cabeza. Como bien explicó al gremio de los Bufones y Saltimbanquis, la trova y la poesía no dependen de la política, sino de la mano que pague.

Ilia y otros hermanos de la orden de los sanadores se encargaban de mitigar las heridas menores, pero su trabajo fue dificultado porque algo o alguien trasteó con todos sus frascos y pociones. Tuvo que confiar en el olfato de sus pacientes para hallar las combinaciones correctas.

Pero no todo fueron desgracias y pequeños accidentes en este día de celebración y jolgorio. Fue un día de oportunidades y de posibles cooperaciones.

Si se realizaban las preguntas adecuadas, seguidores del clan del Ciervo Gris podían guiar a los interesados a un sótano en el que se escondían los Salvajes, que buscaban a cualquier héroe dispuesto a luchar y doblegar un Espíritu de los Primeros hombres para encontrar un remedio contra la maldición del príncipe Juliok. Beatricce recorría la calle no en busca de clientes, sino de mecenas que pudiesen ayudar a levantar el negocio. Felix el Preclaro trataba de educar y enseñar a las masas, pero poca gente estaba interesada en aprender farragosa teoría sobre naturaleza y ciencia. Zora Von Vondra tuvo más éxito enseñando buenos modales a los plebeyos por el simple hecho de que ofrecía una pequeña recompensa en forma de calamburos a todo aquel que le hiciese una reverencia. Incluso la Reina Urraca aprovechó su conocimiento de las calles por su pasado de exiliada para reclutar a pillos, vagos y maleantes para la flamante Guardia de la Reina. Teslo daba tumbos por el mercado, demasiado concentrado en analizar su nuevo invento y a la vez, pidiendo ayuda con todo el que se chocaba.

Era tal la algarabía y el ruido, que a nadie le importó que Mairim, una de las criminales más buscadas de Calamburia, fuese dando saltos por la plaza del Titan, lanzando aviones de papel y ofreciendo calamburos de dudosa procedencia a todo el que tratase de competir con ella.

Pero lo más descarado de todo fue la presencia del mismísimo Van Bakari, como si de un jefe de una macabra orquesta se tratase. Fingiendo inocencia y buenas intenciones, retó a los transeúntes a rápidos juegos de apuesta en las que sus manos ágiles

impedían cualquier posibilidad remota de victoria. Disponía del palco de honor perfecto desde el cual ver cómo las Justas estallaban poco a poco en un meticuloso caos.

Y es que el malvado bribón no había hecho más que empezar con los primeros compases de su ópera prima. Los pequeños acontecimientos no eran más que tímidos violines comparados a la fanfarria que tenía preparada el Comerciante de Almas.

Y mientras los rugidos de una poderosa criatura a las afueras de la ciudad atraían la atención de todos los presentes, el Gremio de Artesanos y Hábiles Constructores se reunían con los Consejeros de la Reina haciéndoles una proposición que no podían rechazar.

¿Acaso el destino de Sancha III ya estaba escrito con sangre y traición? ¿Podría soportar Calamburia volver a tener el Trono de ámbar sin soberano alguno?

Quizás había algo más en juego en estas Justas que una simple celebración de la paz. Quizás, el destino de Calamburia pendía del hilo caprichoso de las Nornas.

112 - 112 - JUSTAS DE LA REINA SANCHA (III)

A veces, el destino nos enfrenta a lo que más tememos. Por mucho que tratemos de evitarlo, nuestros miedos acechan detrás de cada esquina. Todo lo que hemos tratado de evitar acaba volviendo, más fuerte que nunca. Y sólo existe una manera de cortar este ciclo infernal de miedos y titubeos: enfrentándonos a él.

Así se sentía Ventisca cuando tuvo que enfrentarse a su destino, nuevamente. Aunque

la volátil criatura prefería flotar entre tormentas y sentir la electricidad estática por su piel, la algarabía y el ruido habían atraído su atención y se dignó a posarse en Instántalor. El gozo y el disfrute eran sensaciones ajenas para ella, pero mientras caminaba por entre la multitud, una pequeña parte de su interior que parecía marchita, renació. Los aleteos de su inconsciente le trajeron recuerdos, olores, sensaciones y experiencias que no eran suyas, pero que bien podrían serlo. Se trataba de la vida pasada de su otra mitad, Brisa. El eco de sus recuerdos cobraban vida entre el bullicio, estableciendo un paralelismo entre la vida feliz que tuvo con su familia, allá en los cielos.

Tales sensaciones eran totalmente ajenas para Ventisca, el Avatar del Caos, una criatura surgida de los vapores del inframundo y destinada a hundir a Calamburia en un abismo de sangre y fuego de la mano de Kashiri, la Emperatriz Tenebrosa. Pero por una vez, solo por esta vez, Ventisca sintió que podría haber sido algo más. Algo diferente.

Mientras caminaba altanera y distraída por la multitud (la cual se abría a su paso al detectar su aura de peligro), sus delicados pies la llevaron a un apartado callejón, lejos del ruido y las risas. Nunca supo como pudo acabó allí, pero los miedos siempre logran encontrarnos por mucho que intentemos huir de ellos.

Una energía extraña crepitaba en el callejón. Un viento antinatural soplaba removiendo la basura y la inmundicia que se esparcía por el suelo. Ventisca empezó a acumular poder porque sentía que el peligro acechaba.

Con un enorme crujido, la realidad se partió en dos y en el fondo del callejón se abrió una enorme grieta en el aire, como una herida supurante. Del portal abierto, zarcillos de locura y caos se extendían en forma de tentáculos de magia descontrolada,

azotando las paredes y ventanas del callejón. El viento antinatural soplaba con fuerza y agitaba el pelo de Ventisca, pero ella parecía totalmente inmune a su efecto. Su mirada estaba clavada en el centro del portal, hacia el cual fue acercándose lentamente. Podía ver imágenes en su núcleo, imágenes de otras realidades, otros mundos. Lugares en el que ella, Ventisca, era feliz. Era amada. No estaba sola. Era una criatura con recuerdos, memorias sueños y no sólo la mitad extirpada y oscura de un ser puro y brillante.

La Guardiania del Inframundo fue aproximándose al portal extendiendo la mano, mientras los zarcillos de magia la envolvían en un macabro abrazo, atrayéndola a su interior.

- ¡Atrás mi señora! ¡Hermanos Juramentados, en formación!

Del fondo del callejón, surgieron en tropel una multitud de guerreros y guerreras vestidos de rojo carmesí, así como Nómadas y miembros del Clan del Ciervo Gris, portando un extraño aparato a los hombros. Los portadores hincaron la rodilla en tierra con sus resoplidos mientras otros trasteaban el extraño artilugio, apretando botones y palancas. Varios de los Hermanos Juramentados arremetieron con sus espadas bendecidas por el Titán cortando zarcillos de energía, mientras la grieta profería un extraño grito gorgoteante, como si estuviese viva.

- ¡Aguante! ¡No es real! ¡Si entra en esa grieta, no podrá salir jamás! - gritó el líder de la Hermandad Juramentada.

Ventisca miró fijamente las posibles realidades en las que era feliz. Y vio la mentira de esas realidades. En esos mundos, ella había dado la espalda al poder, a la destrucción, a las lágrimas de las viudas. Y eso, era peor que estar muerta. No podía cambiar lo que

realmente era: El Avatar del Caos.

Con un grito, juntó las manos y expulsó un chorro de oscuridad hacia las múltiples realidades que se mostraban ante ella. Sus imágenes fragmentadas, felices y con una vida plena vieron con horror como un rayo de vileza y maldad acababa con todo lo que amaban y con sus propias vidas. Ventisca destruyó cientos de realidades, cientos de mentiras donde otras era nfelices y plenas. No dejó de gritar y de expulsar el abismo de oscuridad que se escondía en su interior hasta que las erradicó todas.

Si ella no iba a alcanzar la paz, nadie lo haría.

Los tentáculos del portal se agitaron con espasmos y el viento arreció hasta convertirse en un auténtico huracán. Algunos héroes salieron volando, pero a un gesto del líder de los Hermanos Juramentados, accionaron el extraño dispositivo. Una poderosa onda de electricidad salió disparada e impactó contra el portal, provocando un ululante grito similar a un chirrido. Poco a poco la herida en el aire fue cerrándose hasta que no quedó nada que indicase que un portal que daba al Caos del Mälestrom acababa de ser cerrado.

- ¿Está bien, mi señora? A veces este artefacto de los inventores no es muy de fiar, pero hemos cerrado varios portales de estos a lo largo de Calamburia. Debería ir con más cuidado, no son tiempos muy seguros - dijo el líder, mientras trataba de ayudar a incorporarse a sus compañeros.

Ventisca no le escuchaba. Con un simple gesto de las manos, empezó a levitar y se alzó hacia los cielos. Era hora de cazar tormentas.

Pero no fue la única Guardiana del Inframundo que se enfrentó a sus miedos ese día. Al otro lado de la ciudad, Kashiri, la Emperatriz Tenebrosa, estaba atrapada entre las fauces de una gigantesca Sierpe, sujetando con ambas manos sus mandíbulas y tratando de no morir partida en dos.

Cuando Kashiri escuchó los familiares rugidos, acudió como tantos otros curiosos a las puertas de Instántalor para ver como una monstruosa criatura serpentina destrozaba las casas que no se hallaban bajo el refugio de las murallas. Los antiguos miedos despertaron en su interior; aunque más pequeña y escuálida, la criatura recordaba ciertamente a la única criatura que fue capaz de doblegar el poder de la Señora del Inframundo: El Dragón.

Pero Kashiri no era de las que huía del miedo, sino que lo destruía con sus propias manos. Es por eso que se abalanzó contra la criatura, dispuesta a reducirla a cenizas con su magia y demostrar que el miedo no sería su verdugo, sino su arma.

Con lo que no contaba, es que alguien había minuciosamente dibujado glifos protectores que anulaban los campos mágicos a lo largo de todas sus escamas, por lo que la criatura era sorprendentemente resistente. Kashiri se había precipitado lanzándose de cabeza a un baile mortal en el que no podría usar su increíble poder.

Tampoco preocupó mucho a la Emperatriz Tenebrosa: necesitaba desfogarse. El público de semejante combate contempló boquiabierto como la pequeña figura de la Guardiana se enfrentaba a la enorme mole de la criatura serpentina en un combate cuerpo a cuerpo, esquivando los coletazos y encajando sus poderosos puños en el cuerpo de la

criatura, provocando rugidos de enfado. Kashiri aprovechó su reducido tamaño para trepar por el lomo de la criatura, lo cual incitó a varios héroes y heroínas de las justas a hacer lo mismo. A pesar de los intentos de agitar su cabeza, la criatura no pudo evitar que Kashiri trepase hasta su ojo y con un grito triunfante, se lo arrancase con las manos desnudas.

La Sierpe enloqueció y se agitó espasmódica, lanzando a la Guardiana por los aires y cazándola al vuelo entre sus fauces. Así se encontraba, forcejeando a pulso con la iracunda criatura. Quizás sus miedos iban a vencerla. Quizás el Dragón había dejado una marca indeleble en su corrompida alma y nunca volvería a recuperar todo su poder.

Pero no fue ese día en el que descubrió la respuesta a tales preguntas. Y es que, uno de los héroes que había trepado a la cabeza de la Sierpe, guiado por Kashiri, se irguió cuan alto era y gritó “!Lars!”, plantando su espada en el cráneo de la criatura.

El monstruo chilló de agonía y de dolor y se derrumbó en el suelo, escupiendo a la Emperatriz Tenebrosa.

El público aplaudió la gesta, y mientras un miembro del Clan del Ciervo Gris levantaba la mano del campeón y gritaba “Aclamad a Lars, Tocado por la Locura”, Kashiri, arrancó un diente del monstruo. Analizándolo con cuidado, estudió los glifos que recorrían su superficie y susurró con ira:

– Van Bakari.

La Reina no estaba de buen humor. En absoluto.

Por primera vez en su vida, decidió escuchar a sus Consejeros y dejar de pasar a sus súbditos rebeldes por la espada y aplicar un acercamiento más sutil. ¿Justas? ¡Bah! Mano de hierro era lo que necesitaba para apagar la dichosa rebelión pirata. Pero habían resultado ser mucho más escurridizos de lo que pensaba y los combates por mar no estaban resultando tan efectivos como le aseguraron sus generales. Muchos plebeyos apoyaban secretamente a los corsarios y no podía movilizar grandes cantidades de soldados por miedo a un levantamiento y otra rebelión que amenazase la estabilidad de la corona.

Y luego estaba la corte... ¡Malditos Von Vondra! Al Inframundo con todos ellos, con sus risas altaneras y sus arcas llenas de oro que desgraciadamente necesitaba. Era como aliarse con una víbora, lista para morder en cuanto se descuidase.

Así que accedió, por el bien de la frágil paz. ¡Incluso se rebajó a caminar entre sus súbditos! ¡A interactuar con ellos! ¡Regalar calamburos dadivosamente, dando una imagen de reina cercana y bonachona! Definitivamente, ya no tenía una edad para fingir bondad y compasión, pero a veces reinar implica sacrificios.

Mientras la Reina mantenía una sonrisa falsa en un tenso rictus viendo al Gremio de Bufones y Saltimbanquis realizar su ridícula actuación, recordó lo mucho que detestaba el teatro y las artes. ¡No por nada había despachado a todas esas alimañas chupasangres de su palacio! La única belleza posible estaba en el poder y las montañas de oro. Por eso, su humor empeoraba por segundos al tener que mantener esa farsa y

no ejecutar a todos los presentes ahí mismo por alta traición.

Pero había que dar un final a las Justas. Y menudo final sería ese.

La pequeña representación acabó entre entusiastas aplausos, mientras Sancha III forzaba aún más su sonrisa para hablar con su pueblo:

- ¡Noble pueblo de Calamburia! Habéis participado con un entusiasmo desenfrenado en estas Justas, pero me temo que sólo puede haber un ganador.

Los Consejeros subieron al palco a entregarle una copa llena de vino para para el brindis. La Reina intercambió una misteriosa mirada con ellos, cargada de intenciones.

- Es hora de brindar por los ganadores... ¡Un gran brindis por el Clan del Ciervo Gris, los campeones indiscutibles de estas justas, y vencedores de la monstruosa Sierpe que amenazaba nuestras murallas!

Los gritos y rugidos resonaron por toda la plaza, mientras el Clan del Ciervo Gris estallaba de júbilo, berreando su exótico grito de guerra. Sancha aguantó con la copa en el aire, jurando que si esperaba un segundo más rodarían cabezas. Odiaba las impuntualidades.

Unos segundos más tarde de lo esperado, pero haciendo una entrada triunfal, los Caballeros del Lirio Azul interrumpieron el alboroto.

- ¡Alto majestad! ¡No beba de esa copa! ¡Está envenenada! - gritaron, haciendo que un grito de sorpresa recorriese la plaza.

La Reina mantuvo su copa, alegrándose de borrar aquella estúpida sonrisa y fruncir el ceño por fin, amenazadoramente.

- ¿Envenenada decís? ¿Y quién ha podido osar envenenar la copa de vuestra amada Reina regente?

- ¡El Gremio de Artesanos y Hábiles Constructores! - gritó la líder del Lirio Azul.

La plaza estalló en gritos de indignación. El gremio de Artesanos fue empujado al centro de la Plaza del Titán entre empujones, mientras aullaban su inocencia.

- Solo hay una manera de saber si decís la verdad - escupió la Reina, invadida de una justa ira -. ¡Necesito a mi catadora real!

Una pizpireta joven se acercó a la reina entre saltitos y reverencias. Con una brillante sonrisa, hizo ondear un poco su falda y apuró la copa hasta la última gota. Dedicó un saludo a toda la plaza con una radiante sonrisa.

- ¡Creo que puedo afirmar que no está envenenada! - proclamó con una voz nítida y cristalina. Acto seguido, su cara se tensó y cayó al suelo como un vulgar fardo. Muerta.

La plaza estalló de histerismo. La gente gritaba, alzaba los brazos y trataba de salir a toda prisa, oliendo el conflicto. Pero la Guardia de la Reina ya llevaba horas apostada en las salidas de las calles y retuvieron a la turba que ahí se encontraba como si se

hallasen en una habitación cerrada a cal y canto. De ahí no saldría nadie vivo hasta que no se resolviese el entuerto.

- Vosotros, viles cucarachas. He llenado vuestras arcas de oro con trabajos de reconstrucción por todo el país. ¿Y así me lo pagáis, plebeyos? - preguntó la reina con una voz que acalló todos los gritos, concentrando sus miradas en ella.

- ¡Son falsas acusaciones, mi señora! ¡Los verdaderos causantes de este trágico suceso son los miembros del Clan del Ciervo Gris! Es conocido su rencor hacia la corona - dijo el gran maestro, mientras retorció nerviosamente el dobladillo de su túnica.

El Clan del Ciervo Gris ululó de rabia y tuvieron que contenerlos para que no atacasen los Artesanos. Lo cierto es que ellos también querían asesinar a la reina, y habían ofrecido sus servicios a los acusados, pero habían sido despachados sin mayores miramientos como si fuesen unos vulgares bárbaros. Era una afrenta que no iban a perdonar.

- ¡El Clan del Ciervo Gris, los ganadores de estas justas, nos declaramos inocentes! Y exigimos que nuestro premio por sea el ahorcamiento de estos traidores y que sus partes nobles sean entregadas la Gran Hoguera como ofrenda a los elementos!

La multitud rugió y pataleó, aprobando las drásticas medidas de aquel peculiar Clan.

Erebos, uno de los Consejeros de la Reina se adelantó y pidió silencio.

- Las acusaciones del Lirio Azul son ciertas. Fuimos abordados por estos traidores a la corona con un cuantioso intento de soborno, que por supuesto, fingimos aceptar -

explicó con una sonrisa de suficiencia -. Teníamos que envenenar la copa de nuestra reina para que pudiesen alcanzar sus mezquinos fines. Al parecer, sus arcas están mucho más llenas de lo que pensábamos. ¡Quien sabe, quizás estaban intentando instaurar una infame República a base de sacos de oro!

El pueblo soltó un grito de asombro al comprobar lo lejos que había llegado aquella red de intrigas. ¿Quién podía estar detrás de todo esto? ¿Los piratas? Eran tiempos confusos, sin duda.

- ¡Arrestadlos! Marcad sus cuerpos con hierros candentes para que todo el mundo vea el alcance de su traición y colgad sus cuerpos de la torre más alta de Instántalor. ¡Soy Sancha III, el adalid de la paz y no permitiré que nadie se atreva a ponerla a prueba! - dijo alzando los brazos, envolviéndose la ovación de un público entregado y aliviado por no participar en la ejecución de toda la plaza.

Mientras el Gremio de Artesanos y Hábiles Constructores era llevado a rastras entre súplicas y sollozos, la Reina miró satisfecha como retomaban las festividades, con el Clan del Ciervo a la cabeza. Desde el momento en el que sus Consejeros le avisaron del regicidio, había ardido en deseos de colgarlos de inmediato y cancelar las Justas, pero la estratagema de mantener aquel teatrillo y desenmascararlos en público había resultado ser todo un éxito. Había dos cosas que la familia real apreciaba: las ejecuciones y los planes que salían bien. Quizás, solo quizás, no había sido tan mala idea la de organizar las Justas.

Un alboroto en una de las calles la sacó de sus pensamientos llenos de grandeza, trayéndola de vuelta a una más cruda realidad. Un destacamento de guardias, con la Reina Urraca a la cabeza y una Sirene muy ansiosa se acercaron al palco real.

- ¡Madre! ¡Tenemos que reagrupar nuestras fuerzas y cancelar las festividades!

- No te preocupes hija mía, ya he mandado ejecutar a los traidores - dijo la Reina muy ufana, quitándole importancia.

- ¿Qué? ¡No, señora reina! - dijo Sirene mientras sacudía la cabeza con fuerza y daba saltitos -. ¡El Palacio de Ámbar está bajo asedio! ¡El bando Pirata ha sitiado el Palacio de Ambar de nuevo y amenaza con tomarlo de una vez por todas!

- ¿Cómo? ¡A mí la guardia! ¡Mandad mensajeros a nuestros generales! ¡Convocad nuestros ejércitos! - exigió Sancha levantándose con una energía sorprendente para una anciana -. ¡Basta de juegos, Justas y tácticas infantiles! ¿No quieren paz? ¿No quieren convivencia bajo nuestro gentil mandato? ¡Sea pues! ¡Guerra es lo que tendrán, y no descansaré hasta verlos todos muertos, despellejados y colgados de las almenas del Palacio!

Y así fue como acabaron las Justas de la Reina Sancha. Quizás se trataba de la última época de paz vivida por los Calamburianos. ¿Acaso sólo las guerras y la desesperación acechaban en el horizonte?

Mientras la multitud se dispersaba para refugiarse en sus casas de la tormenta que se avecinaba, una sombra maquiavélica sonrió en la oscuridad. Para Van Bakari, los planes fracasados no importaban. Al fin y al cabo, los hilos que manejaba eran incontables y tenía toda la eternidad por delante para atrapar a sus presas. Bueno, no era una

eternidad técnicamente, sólo dependía de cuantas almas tuviese a su alcance.

Y pronto iba a tener todo un alijo de almas sobrantes. Una auténtica necrópolis.

114 - 114 - EL OCASO DE ÁMBAR (I)

El Palacio de Ámbar ya no relucía ante la mirada generosa del titán. Sus altos torreones se veían destruidos o manchados por las conflagraciones de los constantes proyectiles que se estrellaban contra las murallas.

El ejército de las Reinas Regentes había establecido un cerco de contención alrededor de su antigua residencia, amenazando a sus generales para que lograsen penetrar sus defensas si no querían acabar ahorcados y lanzados contra las murallas con catapultas. El ejército y la Guardia de la Reina redoblaba sus esfuerzos, avergonzados por haber sido atrapados por sorpresa y con trucos arteros.

Pero había que reconocer el destello de ingenio demente que impregnaba el plan de los piratas. Fingiendo debilidad y replegándose de los ojos y espías de la Reina Sancha, rodearon la temible armada naval de la Reina Urraca, demostrando su poderío marítimo. Circunvalaron durante semanas las costas de Calamburia. Atracando en unas solitarias y despobladas playas del norte, cruzaron las montañas, guiados por Salvajes convertidos en corsarios, hasta llegar al nacedero de caudalosos ríos.

Los piratas, además de saqueadores y asesinos, también eran hábiles carpinteros. Un verdadero corsario sabía cómo construir cualquier tipo de navío ya que el suyo solía acabar en el fondo del mar con relativa frecuencia. Y así, viajando de noche, amparados

por la oscuridad, se dejaron llevar por el Río de Ámbar hasta el puerto de recreo que se encontraba en uno de los laterales del gigantesco palacio. No había ningún tipo de guardia ni ninguna consigna de seguridad. Al fin y al cabo, las montañas estaban casi despobladas y los Salvajes eran demasiado cobardes para atacar al corazón del Reino. ¿Quién habría podido imaginar que existiese alguien lo bastante loco para llevar aquel plan a cabo?

Mairim terminó por subir una empinada loma y usó su mano como visera para poder atisbar la batalla a gran escala que se estaba librando a sus pies. Vio como el ejército real se arremolinaba enfrente del gigantesco portalón del palacio, escoltando un enorme ariete portado por cansados Hortelanos. Cada vez que caía uno, diez más lo sustituían. Los efectivos de los Von Vondra parecían casi infinitos y reemplazables.

Los rítmicos golpes en la puerta pusieron de buen humor a Mairim. En las batallas siempre se sentía viva porque tenía a mucha gente con quién jugar. Riendo y sujetándose el sombrero, empezó a correr cuesta abajo. Fue aumentando poco a poco su velocidad hasta que la marca del Titán empezó a brillar con fuerza. Arremetió contra los soldados como un caballo desbocado, lanzándolos varios metros por los aires. Acumuló un poco de impulso y saltó sobre los cuerpos amontonados al pie de la muralla, de cabeza en cabeza hasta coger asidero en una de las escaleras. Volvió a tensar sus músculos y dio un poderoso salto que la hizo sobrevolar la muralla, ante la mirada de los atónitos soldados que seguían trepando por las escaleras de asedio y los vítores de los piratas que defendían las almenas. Al ver a su líder surcar los cielos como un albatros, redoblaron sus esfuerzos y empezaron a repelar a los soldados de la reina que habían logrado llegar a las murallas.

Aterrizó en medio de la Plaza Real, una gran explanada donde antiguamente se habían celebrado grandes y ceremoniales desfiles. Ahora se hallaba repleta de mercenarios armados hasta los dientes, liderados por un Ranulf que chocaba sus hachas entre sí, motivando a su batallón a hacer lo mismo. Mairim los atravesó a toda velocidad, haciendo caso omiso a sus gritos y a sus espaldas, un crujido monumental hizo que las puertas de la plaza se saliesen de sus goznes. Como una marea, la Guardia de la Reina irrumpió en la plaza con su escuadrón acorazado y se lanzó contra los mercenarios. Ranulf respondió al desafío y cargó el primero, partiendo armaduras como si fuesen de papel.

Mairim siguió corriendo por los jardines del palacio, donde otras pequeñas trifulcas se iban creando aquí y allá. Los mineros habían cavado túneles por debajo de las murallas de los que solo podían salir Nómadas de uno en uno. Armados con protecciones de cuero, ligeros y flexibles eran los únicos que podían deslizarse por esos agujeros. Los pocos salvajes que seguían a Dorna intentaban contenerlos, en una terrible batalla entre antiguos hermanos.

Enfiló la Gran Vía Real, un camino que llevaba al palacete central del Palacio de Ámbar. Era tan ancho que podían transitar cuatro carretas por él sin chocarse, pero estaba lleno de piratas, salvajes y zíngaros luchando por su vida. Portales teletransportadores se abrían de manera aleatoria en el aire e iban soltando soldados de manera rítmica y constante. Los zíngaros lograban cerrarlos con éxito, pero más y más portales se abrían por doquier. Mairim vio a Dorna y a Corugan luchando espalda contra espalda contra unos soldados acorazados enormes y les saludó con entusiasmo con la mano, mientras seguía corriendo.

La gran torre del palacio de Ámbar se alzaba ante ella. Calculando distraídamente, saltó

contra una columna, usó la inercia para saltar contra otra y se propulsó hacia la vidriera de la Sala de Audiencias. Con un grito triunfal, entró en la sala esparciendo una lluvia de vidrio de colores y aterrizando torpemente en el suelo entre risas.

- ¡Ay que divertido! ¡Debería hacer esto más a menudo! - dijo mientras trataba de no ahogarse de la risa.

- ¡Mairim! ¡Por las pelotas del Titán, casi me matas del susto! - dijo Efrain, al borde del ataque de nervios, pero en el fondo, nada sorprendido por la entrada triunfal de su aleatoria sobrina.

- Hermana, tienes un don especial para hacer mucho ruido - comentó con desagrado Morgana, mientras leía un pergamino desenrollado.

- ¡Deberíamos estar peleando todo el rato! ¡Me encanta cuando todos se lo pasan bien! - dijo sacudiéndose la ropa.

- No es momento de diversión, niña. Estamos perdiendo - afirmó Efraín mientras observaba el campo de batalla con un catalejo.

- ¡Pues nos escapamos y volvemos a intentarlo! - contestó despreocupadamente Mairim, haciendo muecas en un espejo de la sala.

- ¡Ya no podemos seguir con esto, Mairim! - gritó Efrain, parándola en seco. Su tito nunca le había gritado tan duramente -. Tratamos de conquistar este palacio una vez. Y perdimos. Tuvimos una gran batalla naval, y empatamos, pero para los piratas bien

puede ser perder. Nos lo hemos jugado todo de nuevo a una sola carta y no somos capaces de parar a la corona. Si seguimos así, nuestros seguidores se amotinarán y nos pasarán por la quilla. Es lo que hacen los piratas cuando las cosas no van bien: matar al capitán y poner a otro.

- ¡No! ¡Tenemos que seguir peleando! - dijo Mairim en otra de sus legendarias pataletas.

- ¡Tú sola no puedes ganar esta guerra, Mairim! ¡Tenemos que retirarnos ahora que podemos! - rugió Efraín.

- ¡Mi mami quería este trono! ¡Le hicieron mucho daño! - replicó tozudamente Mairim - ¡Lo hago por ella!

- Tu madre nunca te quiso, Mairim - susurró Efraín, sintiéndose más viejo que nunca -. Solo has sido un instrumento más de su venganza. Al principio lo permití porque tenía una leve esperanza de que no fuese así, y luego no tuve el valor de decirte la verdad.

Mairim cambió su rostro inmediatamente. Con sus enormes ojos abiertos como platos, intentó balbucear mientras sus labios empezaban a temblar sin control.

- Mi... ¿mami no me quiere? - dijo Mairim con ojos llorosos, mirando el muñeco de palos que llevaba en su cinto.

Efraín se arrepintió al momento. Aunque pareciese una adulta, era todavía tan joven. Con pasos torpes, se acercó a la persona a la que había aprendido a querer.

- No es culpa tuya, pequeña - dijo Efrain, abrazándola con fuerza -. El Trono de Ámbar corrompe a todo el que lo toca. Es el poder, Mairim. El poder les vuelve locos, ahora me doy cuenta. Pero aún tenemos una salida.

Mairim no contestó. Grandes lagrimones caían de sus ojos y se llevaban la suciedad y el polvo de su cara.

- La Reina piensa que tenemos todavía muchos trucos en la manga y no quiere arriesgarse a prolongar la guerra - dijo Morgana, estudiando el pergamino en sus manos -. Propone una tregua, un acuerdo: olvidad el Trono de Ámbar, volved a vuestras islas y os permitirá crear una Nación Pirata, un Reino vecino e independiente de Calamburia.

- ¿Has oído eso Mairim? Podrás tener tu propio trono. Podrás hacer lo que tu quieras, reinar o vivir aventuras. Serás libre de los sueños y las venganzas de la gente mezquina - dijo con una voz llena de ternura Efrain -. Yo me encargaré de eso.

La joven levantó sus ojos enrojecidos y su nariz moqueante, sellando el destino del viejo pirata para siempre. Jamás le fallaría a esos ojos. La protegería para siempre, aunque le costase la vida.

- ¿Podrá ser un trono con calaveras? ¿Y espadas? ¿Y dragones? - preguntó con voz débil, esperanzada.

- Claro que sí, pequeña. Podrá ser todo lo que tú quieras - dijo Efrain secándose los ojos.

- Ahem. Espero que la Nación Pirata no se olvidé de la deuda que tiene contraída con mi compañía de mercenarios. No quisiera tener otro Reino más debiéndome dinero - interrumpió Morgana, incómoda y un poco celosa de una escena tan llena de ternura.

Mairim asintió con una risita y se secó los ojos y la nariz con las mangas mientras se acercaba a la cristalera. Algo pasó a toda velocidad frente a la ventana, continuando su caída al vacío. No le dio importancia.

- Tito, ¡que suene la retirada! Firma lo que sea y vámonos de aquí. ¡Tengo un reino super chuli que montar! - dijo la joven con un brillo en los ojos. Pero bajo ese brillo, un mar de tristeza se escondía en aguas profundas. Quizás nunca desapareciese.

Y así es como por primera vez desde que el Titán cayó de los cielos, surgió un nuevo Reino de Calamburia. Pero no sería la única cosa que cambiaría para siempre ese día.

115 - 115 - EL OCASO DE ÁMBAR (II)

- ¿No creéis que es una medida demasiado radical? - dijo meditabunda la Reina Sancha III -. Probablemente haya una forma más sencilla de hacer esto.

- Mi señora. La paz corre peligro. Y contamos cada vez con menos apoyos. Vuestra decisión de pactar con los piratas fue sabia, pero hay que hacer una demostración de fuerza - dijo Érebus inclinando la cabeza con respeto.

- Mis pajarillos me han informado que los susurros recorren la corte. Los nobles apoyan

la paz y la estabilidad, pero me temo que los Von Vondra ya están maquinando para aprovechar la paz y asestar un golpe rastrero – apuntilló Barastyr, consultando sus notas y pergaminos.

– Quizás aprovechen el pacto con los piratas y lo usen en vuestra contra. Necesitamos mostrarles que la corona sigue siendo firme – recomendó Érebos.

La Reina contempló absorta el costado de la tienda de campaña Real, con el ruido sordo del combate de fondo. Un crujido monumental y unos vítores indicaba que la puerta principal había caído. Tamborileó los dedos sobre su rodilla, meditando una decisión.

– Antes de la visita a la Torre Arcana, cuando os mandé a pedir ayuda a los Impromagos y a Aurobinda, no teníais ese pensamiento – preguntó entrecerrando los ojos -. ¿Ha ocurrido algo ahí que os ha hecho cambiar de opinión?

– Mi Reina, la guerra cambia y las situaciones siempre son mutables. Hay que saber adaptarse. Nuestra postura era moderada durante las Justas, pero ahora estamos sitiando el corazón de nuestro propio reino. ¡Debemos imponer el orden! – exclamó Bárastyr.

– Querrás decir... mi reino – aclaró la Reina inclinándose con una mirada peligrosa hacia sus consejeros.

Ambos empezaron a retroceder deshaciéndose en reverencias y excusas varias.

– Mi reina, jamás me atrevería...

- Nos habéis malinterpretado mi reina, solo son consejos...

- Usted es la que decide y dictamina, por supuesto...

- Lo que decida, bien estará, mi reina...

- ¡Basta! No hagáis más el ridículo. No os pago para eso. Ya he tomado mi decisión. Llamad a Aurobinda, quiero que me escolte un escuadrón de Impromagos - exigió saliendo con paso enérgico de la tienda.

Situada en lo alto de una loma, tenía una posición privilegiada para ver el campo de batalla. El ejército se estaba introduciendo por las murallas como el agua por un castillo de arena: imparable y mortal. Probablemente los piratas estuviesen considerando su elegante proposición en estos mismos instantes y se rindiesen pronto. Odiaba perder el tiempo.

- Cread un portal directamente en el palacio. Usadme, yo sé a dónde ir.

Ofreciendo graciosamente su mano, se la tendió a Aurobinda. Con una media sonrisa, tomó la mano de su reina y empezó a mover la varita en el aire. La Reina se concentró y visualizó el lugar al que quería ir. El portal tomó forma y un escuadrón de magos se apresuró a entrar por él, provocando gritos y confusión al otro lado. Cuando el ruido del combate amainó, la Reina dio una orden y entró con sus escoltas.

La habitación estaba repleta de cuerpos de zíngaros y algún Impromago derribado por

el suelo. El ataque les había pillado por sorpresa y no pudieron ofrecer una gran resistencia, tal y como había pensado Sancha. Pero lo que no había calculado es a quién se encontraría ahí.

- Vaya, que reunión familiar tan inesperada. Me temo que llegáis en mal momento, no os puedo ofrecer ni té ni pastas - dijo con sorna Sancha.

En una esquina de la habitación, el antiguo Rey Rodrigo el Perturbado, trataba de proteger una figura acurrucada en una esquina. A su lado, Petequia, con una capa que le tapaba parcialmente la cara, amenazaba a todo el que osase acercarse con su látigo.

- Madre. Nunca es un placer verte - escupió con desagrado.

- Es mutuo, querida. ¿Qué te ha traído lejos de tu agujero en el que te ocultabas?

- Ya no me interesan las guerras, las rencillas por el trono. Sólo quiero que mi hijo sea feliz, después de todo el dolor que le he causado - dijo Petequia, con su fortaleza quebrantándose por momentos.

- ¿Te refieres a esa figura que se agazapa tras de ti de manera patética? Míralo. El temible Rey Comosu.

La figura encapuchada se irguió entre temblores y descubrió su rostro. Su mirada huidiza miraba a todos lados y a ninguno. Su mente no parecía estar en este lugar.

- Sí. Yo le obligué a ser el instrumento de mi venganza. Lo utilicé. Y no ha sido el único niño que he utilizado - masculló con pesadumbre -. Pero quiero enmendar mis pecados

y los suyos. Quiero recuperar a su hijo y proporcionarle un lugar tranquilo y seguro donde pueda criarlo.

- Nadie puede acceder a la habitación de la criatura. Está protegida por potentes hechizos - dijo muy ufana Aurobinda -. Solo la Reina Sancha puede abrir esas puertas.

- No os voy a dar al bebé - explicó con tranquilidad la Reina Sancha -. Petequia, por mucho que lo intentes, tu pasado ya está manchado y lejos de cualquier redención. Han muerto demasiados por tu culpa. Salvar a un niño no te ayudará. Yo he recorrido el mismo camino que tú, pero tengo la decencia de saber llevarlo. Esa siempre ha sido la diferencia entre tu hermana y tú.

- ¿Por qué, madre? - dijo Petequia mientras lágrimas silenciosas caían de su único ojo -. ¿Por qué preferiste a mi hermana? ¿Por qué le brindaste apoyo a ella?

- Es por una razón sencilla, hija. A tu hermana le mueve el poder. La ambición. El valerse por si misma. Todos tus errores los has cometido por otros: por amor.

- ¿Cómo?

- Tu padre fue un auténtico monstruo. El gran Rey Rodrigo IV, además de ser cruel y mezquino, era un inepto gobernando. Pero no supe verlo a tiempo porque estaba irremediabilmente enamorado de él. Logró sacarme de mi embriagado estado a base de golpes, vejaciones, e insultos. Rezaba cada noche al Titán para que me diese el poder de viajar en el tiempo, para enmendar mis pecados y decisiones. Pero los dones del Titán no siempre toman la forma que a nosotros nos gustaría. El poder que me

otorgó fue el de la claridad. Una mañana, me levanté viendo el mundo como jamás lo había visto: como un rompecabezas, listo para resolver colocando una última pieza.

La cámara se mantenía en silencio, únicamente roto por los suaves gemidos de miedo de Comosu o el ruido lastimero de los moribundos.

- A partir de ese día, empecé a aplicarle pequeñas dosis de veneno. Aprovechaba las noches en las que venía borracho a forzarme, siempre acababa exhausto y se dormía entre horribles ronquidos. Cuando por fin murió, soborné a algunos Sanadores que me eran fieles para que dictaminasen que era una muerte natural, fruto de su vida de excesos. Jamás os volvió a poner una mano encima, ¿o acaso habías olvidado las borracheras de tu padre, tu rey? Logré enmendar a tiempo lo que había contaminado con el amor.

Petequia miraba a su madre, hipnotizada. Rodrigo la abrazó con un gesto de pesar.

- Por eso aconsejé a Urraca que acudiese a los Zíngaros. Vi que su determinación era fuerte, inquebrantable, ajena de las terribles consecuencias del amor. Pero tu siempre fuiste su favorita: caíste prenidamente enamorada de este idiota. No podía consentir que siguieses mí mismo camino - la voz de la Reina tembló un poco -. No fue fácil para mí. Ver como mutilan y destierran a tu hija no es agradable para ninguna madre. Pero por el bien de la estabilidad, había que hacer lo correcto. Me retiré de la corte al ver que mi trabajo había concluido y que tu hermana tomaría el relevo con pericia. Como ves, no eres la única que lo has sacrificado todo, pero nuestra esencia bebe de fuentes distintas. Y eso, hija mía, es lo que marca la diferencia.

Petequia hundió la cabeza entre sus hombros, totalmente derrotada. Años de intrigas,

violencia, manipulación...para nada.

- Sancha. Por favor. Danos a mi nieto y nos iremos sin causar problemas. Ya no lo necesitas - dijo Rodrigo, con un tono de súplica.

- De nada sirve entregároslo. Su madre, Dorna, está fuera de sí, y no se detendrá ante nada para recuperarlo. Si os lo doy, os perseguirá hasta el fin de los días y no conoceréis el descanso - dijo Sancha -. Marchaos. Este niño jamás fue de Comosu. No creo que ni sea consciente de que tiene descendencia. Huid lejos de aquí y no volváis a aparecer jamás.

El trio recibió esta última amenaza como si de un golpe físico se tratase. Con la voluntad totalmente quebrantada, Petequia se dio la vuelta y se fue por el pasillo arrastrando los pies. Rodrigo cogió por el hombro a Comosu, pero este se resistió mirando hacia la puerta cerrada. Pareció volver a recuperar la consciencia y sus ojos se iluminaron con furia mientras su frente brillaba de manera incandescente. Dando un paso hacia los Impromagos, alzó una de sus manos, pero fue interrumpido con un rápido gesto de la varita de Aurobinda, que formó un corte superficial en la frente del joven. Comosu trastabilló para atrás mientras se tocaba la cabeza y miraba la sangre recorrer sus dedos. El brillo de furia desapareció de sus ojos y de su frente, sustituido por miedo y debilidad. Su padre lo cogió y se lo llevaba a rastras mientras el antiguo rey de Calamburia miraba a su alrededor desorientado y confuso.

Sancha vio partir al derrotado grupo, con una explosión de sentimientos en su interior. Se sentía más cansada que nunca por lo que iba a hacer, pero debía ser la doncella de hierro que todos veían en ella. Implacable. Feroz. Sólida como una roca. La estabilidad

de Calamburia dependía de ella y no podía darle la espalda a su sangre real.

Agarró todos sus sentimientos con un puño imaginario y los quebró en mil pedazos.

Solo quedaba la fría determinación con la que se levantó aquella mañana.

Entró en la habitación, abriéndola sin problemas. Se acercó a la cuna y cogió al niño, que dormía plácidamente con un hechizo. Con él en brazos, bajo la mirada atenta de Aurobinda y sus Impromagos, ordenó mientras subía por las escaleras que llevaba a la torre más alta:

- No me sigáis. Hay cosas que una reina debe de hacer sola.

116 - 116 - EL OCASO DE ÁMBAR (III)

- Calma. Concéntrate. Debes esperar hasta el último segundo.

El jabalí cargaba directamente hacia ellos, con los ojos enloquecidos y soltando espuma por la quijada. Levantaba terrones de tierra y sus colmillos parecían relucir a la luz del amanecer.

- Sujeta bien la lanza- susurró el padre de Dorna -. Y cuando esté tan cerca que puedas respirar su olor, carga hacia adelante con todas tus fuerzas.

La pequeña Dorna saltó gritando hacia el jabalí clavando la lanza debajo de su mandíbula, atravesando su cerebro y empalándolo en el acto. La criatura dio unos últimos estertores y cayó con todo su peso sobre la lanza, empalándose aún más.

- ¡Lo he conseguido, padre! ¡He sido más fuerte que el jabalí! - dijo entre risas Dorna.

- Así es, cachorro. Tus pequeños colmillos son cada vez más afilados. Pronto te volverás una loba temible a la que todos temerán - dijo con orgullo su padre, revolviéndole el pelo con cariño.

- Pero si somos tan fuertes, ¿Por qué nos atacó, padre?

- Es la lección que quería enseñarte hoy. Sígueme.

Dorna siguió los pasos de su padre por los senderos ocultos del bosque. Trataba de pisar donde el pisaba e imitar todos y cada uno de sus movimientos. El sol seguía alzándose y espantando las últimas sombras del crepúsculo.

Llegaron a una pequeña hondonada donde se hallaba un árbol arrancado del suelo, con las raíces tratando de ascender hacia el cielo. Entre ellas, se escuchaban unos pequeños gruñidos animales. Dorna se acercó, muy suavemente.

- Son sus crías - dijo mientras tocaba suavemente las pequeñas criaturas, que emitían sonidos agudos de hambre, clamando por su madre.

- Así es, hija. Sin la manada, no somos nada. Solos, no podemos enfrentarnos a ningún peligro, por muy fuerte que seamos. Algún día, serás Jefa de Clan y tendrás que tener esto muy presente.

- Sigo sin entender por qué nos atacó. ¿A caso no estaba sola? ¿No tenía todas las de

perder?

- Es cierto que solos no somos nada. Pero nunca menosprecies el poder infinito y brutal que invade a una madre cuando su progenie está en peligro. Nunca lo olvides.

Las palabras de su padre aún recorrían su cabeza tras tantos años de luchas y decepciones, pero ahora cobraban un cariz diferente. Apuntalando los pies en la tierra, se tensó como un resorte y aguardó la carga de su enemigo. El gigantesco soldado acorazado continuó su carrera con su mandoble en alto, y en vez de retroceder, Dorna saltó hacia adelante y le incrustó la lanza en el pecho sin temer ningún tipo de contrataque. El golpe del soldado falló y se empaló aún más por la inercia de su carrera. Escupiendo sangre por su casco, se derrumbó como un vulgar fardo.

Se giró hacia el campo de batalla. Portales mágicos se abrían por doquier y vomitaban soldados acorazados sin ningún tipo de orden lógico. Las formaciones militares no servían de nada, solo el instinto y los reflejos, los duelos individuales, la fuerza primitiva.

Dorna rugió un grito de guerra y se lanzó a por los desorientados soldados que salían de los portales. Otro rugido hermano le contestó por las cercanías del campo de batalla y Dorna prosiguió su lucha contra los soldados desorientados que salían de la nada. A través del portal, podía ver el campamento militar de la Reina Sancha, un hervidero de actividad similar a una colmena y con batallones interminables de soldados esperando su turno para entrar a invadir el palacio.

Los Zíngaros se apresuraron a cerrar el portal, pero otros muchos se abrían por doquier. Dorna se enzarzó en un combate con otro soldado, hasta que fue rodeada por

todo un escuadrón. El rugido se volvió a repetir y Corugan los lanzó a todos volando por los aires con un barrido de su cayado

- ¡CORUGAN! - gritó con toda la fuerza de sus pulmones, mientras desafiaba a sus enemigos.

Ambos salvajes se colocaron espalda contra espalda, en una posición de combate que les eran tan familiar como respirar. Justo cuando se iban a abalanzar a por sus víctimas, una joven atravesó el grupo sin detenerse. Mairim se giró y saludó a Dorna mientras proseguía su carrera, saltaba contra las columnas y se lanzaba por una de las vidrieras del palacio.

El surrealista acontecimiento sacó a Dorna de su frenesí guerrero. Parpadeó mirando a su alrededor, mientras Corugan volvía a gritar su nombre y hacía retroceder de terror a los soldados. Su memoria volvió de golpe, recordándole las horas que había estado aporreando esa puerta, todos los intentos de Corugan por abrirla y finalmente, el principio del asedio del ejército de la Reina. No había podido quedarse en el palacio protegiendo la puerta que la separaba de su hijo porque Efrain le suplicó que protegiese el patio con los pocos Salvajes que le quedaban.

Los soldados enemigos empezaron mostrar un poco más de organización y empezaron a hacer un perímetro defensivo que bloqueaba el paso al palacio. Dorna entendió que algo estaba pasando en aquella torre y que por alguna razón habían mandado a los soldados a protegerla. Arrancando una lanza de un cadáver, la alzó en alto y gritó para llamar la atención de salvajes y zíngaros supervivientes. Sin saber si la miraban o no, cargó de nuevo hacia adelante, convencida que Corugan la seguiría. Su amigo,

consejero y chamán se apresuró a unirse a ella, tocando uno de sus colgantes y murmurando un hechizo con una voz rasposa. Sus rasgos se deformaron y su cuerpo se hinchó hasta alcanzar una enorme mole simiesca, con rasgos brutales y llenos de violencia.

La criatura se estrelló contra los soldados como si de una bala de cañón se tratase y empezó a dar mamporros y potentes puñetazos a todo cuanto tenía a su alrededor. Dorna siguió su estela de destrucción, pero cada vez más soldados trataban de rellenar los huecos dejados por sus compañeros. Por el rabillo del ojo, captó un movimiento en lo alto de la torre, por encima de la Sala de Audiencias. Sancha III, Reina regente de Calamburia, se erguía altaneramente en el balcón. Cómo podía haber llegado hasta ahí escapaba al conocimiento de Dorna, pero su corazón se detuvo cuando vio que portaba un fardo en brazos.

Sancha empezó a hablar, y el corazón de Dorna a bombear sangre. No podía oír lo que decía, solo podía pensar en atravesar el cerco de soldados y salvar a su hijo. Sancha siguió hablando mientras alzaba el niño entre brazos. Pum. Dorna esquivó el tajo de una espada y atravesó con su lanza a un soldado. Pum. Sancha sacó un estilete de una de sus largas mangas y lo alzó hacia el cielo. Pum. Dorna trató de zafarse del agarre de un soldado y le desgarró el cuello de un violento mordisco mientras trataba de seguir avanzando, mirando hacia arriba. Pum. Sancha gritó lo que parecían las últimas palabras de un discurso. Pum. Dorna siguió corriendo, trastabillando, con la cara cubierta de sangre y los ojos llorosos mientras extendía un brazo desesperado hacia la torre. Pum.

Sancha terminó su discurso y con un movimiento firme, apuñaló al bebé en el pecho. Lo sostuvo unos segundos en el aire y lo dejó caer. Dorna gritó, o creyó gritar, pero ya no

era consciente de nada. Su cuerpo seguía matando y desgarrando a todo el que le impedía seguir corriendo, pero su mirada estaba clavada en la pequeña figura que caía en picado por hacia la plaza. La Hija de los Primeros Hombres empezó a ser rodeada de cada vez más soldados y su corazón estalló en mil pedazos cuando vio aquella pequeña forma caer a escasos metros de ella. Llorando sangre y lágrimas, se abalanzó con las manos desnudas contra la muralla acorazada de soldados, pero en el último instante recibió un descomunal empujón que la lanzó al suelo, perdiendo el conocimiento. Pum.

Fue despertada por el familiar crepitar de una hoguera. Sintiendo cada uno de los arañazos y cortes de su cuerpo, se incorporó débilmente, como si fuese un cachorrillo.

- ¿Padre? ¿Qué ha pasado? - preguntó con voz temblorosa.

La sombra situada al otro lado de la hoguera cobró forma cuando se acercó a comprobar su estado. Pudo comprobar que aquellos rasgos no pertenecían a su padre, sino a Corugan.

- Descansa, líder de manada. Has perdido mucha sangre - gruñó Corugan en su idioma salvaje.

El escozor de las heridas provocó un vuelco en su corazón. Recordó cómo había sido noqueada.

- ¿Por qué me detuviste? ¡Quería recuperar a mi hijo! ¡Maldito seas, Corugan! - dijo abalanzándose contra su pecho y propinándole una lluvia de puñetazos. Aunque débil, los golpes hicieron gruñir al chamán.

- Estábamos rodeados, líder. No podíamos hacer nada más. Tuve que luchar por tu supervivencia ya que tu habías perdido las ganas de vivir. Era una muerte deshonrosa - dijo escupiendo contra el fuego.

- Mi hijo... han matado a mi hijo - susurró mirando fijamente el fuego. Sintió como los pedazos de su corazón se hundían en el barro, dejando un vacío hambriento e infinito.

Corugan se limitó a apartar la mirada, compartiendo el dolor de su líder y amiga.

- Ya no tengo Clan. Ya no tengo descendencia. Ya no tengo... nada - enumeró con voz inerte mientras su mirada seguía perdida en el fuego.

La hoguera crepitó, tratando de llenar el silencio.

- Aún te queda algo. Hemos recibido visita mientras estabas inconsciente. Nos siguió desde que te saqué a rastras del palacio y me interné en el bosque - dijo Corugan señalando hacia las sombras.

Dos ojos ambarinos brillaban en la noche, mirando con sosiego hacia la pareja. Una mole se movió en la oscuridad, acercándose a la hoguera y se tumbó frente a Dorna. Se trataba de un lobo negro como el carbón, pero el triple de grande que cualquier otro lobo.

- En nuestros cánticos y leyendas no hay ningún rastro de una criatura de estas características, líder de manada. Es como si la misma oscuridad hubiese cobrado vida.

Dorna miró fijamente esos ojos ambarinos, aunque no era la primera vez que los veía. Los había rechazado una vez, hace no mucho tiempo. Pero ahora, todo había cambiado.

- Es como nosotros, Corugan. Es un paria, un rechazado. Nunca podrá estar en ninguna manada y su destino es morir solo y abandonado. Pero yo no creo en ese futuro - dijo mientras seguía manteniendo contacto con la mirada lobuna.

- No me llames más líder de manada - prosiguió-. Ahora, somos iguales. No volveré a dar órdenes, dejaré que nuestro instinto nos guíe, como el viento marca el camino de la hoja que cae del roble. Y mi instinto ahora solo me pide una cosa: sangre. Acompañadme o no, esa es vuestra decisión.

Dorna se levantó trabajosamente. El hueco que tenía en su corazón se encendió con una nueva antorcha. Esta vez, no se trataba de un fuego que diese energía o calor. Era una luz que proyectaba sombra, era una fogata que sólo transmitía frío y su crepitar expandía el olor a muerte.

Sus pasos tambaleantes la llevaron lejos de la fogata, hacia la oscuridad. El gran lobo negro se incorporó con suavidad y siguió sus pasos. Corugan los vio alejarse, mientras trataba de recordar la gran cadena de acontecimientos que lo habían llevado hacia allí. Gruñendo con fuerza, agarró el cayado, se incorporó y siguió a su amiga, adentrándose en la oscuridad.

117 - 117 - PANTERAS ENTRE OVEJAS

Una cálida penumbra envolvía las calles de Instántalor mientras las risas aleteaban por

los tejados de la ciudad. La tan ansiada paz de la Reina Sancha llevaba años anidando y prosperando, fuese al precio que sea. Desde que asumió el Reinado sin contemplaciones y tras acabar con la descendencia corrupta del Rey Comosu, Calamburia no había experimentado más guerras internas.

O por lo menos, guerras en el sentido más estricto de la palabra. El campo de batalla, simplemente, había cambiado.

Las risas siguieron aleteando con fuerza en una de las casas señoriales de Instántalor. Como era habitual casi todas las noches, una animada fiesta se estaba celebrando en los jardines de una casa palaciega, decorada con gusto recargado por diferentes farolillos y sembrado de mesas con diferentes viandas y bebidas. Los invitados paseaban de aquí para allá, charlaban y sobretodo, conspiraban.

Nadie iba a esas fiestas por diversión o por placer. En aquellas reuniones sociales, una auténtica batalla campal de afilados argumentos políticos y movimientos envolventes para tratar de pillar a alguno de sus contrincantes con la guardia baja ocurría bajo la forma de sonrisas e inocentes comentarios. Muchos alardeaban en voz alta para atraer la atención de oídos codiciosos, pero eran simples petimetres que trataban fingir importancia. Los verdaderos generales de aquellos campos de batalla eran los que orquestaban pequeñas reuniones privadas, en esquinas alejadas del jardín. Un selecto grupo de personajes de las casas nobles más influyentes, escuchaban con reparos a la figura que ahí les había reunido.

- ¿Y qué me decís de los impuestos sobre las tierras que nos pertenecen por derecho desde generaciones? - inquirió la oscura figura, arropada en costosas telas y una abultada capa - ¿Qué derecho tienen?

- Bueno, querido. Es la Reina. Tiene todo el derecho del mundo - contestó una de las nobles, mirando por encima de su hombro.

- Una regicida. Una asesina de infantes - susurró la figura oscura.

- Bueno, a nadie le gustaba que los Salvajes gobernasen en el palacio. Dorna era un incordio. Y Comosu desapareció. Tampoco hemos perdido tanto - dijo en voz más alta otro noble, presionando para que la figura mostrase más sus cartas.

- Una Reina vieja. Junto a la Reina Urraca, que se ha humillado recorriendo las calles y mendigando, ahora de nuevo en el trono. ¡Es indigno! - insistió la sombra, agitando las manos, y dejando bien a la vista el sello de los Von Vondra.

El grupo de conspiradores se removi6 inc6modo. El emisario de los Von Vondra tenía raz6n, claro. Todos habían tenido pensamientos similares en la intimidad de sus mansiones, pero la Reina Sancha parecía ir un paso por delante de todos ellos. Aquel vejestorio los tenía cogidos con su garra de acero.

- ¿Y qué sugieres? ¿A caso tu familia podría darnos....protección? No me voy a arriesgar a nada por altruismo - espetó un noble con gran sombrero, bebiendo nervioso de su copa.

- La influencia de mi familia llega muy lejos, y nuestra generosidad puede alcanzar cotas que no os imagináis - dijo zalameramente la figura.

- No me importa vuestra generosidad. Lo que quiero yo es protección - dijo una mujer

que portaba una elaborada máscara.

La figura rió suavemente, moviendo las manos como restándole importancia.

- Nos os preocupeis por la protección. Bajo el ala de los Von Vondra, nadie osará tocaros - sentenció muy ufano.

En ese preciso instante, un proyectil atravesó el aire con el zumbido de un gigantesco mosquito, plantándose en el cuello del mensajero. Dando aspavientos y tratando de llevar sus manos al cuello, salió de la oscuridad para colocarse a la luz. El público de conspiradores pudieron ver con espanto cómo el anodino mensajero se arrancaba el dardo del cuello, pero demasiado tarde. Las venas se tornaban negras a medida que el veneno recorría su cuerpo y cuando alcanzaron los ojos, se quedaron en blanco y se derrumbó como un fardo. El grupo huyó entre gritos, pidiendo auxilio.

En los tejados, una sigilosa figura asintió satisfecha y empezó a desmontar su cerbatana con movimientos cuidadosos. Uno a uno, fue colocando sus partes junto a los dardos sellados con cera en una tela impermeable, que anudó de forma experta y ató a su cinto. Como la brisa por entre las hojas, se levantó y empezó a corretear por el tejado, similar a un gato.

Abajo, en los jardines, la guardia acudió con brío y empezó a inspeccionar la zona. Algunos de los comensales señalaron los tejados y los soldados a sueldo se introdujeron en tropel en la casa señorial para subir las escaleras. La sombra sonrió en la oscuridad y prosiguió su camino hasta el costado de la casa, donde empezaba una larga e

iluminada calle. En el borde del tejado, una cuerda trenzada con lianas se tendía de lado a lado de la calzada.

Con movimientos ágiles de primate, la sombra se enganchó a la cuerda, con su largo pelo colgando hacia el vacío, y cruzó la calle usando pies y manos para agarrarse aquella resistente vía de escape. Cuando llegó al otro lado, se encaramó al tejado y cortó la cuerda con una afilada daga. Mientras tanto, la guardia de la mansión ni siquiera había llegado al tejado. Pasarían muchas horas hasta que descubrieran la sogá que pendía a un lado de la casa, y para entonces, la sombra estaría muy lejos de ahí.

Saltando de tejado en tejado, fue dejando atrás la zona más iluminada de la ciudad para adentrarse en los suburbios de la misma. Las risas fueron desapareciendo, reemplazadas por un ambiente más estoico y taciturno. La paz no tenía un color muy diferente a la guerra para los plebeyos de Calamburia: la única diferencia es que ya no morían en guerras sin sentido.

La Taberna Dos Jarras estaba abierta, como siempre. La sombra, iluminada por las luces que salía por las ventanas, resultó ser una amazona de mirada decidida. Con gesto claramente molesto, entró en el apestoso recinto.

La taberna estaba abarrotada aún a esas horas, ya que la cerveza que preparaba Edmundo el Espigado se había vuelto casi legendaria. Al grito de “¡Voy a ser papá!”, invitaba a rondas a los beodos parroquianos.

La amazona se abrió paso por entre el gentío, que parecía detectar su aura de hostilidad y le despejaban el camino. Los clientes murmuraban a su paso, pero se cuidaban mucho de cruzar una mirada con ella. Finalmente, llegó hasta el fondo de la

sala, donde otra Amazona, despatarrada en su asiento, le esperaba junto a la chimenea.

- Al fin, Aínia. Pensé que me iba a quedar para siempre esperando en este agujero oscuro - espetó su compañera, ligeramente achispada, sosteniendo una espumosa cerveza.

- No veo que te estés aburriendo, Majají - dijo sentándose en otra silla, arrebatándole la jarra para beberla de un trago - No entiendo como te puede gustar este meado de cocodrilo.

Es para debiluchos, o peor aún: para hombres.

- Bebería lo que sea para poder soportar su olor. ¿Has hecho el encargo?

- Por supuesto. Imagino que tu también.

- Nunca encontrarán su cuerpo.

- Nuestro trabajo ha terminado, entonces. Volvamos a nuestro hogar, no soporto el hacinamiento de esta ciudad.

- Ah, ¿Ya os vais, linduras? Mis amigos y yo pensábamos que queráis pasar un buen rato - dijo una grave voz, claramente borracha.

Ambas levantaron la mirada con profundo desprecio para mirar a un gigantón barbudo, que parecía la mezcla perfecta entre un hortelano, un salvaje y un jabalí: enorme,

musculoso y feo como un demonio. Su barba parecía un matorral arrastrado por el viento y sus ojos porcinos miraban con lujuria a ambas mujeres. Sus amigos, apoyados en la barra, no parecían tan lanzados, murmuraban entre ellos con miedo mirando a las dos mujeres.

- Hombre, estás demasiado borracho para entender lo que estás haciendo. Vete ya antes de que te destripemos - dijo Aínia mirando con profundo odio al hombretón.

- Oh si, las amazonas tenéis carácter. Y cuentan muchas historias sobre vosotras. Pero yo sé cómo domar a las mujeres rebeldes.

Majají se levantó, tambaleándose ligeramente y acercándose al gigantón. Se encaró a él a pesar de que le sacaba al menos cabeza y media de altura.

- Lárgate. No me sirves ni para esclavo sexual, y la Serpiente sabe que mis gustos no son exigentes - dijo escupiendo al suelo.

- ¿Sí? Pues quizás tú sí que podrías ser mi esclava - dijo acercando su cara a la de ella, exhalando su apestoso aliento a cerveza -. ¿Y qué vas a hacer para impedirlo, eh, mono de las marismas?

La amazona sonrió con sorna y sin previo aviso, soltó un descomunal cabezazo contra la nariz del matón. Aullando como un loco, se echó las manos a la cara tratando de contener la hemorragia, insultándola con todo tipo de coloridas expresiones. Las conversaciones se detuvieron y los ojos se agrandaron al ver que alguien había sido tan

necio como para retar a una amazona. Aínia abrió su saco con la cerbatana y empezó a engrasar y limpiar sus componentes, como si nada estuviese ocurriendo a su alrededor.

El gigantón se recuperó del golpe, invadido por una rabia homicida. Majají crujió su cuello y calentó sus tobillos, sonriendo como una hiena. El hombre se abalanzó sobre ella, con los brazos por delante como un oso salvaje. Ella esquivó con la agilidad de una serpiente, poniéndole la zancadilla y derrumbándolo con un temblor que tiró las copas de las mesas. Rugiendo, se incorporó y asió una silla sin esfuerzo alguno y se lanzó contra su enemiga. Majaji se agachó casi a ras del suelo, evitando la silla por los pelos, se apoyó en la cadera del hombre y trepó por su espalda hasta rodear el cuello con sus poderosas piernas. Con los brazos se sujetó a la lámpara que colgaba del techo, mientras una lluvia de velas caía sobre los dos combatientes. Majaji hizo caso omiso a la cera caliente y empezó a apretar los muslos con fuerza. El hombretón trataba de liberarse del agarre , pero eran como las mandíbulas de un caimán: implacables. Los brazos de la amazona, agarrados a la lámpara, eran lianas de las marismas, tensas e inamovibles. Poco a poco, el hombre fue perdiendo energía y vigor, sus piernas flaquearon y cayó al suelo como un árbol derribado. Su cabeza dio contra el suelo con un desagradable crujido y la taberna se quedó en silencio.

Majají se dejó caer del gran candelabro del techo con una ágil caída y cogió una jarra llena de una mesa, cuyo dueño no osó protestar. Poco a poco, mientras se sentaba en su silla, las conversaciones volvieron a arrancar entre murmullos, hasta alcanzar el volumen habitual.

- ¿Has terminado de jugar? - dijo Ainia mientras guardaba su arma de nuevo en el saco.

- Necesitaba despejarme. Ya estoy lista. Volvamos a nuestro hogar - dijo terminándose

la jarra.

Salieron con paso tranquilo de la taberna y no fueron molestadas por nadie más. Solo los borrachos y los inconscientes se atrevían a desafiar una amazona. Hacerlo era como enfrentarse al pantano: una muerte lenta, dolorosa y sin contemplaciones.

118 - 118 - LA MEMORIA DEL BOSQUE

Los árboles recordaban.

No en un sentido estricto de la palabra, ya que los árboles no entendían el tiempo tal y como lo hemos troceado y compartimentado los humanos, pero entre sus anillos milenarios y sus ramas llenas de sabiduría, reposa el paso de las eras.

En la linde del bosque, un roble recordaba. Recordaba una época en la que Elfos y Salvajes coexistían en armonía, bajo el mandato del Titán. Tras la expulsión de los Hijos del Dragón de la superficie de Calamburia, los Salvajes se habían vuelto una fuerza sin control que debía ser dominada.

Los Elfos fueron creados por el Titán moldeando la realidad junto al barro y la vegetación de la mismísima tierra. Fueron tres los estamentos de Elfos que establecieron su residencia en la copa de los árboles: Los Elfos Arcanos, diestros en la magia, los Altos Elfos, diestros en la lucha y las leyes y los Elfos Sapientes, expertos en todas las áreas del saber.

Desde lo alto de sus hogares, los elfos bajaban a la tierra de Calamburia para instruir a aquellas hordas descontroladas traían calma a sus corazones. Los Altos Elfos crearon los duelos individuales y un sistema de leyes y castigos, para canalizar la ira de los Salvajes. Los Elfos Arcanos trataron de encauzar las habilidades mágicas innatas de algunos miembros de las tribus. Los Elfos Sapientes formaban a los Salvajes más apacibles en todas las disciplinas posibles, para que extendiesen su legado.

Poco a poco, los Elfos fueron agotando su esencia mágica al ver su propósito casi alcanzado. De manera paulatina, como una flor marchitándose, se fueron alejando de sus hogares, introduciéndose en el bosque para convertirse en árboles que crecerían con vigor con el paso de los siglos, por encima de sus congéneres arbóreos.

Durante cientos de años, aunque los Elfos hubiesen desaparecido misteriosamente de la faz de Calamburia, los civilizados Salvajes seguían acudiendo a la Arboleda de Catch-Un-Sum, donde los árboles palpitaban de poder y parecían susurrar palabras de aliento a sus visitantes. Pero con el paso de los años, incluso esa costumbre se olvidó. El último hombre que acudió a rendir sus respetos a las antiguas leyendas fue el Rey Rodrigo I. El árbol lo recuerda arrodillado entre sus raíces, suplicando al Titán y a los Elfos que le diesen fuerzas para unificar Calamburia.

Con un temblor en las ramas, el árbol recordó cuando fue mancillado por primera vez por un zíngaro. El mismísimo patriarca Arnaldo posó su mano contra su corteza y le sorbió su vida hasta casi matarlo. Fue una época oscura, en la que los zíngaros amenazaron con ahogar al bosque hasta que entendieron que tenían que ser más cautos con su nueva fuente de poder.

El roble recordó los diferentes combates y escaramuzas que se dieron a las lindes del bosque, en el que el Reino de Instántalor trataba de ahogar a su vecino del norte, hasta finalmente anexionarlo a él y a su Palacio de Ámbar. Trató de ocultar algún herido entre sus raíces, pero fue inútil. Todos acababan muriendo.

En uno de sus numerosos anillos, está la marca del combate entre Arnaldo y Theodus, un enfrentamiento que desenraizó a muchos de sus congéneres y del que salió milagrosamente indemne. Theodus cayó, muerto y vencido y la misma tierra lloró su pérdida. El árbol notó como todas las criaturas que vivían en su interior sollozaban de dolor. Quizás por esa razón la tierra misma dió una segunda oportunidad a Theodus, aunque no como él habría esperado.

Un trajín de personas y criaturas se adentraron y salieron del bosque con el paso de las eras, pero pocas atrajeron tanto su atención como la cruel Reina Urraca. El árbol supo que el paquete que tenía bajo los brazos contenía una pócima que cambiaría el destino de Calamburia.

Incluso cuando el árbol pensó que ya nada podía sorprenderlo, el mundo lo hizo. Una mañana se encontró con un niño llorando entre sus raíces. Trató como pudo de consolarlo con sus hojas y el vaivén de sus ramas, pero era imposible. Por suerte, dos amables molineros se lo llevaron para darle un feliz hogar.

Ninguna de esas cosas hizo que el árbol despertase de su vigilia somnolienta. Presenció todos esos sucesos como a través de una ventana, con el sopor de alguien que lucha por no dormirse. Sus pensamientos eran lentos como la melaza y su sentido del propósito se hallaba diluido en lustros de existencia. Pero un buen día.... abrió los ojos.

El gigantesco roble tembló y sus ramas vibraron con fuerza. Un ejército de ardillas y pequeños roedores bajaron a toda velocidad por su tronco. Docenas de pájaros echaron a volar con frenesí de su copa. Dos familias de conejos tuvieron que salir apresuradamente de entre sus antiguas raíces para buscarse otro hogar. El árbol empezó a encoger a una rapidez endiablada, como si estuviese siendo succionado por la tierra misma. Ya no había un árbol. En su lugar, un Alto Elfo parpadeaba lentamente mirando a su alrededor.

A su lado, un delicado sauce empezó a temblar y pasó por la misma transformación. Una Elfa Arcana miró a su alrededor con calma, a través de ojos centenarios que lo habían visto todo.

- Han sido muchos años, Níniel - saludó con tranquilidad etérea el Alto Elfo.

Su compañera no contestó y miró lentamente a su alrededor.

- Todo ha cambiado, Dandelion - dictaminó la Elfa -. Salvo nosotros.

- No fuimos creados para cambiar. Fuimos creados para perdurar para siempre.

- Te equivocas. Fuimos creados para guiar a la humanidad lejos de su extinción y nuestro premio y consuelo fue el de descansar para toda la eternidad. Pero nos lo han arrebatado - dijo Niniel con fría calma.

Dandellion respiró hondo cerrando los ojos. Los volvió a abrir sereno.

- El Titán sólo nos ha podido llamar de vuelta por una razón: la sangre Salvaje vuelve a estar descontrolada y amenaza con volver a hundir esta tierra en sangre y violencia.

La Elfa Arcana posó sus manos sobre un árbol y susurró unas palabras. Se volvió para mirar a su compañero.

- Nadie más ha despertado. Nuestros hermanos han quedado alterados por la violación de la magia de los zíngaros. Quizás están perdidos para siempre - dijo con amargura la Elfa.

- Tendremos que curar esta tierra nosotros mismos. Es nuestro destino. Trata de investigar en la savia de nuestros hermanos si hay alguna pista que pueda orientarnos.

La Elfa volvió a posar sus manos. Frunciendo la frente, empezó a murmurar por lo bajo.

- Hubo... un asesinato. El linaje peligroso de los Salvajes terminó de manera sangrienta. Pero...hubo un hermano en su forma arbórea que vió algo. Vió a una Sanadora con un niño en brazos llegar a una de las residencias de verano de la realeza. Ahí lo ha visto crecer de una manera rápida y antinatural. Es el Don del Titán. El linaje no ha terminado.

- Temo en lo que se han convertido los hombres en nuestra ausencia. Parecen haber llegado más lejos de lo que les hemos enseñado nunca, y sin una luz que les guiase, han caído en la violencia y la obsesión.

- El Titán nos dió el poder de guiarlos, Dandellion, pero también el de eliminarlos, por si

su creación se descontrolaba.

- Es difícil olvidarlo. Busquemos a ese niño; ojalá sea un parangón de justicia y bondad. Si no es así, me temo que tendremos que empezar a arrancar malas hierbas.

Níniel retiró la mano del árbol y miró con firmeza a su compañero.

- No tendré reparo alguno en hacerlo, Alto Elfo. No después de lo que he visto a lo largo de nuestros largos años y al ver lo que han sufrido nuestros compañeros. Cientos de miles de nuestros congéneres, condenados a un sueño del que quizás jamás puedan despertar. Alguien pagará por esto.

Ambos echaron a caminar por el bosque, con paso liviano y suave. Pero temed la tranquilidad de los Elfos, Calamburianos. Un árbol puede partir una piedra en pedazos si dispone del tiempo suficiente. Y los últimos Elfos tenían toda una eternidad por delante.

119 - 119 - EL NUEVO MUNDO

La tormenta zarandeaba el navío como un gigantesco niño enrabietado. Había tomado por sorpresa a la pequeña tripulación y ahora luchaban por sus vidas, tratando de aferrarse a cualquier superficie que no pudiese ser arrancada por el oleaje. Solo una figura se mantenía erguida entre aquel caos marítimo:

El Capitán.

Estoicamente plantado en la cubierta, parecía una poderosa roca, un pilar erguido orgulloso ante la ira desatada de los elementos.

- ¡Vamos, marineros de agua dulce! ¡Arriad las velas, o el viento las desgarrará! ¡Que alguien suba al palo mayor! ¡Señor Perkins! ¡Venga aquí! - ladró con fiereza Walter Kennedy, el capitán del barco.

Un marinero se acercó a él, aferrándose a cualquier obstáculo que se interponía en su camino para ganar en estabilidad.

- ¡Señor, ese no es mi nombre! Me llamo... - intentó gritar el marinero mientras su voz se perdía en la tormenta..

- ¡Lo que sea! ¡Alguien tiene que subir ahí arriba y arriar esas condenadas velas!

- Con el debido respeto, creo que nadie se va a atrever a subir ahí arriba con el tiempo que hace. Señor.

- ¿Cómo, Perkins? ¿Un motín en mi propio barco? ¿Lo voy a tener que pasar por la quilla? ¡Baje ya esas condenadas velas!

De lo alto de los mástiles sonó un estremecedor crujido y el palo mayor se partió en dos, lanzando una nube de cuerdas, maromas y fardos de vela sobre la cubierta. El capitán y el marinero fueron sepultados por una maraña de tela y desperdicios, de la que salió Walter rasgando y cortando con su espada como si estuviese poseído.

- ¡A las armas! ¡Nos atacan! ¡Cargad los cañones y las culebrinas! ¡Sangre y fuego! - gritaba mientras su sombrero chafado le tapaba la cara.

- Señor, ¿Cuenta esto como bajar las velas? - dijo el marinero, emergiendo de entre los restos, dando gracias al Titán por seguir vivo.

Walter miró a su alrededor, con sus ánimos desinflándose por momentos. Su padre siempre le dijo que la apariencia era lo más importante, y que no importaba la calidad de la tela: al final los incultos y patanes solo se fijaban en los bordados de la alfombra. Y eso intentaba hacer él, relucir como el más épico de los bordados, aunque cada vez se encontraba más mojado y dificultaba el asunto de parecer glorioso.

- Un día de estos, te pasaré por la quilla. ¡Te obligare a pasar por ese tablón a punta de espada!

- Señor, me da a mi que no sabe muy bien dónde está la quilla.

Y efectivamente, no tenía ningún tipo de idea de qué era la dichosa quilla. Ni dónde estaba el barlovento ni qué demonios eran los contretes. Cuando negociaba con marineros en el puerto, admirando embobado a los barcos y pidiendo que le dijese el nombre de cada elemento, nunca memorizaba los nombres. Eran palabrejas que sonaban a marineril, a aventuras y hombres y mujeres sin miedo a su destino.

- Perkins, yo no puedo saberlo todo. ¡O sino, estaría desafiando al propio Titán! ¿Y quieres que lo desafíe, Perkins?

- No me llamo Perkins, Señor.

- ¡Pues eso mismo! Voy a ver cómo nos saco de este desastre. ¡Yo nací en una tormenta, no temáis, grumetillos! Os guiaré hacia tierra firme.

Mientras el capitán sacaba un recargado catalejo, los marineros cercanos agitaron la cabeza con pesadumbre. Todos sabían que no era un lobo de mar, sólo se trataba de un burguesito vendedor de alfombras que había vendido todas sus pertenencias para comprarse un barco. Lo único que había evitado el motín y que lo pasasen por la verdadera quilla, es que Walter Kennedy parecía un hombre afortunado. Habían sobrevivido a tormentas, dejado atrás a navíos pirata, y todo gracias al optimismo suicida de su capitán. Su lógica desafiaba cualquier estrategia naval y permitía encontrar soluciones a problemas que parecían irresolubles. O quizás, simplemente, estaba loco de atar.

Por eso a nadie le extrañó cuando, agarrado a los restos del palo mayor, empezó a gritar como un descosido:

- ¡Tierra! ¡Tierra a la vista! ¡Tenemos a los Elementos de nuestro lado!

Era un don. Un don de la inconsciencia.

El timonel activó el motor de emergencia, un prototipo de los inventores que permitía al barco avanzar sin vela mediante tracción humana (esto es, con sudorosos marineros corriendo en una rueda en las profundidades del barco). Se fueron acercando hacia lo que efectivamente parecía una costa castigada por un implacable clima. Las olas, embravecidas, amenazaban con lanzar el barco contra la playa.

- ¡Señor, no puedo acercarme más!

- ¡Haremos el resto del trayecto remando! ¡Echad el ancla!

Mientras el gigantesco armatoste de hierro caía hacia las profundidades marinas, la tripulación se afanó en bajar los botes. Walter saltó gallardamente en uno de ellos mientras lo bajaban, pero el bote gritó de manera un tanto afeminada.

- ¡Por la espina del Leviathan, cuidado! ¿Es que un hombre no se puede echar una siesta tranquilo? - replicó una voz, escondida bajo los fardos del fondo del bote. Una cabeza malcarada se asomó de entre las telas, mirando a su alrededor dolorido.

- ¿James? ¿Pero por todas las ánimas del Inframundo, qué haces aquí?

- ¡Pues echarme una siestecita, capi! ¡Un hombre necesita descansar!

- ¿En medio del fin del mundo? ¿En medio de una tormenta de la que contarán leyendas?

- No se pase capi, que las he visto peores. Es que verás, a mi las tormentas me dan un sueñecito...

- James, estamos en una misión importantísima. ¡Si logramos descubrir que hay tierras más allá de Calamburia, la Reina Sancha nos financiará la armada mayor que ningún

mortal ha soñado crear!

- Bueno, visto la manera de la que nos despachó, dudo mucho que esté tan entusiasmada como nosotros.

- Lo estará cuando vea este descubrimiento. ¡Alzate del fondo de ese bote, hombre! ¡Y contempla...un nuevo continente!

James Buen Chico Fox se levantó del zarandeado bote, que iba remando de ola en ola hasta la costa. Sus ojos se agrandaron de la sorpresa al ver aquella ignota costa, con suculentos secretos, botines y nuevas tierras que descubrir.

- ¡Lo hemos logrado, capi! ¡Un nuevo mundo! Aunque es diferente a cómo la vi yo en su momento. Esta me resulta más familiar – dijo con aire pensativo.

- Es la familiaridad de lo desconocido, amigo mío. ¡El destino nos espera! – dijo mientras ponía un pie en la proa del bote. Una ola estuvo a punto de derribarlo, pero Fox lo agarró en el último momento y lo volvió a colocar en su sitio.

Dejaron los botes en la playa y se adentraron en la arboleda que había más allá de las lindes de la playa. Según exploraban el bosque, la tormenta empezó a amainar con sorprendente rapidez. El pequeño grupo de mojados marineros siguió adentrándose más y más en el bosque, hasta que parecieron cruzarlo y emergieron al otro lado. Campos de cultivo cuidadosamente vallados se extendían por un vasto valle, mientras el sol asomaba tímidamente por las nubes.

- ¡Una tierra fértil! ¡Domada por una misteriosa civilización! Debo decir James que algunas veces he dudado de ti. En mis momentos de mayor debilidad, he llegado a pensar que aquello que viste no fue una tierra exótica, sino delirios de marinero, como tu romance con una tritona. Pero ahora que veo esta tierra rica de promesas... - declamó el Capitán, visiblemente emocionado, al borde de las lágrimas de orgullo.

- Capi... - empezó a decir James tirándole de la manga.

- ...¡Siento que todo es posible! ¡Que todas las leyendas son ciertas! ¡Que el mundo entero está a nuestro alcance! Ah, sí mi padre pudiese verme ahora...

- ¡Capi! - interrumpió más insistente, tirando con fuerza de la manga.

- ¡No interrumpas mi discurso, hombre! ¿Por donde iba? ¡Ah, sí! ¡Si mi padre...!

- ¡Oiga usted! ¡Se puede saber que haceis pisandome la descendencia?

El Capitán se giró con un rictus en el rostro al reconocer el acento. Un hortelano muy enfadado se acercaba agitando una hoz en actitud violenta.

- ¿Se creen que puede ir por ahí estropeando el trabajo de la gente honrá?

- ¿Cómo? ¿Hay hortelanos en el Nuevo Mundo? ¡Menudo descubrimiento!

- ¿Qué Nuevo Mundo ni qué puñetas? Estas tierras pertenecen al condado de Sí A Huevo de Abajo. ¡Y si no sus vais ya, llamo a la guardia de los Von Vondra a que os den

una paliza!

- Le estaba intentando avisar, Capi. Que todo esto me sonaba un poco. La tormenta nos habrá desorientado un pelín.

Walter Kennedy vio con impotencia cómo sus marineros se daban la vuelta y volvían para el bosque, rezongando entre dientes. No solía dejarse vencer por el pesimismo, pero acababa de encajar un duro golpe.

- ¿Crees que lo lograremos, James? ¿Crees que un día descubriremos algo que haga historia? - dijo apesadumbrado, mientras seguía a sus hombres, hundiendo sus manos en los bolsillos de su chaqueta.

- Como que me llamo James Fox, Capi. El mundo está ahí fuera. ¡Yo lo ví, se lo juro! ¡Con estos ojos! Nosotros lo demostraremos. ¡Y las mozas alabarán nuestros nombres!

Walter se animó notablemente. Y resurgió el Capitán.

- ¡Sí! Es solo una cuestión de tiempo. ¡De tiempo, arrojo y valentía, James!

Y así fue como los futuros Colonos de Calamburia desandaron sus pasos y trataron de arreglar su barco lo mejor que podían para partir hacia nuevas aventuras.

120 - 120 - EL TIEMPO QUE FUE

En los albores del universo, antes de que el mundo fuese mundo y la existencia se

abriese paso por la creación, no había nada. Era una nada infinita, palpitante, hirviendo de posibilidades y de universos esbozados. La nada se extendía más allá de cualquier tipo de percepción, cruzando dimensiones, realidades y universos. La nada era todo, y a la vez, no era.

Y de repente, la nada dejó de ser nada. Y simplemente existió.

El pasado fue, y por su simple existencia, el universo y las infinitas dimensiones de realidades iniciaron su largo y eterno camino de la existencia. Al existir un pasado, al retirarse la nada y abandonar al universo lejos de su cálido abrazo, la realidad empezó a existir. El pasado obligó a la realidad a crear vida para poder alimentar su ávida necesidad de tener un origen, y así es como nació el universo: para saciar la sed de un mecanismo imparable.

Es en esta inexorable búsqueda de posibilidades que pudiesen crear un pasado en el que nació el presente. Al contrario que el pasado, el presente no era más que el aire que sostiene el colibrí o el cauce del río que contiene el agua. No tenía ninguna sed ni ninguna necesidad, su único cometido era sostener la existencia, darle un propósito y dejarla fluir hacia su curso natural, el pasado. Gracias al presente, la materia tomó forma, las fuerzas elementales surgieron con rabia primitiva a rellenar los confines del universo.

Y en este caldo de cultivo, en esta olla primigenia de vida y muerte, surgió el futuro. Futuro no tenía la avidez insaciable del pasado ni la neutralidad infinita del presente: el futuro era el caleidoscopio de posibilidades del mañana, la fuente de crecimiento, la búsqueda del propósito. Futuro le dio sentido a la existencia, le dio una razón. Y así es como Pasado, Presente y Futuro, fueron y el universo se creó.

Pero la existencia, en su aleatoriedad y su sinfín de posibilidades, dió a luz a una vida que sobrepasaba el entendimiento del tiempo: las criaturas humanoides. Dotadas de consciencia propia, habían heredado de alguna manera la capacidad de atesorar el pasado, vivir el presente y poder soñar con el futuro. Ninguna criatura viva alcanzaba semejante potencial, e hicieron algo que alteró para siempre el curso de la existencia: hizo que Pasado, Presente y Futuro cobrasen consciencia de sí mismos. Quizás un hecho esté ligado al otro, quizás las criaturas humanoides no son un capricho de la vida sino un remanente inconsciente del tiempo, nunca lo sabremos. Pero el mismísimo tiempo se hizo verbo y adoptó un nombre: Urd, Verdandi y Skuld.

Como entes incorpóreos, se dedicaron a estudiar esos extraños seres pensantes, que no sólo entendían el concepto del tiempo, sino que además lo medían, aprisionaban y explotaban para sus propios fines. Los tres vértices del tiempo bailaban entre la fascinación y la curiosidad etérea al ver como su infinitud cósmica podía verse capturada y disecada de una manera tan banal. Tal fue su fascinación que poco a poco, el ente incorpóreo conocido como tiempo se volvió carne, sufriendo la enfermedad de la humanidad: las emociones.

Adoptaron la forma de tres mujeres encapuchadas, para poder observar el mundo con discreción, pero sólo despertó el principio de un mito. El mito se convirtió en leyenda, y no hay nada como una historia fantástica para impulsar a miles de personas a través de las eras para lograr tener un encuentro con aquellas míticas criaturas conocidas como las Nornas.

Su localización no puede definirse con la simple tinta de un mapa ya que las Nornas, como el tiempo, nunca permanece en el mismo lugar. Su aparición suele ir ligada a la curiosidad y a las personas cuya línea temporal está llena de oportunos matices. De nada sirve suplicar su nombre o implorar piedad: las Nornas son impasibles e inmutables. Solo algo puede perturbar su etérea neutralidad: los diversos intentos de asesinato que han sufrido con el paso del tiempo. La naturaleza humana, esa misma fuente de luz y oportunidades aleatorias que las atrae es capaz de destruirlas. Pero solo su forma física, que vuelven a recuperar tarde o temprano. Su venganza es implacable y justa, como el paso del tiempo. Es por eso que nadie recuerda su rostro: es inmutable y cambiante.

Muchos han acabado topándose con las Nornas, aunque en realidad, son las Nornas las que se han topado con ellos.

Uno de aquellos elegidos fue el joven Illia, que recorría el bosque a la luz de una antorcha con paso firme, mirando a su alrededor impaciente. Pasó por un claro en el que se erigían tres altos dólmenes, tallados y colocados en ese lugar desde tiempos inmemoriales. El joven se detuvo para reorientarse y dió un paso atrás asustado al darse cuenta que las piedras se habían convertido en tres damas de blanco encapuchadas.

- Sois acaso... a las que llaman... ¿Las Nornas?

- Lo fuimos - dijo Urd.

- Lo somos - dijo Verdandi.

- Y siempre lo seremos - sentenció Skald.

- ¡Gracias al Titán! Me ha guiado hasta aquí el gran Archimago Theodus, el consejero real. Al parecer ha acudido a vosotras en el pasado, y esperaba que... - empezó a suplicar Illia.

- Recordamos al Archimago. Y recordamos la caída de su familia - dijo Urd.

- Y recordamos el precio que tuvo que pagar y que seguirá pagando para siempre - dijo Skald.

- ¿Quieres tú pagar el precio de conocer tu destino? - preguntó Verdandi.

- No puedo echarme atrás y estoy desesperado. No soy un guerrero, pero me están empujando a serlo. No le queda mucho tiempo al Rey Rodrigo I, y mi padre pronto ocupará su trono. Muy pocos aprueban esta sucesión y puede que estalle una guerra civil. Temo tener que luchar contra mi propia familia. Yo sólo deseo estar con mi amadísima Cassandra...

- ¿Deseas saber cuál es tu futuro, joven con la sangre de reyes? El simple hecho de saberlo podría cambiar la propia realidad - dijo Skald.

- '¡No me importa! Yo... no puedo dejar de tener terribles pesadillas en las que me alejo de Cassandra y caigo en un abismo sin fin. Ansío la paz y la tranquilidad.

- Has tenido una vida cómoda y tranquila, llena de lujos y caprichos. - recordó Urd.
- Estáis pisoteando las oportunidades que os brinda Rodrigo I con vuestra pasividad y acomodamiento - sentenció Verdandi.
- Y recogerás el fruto de lo sembrado muriendo por tus heridas después de la futura guerra que tanto temes - finalizó Skald sin ningún rastro de emoción.

El silencio recorrió el claro acompañado de una leve brisa. La antorcha chisporroteaba en la mano de Illia.

- ¿Cómo? ¿Me estáis diciendo que voy a morir por culpa de una estúpida guerra civil? ¿Lo sabía! ¿Sabía que un destino aciago me esperaba! ¿Hay alguna manera de impedir este trágico final? Oh, Cassandra...

- Hay una manera. Siempre la hay. Pero hay también un pago - dijo Urd.

- Los humanos nunca consideraréis el pago. Pero es elevado - recordó Velandris.

- La consecuencia de esta decisión te provocará una pérdida de memoria. Vivirás, pero no como te imaginas y sin recordar tu pasado.

- ¿Lo olvidaré todo? ¿Incluso mi amor por Cassandra? - preguntó relamiéndose los labios, sin creerse todavía que estaba negociando por su vida.

- Así es. Ella misma te salvará la vida, a un muy alto precio.

- ¿Morirá? – preguntó con voz temblorosa.

- No, no morirá. Pero anhelará la mortalidad, como una abeja anhela la miel.

- Nada podrá superar nuestro amor. Si mi decisión nos permite sobrevivir a ambos, todos precio me parece pequeño – dijo con fingida decisión, aunque la duda aleteaba a su alrededor. Lo cierto es que le aterrorizaba morir.

Las tres damas se cogieron por las manos y las alzaron hacia la pálida luna. Una a una, pronunciaron una terrible profecía.

- El pasado es inmutable, y a pesar de ello, un joven acomodado ha decidido luchar contra su destino. Pero el universo es y fue, por lo que no se puede huir del destino – dijo Urd.

- Pero sí que se puede elegir el camino que lleva hacia ese destino. Y el joven ha elegido el camino del sufrimiento y el olvido para esquivar el beso de la muerte – dijo Verdandi.

- Su amada compartirá la carga y pagará los intereses de esa decisión, mientras su amado sin recuerdos ayudará con sus propias manos a los inocentes – finalizó Skald.

- Lo que fue, será, y lo que ha sido, morirá – exclamaron las tres con un fogonazo de luz. Illia cerró los ojos con fuerza, y cuando logró abrirlos de nuevo, tres piedras silenciosas se erigían en el centro del claro.

Illia se arrebujo con fuerza en su capa, tiritando a pesar de que la temperatura era agradable. Sabía que su amada podría con todo, y no le importaba pasar su existencia ayudando a la gente con tal de evitar la muerte. Pero le inquietaba el hecho de que fuese Cassandra quien pagase los intereses de esta decisión.

Los mortales solían menospreciar el pago por conocer su porvenir. Pero todas y cada una de las veces, era mucho mayor que la primera opción que les tenía deparado el destino. Y ésta en concreto, marcaría el futuro de Calamburia y del propio Inframundo.

121 - 121 - EL LEGADO DE ÁMBAR

La Comarca de Ámbar se extiende durante kilómetros al norte de Calamburia, alrededor del Palacio de Ámbar. El nombre es un remanente de las antiguas dinastías de los reyes del pasado, de tiempos lejanos que ya sólo los Eruditos recuerdan.

Delimitada por al oeste por la Arboleda de Catch Un-Sum y por el este por la recién construida Puerta del Este, la comarca de Ámbar era una tierra fértil y pacífica, con pequeños poblados de hortelanos y humanos dedicados a la agricultura. Ya no quedaba ni rastro del saqueo de los corsarios durante su asedio y posterior retirada del Palacio.

En una pequeña villa, a medio día a caballo del Palacio, un conjunto de casitas rodeaban una gran mansión de verano, una de las múltiples residencias de la realeza. El ruido del choque de madera resonaba por el bosquecillo que se hallaba en las inmediaciones de la mansión. Bajo la mirada de adustos muñecos de trapo agarrados a palos y dianas para las pruebas de tiro al arco, un joven estaba recibiendo una lección

por parte de su maestro. O más bien, una paliza.

- Demasiado lento. Debes predecir los movimientos de tu oponente - explicó con firmeza el Capitán Landon, mientras movía una vara de madera como si fuese una serpiente.

Frente a él, un joven adolescente bastante corpulento lo miraba con las cejas fruncidas en una mueca de profunda concentración. El sudor corría por su cara profusamente, aunque su maestro parecía estar fresco y liviano como una rosa.

- Estoy. Concentrado. Landon - dijo mirando fijamente la punta del palo, hablando lento por el esfuerzo de la concentración.

- ¿Ah sí? ¿Vas a parar este golpe entonces? - la vara de madera se lanzó hacia adelante y mordió los brazos desnudos del chico, provocando un gemido de dolor -. Ya me parecía a mi.

Furioso, el joven cargó hacia adelante, agitando su vara con un frenesí de movimientos descontrolados. Lando los paró despreocupadamente todos, aprovechando para azotar dolorosamente el trasero de su pupilo con un simple paso lateral. El chico aulló de dolor y cayó al suelo, donde se quedó sentado enfurruñado.

- Levántate, chico - dijo su maestro, agitando la vara.

- No quiero. Pelear es estúpido - dijo mientras fijaba la mirada en una mariposa que

revoloteaba cerca.

- ¿Es estúpido saber defenderse? ¿Acaso es estúpido tener el poder de proteger tu vida y lo que más aprecias? - Landon McQuaid miró a su pupilo y se impacientó por su plácido carácter. Si las buenas maneras no iban a servir, era hora de pasar a métodos más expeditivos -. Aunque no me extraña que no quieras intentarlo. No quieres avergonzar a tu madre.

El joven, sentado en el suelo, se tensó visiblemente, apretando los puños hasta hacer crujir los nudillos.

- A mi madre no le importa cómo lo haga con la espada.

- Sin duda. Quizás, si fueses diestro con la espada, le importaría - dijo con deliberada sorna Landon.

- ¡ Landon! Déjame en paz.

- Si tanto te molesta, hazme callar, chico - le desafió el viejo capitán, no muy satisfecho con su nueva táctica, pero dispuesto a todo para despertar el potencial del joven.

- ¡No voy a pelear! ¡No te voy a dar el gusto! - lo miró furioso el joven, agazapado y tenso, listo para saltar.

- Ya me dijo tu abuela que no lo harías. No tienes madera de rey, Sancho I - escupió Landon, poniéndose en guardia.

Con un grito de frustración, Sancho I se incorporó y asiendo la vara a dos manos como si fuese una porra, empezó a atacar a su maestro. Landon volvió a parar todos los golpes, pero tuvo que usar más fuerza que antes. Su alumno no tenía técnica ninguna, pero había algo encendido en sus ojos que lo hacía diferente. Por supuesto, el antiguo capitán había visto antes esa peligrosa luz, una furia berserk que podía tener serias consecuencias y que, extrañamente, sólo había visto al luchar contra salvajes. Pero no pudo seguir analizando tan atípico suceso, porque su pupilo desató una lluvia de porrazos que tuvo que parar como podía.

Sancho parecía imparable y rugía a cada golpe, con sus gritos resonando por el patio. La vara empezó a astillarse por las arremetidas y Landon juraría que una luz emanaba de su pecho, aunque eso era imposible. Un golpe hizo que su vara se partiese en dos y se tuviese que proteger con un patético pedazo de madera. A este paso, iba a superar todas sus defensas, pero tenía miedo de herirlo. Estaba en una situación difícil.

- Pero bueno, ¿Qué estáis haciendo? ¡Sancho, para, porfavor! - dijo una delicada voz.

Sancho se quedó inmóvil a medio golpe, resoplando como un oso. Muy lentamente giró la cabeza con una mirada asesina, pero al ver a la recién llegada, el brillo desapareció y fue reemplazado por su mirada inocente de siempre.

Niobe Klausen dejó su cesta en el suelo para recibir el abrazo del chico, que prácticamente la levantó del suelo.

- ¿Qué ha pasado? ¿Porque estabas peleando como un animal? - preguntó suavemente

la sanadora.

- Es Landon. Ha dicho cosas feas sobre mamá. ¿Hoy también traes una tarta de manzana? - dijo Sancho I, mirando ávidamente la cesta del suelo.

- Hoy es de moras, pequeño. Es toda tuya - dijo risueña Níobe, pero mirando de reojo al espadachín que se sacudía el polvo de la ropa.

El chico dio un gritito de alegría y cogió la cesta, retirando con reverencia el paño que la tapaba y sacando con adoración la elaborada tarta casera. La sanadora aprovechó la distracción para acercarse a Landon.

- Eres demasiado duro con el chico. Es mucho más joven de lo que crees.

- ¡Pues no lo parece! Tiene la fuerza de un gigante pero el carácter de una oveja. Sé que Sancha acudió a mi con gran secretísimo, pero no creo que haya nada que pueda hacerse: los entrenamientos convencionales no funcionan con este chaval.

- Es un chico dulce. Hay que enseñarle de otra manera, nada más.

- Níobe, he entrenado a cientos de muchachos y todos han acabado formando ante mí tiesos como una estaca, coordinados como cualquier engranaje de los Inventores. Este chico es diferente, es casi como... si no fuese lo que parece - dijo con una mirada inquisitiva, como un espadachín que prueba las defensas de su enemigo.

- Es exactamente lo que parece: un adolescente inocente que está creciendo lejos de su madre - explicó con paciencia Níobe, cuya defensa era impenetrable.

- Hay cosas que no cuadran, Níobe. La rabia de sus gestos cuando huele el combate. Su anormal crecimiento. No me mires así, hasta un hortelano podría detectar que el chico está creciendo a toda velocidad. Por no hablar de los rumores de que la Reina Urraca es estéril - dijo lanzando una estocada argumental a la sanadora.

Frunciendo el ceño, ella encajó el golpe, y bajando la voz, susurró:

- Créeme, Landon, hay preguntas que merecen no ser contestadas. Te doy mi palabra que este es un buen chico. Yo misma lo alejé del Palacio por orden de la Reina Urraca para que creciese lejos de la malvada influencia de la corte. Aunque el mundo entero se haya olvidado de él, sólo nos tiene a tí y a mí y a un puñado de sirvientes. Harías bien en quedarte satisfecho con ello y dejar de hacerte preguntas peligrosas.

Landon la miró fijamente sopesando las posibles respuestas y contraataques.

- Pensé que los Sanadores no tomabais partido por nadie, que sólo curabais a los necesitados - tanteó, aunque sabía que esa batalla en concreto estaba perdida.

- Yo estoy ayudando al necesitado, dentro de mis posibilidades. Deberías centrarte y hacer lo mismo, en vez de buscar satisfacer tu curiosidad a cualquier precio - sentenció dando la conversación por terminada, volviendo con el chico, que ya había engullido media tarta.

Landon llevaba años evitando problemas. Había sobrevivido a diferentes reinados y a

innumerables escaramuzas, con una mezcla de habilidad, ingenio y una pizca de intuición. De nuevo, sus tripas le decían que dejase estar todo este asunto y que se limitase a impartir las clases y no encariñarse por el chaval. Pero lo cierto es que le intrigaba toda ese aura de misterio, y no era un hombre que rechazaba un reto de buenas a primeras. Haciendo caso omiso a su instinto, se juró que descubriría la verdad escondida tras la cara de inocencia del chico. Costase lo que costase.

Que gran error.

122 - 122 - LAS JOYAS DE LA REINA URRACA

Omero se arrastraba por el barro con la alegría similar de un retozante puerco. A sus lados, cansados contrincantes renqueaban por el suelo, maldiciendo asqueados por el pegajoso y pestilente barro y tratando de seguirle el ritmo. ¡Pobres ilusos! ¡Se quejaban! El barro solo era barro: se secaba y se caía. Le habría gustado verles arrastrarse por las cloacas de Instántalor, huyendo de la guardia de la ciudad y tratando de pasar desapercibido entre montones de basura.

El antiguo pilluelo callejero se incorporó y siguió corriendo por el recorrido de la prueba. La siguiente parte era escalar una pared con una soga. Mientras trepaba como un mono por aquella cuerda, recordaba la redada del mercado y cómo había trepado por aquella sábana tendida, rezando con que aguantara su peso y no lo precipitase a un arresto seguro. Coronó la pared y se deslizó del otro lado enrollando un cacho de tela alrededor de su mano para que la soga no se la quemase. “Echo de menos mis guantes de cuero. Todo es más fácil con mis guantes de cuero.” Era uno de los pocos recuerdos que tenía de su padre, un herrero taciturno que siempre juraba que un par de guantes podían

salvarle la vida a un hombre. No le salvaron cuando aplastó por error uno de sus dedos pulgares, haciéndole perder maestría. Acabó cayendo en una espiral de borrachera y su cadáver fue encontrado en un charco de la ciudad, apestando a alcohol. Pero aún así, Omero se quedó con la copla de los guantes; había consejos peores.

Terminó sin problemas el recorrido, frente a un grupo de nobles que aplaudieron con comedido entusiasmo. Mientras bebía de una bota rellena de agua, observó divertido como iban llegando el resto de contrincantes, resoplando con la lengua fuera. No podía dejar de maravillarse: ¡Agua fresca que no procedía del cuenco para las lluvias que depositaban en el tejado! Hoy era un gran día. Se preguntó sin embargo cómo le estaría yendo a Finin.

Lo cierto es que ese día, Finin estaba disfrutando de lo lindo. ¡Había desayunado! ¡Comida de verdad! Huevos fritos y unas patatas preparadas por un hortelano cocinero. La última vez que comió comida que le prepararon fue cuando trabajaba de aprendiz de panadero. Esa mañana había desayunado pan y queso y tuvo que salir corriendo por la ventana cuando unos matones a sueldo vinieron de parte de unos acreedores a cobrarse una deuda. Lo último que vio mientras apuraba el mendrugo de pan fue el humo saliendo por las ventanas.

Frente a él, dentro del círculo de combate, se hallaba un hombre que probablemente había desayunado más de lo que debería.

Era grande y su estómago fofo colgaba por encima de su cinturón. Trató de agarrar a su escurridizo enemigo varias veces, pero era demasiado ágil. Finin se preguntó distraídamente cómo sería eso de tener grasa de sobra en el cuerpo. ¿Sentiría menos el frío? ¿Flotaría mejor cuando nadase en las cloacas de la ciudad? Seguro que tenía que tener algún tipo de utilidad.

Con un distraído pisotón, estampó el talón de su bota en los dedos del pie del otro participante. Aullando de dolor, se sujetó el pie mientras daba patéticos saltitos. Se recuperó pronto y agarró a Finin por el brazo. Lo habían agarrado cientos de veces, al pillarle robando frutas del mercadillo. Y de todas ellas se había zafado de la misma manera: plantando el codo en el tendón del brazo del contrincante, provocando un nuevo estallido de dolor. Aprovechando el desequilibrio, pateó con fuerza las espinillas de su enemigo, una técnica que aprendió de un pilluelo de ascendencia medio salvaje que peleaba como una auténtica fiera. El grandullón se derrumbó gimiendo de dolor con su cabeza fuera del círculo, provocando que el juez pitase y diese fin al combate. Los nobles sentados en semicírculo alrededor aplaudieron confusamente, sin duda sorprendidos por presenciar un combate tan atípico.

Sancha veía de lejos la prueba, sentada en el palanquín de la Reina Urraca.

– Resulta que tus caprichos tienen habilidades reseñables. Quién lo iba a decir, hija mía
– dijo con sorna Sancha III.

– Madre, no es un capricho. Necesito hombres leales y capaces que puedan defender mis espaldas en estos tiempos confusos. Conozco a esos dos hombres, sé que harán bien su trabajo – repuso con firmeza la Reina Urraca.

- ¿Sí? ¿Los has elegido tan bien como tu anterior portero, que se enamoró de una Aisea y ahora vaga como un alma en pena por el Inframundo? ¿O quizás te refieres al otro, al Zíngaro, que me ha dado cientos de quebraderos de cabeza ya que dispone de una habilidad telepática gracias a tu dichosa puerta? - dijo con frialdad Sancha, clavando a su hija en el asiento con los ojos como si se tratasen de cuchillos punzantes -. ¿Vas a volver a crear seres cuasi inmortales que dediquen su existencia a provocarme dolores de cabeza, Urraca?

- Ha habido... imprevistos. Pero no volverá a pasar, madre - dijo Urraca rechinando los dientes. Odiaba el fracaso, y odiaba que su madre se lo recordase.

- Espero que no vuelva a haberlos. He consentido que les llameses a través de los anillos que les regalaste en secreto para poder observarlos mejor de cerca. No pongas esa cara, sé perfectamente cómo les has contactado. Pero les he hecho pasar por todas esas pruebas para que quede algo muy claro: Aquí mando yo - sentenció Sancha, mascando las palabras con deliberada lentitud -. No vuelvas a hacer nada a mis espaldas, ni vuelvas a hacer truquitos de manos con anillos ni nada similar. Si la familia no se mantiene firme y unida, nos hundiremos.

Urraca agachó la cabeza contrita. Había perdido esa batalla, pero eso ya lo sabía desde hace muchos años.

- Sí, madre - respondió dócil y derrotada.

- Muy bien. Ahora vete a jugar con tus soldaditos y pásatelo bien - dijo Sancha III despachándola con un gesto de la mano y volviendo al Palacio.

Urraca suspiró, cuadró los hombros y compuso su cara de Reina Regente. Se dirigió hacia un pequeño estrado, donde esperaban los dos pilluelos y un reducido público de cortesanos y vasallos.

- Omero, Finin; habéis superado con éxito las pruebas que la Corona os ha impuesto. Os habéis enfrentado a la élite que la Guardia de la Reina puede ofrecer, y habéis salido victoriosos. Acercaos, pues, y abrazad vuestro destino.

Los dos pilluelos se pusieron muy serios y dieron un paso al frente, nerviosos. No les gustaba estar a la vista de tanta gente, al descubierto. Preferían los callejones y la sombra de las esquinas. Pero por la Reina Urraca, harían lo que fuera.

- Para sellar el juramento, sólo tenéis que poner en contacto vuestros anillos con la Puerta del Este y pronunciar las siguientes palabras "Fuerza antes que debilidad, vigilia antes que fracaso, Corona antes que vida".

Ambos miraron a la enorme puerta construida aparentemente en medio de la nada. Medía decenas de metros y su sombra marcaba el paso del tiempo, inalterable y eterno.

- Es una pedazo de puerta, mi Reina - dijo Finin, preguntándose en secreto por qué no se podía rodear simplemente.

- ¡Y un honor! - se apresuró a decir Omero, dándole un codazo a su compañero.

- Iréis descubriendo poco a poco las propiedades mágicas de la Puerta. No todo es lo que parece. Y por lo que me han comentado los Eruditos de Skuchaín, esta Puerta podría tener propiedades ligeramente diferentes a la anterior. Informadme de cualquier cosa que descubráis.

- ¡Ojalá estuviese aquí Julia para vernos! De harapientos pilluelos de las calles a Porteros de su Honorable Majestad la Reina Urraca - dijo Finin con todo recargado mirando a Omero.

- Se habría reído de nosotros, diciendo que las puertas están para abrirlas, no vigilarlas - dijo Omero mirando de reojo a su reina.

Urraca recordó tiempos pasados. Tiempos felices, tiempos que su madre no podía mancillar. Era bueno recordarlos de vez en cuando: el camino que había elegido era cada vez más y más abrupto y cualquier bálsamo era poco para el pozo profundo de su alma. Volvió a guardar esos recuerdos en un espacio oculto y atesorado dentro de su ser y volvió a convertirse en la dictadora implacable que siempre había sido.

- Seguro que esa tal Julia se sentiría orgullosa. Ya no seréis mendigos y ladrones: yo os nombro, a partir de hoy, mis paladines, mis caballeros, Los Porteros de Calamburia. Sellad el pacto con vuestro juramento.

Serios de nuevo, caminaron hacia la puerta, cuya gigantesca sombra parecía engullirlos en la oscuridad. Se acercaron a la fría piedra del marco, labrado con diferentes escenas claves dentro de la historia de Calamburia. Ambos pilluelos se miraron fijamente, aunque habían tomado la decisión hace mucho tiempo: cualquier cosa era mejor que robar en las calles. Con firmeza, apoyaron los anillos contra la estructura y

pronunciaron el juramento. Una luz verde emanó de la puerta, palpitó como un corazón y desapareció de golpe.

- ¡Vaya! ¡Me esperaba algo más espectacular! - dijo Finin

- ¿Te pensabas que tu fealdad se iba a solucionar pronunciando un juramento? - le pinchó Omero.

Se celebró una modesta fiesta de celebración, en la que los nuevos Porteros comieron de todas las viandas posibles como si lo fuesen a prohibir. Incluso se arriesgaron a invitar a bailar a la Reina, que para sorpresa de todos, aceptó con dignidad. Con la puesta de sol, la comitiva real se retiró por el camino, dejando solos a ambos Porteros frente al gigantesco portalón.

- Bueno. Pues ya está. Tenemos trabajo - dijo Omero, colocándose bien el uniforme y sujetando su bastón de combate.

- No voy a echar de menos correr por mi vida. Esto es bastante similar a pasar horas en la plaza esperando a que alguien se le caiga una moneda - contesto Finin, admirando la puesta de sol.

- ¡Já! Tu no vigilabas nada. Te quedabas dormitando mientras yo me mantenía al acecho, como un ágil halcón.

- ¡El halcón soy yo! Tú eres más bien paloma.

- ¿Paloma? ¡Y tú rata callejera!

- ¡Duende!

- ¡Salvaje!

Y mientras el sol se ponía, siguieron discutiendo. Era su pasatiempo favorito, intercambiar pullas y chanzas hasta quedarse dormidos. Pero ahora, tenían toda una existencia por delante para perfeccionarlo.

123 - 123 - LA JUSTICIA DEL TITÁN

- El Titán es benevolente, Maese Ravaan. Su luz es la que nos da vida y nos acompaña a lo largo de todo nuestro desarrollo espiritual. El cayó del cielo por nosotros. Conoce la verdad que anida en nuestros corazones y es generoso con los arrepentidos.

La voz suave y monocorde contrastaba vívidamente con la sala de torturas en la que un temeroso hombrecillo se hallaba sujeto con grilletes contra una de las paredes. Diferentes braseros titilaban siniestramente, dispersados por la habitación, con hierros de aspecto peligroso calentándose al rojo vivo. En una mesa cercana, diversos objetos afilados con formas poco agradables esperaban pacientemente a ser usados. Y en medio de la habitación, dos figuras sentadas en sillas miraban fijamente al pobre diablo engrilletado.

- Tengo reuniones importantes, Maese Ravaan. Asuntos importantes que atender y creo que usted desea fervorosamente colaborar. Por lo tanto, y por la gracia del Titán, hable - dijo Inocencio I, El Supremo Benvolente de la Iglesia del Titán. Su porte regio y

su sonrisa agradable parecían fuera de lugar.

El prisionero miró nerviosamente los grilletes y se relamió los labios sopesando mucho sus palabras.

- Ante todo, su señoría, quiero aclarar que esto es un profundo malentendido. No sé a qué tipo de acusaciones quiere que responda, pero soy un simple mercader, un ciudadano ejemplar que jamás se ha implicado en nada extraño - dijo con voz zalamera.

- ¿Insinúa acaso Maese Ravaan que el Titán se equivoca? ¿Que el Titán es un ser falible? - preguntó, rápida como un látigo Juana, la Señora de Toda la Verdad. Su figura parecía pequeña al lado de Inocencio, pero su cara era una máscara pétrea sin emociones que podía infundir un miedo casi primitivo en los corazones de los débiles.

- ¡No no, por favor! Soy un gran fervoroso del Titán. Mantuve mi fe incluso cuando el Rey Rodrigo VI persiguió a los capellanes durante su etapa oscura.

Inocencio I se levantó, como si fuese a dar un sermón ante sus fieles. Pero esta vez, su público era más bien reducido.

- Ah, sí. Los Años de la Locura. Una época triste e innecesaria, un duro capítulo en la historia de la Fé del Titán. El Rey Comosu, cazándonos como a perros por la locura de su sangre. A pesar de llevar la marca del Titán, no fue digno de ella, se convirtió en un hereje. No pudo soportar el peso de ser un elegido.

- A mis oídos impuros llegó el rumor de que se trataba de una venganza por los métodos poco ortodoxos que habían usado ciertos capellanes con él para así poder despertar el poder latente de su interior. Dicen las malas lenguas que sus métodos de aprendizaje fueron casi similares a la tortura - inquirió Ravaan. A pesar de estar en una situación peligrosa, el mercader no podía dejar de lado su naturaleza avariciosa. Cualquier ocasión era buena para conseguir sonsacar valiosa información.

- A veces el Titán debe mostrar firmeza ante sus fieles. Forjar al débil para convertirlo en héroe. Moldear almas para que cumplan su destino. Nosotros solo somos su mano ejecutora. Ahora volvemos a estar en el lugar que nos corresponde, junto a la Corona, colaborando para hacer de Calamburia un lugar mejor y brillante. Esa época oscura ha terminado, aunque conservamos cicatrices de lo sucedido.

Inocencio se remangó el brazo y dejó a la vista unas marcas de feo aspecto que recorrían la piel en un entramado de dolor.

- Yo mismo fui capturado y torturado por los soldados de Rodrigo VI. Esos idiotas trataron de romper mi espíritu, pero mi fe era inquebrantable. No puedo mostrarle las marcas de Juana por cuestión de honor y pudor, pero ella también sufrió su calvario. Pero nos volvió fuertes. Resistentes. Como el acero templado, como una fuerza inamovible de la naturaleza. Ante la tortura, la verdad de cada persona sale a la luz.

La visión de las cicatrices empezó a ponerse nervioso al mercader. Entendía que toda la sala era un farol para ponerle nervioso, pero a pesar de ello, lo estaban consiguiendo.

- Es terrible lo que los hombres pueden hacer siguiendo órdenes. Pero señoría, le juro

que no entiendo porque... - empezó a preguntar lastimeramente, antes de ser interrumpido.

- El título de “La Señora de Toda la Verdad” no es un título baladí. Yo soy la boca del Titán, pero ella es los dientes. Yo debo ser benevolente y sabio con todos nuestros fieles, como un dios protector y bondadoso. Pero todo ser supremo tiene que castigar para poder educar a sus fieles. Todo amo tiene que poder morder para dar una lección. Juana, por favor.

Juana inclinó levemente la cabeza y se dirigió hacia la mesa. Empezó a inspeccionar martillos de diferentes tamaños.

- Verá Maese Ravaan, personas piadosas y temerosas del Titán han afirmado que últimamente usted está haciendo numerosos y lucrativos tratos con los bárbaros Nómadas del norte. Se le ha visto reunirse con Arishai, el Escorpión de Basalto y ha recibido en su nueva casa solariega a miembros del clan de la Luna Roja. No solo eso, sino que además, parece que está creando una especie de... liga de mercaderes, que confraternizan muy alegremente con esta nueva salida de negocio.

Mientras Inocencio hablaba, Juana empezó a acercarse con semblante inexpresivo al prisionero, sujetando un pesado mazo entre sus manos.

- Como sabrá, la Reina Sancha ha dictaminado un máximo de intercambios comerciales con los nómadas. No queremos que esos herejes, esos enemigos de la fé del Titán, aumenten su poder económico y militar. Y después del intento de asesinato por parte del antiguo Gremio de Artesanos y Hábiles Constructores, las ligas y reuniones extraoficiales no se ven con buenos ojos. ¿Se declara usted culpable, Maese Ravaan?

¿Admite haber intentado engañar al Titán, incluso cuando éste le baña y protege con su todopoderosa luz?

- ¡No! ¡Claro que no! ¡Nunca he superado los máximos! Tengo muy claros los aranceles de la Reina Sancha, y aunque mucho más duros y estrictos que los anteriores reinados, soy un ciudadano ejemplar! - gritó nervioso el mercader, viendo como se acercaba Juana con el mazo.

Inocencio movió la cabeza con pesadumbre y alzó levemente una mano. Juana se acercó a su víctima, y con movimientos mecánicos, sujetó un brazo contra la pared. Con un leve gruñido, estampó el mazo contra la mano provocando un horrible crujido, seguido de un alarido de dolor. Juana se desplazó hasta el otro brazo, repitiendo la operación, convirtiendo la otra mano en una papilla sanguinolenta.

Cuando el mercader recobró la consciencia tras su desmayo, notó el palpitante dolor de sus extremidades que amenazaba con derrumbarlo de nuevo. Medio loco por los pinchazos agónicos, susurró entre sollozos:

- De acuerdo. Es cierto. ¡Es cierto! Eran acuerdos muy jugosos, con grandes beneficios. Los negocios no van bien con los aranceles de la Reina, y los nómadas se mostraban muy generosos. Jamás lo hice para perturbar la Paz de la Reina Sancha, solo por avaricia, lo juro por el Titán.

- Mala elección - dijo el Padre Supremo mirándole fríamente, sin rastro de bondad.

- ¿Cómo? - dijo el mercader, tratando de aclarar sus confusos pensamientos.

- Ha jurado por el Titán. Usted, un hereje que adora a los elementos. Un pagano que sigue profesando su fe a fuerzas primigenias y pecaminosas - escupió con desprecio.

- ¿Qué? ¡Un momento, yo jamás he hecho eso! Ya nadie adora a los elementos, es un culto prácticamente olvidado. ¡Ya le he dicho que confesaba los tratos comerciales! - dijo desesperado Ravaan, no entendía nada de lo que estaba pasando. Los tratos con los nómadas...en fin, no le quedaba otra que confesar. Pero ¿Adorar a los elementos? ¿En qué cabeza cabía?

- Sí. Es triste que en estos tiempos de paz vuelvan a aparecer cultos primitivos y carentes de razón, pero cuando no hay conflictos, las malas hierbas prosperan. Es mejor que confiese ahora, o será peor, Maese Ravaan - dijo Inocencio mirándole fijamente.

- ¡Pero qué le digo que yo no he adorado nunca a los elementos! ¡Confieso los pactos con los nómadas! ¡Lo confieso todo, salvo esa absurda herejía! - gritó, histérico, al ver que la Señora de Toda la Verdad se acercaba a él con un hierro al rojo vivo - ¡No! ¡Tenéis que creerme! ¡No!

Los alaridos de dolor rebotaron por las paredes de la habitación durante horas y el olor a carne quemada se intensificó hasta niveles vomitivos. Al fin, los altos mandatarios de la Fé del Titán abandonaron la recóndita sala con una confesión firmada por el Maese Ravaan (y un poco de ayuda de Juana, el pobre tenía dificultades para sujetar la pluma) en la que confesaba haber hecho tratos con los nómadas y además, pertenecer a la impía secta de Adoradores de los Elementos. También quiso confesar absolutamente

todo pecado y herejía posible, incluso algunos aún no descubiertos, pero no cabían todos en el pergamino de la confesión.

Mientras caminaban por los lóbregos pasillos del Monasterio Cóncavo, Juana decidió compartir sus pensamientos.

- A veces, que el Titán me perdone, dudo de la veracidad de nuestras confesiones, Padre Supremo - dijo Juana, con semblante inexpresivo.

- Es normal, hija mía. Hay que tener un alma fuerte y misericordiosa para poder extraer la verdad a las ovejas perdidas del rebaño. En mis tiempos, fui confesor de reyes y príncipes y todos escondían una mancha de maldad bajo sus lustrosas apariencias. Yo mismo fui expuesto a innumerables torturas, pero nunca sonsacaron de mí nada más que mi fé, pura y devota - dijo tranquilamente Inocencio, acariciando distraído sus brazos -. Si al final Maese Ravaan confesó ser un hereje, es que en el fondo de su corazón, lo era. No importa las torturas.

- Entiendo. El Titán a veces es misterioso, pero justo - dijo asintiendo lentamente Juana.

- Nunca más lo vuelvas a dudar, hija mía. Nunca.

124 - 124 - UN MATRIMONIO PERFECTO

La Comarca de Azarcón es el la utopía del campo hecha realidad: los llanuras fértiles

que relucen con gran verdor, las cercas bien afianzadas delimitan los campos con meticulosidad y los senderos recorren los bosques con civilizada simetría. Todo es bucólico, pacífico y campestre hasta un punto que muchos ciudadanos de Instántalor prefieren rechazar las comodidades que les proporciona la ciudad para ser saludados por el suave trinar de los pájaros.

Todo mantiene una apariencia de paz y armonía, incluso en los lejanos molinos de Bénedi Turuncu, hermana de la famosa Ébedi, la dueña de la Taberna Dos Jarras. Se dice que ambas hermanas tienen el monopolio de la cerveza: una recoge la materia prima y la otra la macera y la vende para gozo de todos sus clientes.

Mas hay un secreto oscuro que permite el florecimiento del negocio de Bénedi. Y es que hay un constante ajetreo alrededor de los molinos, lejos de las miradas de los viajeros y curiosos.

Don Juancho entró en la gran cocina por la puerta trasera, andando trabajosamente, con el saco auestas.

- ¡Buenos días, luz de mi vida! - dijo el molinero con una radiante sonrisa.

- ¡Ay cariño, qué alegría verte por fin! ¿Encontraste pajarillos heridos a los que ayudar?

- dijo ansiosa la mujer.

- ¡Así es, amor mío! Solo esperan tus cariñosos cuidados - contestó sujetando el saco por el las costuras y agitándolo como si fuese una vulgar alfombra. De su interior

salieron rodando media docena de niños y niñas, tosiendo y quejándose. Estaban cubiertos de mugre y miraban a su alrededor confusos, hechos una maraña de bracitos y piernas unos sobre otros.

- ¡Ay! ¡Pobres! ¡Qué sucios están! - dijo Bénedi, tratando de limpiar el polvo de sus caritas con un pañuelo.

- Trabajaban para una panda de pícaros, fingiendo enfermedades y aprovechando la pena que provocaban para cortar las bolsas de sus buenos samaritanos. Aquí descubrirán lo que es el trabajo honrado - dijo Juancho, poniendo sus brazo en jarras, sonriente.

Los niños empezaron a levantarse trabajosamente, mirando a su alrededor con una mezcla de curiosidad y aprensión.

- ¿Dónde estamos? - preguntó una niña, experta en poner ojos de cordero, enormes y lentamente parpadeantes.

Tenía poco efecto en los molineros.

- En un sitio donde podrás comer y dormir calentita y recibir una educación a través del trabajo y el esfuerzo - dijo Bénedi mientras les quitaba a algunos de ellos los harapos que resultaban insalvables -. Ahora os daréis un buen baño para quitaros los piojos y os enseñaremos donde dormireis.

- ¡Yo no quiero bañarme! Quiero volver a Instántalor, me esperan mis amigos - dijo un chico con mirada furiosa.

- Aquí estás a salvo, pequeño - dijo Sancho, colocándose en el quicio de la puerta, impidiendo el paso.

- ¡Me da igual! ¡Quiero irme!

Bénedi se arrodilló a su altura y le miró fijamente con una sonrisa bondadosa.

- Verás, pequeño. Aquí vas a encontrar una gran familia donde ser feliz y tener un montón de amigos. Sé que no has tenido padres que te han querido, y nunca has recibido castigo alguno, pero si hace falta, tendremos que hacerlo nosotros. Siempre castigamos con muchísimo amor porque solo queremos lo mejor para vosotros - dijo con una maternal sonrisa, pero con una mirada fría -. Así que yo que tú rebajaría esos humos si no quieres pasar una temporada en el pozo, jovencito.

El niño, acostumbrado a moverse por instinto por las calles de Instántalor, detectó el peligro en la voz de la amable señora y en la posición tensa de su secuestrador. Se rindió y bajo la mirada, evitando el contacto.

- ¡Fantástico! Me alegro que haya quedado claro. Mi encantadora hija os guiará a la parte trasera, donde disponéis de una fuente con palanca para asearos. ¡Aseguraos de frotar bien, pequeñuelos! - dijo risueño Don Juancho -. ¡Nakali! Ven y ayuda a los recién llegados a asearse.

Una niña con trenzas bajó las escaleras a saltitos. Miró de reojo a los niños y disimuló lo

mejor que pudo su pena.

- ¡Seguidme! Hay un montón de cosas chulis que tengo que enseñaros - dijo mientras les sacaba por la puerta delantera de la cocina, alejándolos lo antes posible de sus captores.

La pareja de molineros se quedaron solos, mientras Juancho recogía el saco y lo doblaba meticulosamente. Bénedi miró el saco con una leve tristeza.

- Ay, nuestro pequeño maguito. Ese saco sin aparente fin fue su mayor obra, y el mejor regalo para todos estos niños. ¡Ojalá respondiese a alguna de nuestras cartas! - dijo con fingido pesar la molinera. En realidad no le importaba tanto, pero le molestaba que no contestase. ¡Con el tiempo que pasaba escribiéndolas!

- A veces, ser buenos padres es hacer cosas sin esperar nada a cambio - dijo con fingida bondad Juancho. Tiraba todas las cartas a una poza cercana en vez de llevarlas a la capital. ¿Para qué molestarse con el chico? Ya no era útil y mejor no atraer la atención al molino.

- ¡Bueno querido! Quiero que sepas que está todo listo para esta tarde. Los niños se han puesto su ropa buena, les he servido gachas y están jugando tranquilamente en el patio trasero. ¡Vamos a causar una fantástica impresión! - gachas y sobras irreconocibles y quizás un poco pasadas. Tampoco era cuestión de tirar la comida.

- Ah, la Guardia de la Reina. Panda de desconfiados. Toda la comarca sabe que este sitio es un paraíso para los niños - dijo Sancho. Cuando su mujer se distrajesen con alguna tarea, él mismo pasaría revista a todos los niños. No iba a dejar ningún fleco

suelto -. Debemos tener cuidado, los guardias deben verlo todo impecable para que no nos den problemas.

- ¡No habrá problema alguno! Nuestro caramelito vigila que todo vaya bien y seguro que todos se portarán muy bien - respondió Bénedi. Lo cierto es que Nakali le había contado que se estaba planificando una huida esa misma tarde, pero ya lo tenía controlado. No necesitaba a su marido, con lo torpe que es, seguro que lo complicaba todo -. Espero que puedas hablar con los guardias sobre el pago de la anualidad. Ojalá pudiesen ayudar con un poquito más, las cuentas andan un poco ajustadas últimamente, querido.

- Lo intentaré, palomita mía. Pero ya sabes como son: usureros, egoístas y despiadados. ¡No piensan en los niños! - se quejó Sancho. Sabía de buena tinta que su mujer amañaba las cuentas para quedarse con un pico, algo típico de la familia de los Turuncu. Por eso, él cada año regateaba con éxito una subida de la anualidad, quedándose con los beneficios por si surgía cualquier... necesidad.

- ¡Ay amor mío! Tienes tanta mano con los negocios, nadie te iguala - dijo con falsa adulación abrazándolo y dándole un beso. Claro que no besaba como su primer amor; era inferior en todo. Pero nunca se lo diría.

- Al fin y al cabo, nos une la camaradería de la soldadesca. Hablamos de otros tiempos, donde solo tenía que empuñar una espada y todo era más sencillo - le contestó devolviéndole el beso. Realmente, nadie le recordaba. Todo el mundo le daba por muerto y mucho mejor así. Los desertores son vistos como ratas cobardes y

despreciados por el ejército, así que usaba sus dotes de sabandija para regatear.

- ¿Acaso hay un matrimonio más perfecto que el nuestro, caballero mío ? - preguntó Bénedi. Esperaba que sí.

- ¡Es difícil describir lo maravilloso que es, margarita mía! - respondió Juancho. Era difícil de describir, sin duda.

125 - 125 - LA NUEVA IMPROMAGIA

La Torre de Skuchaín era una antigua construcción erigida por el propio Theodus y sus hermanas, pero los cimientos pertenecían a antiguas ciudades de los antepasados de los Nómadas, antes de que estos se abandonasen a la vida del desierto.

Sus irregulares pasadizos y cámaras ocultas eran usados para guardar víveres no perecederos para situaciones de extrema necesidad, pero nadie llevaba un recuento real de cuántas salas y recovecos podía tener la base de la torre.

Una de esas salas estaba siendo usada para unos fines cuestionables. Los gritos emergían por la entrada de una pequeña habitación, imperiosos y un poco chillones.

- ¡Rápido, rápido! ¡Completa el círculo! ¡No tenemos tiempo!

Dos pequeños Impromagos se movían trabajosamente, con velas en las manos y tizas de colores, pintarrajeando el suelo con extraños símbolos.

- Trai, creo que esto es un poco peligroso. Nunca nadie lo ha intentado - dijo refunfuñón Grahim, mientras trataba de dibujar una línea recta mientras el sudor le resbalaba por la frente.

- ¡Justamente por eso debemos hacerlo! Me he estudiado todo el ritual de invocación de los duendes y sólo he tenido que hacer unos pocos cambios. Tuve que usar los los apuntes de Sirene para algún apartado complicado, pero ya lo tengo todo super claro - dijo Trai, la jóven Impromaga, satisfecha.

- Pero el ritual era para invocar duendes, no para alterar a Pelusón - le recordó su compañero.

En el centro del círculo, dormitaba Pelusón, un Gnomo del Polvo. Estas esponjosas criaturas sólo existían Skuchaín. Los Eruditos afirman que esto es debido a la exposición del polvo a las irradiaciones mágicas de la Torre, dando lugar a una nueva y extraña vida. Los Gnomos del Polvo eran como los roedores de cualquier casa: inofensivos y domesticables. No era extraño ver como muchos de los alumnos habían adoptado uno como mascota; al fin y al cabo, eran extrañamente resistentes a la magia y fácilmente reemplazables.

- ¡Haremos de Pelusón la criatura mágica terrorífica más super guay! - dijo Trai con los ojos brillando de la emoción -. Podrá volar, echar rayos por los ojos y comerá hortelanos para volverse más grande y fuerte.

- ¡Eso va en contra de la naturaleza! Además, ¿Y si nos come a nosotros? - dijo Grahim entre el enfado y el miedo.

- ¡Pamplinas! ¡Mi hechizo es perfecto! - dijo Trai terminando el círculo -. Muy bien, vamos allá. ¡Convoquemos al Monstruo Pelusón de la Destrucción del Mal!

- No me gusta el nombre. Es demasiado largo.

- ¡Ya verás como es el nombre perfecto cuando lo veas ante tí! Vamos, recitemos el hechizo.

Ambos Impromagos empezaron a salmodiar suavemente, moviendo sus varitas a un pausado ritmo, como si fuesen los directores de una orquesta. Un antinatural viento se levantó e hizo titilar las velas, pero ninguna se apagó. Unas luces multicolores empezaron a dar vueltas alrededor del círculo, haciendo ondear sus capas de Impromagos. La forma de Pelusón comenzó a ondular, como si tuviese un reflejo, aunque él seguía plácidamente dormido. Las sombras se modificaron en las paredes, desdibujandose y adoptando un cariz irreal. El viento arreció, amenazando con ahogar las voces de los jóvenes Impromagos y la sombra de Pelusón creció en la pared, desarrollando cuernos de aspecto peligroso y lo que parecían patas con garras. Las luces pasaron a ser un huracán multicolor que despedía chispas y removía el polvo de toda la sala.

Pelusón abrió los ojos de repente, mirando a su alrededor confuso. La sombra de la pared se incorporó, llegando casi hasta el techo. El hechizo estaba cerca de su final, pero una mota de polvo entró por una de las branquias de su cuello y empezó a estornudar con fuerza. Grahim la miró nervioso y se confundió con una de las palabras del hechizo. El tornado multicolor se tambaleó y se estrelló contra la pared, haciendo

añicos la sombra y apagando todas las velas de golpe.

Entre toses, Trai volvió a encender las velas, mirando con desagrado el estropicio.

Pelusón se hallaba tranquilamente mordisqueando una vela, con la mirada ausente.

- ¡Casi morimos! ¡Iba a ser gigante y super terrorífico! - dijo Grahim con los ojos muy abiertos.

- ¡Te lo dije! Tenemos que volver a intentarlo, poniéndonos máscaras o algo para que no nos haga toser el polvo - dijo con un mohín Trai, mirando el destrozo.

- ¿Qué es todo esto? ¿Tratabais de invocar una criatura? ¡Eso va contra los Estatutos de la Torre! - dijo una voz desde el dintel de la puerta.

Ambos alumnos se giraron con cara de espanto , removiendo los pies en el suelo.

- Lo sentimos Félix - respondieron a coro los dos niños, de una manera casi automática.

El Erudito miró a su alrededor y dijo con un resoplido:

- Es un muy buen círculo de invocación y me gusta los cambios que habéis hecho en las runas de contención. Pero aún así, está prohibidísimo. Recordad que la última invocación fallida se comió una de las mesas del Gran Comedor y tuvieron que cazarla todos los Prefectos. Estos pasillos pueden ser muy peligrosos.

- Sí, Félix - dijeron ambos mirando al suelo, aunque Trai intentó disimular una sonrisa de orgullo.

- Luego os llegará una misiva con vuestro castigo. Por ahora tenéis que subir a la planta principal, tienes tu visita anual, Trai - dijo con voz extrañamente amable Félix.

- ¡No puede ser! ¿Era hoy? ¡Se me había olvidado! ¡Corre, acompáñame, Grahim! - dijo Trai echando a correr y tirando de la manga de su compañero.

Corrieron por los oscuros pasillos hasta emprender las escaleras que llevaban a la planta principal de la Torre. Cruzaron grupos de Impromagos que iban atareados a sus diferentes asignaturas y duendes que realizaban cabriolas y todo tipo de trastadas hasta llegar a la entrada principal.

Trai se detuvo resoplando y trató de colocarse bien la capa y darle una cierta forma a su pelo.

- ¿Cómo estoy? ¿Estoy bien? - preguntó ansiosa.

- Sigues con tu cara de pez de siempre. Y estás sudada - dijo más refunfuñón que nunca Grahim.

- ¡No soy un pez! ¡Soy medio Tritona! Y me lo dice el salvaje que va siempre descalzo.

- ¡Los zapatos me aprietan y no me dejan sentir la piedra! - le gritó Grahim.

- ¿Estás enfadado conmigo? - preguntó extrañada su amiga.

- Sí. Bueno, no. Estoy enfadado porque viene tu familia a verte - dijo cruzándose de brazos y evitando mirarla.

- Bueno, mi padre me viene a buscar una vez al año para llevarme con mi madre. El es un super marinero y su trabajo es descubrir nuevas tierras y ella es una Tritona super importante del reino bajo el agua - dijo emocionada, olvidándose el enfado.

- Pues eso, al menos les ves una vez al año y son padres increíbles. A mí nunca me viene a ver nadie - dijo apesadumbrado Grahim, con los ojos humedecidos -. Seguro que la gente de ese molino solo me echa de menos porque ya no puedo cargar sacos con la ayuda de la impromagia.

- ¡Tú eres mucho más útil que todo eso! ¡Eres el mejor amigo que he tenido nunca y el año que viene, te llevaré conmigo y viajaremos en barco y te enseñaré todo lo que hay sumergido bajo el agua! - dijo su amiga, agarrándole de las manos.

Grahim levantó la mirada con timidez, sintiéndose un poco incómodo con el contacto.

- ¿De verdad harías eso por mí? Nunca nadie hace nada por mí - dijo el joven Impromago, olvidándose de su enfado.

- Somos amigos y lo vamos a ser para siempre. ¡Haré eso, y mucho más! Mientras no esté, estudia cómo podemos hacer de Pelusón un monstruo aún más grande y super

chachi. ¡Hasta pronto! – exclamó Trai mientras echaba a correr hacia James Fox, que la abrazó levantándola en volandas.

Grahim les vió partir cogidos de la mano con tristeza. Pero a la vez, notaba algo cálido en el pecho: Era el calor de la amistad.

126 - 126 - UNA AMISTAD IRROMPIBLE

– ¡Atención a todos! ¿Os acordáis de la vez en la que mi padre se escapó de los Zíngaros que lo tenían prisionero en el Bosque de la Desconexión? Me he inspirado en esa hazaña para hacer un osado plan. Tendremos que seguirlo al pie de la letra.

– Ukho, solo he venido yo. No hace falta fingir que hay más gente escuchando – dijo Zabyty, urgándose la oreja.

El niño suspiró con exasperación mientras señalaba con su espada de madera el burdo mapa que había dibujado en el cobertizo.

– Ya lo sé Zabyty, pero queda mucho más chulo si hablo como si hubiese venido mucha gente. El resto de niños se lo pierden, son unos cobardes. ¡Nosotros en cambio, somos los valientes que escaparemos de este sitio! – dijo alzando un puño al cielo.

– Vale, vale. ¿Y cuál es ese plan? – dijo mirando con atención el resultado de sus extracciones orejiles.

– Mañana es el día en el que la Guardia Real viene a pagar los servicios a Juancho. Es

cuando nos obligan a bañarnos, llevar ropa cara y trabajar poco. Él y Bénédi están súper nerviosos ese día, así que tenemos que aprovechar la confusión y huir – dijo señalando con su espada a lo que se suponía que era un dibujo del almacén de grano -. Aquí está el pasadizo que descubrimos el día que luchamos con el maligno Rey Rata, esa terrible criatura con ojos sangrientos.

– ¡Era una rata enorme! – dijo Zabyty temblando. Ese día admiró a su amigo más que nunca al ver como hacía aspavientos con su espada de madera para espantar a la rata de campo.

– ¡Pero juntos somos más fuertes! Y haremos como mi padre: saldremos de ese túnel, que da al pozo seco cerca de la frontera de la finca, treparemos por él y nos escondemos en el bosque, donde nos convertiremos en héroes legendarios – terminó Ukho, cruzándose de brazos y asintiendo con la cabeza, como si ya hubiesen escapado.

– Si nos pillan, nos van a castigar, Ukho...

– ¡No lo harán! Solo tenemos que ser sigilosos como mi padre, como gatos en la oscuridad – le recriminó el chico.

– Siempre cuentas nuevas historias sobre tu padre y yo creo que te las inventas – dijo suspirando Zabyty -. Ninguno de aquí tenemos padres por que si los tuviéramos, no estaríamos trabajando casi como esclavos para Juancho y Bénédi.

– ¡Retíralo! ¡Retíralo! – Ukho se lanzó gritando sobre su amigo y rodaron por el suelo discutiendo como solían hacer. Pelearse era su pasatiempo favorito.

Una chica, de edad similar a los dos inseparables amigos, entró en el cobertizo, mirando a su alrededor.

- ¿Qué hacéis? - preguntó, mirando los garabatos de las paredes, con las manos en la espalda y pivotando el peso del cuerpo de una pierna a otra.

Ambos se incorporaron con rapidez poniendo una cara inocente claramente fingida.

- ¡Nada! ¡Cosas de héroes! - dijo Ukho

- ¡Yo también quiero ser una heroína! Puedo trepar muy alto a los árboles - dijo enfadada Nakali, la hija de los Molineros y dueños del lugar.

- Tu no puedes ser heroína, solo pueden los niños que no tienen a sus papás cerca - dijo Zabyty, ajustándose el sombrero.

Ambos niños echaron a correr entre risas dejando a Nakali con la palabra en la boca, haciendo que se enfurruñase aún más, mordiéndose los carrillos de las mejillas mientras los veía salir corriendo.

Al día siguiente, la hacienda de Bénedi bullía de actividad. Era el único día del año en el que los niños huérfanos del molino podían tener una vida normal, jugar y pasar el rato holgazaneando. Mientras, los guardias de la Reina inspeccionaban todo con detenimiento, acechando cualquier tipo de irregularidad. Siguiéndoles como un perrito faldero, Juancho les atendía solícito a cada una de sus peticiones, frotándose

compulsivamente las manos.

Era, en efecto, el escenario ideal para una gran evasión. Es por eso que nadie se fijó en que una pequeña cabeza mal peinada se asomaba al borde del lejano y seco pozo de los confines de la hacienda. Dos niños emergieron de él, trepando trabajosamente.

- ¡Libres! ¡Por fin! ¡Todos los caramelos del mundo son nuestros! - gritó Ukho, levantando los brazos.

- ¡Calla, loco! ¡Nos descubrirán si gritas así! - dijo Zabyty colocándose bien el sombrero.

- Habéis tardado mucho, pequeños diablillos - dijo una voz femenina.

Ambos se giraron en redondo para ver que Bénedi esperaba junto al pozo, de brazos cruzados. Tratando de esconderse detrás de ella estaba Nakali, sujetando uno de los grandes sacos de los Molineros.

- ¡Traidora! ¡Chivata! - le gritó Ukho, lleno de rabia -. ¡Por eso no vas a tener nunca amigos!

- Mi pequeño caramelito sabe que no puede guardarme secretos, ¿Verdad que sí, amor mío? - le preguntó la molinera con una sonrisa aviesa -. Ella escuchó vuestros pequeños planes en los que os escabullíais como ratitas. ¡Con lo que yo os quiero!

Ambos niños fueron retrocediendo contra la valla, pero no tenían escapatoria. Los brazos de Bénedi eran muy largos y la mujer era sorprendentemente ágil para su pequeño tamaño. Los atraparía, como tantas otras veces. Cerraron los ojos aceptando su destino, pero los abrieron al escuchar gritos ahogados.

Nakali había usado el propio saco con su madre. Pero lejos de taparle solo la cabeza, el saco estaba engullendo el cuerpo entero aunque era imposible que cupiese dentro. El saco se quedó en el suelo, retorciéndose mientras de él emanaban gritos sordos de furia.

- ¡Corred! ¡Pronto saldrá y nos atrapará! - les dijo Nakali.

- ¿Y por qué deberíamos confiar en tí? - pregunto Zabyty, mientras trataba de seguirle el ritmo.

- Porque yo siempre he querido vivir aventuras. Porque yo también puedo ser una heroína. Y porque necesitáis a alguien inteligente que os ayude - dijo levantando la barbilla y sonriendo con malicia.

Los jóvenes empezaron a escalar la valla, escuchando a lo lejos gritos de alarma. Los niños que vieron la huida de lejos empezaron a aplaudir y a corear gritos de ánimo. Juancho se deshizo en reverencias ante los confusos guardias de la Reina y echó a correr detrás de los niños.

Nuestros tres valientes héroes corrieron por el bosque entre risas, presas de la emoción y del nerviosismo. Los gritos de sus perseguidores les seguían, rebotando por los árboles del bosque. La luz bañaba la hojarrasca del suelo y hacía difícil esconderse, no

había mucha vegetación entre los troncos.

Llegaron a un camino con tan mala suerte que se cruzaron con un viajero que iba comiendo plácidamente una manzana. Trataron de volverse a esconder, pero Zabyty, que iba el último, no pudo frenar a tiempo y cayó sobre sus amigos, derribándolos a todos sobre el polvoriento camino.

- Vaya vaya. Qué tenemos aquí. ¡Niños perdidos! - dijo Drawets, el pícaro, mientras mordía la manzana llenándose la boca de pulpa. No parecía sorprendido ni interesado por lo que estaba viendo.

- Señor, tiene que escucharnos. Estamos huyendo de gente malvada que quieren evitar que seamos héroes - dijo Urkho con gran seriedad.

- Bueno, y trabajar para siempre en su molino - aclaró Zabyty.

- Por favor señor, no nos delate - dijo Nakali con cara de tristeza.

Drawets los miró de uno en uno, deteniéndose extrañado al mirar a Ukho. Pese a su aparente nulo interés, asintió y dando otro bocado a la manzana dijo:

- Está bien. Vamos, corred, ¡escondeos detrás de ese árbol!

Al poco rato, los molineros irrumpieron en el camino en el que Drawets les estaba esperando apoyado inocentemente en un árbol.

- ¡Ah! ¡Eres tú, al que llaman Drawets el pícaro! - dijo Juancho, tratando de recobrar el aliento y sujetando con las manos tensas el saco.

- ¡Así es! Me alegro que mi fama llegue hasta estos lugares recónditos.

- ¿Has visto pasar unos niños? - pregunto Bénedi, mirando hacia los lados.

- ¡No he visto ni un alma en este bosque! Y es una lástima porque con mi belleza extrema y el día tan hermoso que hace para cantar... ¿No queréis cantar conmigo? ¡Hoy comámos, y bebamos y cantemos, y folgemos...! - exclamó cantando, alzando los restos de la manzana como si fuese una copa.

Ambos molineros lo miraron con una torva mirada y se giraron hacia el camino. Drawets tenía fama de ser un charlatán, un embustero y un bromista. No iban a perder tiempo con él. Tras intercambiar un par de gruñidos, ambos se apresuraron a recorrer el sendero hasta desaparecer de la vista del pícaro y de su cantinela.

- Ya podéis salir. Se han ido - dijo dándole otro bocado satisfecho a la manzana -. No saben apreciar el arte de un posible poeta.

Ukho cayó como un fardo de la rama de un árbol. Los otros dos niños se asomaron por detrás del tronco.

- ¡Gracias, señor! Cuando escriban historias sobre nosotros seguro que hablan de la ayuda que nos ha brindado - dijo Ukho mientras se incorporaba, echándose ese harapo al que llamaba capa a la espalda

- Anda pillastres, desapareced de aquí, que bastante herido me siento por ser llamado “señor”. Y recordad: los adultos no son de fiar y con vuestra astucia podréis conseguir todo lo que queráis.

Mientras los niños agitaban las manos despidiéndose y desapareciendo entre la espesura, Drawets se quedó pensativo. Recordaba sus tiempos como huérfano, con su hermana, robando lo que podía por las calles de Instántalor. Fue una época oscura, pero añoraba la vida sencilla y el brillante poder de la amistad. El chico de la espada de madera le recordaba tanto a él a su edad, fingiendo ser fuerte y queriendo proteger a sus amigos. “Ya aprenderá cómo es la vida en realidad” pensó tirando la manzana a la espesura. “El Titán sabe que yo lo hice”

127 - 127 - AL OTRO LADO DEL ESPEJO

El Salón del Trono brillaba con cientos de colores debido a la luz que atravesaba las cristaleras. Ni rastro quedaba del destrozo de años anteriores. Lo cierto es que a pesar de la sangre derramada en aquella misma sala, los brillos ambarinos de las decoraciones espantaban cualquier recuerdo aciago del pasado.

Los súbditos de la Reina Sancha iban desfilando por el Salón, aunque no era la Reina la que los atendía. Sus consejeros, Barastyr y Erebos, se encargaban de los detalles menores de la gestión cotidiana del reino.

- Como entenderá, señor Cebollino, la Reina no puede ser responsables de todas las catástrofes que le acucian - explicó con paciencia Barastyr, con su calva reluciente

ante la luz de las cristaleras.

El hortelano estrujaba nerviosamente su sombrero picudo entre sus manos.

- ¡Oh, no estaba diciendo eso! Solo digo que las Amazonas están mu peleonas y han raptado pequeños patata para sus cosas oscuras. Una miaja de ayudita no nos vendría mal para asegurar los cultivos y los secuestros raros - explicó sudando profusamente.

Mientras Barastyr despachaba al hortelano con vagas promesas y zalameras sonrisas, Érebos guiñó los ojos a causa de la luz. Un molesto reflejo en alguna superficie de la habitación distraía su atención. Miró hacia una cristalera, donde se veía reflejado y distorsionado. Su reflejo se movía, profiriendo mudos gritos, tratando de abrirse inútilmente paso con sus puños. Y Érebos recordó...

... recordó una época que parecía lejana, recorriendo las catacumbas polvorientas de Skuchaín, restos de una civilización nómada antigua. Glifos profanos se hallaban tallados en las paredes de los túneles, en un orden aparentemente caótico. Dos inocentes eruditos se adentraban en la oscuridad iluminados solo por una temblorosa vela. Los guiaba una voz gutural y cadenciosa, como un blasfemo mantra que provocaba un extraño mareo con sólo escucharlo.

La voz los guió hacia las profundidades de la tierra, allí donde la luz no tenía lugar, allí donde las sombras se multiplicaban con frenesí. Un fulgor azulado fantasmagórico provenía de una lejana arcada, hacia la que se dirigieron como polillas. Se trataba de una caverna cavada por temerosas manos humanas. Los glifos se arremolinaban por

las paredes como nubes de mosquitos y parpadeaban con una macilenta luz azul. En el centro de la sala, un enorme espejo con un marco recargado, compuesto por cuerpos tallados en plata en posturas antinaturales y mostrando un claro dolor. Dentro del espejo bullía una galaxia de matices oscuros, una infinidad de ausencia de luz. Una figura se erguía ante ella, gritando eufórico las últimas frases de aquel impío hechizo. Era una visión imposible...

- ... es imposible, le digo! No podremos mantenerlo en secreto mucho más tiempo. ¡El chico ya supera en tamaño a la mayoría de los hombres adultos! - dijo el mayordomo, gesticulando de manera exagerada con los brazos.

Érebus retomó la consciencia y respondió con la rapidez asesina de una serpiente.

- Tengo entendido que tiene los fondos suficientes para callar todas las bocas que necesite, incluso si es con métodos más ...expeditivos - dijo con una amplia sonrisa el consejero -. Debe saber que el anterior mayordomo de la hacienda de verano tuvo que ser sustituido por usted debido a su falta de proactividad. No quisiera que le ocurriese lo mismo.

El mayordomo abrió los ojos desmesuradamente y se apresuró a responder.

- ¡Claro, por supuesto! Quería compartir cómo avanzaba el crecimiento del descendiente de la corona, eso es todo. Sólo digo que ese crecimiento se suele asociar a la marca del Titán, pero todos sabemos que esa marca nunca se ha transmitido por medio de la sangre de los Sancha. Eso despierta preguntas incómodas - terminó

diciendo con un hilo de voz el asustado mayordomo.

- La Alta Curia sabrá dar una explicación a eso. Los designios del Titán son inescrutables, ya lo sabe.

Mientras Érebus profería alguna sutil amenaza más para tener amarrado al pobre mayordomo, Barastyr dejó que su mirada se pasease por la Sala del Trono, hasta que topó con una extraña visión. En una columna forrada de ámbar, veía claramente su reflejo, con los ojos abiertos de pavor, palpando la superficie, echando miradas nerviosas hacia atrás, como si temiese ser atacado por algo. Ah, el temor...

.... el temor recorrió a ambos eruditos mientras un zarcillo viscoso y negro como el petróleo emergía de la tersa superficie del espejo. Palpó a la oscura figura conocida como Okura Rensin, y mientras este seguía gritando gozoso las últimas palabras del hechizo, fue cortado en seco cuando el zarcillo lo estranguló por la garganta y lo arrastró hacia la oscuridad del otro lado del reflejo. Cruzó la superficie con un bulboso chasquido y tras el espejo se agitó un océano imparable de olas de oscuridad.

Los glifos de la sala se encendieron con un poderoso toque azulado que le daba a toda la situación un aura fantasmal y extraña. Los dos eruditos entendieron que algo trataba de cruzar el espejo, una fuerza eterna, pensante y profundamente maligna. Se miraron presas del pánico, pero en vez de huir, recordaron a todas las personas que vivían sus vidas con inocencia, por encima de ellos. Con resolución temblorosa, cargaron hacia el espejo gritando por sus vidas. El choque tiró el gran armatoste contra el suelo, astillando su reflejo. Un viento huracanado antinatural sopló por la cueva, seguido de un gemido de ultratumba. Ambos eruditos cayeron al suelo sujetándose las cabezas, aullando de dolor, suplicando al Titán que les liberase de esa tortura. Pero no fue el

Titán quien contestó, sino algo mucho peor...

- ¡...es mucho peor de lo que pensaba! Creíamos que habíamos parado los intentos de los Von Vondra, y hemos tenido mucho éxito en Instántalor, pero se están haciendo fuertes en el Condado de Sí a Huevo. Ahí nuestros agentes no tienen poder. Dicen que los Von Vondra han hecho un pacto con los muertos: tienen vampiros, zombis... ¡e incluso un fantasma! ¿Cómo vamos a competir contra eso? - dijo un preocupado mensajero.

- Las arcas reales no tienen fin. Rumores y leyendas no nos pararán. Estoy seguro que esos supuestos fantasmas también pueden morir y dejar de molestar - comentó Érebos con tranquilidad -. Créame, existen cosas peores que simples habladurías norteñas.

- Pero es lo que inspiran en las comarcas del norte. Los nobles de ahí son tradicionales, asustadizos... no son refinados como en Instántalor - explicó lastimero el desdichado.

- Exhibamos la misma paciencia que nuestra amada Reina. Esto es la guerra. Y no podemos ganar batallas sin sacrificar peones. Diles a tus superiores hagan lo que tienen que hacer. Y si no lo hacen... lo sabremos - sonrió Barastyr mientras el mensajero se marchaba con repentinas prisas.

Las puertas se cerraron, proporcionando un momento de respiro a los dos Consejeros. Se quedaron mirando fijamente el infinito, sonriendo. Mientras, a sus espaldas, sus reflejos en las cristaleras y las columnas del Salón del Trono gritaban y aullaban de terror, mirando la gigantesca sombra que se abalanzaba sobre ellos.

Tilaria pasó revista a su ejército de mercenarios. Le gustaba hacerlo, transmitía una imagen de liderazgo y quería que todos estuviesen impecables para la batalla. Otras compañías de mercenarios eran casi salvajes, con armaduras disparejas, saqueadas de los cuerpos de sus enemigos vencidos. Pero eso no ocurría en la Alegre Compañía de Tilaria.

Se detuvo delante de un soldado que sudaba profusamente. El pobre hombre miraba hacia arriba como si todas las respuestas a su sino estuviesen entre las nubes, pero no pareció encontrar nada que le ayudase a capear la ira de Tilaria.

- ¿Qué es esto? - espetó con desprecio la Comandante Tilaria, señalando con asco un descosido en el tabardo del soldado.

- ¡Piedad, mi señora! Esta mañana, al colocarlo con prisas, se ha rasgado con mi espada. Soy muy torpe para coser y el Gremio de Costureras tiene precios muy altos y... - empezó a explicar apresuradamente.

- ¡SILENCIO! Jacobs, te hago responsable que este descosido sea arreglado de inmediato - dijo dirigiéndose a su fiel mayordomo, situado a sus espaldas con la espalda envarada -. Y tú, sólo recibirás diez azotes para aprender que las prisas pueden precipitarte a la muerte y a vestir con mal gusto.

El soldado cayó de rodillas con lágrimas en los ojos, agradeciendo la magnanimidad de su líder. El resto de soldados soltaron la respiración que estaban conteniendo. Los

castigos de Tilaria eran siempre justos, pero aún así nadie quería recibirlos.

Subiéndose a un montículo, se dirigió a su ejército que se mantenían en posición, expectantes, y sobre todo, con el uniforme absolutamente impoluto.

- ¡Hombres y mujeres de la Alegre Compañía de Tilaria! Hoy nos espera una batalla dura. Sí, se trata solo de una casa menor, casi irrelevante para nuestro potencial militar. Pero hemos perdido el favor de nuestros líderes y lo tenemos que demostrar de nuevo en el campo de batalla. Aniquilar esta casa será una tarea fácil y rutinaria, pero no debemos por ello dejar que nuestro uniforme se manche. ¡Antes muertos que harapientos!

- ¡ANTES MUERTOS QUE HARAPIENTOS! - contestaron rugiendo todos.

- Las tácticas del enemigo son tediosas y aburridas. Buscan estancar el movimiento y distraer con estúpidas anécdotas. Pero debemos salir de esta escaramuza con un acuerdo. Es importante que... ¿Qué demonios haces tú aquí?

Entre la multitud había un hombrecillo con sombrero de copa y tez cetrina aplaudiendo con entusiasmo mirando embobado hacia Tilaria

- ¡Bravo! ¡Bravo! ¡Qué discurso, que potencia, querida! - dijo mientras zarandeaba su cabeza de emoción.

- ¿Cómo osas estropear mi discurso? ¡Estaba arengando a mis tropas! - siseó con furia,

mientras los soldados se miraban entre sí confusos.

- ¡Y lo hacías muy bien amor mío! Pero me temo que tengo que sacarte de tus ensoñaciones: Lady Gertrudis lleva un rato mirando fijamente al ver que no contestas a su pregunta. Se está creando lo que llamamos un silencio incómodo y Lord Hanfard ha carraspeado sonoramente al ver que la situación se alargaba.

- dijo la aparición mientras las montañas del horizonte iban deshaciéndose como un espejismo.

- ¡Malditos sean todos! ¡Los aplastaré! ¡Los destruiré! ¡Haré que mi ejército los pase por la espada! - exclamó Tilaria, apretando los puños con ira mientras los soldados empezaban a desvanecerse, como la neblina en el amanecer. Su visión se tambaleó, todo se volvió borroso y cuando volvió a pestañear lentamente los ojos, se hallaba en un lugar completamente diferente.

Sostenía una tacita de humeante té, sentada en un recargado sillón. Enfrente suya se hallaban expectante Lady Gertrudis con su ojos saltones de sapo y su constante mueca de asco y el idiota de Lord Hanfard, con los pelos de su calva peinados para adelante, en un inútil gesto por esconder su calvicie. También estaba sentada cerca Lady Mildred, una amiga de sus anfitriones, cuyo único objetivo en la vida parecía ser beberse las reservas de té de la mansión. Y haciendo el máximo ruido posible.

- Disculpa, querida. ¿Decías? A veces sueño despierta - repuso Lady Tilaria Von Vondra con una encantadora sonrisa.

Sus anfitriones se relajaron de una manera ridículamente visible.

- Oh, no pasa nada Tilaria. Decía que los Von Vondra ultimamente estáis muy socialmente... activos - dijo Gertrudis con lo que parecía ser una sonrisa pero que se veía truncada por su mueca de asco constante.

- Oh, si. Mi hermana siempre ha sido una persona con gran corazón y quiere lo mejor para Calamburia. Concretamente, reforzar vuestros pactos de vasallaje - respondió mecánicamente mientras bebía con delicadeza de su taza.

- Nosotros siempre hemos creído en la labor de los Von Vondra. Sois unos estupendos vecinos y Si A Huevo nunca ha gozado de tanta salud económica - dijo Lord Hanfard con su voz temblorosa. Siempre parecía estar a punto de llorar. Ojalá lo hiciera.

- Pues no lo parece - dijo con voz cortante Tilaria, arrepintiéndose en el momento. Se mordió la lengua con fuerza. Eran aburridos, insufribles y rastreros, pero su hermana le había prácticamente ordenado que reforzase las alianzas con sus vecinos. La Marquesa no entendía que el fuerte de Tilaria no era la diplomacia sino las aventuras, los combates y los retos. Pero tenía que salir indemne de esta si quería recuperar su favor desde el..."accidente" -. Quiero decir, no estamos recibiendo mucho apoyo por parte de vuestra casa. Nos encantaría una colaboración más estrecha. Es solo firmar un pergamino y apoyar a los Von Vondra en eventos sociales.

Un ambiente aún más tenso invadió la sala. Los ruidosos sorbidos de Lady Mildred reverberaban por el aire, ajena a la conversación.

- Han sido tiempos difíciles. La Reina no ve con buenos ojos los nuevos pactos de vasallaje. Se susurra que usa métodos...disuasorios para impedirlo - dijo Gertrudis con cuidado, midiendo sus palabras -. Sé que tampoco ha sido fácil para tí, querida. Lo digo por lo de la... condición de tu marido.

Con que esas tenía. Al diablo con la diplomacia, quería destripar a aquella mujer.

- ¿Condición? Está muerto, Gertrudis. Yo misma enterré su cuerpo - espetó Tilaria. Lady Mindred se atragantó con el té y tosió con fuerza.

- Compartimos tu dolor, Tilaria - dijo con tono lastimero Lord Hanfard mientras miraba preocupado a Mindred -. Pero debes entender que aunque embargada por la pena debido a la muerte de tu marido, no puedes dejar que tus emociones te posean.

- No os preocupéis por las posesiones. Lo llevo bien. Está sentado al lado vuestra, al fin y al cabo.

Ambos giraron los cuellos a toda velocidad, como si de búhos se tratasen. En el hueco libre del sillón se hallaba sentado con recato Lord Gadeslao Colby, heredero de los Colby y fantasma oficial desde que un zumo le sentó francamente mal a su sistema digestivo. Su cuerpo flotaba a unos centímetros de la tapicería del sillón. Saludó con timidez a la anonadada pareja.

- ¡Ah, hola! Mi mujer es una oradora tan fantástica que suelo dejarla que disfrute llevando la batuta de la conversación. ¡No veáis qué discursos hace! Podéis llamarme Gadeslao, no me gusta la pomposidad de los títulos - dijo extendiendo la mano hacia la pareja.

Lady Mindred fue la primera en reaccionar, gritando con un insoportable grito agudo que casi raja los vasos y desmayándose como un fardo en su sillón. Lord Hanfard atropelló a su mujer tratando de alejarse del fantasma, mientras esta se tropezaba con el dobladillo de su falda.

- Ah sí, se me olvidó comentarlo: está muerto, pero a la vez, me sigue a todas partes. Somos felices - dijo con una sonrisa radiante y falsa -. Y ahora, ¿vais a firmar este acuerdo de vasallaje o no?

Lady Tilaria y su marido salieron a los pocos minutos de la mansión, una con paso firme y el otro levitando con aire despistado.

- Zora va a estar encantada, amor mío. ¡Eres tan maravillosa cuando te propones algo!
- dijo con devoción Lord Gadeslao.

Y lo era. Tilaria sabía que estaba destinada a grandes cosas. Sólo había fallado una vez, y ese error la perseguía flotando a todas partes, incluso en sus sueños. El asesinato fallido de su aburrido marido no había salido como esperaba, pero gracias al Titán (nunca mejor dicho), aún tenía alguna que otra utilidad.

- Claro que sí cariño. ¿Qué haría sin ti? - preguntó inocentemente Tilaria. Pero ella ya conocía la respuesta: muchísimas cosas. Sólo tenía que hallar una manera de sacar todo el provecho de esta situación y deshacerse de su etéreo marido. Una vez más.

- La esencia de un Dios, Barastyr. Este Torneo ha sido de lo más sencillo.

- Así es. Sobre todo cuando sabíamos que siempre íbamos a ganar.

Los Consejeros de la Reina Sancha dialogaban entre ellos como si estuviesen en un salón de la corte, y no en medio de la arboleda de Catch-Un-Sum. A su alrededor, la Alta Curia, Van Bakari y Aurobinda esperaban pacientemente, con diferentes estados de embelesamiento.

- ¡Alabado sea el Titán Oscuro! Ha ganado la pareja elegida por nuestro dios - gritó Inocencio.

- Nadie nos está prestando la más mínima atención, pero seamos discretos. No tardarán en darse cuenta que algo no va bien - aconsejó Aurobinda.

- Tranquila querida. Me temo que hemos armado un buen revuelo y aún no se han dado cuenta del cambiazo. Aún siguen pensando que los ganadores son los Impromagos y que se han bebido la verdadera Esencia de la Divinidad - comentó ufano Van Bakari.

En el claro del bosque donde se celebraba la final del gran Torneo de Calamburia, los participantes corrían de aquí para allá. Los Impromagos gritaban y hacían aspavientos mientras el público se ponía cada vez más nervioso. Habían bebido la esencia de la divinidad y nada había pasado. ¿Acaso el Titán los había olvidado?

Pero alguien mantenía la calma entre tanto caos. Y es que los momentos de oscuridad son también grandes momentos de esperanza.

¡Impromagos! – gritó Ukho, acercándose a ellos y mirando entre los árboles con la mirada ágil – ¡Convocad vuestra magia y protegeros, algo muy malo va a pasar! Lo sé porque mi instinto de héroe me lo dice.

– Es verdad, Grahim. Quizás esto tiene que ver con el libro que nos dieron los Consejeros – aventuró, dudosa, Trai.

– Esto me da muy mala espina, Trai...

Los Impromagos apartaron su confusión y conjuraron una burbuja protectora a su alrededor, un remanso de paz en un océano de locura.

Los soldados de la Reina Sancha trataban de acordonar la zona, pero era imposible controlar a la multitud cada vez más nerviosa. Zarcillos de bruma se desplazaban entre los árboles como si tuviesen vida propia y acariciaban el alma de los mortales ahí reunidos, provocando una serie de terribles escalofríos.

– Sea pues. Es el momento de pedir nuestro deseo – dijo Barastyr mientras se remangaba con parsimonia.

– Y lo tenemos muy claro. Salmodiad, hijos de la Oscuridad – ordenó Érebos.

El siniestro conciliábulo empezó a entonar un cántico lúgubre y tenebroso que los rodeó como un pesado sudario. Los zarcillos de niebla se empezaron a acumular a su

alrededor y la luz del frasco que contenía la Esencia de la Divinidad fue lentamente absorbida por el cántico maligno que revoloteaba alrededor de sus figuras, convertida en un orbe de oscuridad en las manos de Barastyr. Las voces aumentaron la cadencia, las cabezas bamboleantes sobre los hombros, con movimientos casi espasmódicos. La tensión era insoportable, los aullidos de ultratumba horripilantes, hasta que Barastyr aplastó la oscuridad entre sus manos con un chasquido similar a huesos al partirse. Érebos alzó el frasco y bebió de su contenido con una avidez grotesca. No derramó ni una sola gota y se relamió la boca con lujuriosos aspavientos.

Los cánticos cesaron de golpe y todos los ojos se fijaron en el consejero, quien aún tenía los ojos cerrados. Tras dejar de relamerse, dijo:

- Ha despertado.

Mientras tanto, muy lejos de ahí, en las profundidades de una mina, Stinker Comecobalto miraba con atención una enorme y multicolor veta que emergía de una pared imitando la vena de un cuerpo humano. Como enano más veterano de los mineros, conocía las piedras de Calamburia mejor que a su propia madre, pero últimamente andaba bastante confuso. Las diferentes catástrofes habían marcado la tierra con un caleidoscopio de colores. Había tanta magia atrapada bajo tierra que incluso un experto como él sólo podía mirar perplejo y tratar de elucubrar cuál sería el siguiente estrato que se añadiría al mutable continente de Calamburia. ¡Si solamente su discípulo Failgrim le echase una mano! Pero llevaba días sin ver a ese holgazán. Quién sabe en qué agujero calentito se había refugiado para dormir una legendaria siesta.

Pero los pesares de Stinker no habían hecho más que empezar. Porque en ese mismo momento, mientras daba suaves golpecitos con un cincel a la multicolor veta, la tierra empezó a gemir y a gruñir. El capataz de los enanos tocó la pared e inmediatamente sintió el grito de la tierra. Sus pupilas se dilataron al sentir el terror que manaba del centro de la creación. A borbotones, como una imparable marea de inmundicia y escoria, la oscuridad se abría camino hacia la superficie.

Muchos oyeron historias sobre este aciago día. Muchos incluso peregrinaron hacia lo que llamaron más tarde “Cuna de la Oscuridad”. Pero muy pocos fueron testigos de su propio nacimiento. Unos pocos entre los que se incluía a Dorna y Corugan.

Apostados en lo alto de un cerro en las colinas que bordean las grandes montañas del norte de Calamburia, vieron ante sus atónitos ojos como la tierra del valle se abría en una explosión de tierra pulverizada y escoria. Una marea negra y densa como el petróleo surgió en forma de geiser, ensanchando el agujero y escupiendo ceniza al cielo. La tierra se ensanchó con un gemido de profundo dolor y las almenas de un negro castillo empezaron a surgir de la tierra. Como un aparatoso gigante que trataba de incorporarse, las almenas se alzaron orgullosas e impertinentes, desafiando al cielo con su sola presencia. Las torres trataban de horadar el cielo y los ventanales relucían mortecinamente, absorbiendo la propia luz. La ceniza alcanzó las nubes y las tiñó de un gris antinatural, hasta reducir el brillo del sol a una luz apagada y débil.

Dorna se incorporó poco a poco, posando la mano para tranquilizar al enorme lobo negro que gruñía sordamente, mirando el castillo. Sus ojos se veían atraídos por

aquella fantasmal construcción, como si de un imán se tratase. Sentía que su interior deseaba pertenecer a ese castillo y la fría y azul antorcha de su corazón se encendió, ansiosa de devorar más y más calor.

Tan absorta estaba que ni siquiera se dio cuenta de que Corugan ya no estaba a su lado. Dando unos temblorosos pasos, seguida de su lobo, se dirigió al castillo.

Y no fue la última. La luz del sol desapareció, reemplazada por una luz pálida y mortecina que auguraba la llegada de la noche. Se estableció un toque de queda ya que nadie osaba salir pasada la medianoche a la intemperie. No solo eso, sino que al asomar el pálido y enfermizo sol por la mañana, muchos descubrían la habitación de sus seres queridos vacía. Como guiados por una tenebrosa flauta, algunos calamburianos, en un patrón aleatorio, se levantaban sonámbulos de sus camas por la noche, despertándose en medio del bosque entre gritos de pánico. Y esos eran los más afortunados: los demás formaban una inquietante y silenciosa fila, que caminaba cruzando todo Calamburia hasta llegar a Cuna de la Oscuridad. Una vez despiertos cerca de la muralla, los Caminantes no volvían, sino que se estaban asentando a la sombra y el refugio de aquel inquietante palacio.

La paz de la Reina Sancha se había roto y el Palacio de Ámbar bullía como un avispero. Urraca había sido enviada en misión diplomática para hablar con Arishai y sus seguidores, que rondaban la frontera con la Puerta del Este y las bravuconerías de los Von Vondra cada vez alcanzaban nuevas cotas de descaro. Cuna de la Oscuridad había trastocado la balanza de poder y las puertas de aquel extraño palacio se hallaban cerradas a cal y canto. Los emisarios enviados habían vuelto con las manos vacías y

habían sido expulsados de ahí por los Caminantes que estaban erigiendo una pequeña ciudad de chabolas y edificios improvisados a la sombra de las murallas.

Un antiguo mal había empezado a desperezarse. No era un Dragón, Un Leviatan o una explosión de energías y elementos. Era mucho más sutil, sibilino y acechaba con paciencia, esperando a dar un solo y mortífero golpe. Sus primeros temblores habían puesto patas arriba toda la estabilidad conseguida a golpe de sangre y lucha. ¿Qué ocurrirá cuando este antiguo mal termine de despertarse y camine por la tierra de nuevo? Sólo las Nornas podían saberlo... y ya sabéis que todo conocimiento, tiene un precio.

130 - 130 - EL PANAL SE AGITA

Los libros de historia de Calamburia marcarán como un gran epígrafe la cacareada Paz de la Reina Sancha. Es cierto que entre todas las épocas convulsas de Calamburia, fue probablemente una de las más tranquilas, aunque no por ello menos sanguinarias. Pero todos los Calamburianos con sed de poder esperaban pacientemente el momento en el que los cimientos del poder se tambaleasen para poder probar ellos también las mieles del reinado.

Y más que tambalearse, el panal de abejas estaba totalmente desmantelado y la miel fluía libre, a la espera que los más audaces se lanzasen a recogerla. Aún nadie se atrevía y la razón podía ser muy posiblemente que la abeja reina zumbaba furiosa, amenazando con un picotazo sin duda letal.

- ¿Pero es que ningún mensajero de este reino sabe hacer su trabajo? - gritó furiosa

Sancha III, con los brazos agarrando con fuerza el Trono de Ámbar.

- Mi señora, estamos igual de confusos que usted - repuso humildemente Érebo.

- Es más, estamos anonadados - apuntilló Barastyr.

- Pues ya podéis salir rápidamente de vuestro anonadamiento si no queréis que retome las costumbres de mi nieto - dijo mascullando entre dientes la anciana.

- Me temo que nuestros pajaritos no logran descubrir nada de ese lugar que los paletos y supersticiosos llaman... Cuna de Oscuridad - explicó con paciencia Érebo -. Los recién asentados lugareños no gustan de hablar con los extranjeros, al parecer.

- ¿Extranjeros? ¡Son mis súbditos! ¡Están creando un reino bajo mis narices! Esto es sedición, una revuelta, un tumulto. ¡Y debemos ahogarlo de inmediato! - dijo la reina dando un puñetazo con sorprendente fuerza en el reposabrazos.

- Entiendo su indignación mi Reina, pero sabe que su reinado se ha caracterizado por acciones más sutiles. Sería mala idea recurrir a estas prácticas tan barbáricas... - señaló Barastyr.

- Así me lo pagan esa panda de desagradecidos... les traigo paz, y ellos me lo devuelven con traición y montando su propia comunidad de desterrados. ¡Y ese maldito castillo! ¡Salido de la nada! ¿Dónde está Aurobinda? Me prometió respuestas hace semanas - escupió con desdén Sancha.

- Ya sabe usted que está lidiando con sus propios problemas en la Torre Arcana. Son

tiempos oscuros y hay que evitar el enemigo que acecha en el interior – recordó Barastyr.

Sancha resopló, mirando el salón del trono con ojo crítico. La corte de Calamburia se hallaba reunida ahí, susurrando, merodeando o simplemente, tratando de esconderse de la mirada asesina de su Reina. El zumbido de ira de la Reina Sancha casi parecía retumbar en las paredes y nadie quería ser el blanco de su furia. Pero hay gente que no teme a los peligros terrenales, porque creen ser protegidos por un ser superior. La fe podía convertirse en un fuerte escudo si habías llegado a conocer a tu dios en persona.

– ¡Alabado sea el verdadero Titán! – dijo Inocencio I, subiendo los peldaños hacia el trono ambarino -. ¡Alabado sea su poder!

– Alabado, alabado – respondió con fastidio la reina, agitando la mano como si tratase de espantar moscas.

– Mi reina, el pueblo se encuentra agitado. Cada vez más fieles desaparecen por la noche para asentarse en ese maligno pero a la vez poderoso lugar. Tratamos de adoctrinar al resto de sus parientes, pero no provocó ningún cambio: han roto lazos con todas sus familias – explicó Inocencio, con ningún tipo emoción reflejada en el rostro -. Por otro lado, los moradores de las montañas, serpientes de las marismas y escorpiones del desierto acechan las lindes de la civilización. Temo que traten de poner a prueba nuestra fe

– De los Nómadas ya se está encargando Urraca. Es un proceso lento, tienen una

cantidad absurda de rituales y de pasos que dar antes de establecer algo similar a una discusión diplomática – repuso con desdén Sancha -. Pero desde que levantamos la Puerta del Este de nuevo, no hay nada que temer. No me asustaré por un puñado de bárbaros oportunistas.

– Vengo también a pedirle, mi Reina, que me permita usar métodos más... directos para la educación del... vástago – dijo con voz titubeante Inocencio, mostrando algo de emoción por primera vez.

– ¿Qué es lo que ocurre con ese asunto de estado que os pedí que mantuvieseis en secreto y que jamás mencionáseis aquí, en la corte? – dijo con voz peligrosamente fría la reina.

– Verá, mi reina, el chico tiene un temperamento difícil... es muy dócil, pero a la vez testarudo cuando quiere. Si pudiese disponer de ciertos artilugios y facilidades...

– Ni hablar. Padre, ha torturado a cientos de herejes, no me venga ahora con remilgos de novicio. Educará al chico usando toda la paciencia que el Titán le dé, pero no usará ni látigos ni objetos afilados. Seguro que el Titán proveerá – repuso con una encantadora sonrisa.

El religioso se envaró y se retiró con una gélida inclinación, dando una breve satisfacción a la Reina Sancha. Últimamente la Iglesia del Titán estaba tomándose ciertas fervorosas libertades que estaban empezando a resultar sospechosas. En cuanto solucionase el dichoso caso de Cuna de Oscuridad, les recordaría la importancia de los valores tales como la humildad y la lealtad.

Pero aún no habían acabado las preocupaciones de Sancha, ya que la multitud empezó a abrirse como un abanico mientras una comitiva dorada y escarlata se acercaba al trono. Sus sonrisas zalameras atacaban a todo el que osaba acercarse y el terciopelo acariciaba con desdén el mármol del suelo. Toda la comitiva olía a un terrible almizcle, una mezcla de opulencia, sadismo y profunda prepotencia. Los Von Vondra estaban en el Palacio de Ámbar.

- Vaya. Esto sí que no lo vieron nuestros pajaritos - repuso interesado Érebo.

- ¡Querida! Que día tan triste y macilento para encontrarnos, pero al fin y al cabo, son los únicos días de los que disfrutamos últimamente - exclamó con una cantarina voz Zora Von Vondra, Marquesa de Sí a Huevo -. ¿Verdad que sí, Tilaria?

- ¡Así es hermana! Debo alabar el exquisito detalle con el que se ha vestido hoy. A sus pies, majestad - exclamó lady Tilaria, separándose del grupo y deshaciéndose en reverencias.

La Reina Sancha observaba la comitiva mientras su cabeza establecía alianzas y las rompía a una velocidad vertiginosa. Su mirada se trabó con la de Zora, y ambas empezaron un baile mortal en lo más profundo de sus cabezas planeando estrategias cada vez más complejos basados en la posible respuesta de su oponente. Finalmente, ambas pestañearon y Sancha rompió el tenso silencio preguntando:

- ¿Y bien, querida? ¿Cuál es la razón por la que nuestros primos vienen a regalarnos con su presencia?

- Oh, en estos tiempos tan oscuros y confusos, en los que la gente aparece y

desaparece sin ningún tipo de orden ni concierto... los Von Vondra hemos decidido establecernos temporalmente en el Palacio. Ya sabes querida para... estrechar nuestras relaciones.

Sancha ya había pensado varias maneras con las que estrechar el cuello de su rival política. Pero ciertamente, era una oportunidad de oro para controlar más de cerca a esa víbora, aunque significase prácticamente dormir con ella. Pero para que el veneno de esa arpía tuviese efecto, tendría que atravesar su carne. Y Sancha III de Calamburia tenía el pellejo más endurecido que un caimán de las marismas.

- Entiendo que con ese lugar llamado Cuna de Oscuridad tan cercano a Si a Huevo, busquéis asilo político en el Palacio de Ámbar. La Corona protege a los suyos. Sea pues, sed bienvenidas. Cuidaremos de vosotros.

“Cuidaré de vosotros, sí. Y si se presenta la ocasión, os ahogaré en vuestro sueño” pensó la Reina, agarrándose con fuerza al trono.

131 - 131 - UNA PUERTA NECESITA UN PORTERO

Calamburia es una tierra que desde la caída del Titán bulle de magia y de una lucha constante entre distintas energías. Pero no hay lugar en todo Calamburia en la que palpita tanta magia como en el Bosque de la Desconexión. Durante siglos, el Bosque de la Desconexión durmió un sueño apacible y tranquilo, con los Elfos poco a poco convirtiéndose en árboles poderosos y altivos, meciéndose suavemente al ritmo del aire.

Más con el paso de las eras, un grupo de parias expulsados de sus propios pueblos por no respetar las normas, asentaron un precario asentamiento al refugio de los árboles milenarios. Los exiliados no encajaban con las costumbres de su gente y se decía que trataban de contactar con la magia más oscura, aunque no eran lo suficientemente poderosos para ello.

Pero un buen día, su caudillo, el líder autoproclamado de ese grupo de patéticos exiliados, escuchó los sueños de los árboles y lo entendió todo. Aunque débiles y poco experimentados en la magia, el penoso grupo empezó a extraer magia de los árboles. Primero, simples sorbos, pequeños pellizcos de poder. Y pronto, cuando empezaron a embriagarse savia arcana, sorbieron los árboles de su alrededor convirtiéndolos en troncos retorcidos cuyas ramas se extendían huesudas hacia el firmamento en búsqueda de ayuda. Pero la ayuda nunca llegó y los antepasados de los Zíngaros crecieron y se multiplicaron mientras que el Bosque de la Desconexión se convertía en un lúgubre lugar en el que sólo por error se adentraban peregrinos y mercaderes.

En el corazón del bosque, en un claro llamado Concilio de las Máscaras, era donde se aposentaban las chozas del pueblo Zíngaro. Las pequeñas casitas se pegaban a los árboles como tumores, y llevaban tanto tiempo mamando de la magia de los árboles que el musgo y la vegetación las había recubierto, dando la impresión de que choza y árbol eran un mismo ser. Dichos árboles, los más antiguos y los que más habían sufrido el azote Zíngaro, se hallaban chupados y sorbidos hasta la médula, dejando entrever caras de infinita agonía entre las cortezas de los árboles. Algunos pensaban que eran las caras de los Elfos que trataban de pedir ayuda, otros, rostros tallados por sus antepasados. Sin importar cual fuese la razón, el claro tenía sobradamente ganado su nombre.

Lo que parecía ser la totalidad del pueblo Zíngaro se hallaba reunido bajo las esqueléticas ramas de un roble gigantesco. Entre sus raíces asomaba una enorme tumba de piedra, que palpitaba intermitentemente con energía de enfermizo color verde. Era imposible que la piedra hiciese tal cosa, pero parecía estar consumiendo la energía del árbol. Frente a ella, una enorme hoguera relucía, iluminando las caras de los presentes.

- ¡Hermanos de las Sombras! ¡Pueblo mío! ¡La Oscuridad nos acoge!

Los Zíngaros no eran dados a muestras de entusiasmo o corear frases de discursos. Se mantuvieron en silencio, mirando con ojos ojerosos.

- Han pasado cientos y cientos de lunas desde que nuestro Patriarca Arnaldo duerme el Sueño de la Oscuridad, tras su terrible combate con Theodus.

Kálaba, la matriarca de los Zíngaros, pronunciaba su discurso añadiendo énfasis a sus palabras moviéndose con gracia y girando sobre sí misma. Los Zíngaros sisearon o mascullaron maldiciones al oír la mención de su enemigo.

- Confiemos en que un día despierte de su letargo. La energía de los Antiguos sigue alimentándolo, pero su poder era inconmensurable y no sabemos cuánto tendrá que beber para volver a nosotros. Pero mientras, debemos planear nuestra venganza.

Todos asintieron. La venganza era el motivo más respetado para un Zíngaro. Todo era siempre una lista de agravios que resolver.

- Los Consejeros de la Reina Sancha nos han asegurado que los Impromagos han caído en su red de mentiras y que realizarán el hechizo en Cuna de Oscuridad. ¡La llegada de la Noche Eterna está cerca!

Un Zíngaro se levantó del amplio círculo y se enfrentó a Kálaba. La luz de la hoguera deformaba sus rasgos, provocando que las sombras bailasen por su rostro.

- ¿Y a qué precio, Kálaba? ¿Por qué tenemos que volver a ser lacayos y los peones de los planes de otros? - dijo Adonis, con voz alta y clara.

Kálaba atravesó furiosamente con la mirada a su antiguo amante y compañero.

- Sabes perfectamente que sólo es un trámite - expuso con soberbia -. Seremos recompensados como fieles sirvientes de la Oscuridad.

- ¿Sí? ¿Como fuimos recompensados por ayudar a las Brujas? Míralas ahora, una convertida en piedra en una de las dimensiones de los Duendes perdida entre dimensiones y la otra dueña de Skuchaín, al mando de nuestros peores enemigos.

Los Zíngaros mantuvieron el silencio. El liderazgo de un Zíngaro siempre estaba en entredicho y se necesitaba muy poco para derrocar a un líder. Siempre y cuando se fuese más fuerte que dicho líder, claro.

- Las Brujas fueron derrotas por una serie de casualidades y nosotros caímos con ellas. ¡Éramos iguales! ¡Aliados! Y lo seguimos siendo. Somos todos sirvientes de la Oscuridad.

- ¿Y por qué lo somos? ¿Acaso no somos todos libres? Un pueblo sin ataduras, que coge lo que quiere y cuando quiere, que no responde ante nadie y que usa el poder para su propio beneficio. ¿Por qué somos sirvientes de algo que ni siquiera contacta con nosotros, sino que prefiere otros campeones que lideren sus objetivos?

El silencio se volvió denso como la melaza mientras todos los Zíngaros discurrían en sus cabezas la certera verdad que ocultaban las palabras de Adonis.

- ¿Estás renegando de la Oscuridad? ¿Estás rechazando la Noche Eterna? - escupió Kálaba, con los ojos entrecerrados.

- He servido a muchos amos. He guardado puertas a cambio de mi propia vida. Me liberaste de mis cadenas solo para cubrirme de unas nuevas, más sibilinas. Propongo que nos liberemos de ellas. Y tú no deberías ser nuestra líder.

Los suaves ruidos de ropajes apartados y de dagas toqueteadas llenaban el claro. Se acercaba el momento de la sangre, y las alianzas y pactos iban a romperse con un simple parpadeo.

- ¿Yo? ¿La mujer de Arnaldo? ¿La Zíngara más poderosa que jamás haya existido?

- Olvidas que puedo leer los pensamientos, y aunque tú los ocultas con gran habilidad, no puedes evitar que se te escapen zarcillos de consciencia. He visto tu miedo, Kálaba. No confías en los Consejeros y no sabes para qué sirve el hechizo de los Impromagos ni cuál es el plan de Éreos y Barastyr. No te han contado nada. Somos simples siervos.

- ¡Silencio! ¡Traidor! ¡Que tú me hagas esto, de entre todas las personas, jamás te lo perdonaré! – chilló Kálaba, furiosa y desquiciada.

- No puedes hacerme nada. Sé que sigues amándome, Kálaba. Lo veo en tus pensamientos – dijo entristecido Adonis, sabiendo que su reconciliación era imposible ya.

De pronto, algo emergió de su titilante sombra. A la luz de la temblorosa hoguera, una forma se hinchó, arqueandose como el genio de una lámpara. Con la lentitud y la suavidad de un amante, rodeó a Adonis con los brazos y con un rápido gesto, lo degolló con un destello de luz plateada.

- Ella no puede matarte. Pero yo sí – susurró la tenebrosa figura -. Apuesto a que eso no lo pudiste leer en ningún pensamiento.

Adonis cayó entre estertores al suelo, sujetándose incrédulo la garganta, mirando fijamente el rostro de su asesino.

- Madre. No es momento para dejarse vencer por las emociones. Es el momento de la Noche Eterna.

- Vandala. Qué has hecho... – susurró incrédula Kálaba.

- Lo que no te atrevías a hacer. Pero para eso están los hijos: para enfrentarse a los enemigos de su familia. Y todos los Zíngaros son mi familia.

Las dagas volvieron a ser envainadas y el público se volvió a acomodar alrededor de la hoguera. No habría un nuevo Patriarca...por ahora. Kálaba miró a su alrededor y recuperó la furia de su rostro. No se secó las lágrimas y dejó que cayesen densas y negras por su rostro, convirtiéndolo a la luz de las velas en una máscara demoníaca de indómita fuerza. Su hijo se colocó a su lado, grácil como un gato, lamiendo el puñal para enfundarlo en las profundidades de sus ropajes.

- Nada se interpondrá entre nosotros y la Noche Eterna. No seremos los lacayos ni los siervos de ningún poder. ¡Seremos nuestros propios amos y tomaremos lo que queramos de esta antigua piedra y la sorberemos hasta que no quede nada!

Bajo tierra, a cientos de kilómetros, y a la vez, a mundos de distancia, el Inframundo bullía de almas en pena que bajaban para enfrentarse a su recorrido final. Todas lo atraviesan lastimeras, añorando sus últimos hálitos de vida. Pero una de ellas abrió los ojos y fue consciente de lo que le rodeaba.

- ¿Qué es este lugar? - preguntó Adonis confuso.

- Es la puerta del Inframundo. Y toda puerta necesita un Portero, viejo amigo.

El espíritu de Adonis miró a su interlocutor. Una sonrisa cubrió su rostro.

- Quasi. Así que volvemos a los viejos tiempos.

- A lo que mejor se nos da: vigilar puertas.

- Un trabajo sencillo para gente sencilla. Hasta ahora no me había dado cuenta, pero esto era lo que echaba realmente de menos: una misión y tu compañía. Pero...he hecho cosas terribles, Quasi. No sé si lo merezco.

- Yo te abandoné primero. Fue culpa mía. Yo también he cometido errores. Pero prometo no abandonarte nunca más.

- Vigilemos esta dichosa puerta - dijo Adonis, sonriendo -. Juntos.

Quasi miró sonriente a su amigo y le tendió la mano para incorporarse.

- Juntos. Para siempre.

132 - 132 - LA DAMA BLANCA

A Brianna le gustaban los ciervos. Le parecían animales majestuosos, gráciles, que se deslizaban por el bosque con la misma facilidad que un pez se desplaza en el agua. De todas las criaturas de las que Brianna realizaba bocetos en su pequeño bloc de dibujo, los ciervos ocupaban un lugar central. Iluminados por la luz de la luna en un claro, refrescándose a las orillas del río...los ciervos representaban para Brianna la libertad.

Y aunque la joven había sido forzada a madurar muy deprisa, aún seguía molesta por el hecho de tener que correr a toda velocidad por el bosque mientras esquivaba árboles que caían a su alrededor.

- ¿Por qué tenía que ser un maldito ciervo? - jadeo la joven, mientras saltaba con

agilidad un tocón mientras su capucha se agitaba al viento.

A sus espaldas, la única respuesta que obtuvo fue un terrible bramido y unos pisotones en el suelo que parecían la obra de un titán. No era tan grande, por supuesto, pero era bastante intimidante sentir que un ciervo macho, de tres metros de altura y peludo como un oso te quería convertir en abono bajo sus pezuñas.

Brianna apretó aún más el paso si cabe y se deslizó entre las raíces de un árbol caído. El monstruoso ciervo la alcanzó segundos después y en sus ansias por ensartar la chica en su increíble cornamenta, se enredó con las raíces, pataleando con furia.

La joven se permitió unos segundos de descanso para acomodarse la ropa y comprobar su itinerario. Desde su posición, los árboles clareaban y se podía ver la punta de la torre de Skuchaín, brillando como un faro, rezumando magia que se expandía hacia los bosques de los alrededores.

“Bien, el portal no debe de andar lejos. ¿Dónde dijo que me esperaría padre?”. La joven no tuvo mucho más tiempo para pensar, ya que el peludo ciervo apuntaló su cuerpo y levantó la cabeza con un potente golpe de cuello, mandando el árbol volando por el cielo. “Espero que ese no fuese un Elfo” pensó distraídamente mientras el ciervo agitaba la cabeza y fijaba su asesina mirada en la guardabosques.

El animal rascó la tierra con una pata y cargó de nuevo con los cuernos hacia adelante, mientras la chica tomaba la delantera, pies en polvorosa. Saltó zanjas, tocones, giró tras los troncos de árboles centenarios y trató de poner todo tipo de obstáculos entre

su perseguidor y ella. Pero era como una máquina imparable, apartándolo todo a su paso, ganando terreno a cada segundo que pasaba.

- ¡Allí! - jadeó, empezando a notar el cansancio en sus piernas.

Frente a ella, los árboles se despejaban en forma de claro, abriendo paso a una extensión de hierba y maleza en la que flotaba un portal que escupía rayos de energía a su alrededor. Se trataba de una rotura en el tejido de la realidad, una abertura a otros mundos y otras realidades, algo que sólo podía ocurrir ante la constante exposición de la magia de Skuchaín.

Mientras Brianna se detenía en el claro, apoyándose en las rodillas, el ciervo bramó de júbilo y cargó para embestirla con todas sus fuerzas. Fue interrumpido en seco por una decena de zarcillos de energía que surgían de los árboles y se enroscaban a su alrededor como sogas. La criatura mugía y se retorció, pero parecía un agarre inquebrantable. Los causantes de dicha magia emergieron de la maleza, forcejeando con sus bastones mágicos para retener a la criatura. Decenas de guardabosques la rodearon y trataron de , poco a poco, acercarlo al portal.

Un guardabosques se separó del resto y se acercó a la chica. Portaba una enorme sonrisa en el rostro.

- ¡Já! ¡Nadie corre como tú, hija mía! - dijo, dándole una palmada en la espalda.

- Por que estáis demasiado gordos y fofos - le respondió, sonriendo y tratando de recuperar el aliento a la vez.

- Me has recordado a tu madre, corriendo por el bosque, con la fuerza de una amazona y la agilidad de un duende. Se habría sentido orgullosa - dijo de repente su padre, visiblemente emocionado.

Brianna no supo qué contestar. Su padre ya no hablaba mucho de su mujer, de manera que las pocas veces que lo hacía se convertía en algo extraño e incómodo. Estaba a punto de darle una respuesta, cuando el ciervo sorprendió a todo el grupo con una muestra de descomunal fuerza, tirando al suelo a la mitad de sus captores de un fuerte tirón. Al verse liberado de la mitad de sus ataduras, giró sobre sí mismo un par de veces, lanzando al resto a las copas de los árboles y se encaró hacia padre e hija. Con un brillo en la mirada, cargó hacia ellos, lleno de furia asesina.

Hay instantes que forjan el destino de una persona. Hay segundos que definen de qué clase de acero estamos hechos. Y creedme si os digo que Brianna era acero de la más dura aleación. Empujó a su padre y recibió ella sola la embestida del ciervo, el cual la atrapó por la parte roma de sus cuernos robándole el aliento, en una carga directa hacia el portal.

“Y así acaba. Un momento heroico. Una nota a pie de página y finalmente, muerta, o peor, desaparecida, como madre”. La chica fijó su mirada hacia el brillante portal, hacia la ventana a otro mundo lleno de rutilantes colores. Sus pupilas se agrandaron al ver una silueta que esperaba al otro lado del portal. En ese mismo momento, Aodhan, su padre, se incorporó y lanzó una soga mágica que enroscó las patas traseras del animal. Con la inercia que llevaba, su cabeza se precipitó hacia el suelo, dando una voltereta sobre sí mismo, lanzando a la chica por los aires, lejos del portal. La criatura siguió rodando y hecho un amasijo de patas y cuernos, cruzó el portal entre lastimeros bramidos.

Brianna se incorporó y se quedó mirando el portal, a escasos metros de este. Era difícil ver lo que había al otro lado, pues una poderosa luz emanaba de él, pero a contraluz, entrecerrando los ojos, pudo ver una figura femenina, completamente blanca, acercándose al monstruoso ciervo, que ya estaba incorporándose. Lejos de atacarle, el ciervo expuso su cabeza, esperando el toque de la misteriosa visión. La dama de blanco posó su mano sobre la testuz del animal acariciándolo suavemente, como si fuese un manso potrillo.

Brianna alzó la mano hacia el portal y susurró:

– Madre.

Látigos y sogas mágicas surgieron de todas partes agarrando los extremos del portal. Entre gritos y ruidos de ánimo, los guardabosques fueron cerrando poco a poco los extremos de aquella rasgadura de la realidad, haciendo desaparecer la visión de la dama de blanco.

Aodhan se acercó a pasos apresurados.

– ¡No vuelvas a hacer nunca algo así! ¡Pensé que te perdía! No puedo perderte a tí también – dijo entre sollozos, abrazándola con fuerza.

Brianna seguía mirando donde había estado el portal.

- Padre. La he visto. He visto a Madre - le dijo suavemente, en estado de shock.

Su padre se paralizó al instante, con la cabeza todavía enterrada en su cuello. Su abrazo ya no parecía cariñoso sino una presa de hierro.

- Deja de decir tonterías. No bromees con eso - le respondió con voz apagada por sus cabellos.

Brieanna se despertó de su letargo. Intentó desembarazarse de su padre, gritando.

- ¡Te digo que la he visto! ¡Calmando al ciervo! ¡Está viva, papá!

Su padre dejó que ella se liberase, mirándola con ojos llenos de violencia.

- ¡Calla! ¡No entiendes nada! ¡Tu madre desapareció a través de un portal! ¡Está muerta! ¡Nadie puede sobrevivir tanto tiempo a los peligros de los mundos faéricos! Está poblado de monstruos, seres de pesadilla, criaturas que acechan y quieren consumir esta realidad. ¡No permitiré que sigas desvariando como una niña!

- No soy una niña, Padre. Y sé lo que vi. Era ella. Solo ella podría haber sobrevivido durante tanto tiempo. Ella era especial.

La furia pareció evaporarse del guardabosques, haciéndole encorvar los hombros como un anciano.

- Sí que lo era. Era la más especial de entre todas las mujeres - susurró con voz ronca.

La joven se ablandó al ver derrumbarse a su padre. Se acercó, conciliadora.

- Padre, si organizásemos una expedición...

- ¡No! - gritó de nuevo. Acto seguido se relajó y habló más calmado -. No podemos arriesgarnos a mandar nadie. Los portales no son seguros. Es esta una época oscura, hija, y todos tenemos que cargar nuestro fardo de penas.

- Pero, ¡por favor, papá!

- Basta. Mi corazón ya ha sufrido bastante por hoy. No quiero volver a hablar de esto nunca más. Volvamos a casa.

El veterano guardabosques inició su camino hacia su cabaña, como el resto de sus compañeros que se internaban en la espesura. Brianna se dejó caer en el suelo por pura frustración, sacando su bloc de dibujo para esbozar furiosamente. A carboncillo, dejó plasmada la imagen que vio, la de la Dama de Blanco domando a un ciervo gigantesco, que tras el prisma del portal, no parecía tan aterrador.

“Espérame, mamá. Te encontraré”

En ese momento, los cielos se oscurecieron como si la luz estuviese extinguiéndose. Un temblor hizo retumbar el claro, como si algo terrible estuviera emergiendo lejos de la tierra. Unos gritos alertaron a la joven y la hicieron mirar alrededor: los guardabosques buscaban a compañeros desaparecidos. A su lado, las pisadas que su padre había dejado en la hierba, se interrumpían, como si se hubiese desvanecido en el aire.

El bloc de dibujo cayó al suelo. Brianna echó a correr en búsqueda de su padre, en vano. Y pronto sabría por qué.

133 - 133 - UN NAVÍO SIN CAPITÁN

Los piratas están acostumbrados a la jerarquía. Pese a lo que pueda parecer, los lobos de mar se convierten en eficientes máquinas engrasadas cuando estallan las tormentas y cada tripulación funciona como una mente colmena para poder sobrevivir a un naufragio seguro. El mar es un capitán implacable que exige y demanda sin ningún tipo de contemplaciones, convirtiendo a la escoria de la humanidad en eficientes soldados una vez que pisan la cubierta de un barco.

Por desgracia, esto solo se aplica cuando están en alta mar. En cuanto ponen un pie en tierra, cualquier pirata vuelve a su ser, es decir: a una criatura anárquica, cruel, vil e interesada que conoce la jerarquía y las inclemencias del tiempo y que piensa ahogarlas en el fondo de una botella o en los pechos de alguna cortesana.

Pero ahora, la Isla Kalzaria, vertedero del mundo civilizado y entrañable hogar pirata, tenía una líder sin par que además poseía una corona y un trono de huesos. Mairim Lancaster gobierna la isla de la única manera que sabe: no lo hace. Todo el mundo sabe que el acuerdo pactado con la Reina Sancha era más bien un indulto y que en realidad el título de Reino Pirata no les daba ningún tipo de ventaja económica (el comercio de Kalzaria se basaba en el robo y el saqueo) ni tampoco política (muchos piratas usaban el adjetivo de “político” para insultar a sus semejantes), sino más bien un breve respiro antes de que la Reina Urraca volviese a construir su gran Armada y los pasasen a todos por la quilla. Hasta que eso ocurriese, los piratas y corsarios de la isla

tenían mucho dinero robado que gastar y Mairim podía seguir gritando en su trono todo lo que quisiese.

Y gritar, lo que es gritar, gritaba mucho. Sus gritos rebotaban por los techos mal contruidos de la capital pirata, a la que nadie se había molestado en poner nombre. Algunos la llamaban cariñosamente “Patíbulo”, con el mismo afecto que se tiene a un gato gordo y malcarado con un ojo tuerto. La urbe era tan acogedora como su apodo, con una mezcla de edificios variopintos, desde grandes mansiones que vieron tiempos mejores hace cientos de años y casuchas y chabolas sujetas gracias a capas de mugre y alcohol derramado. El fuerte de Efrain Jacobs dominaba la ciudad en una colina, pero no era la envidia de nadie ya que todos opinaban que en caso de ataque, el fuerte recibiría todos los cañonazos mientras el resto de la ciudad desertaría a toda prisa.

Una de esas antiguas mansiones había sido ocupada por Mairim para officiar de palacio, sala de audiencias y lugar de reunión para sus lugartenientes. La idea era buena pero tenía varios problemas: la primera, que no tenía lugartenientes porque todos estaban emborrachándose o dormidos o en alguna cuneta, y la segunda, que el edificio antes de ser ocupado era una enorme taberna y de hecho, seguía siéndolo. A los dueños no les había importado que su nueva reina ocupase el sistema de cuevas situado bajo la antigua mansión. Ahí abajo, sus gritos resonaban menos.

- TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO - berreaba la jóven, usando sus manos como bocina..

- Hermana si vuelves a gritar así te juro que volverás a despertar el Leviatán - dijo Morgana, frunciendo el ceño con fastidio y lanzando un cuchillo hacia arriba para cogerlo de nuevo en su caída con la mano.

- Pero... pero es que mi Tito no está y lo necesito - dijo Mairim, girándose hacia su hermanastra haciendo pucheros.

- El mar está agitado. El sol no luce como debería y la luz tenue del día no nos prepara para lo que viene por la noche. Hasta los más borrachos de este agujero de mala muerte buscan refugio al caer el alba.

- ¿Y si mi tito no ha encontrado refugio? ¡No puedo hacer nada sin él! - explotó en dramáticos sollozos Mairim.

Morgana lanzó el cuchillo, plantándolo en una pared de la cueva.

- ¡Basta ya Mairim! Lograste lo que para los piratas es una victoria, tienes ya tu dichoso trono de huesos: ya va siendo hora que te comportes como una líder de verdad - exclamó con los brazos en jarras la mercenaria.

Mairim miró de reojo a su hermanastra y sonrió con cómica maldad.

- Eso solo me lo dices porque estás muy enfadada por que te hayan abandonado todos tus mercenarios y Ranulf - dijo con sorprendente malicia la chica.

- ¡No me han abandonado! ¡Me han...traicionado! ¡Bastardos supersticiosos! Y Ranulf el peor de ellos, el Titán sabe dónde andarán - exclamó Morgana, haciendo aspavientos y

arrancando con fuerza el cuchillo de la pared.

Justo detrás de la pared, el joven Cameron esperaba nervioso y dio un respingo que casi hace que se le salte el corazón por la boca. El viaje a Kalzaria había sido más largo de lo que pensaba y tenía poco tiempo, pero no lograba juntar las fuerzas para cruzar la puerta. Encontrarte por primera vez con la persona con la que amas es la mayor de las aventuras. Juntando todas sus fuerzas, se asomó por el pasadizo a la sala de audiencias.

- Perdón... ¿vengo en mal momento? - dijo una voz masculina.

Las dos hermanastras miraron fijamente al recién llegado. Había algo extraño en el rostro del joven, o quizás en su manera de moverse.. Y ese bigote no parecía del todo en su sitio.

- Sí - aclaró fríamente Morgana taladrándole con la mirada.

- ¡No, pasa pasa! Lo que más me gusta es recibir "súbitos" - dijo Mairim alegremente, pronunciando mal la palabra y sentándose de un salto en el montón de huesos con respaldo.

Cameron miraba embobado a quién le había acompañado en sueños todo ese tiempo. Era tan guapa como en sus ensoñaciones, tan guapa como cuando la vio la primera vez, tan guapa como describía él mismo en cartas firmadas con otro nombre.

- A sus pies, su majestad, Mairim, Reina de todos los mares - su torpe reverencia casi lo

lanza al suelo. El sudor frío recorría su espalda.

- ¡Oh sí, soy la mejor Reina! - dijo aplaudiendo encantada Mairim -. Dime valiente marinero, ¿qué es lo que quieres?

El piropo impactó en el muchacho como si de una bola de cañón se tratase. Se quedó boqueando “valiente” en silencio mirando con ojos como platos a Mairim.

- Hermana. Creo que este chico se ha caído de un mástil o algo. Y tiene algo extraño que no acabo de entender.

- ¡Ah! ¡Perdonad! - Cameron carraspeó fuerte y agitó la cabeza. “Concéntrate, no lo arruines todo ahora!” -. Vengo a pedir ayuda ya que he perdido a mi Capitán en una terrible y oscura tormenta. Venía para ver si mi reina sabía algo de él o quisiese ayudarme a buscarlo.

- Hay muchos capitanes. ¿Cuál es ese que debería poner en su búsqueda a la gran Mairim Lancaster? - preguntó Morgana con desdén.

- Mi señora Mairim lo conoce, le escribe muchas cartas, muy bien escritas y con gran estilo, debo decir. Tengo por aquí un retrato suyo, que colgaba en su camarote...

El grumete descartó numerosos pergaminos, probablemente mapas, hasta sacar de su morral uno especialmente arrugado. Lo desarrolló para mostrar el perfil un tanto borroso de un hombre ataviado con todas las galas de un capitán de navío, con una pose orgullosa y señalando vigorosamente hacia el frente.

- Vaya, tiene pinta de ser otro idiota emperifollado - descartó Morgana con un ademán.

Pero no fue el mismo efecto que provocó en Mairim. La joven tenía los ojos vidriosos con la boca abriéndose cada vez más.

- ¡Es el famoso Capitán Walter Kennedy! ¡El descubridor de mundos! - dijo emocionada dando saltitos.

- ¡El mismo! - dijo satisfecho Cameron.

- ¡El valiente capitán de la Reina Sancha, que va a descubrir civilizaciones enteras!

A Cameron no le gustó el cariz que estaba tomando el asunto.

- Si, bueno, aún no ha descubierto nada, estamos en ello pero...

- ¡Y es tan guapo!

- Yo diría que más bien normalito. Habladurías sobre todo.

- ¡E intrépido!

- Antes era un vendedor de alfombras. Tampoco es que sea lo más intrépido del mundo

- refunfuñó Cameron, sabiendo que la jugada le estaba saliendo bastante mal.

- ¡Y un artista con la poesía porque me escribe cosas super bonitas! - remató Mairim, suspirando de teatral amor.

Cameron se rindió. Se visualizó a sí mismo escribiendo dichas cartas a la luz de una vela, mientras su querido Capitán se quedaba dormido babeando el escritorio de su camarote. Muchas veces firmaba las cartas sin leerlas siquiera.

- Sí que escribe bonito, sí - dijo con voz triste dejando caer los hombros.

- Un momento, ¿La Reina Sancha? ¿Por qué no dejas que arregle el Palacio de Ámbar sus propios asuntos? Creo que deberíamos dejarlo correr, no merece la pena - interrumpió Morgana, sabiendo que era una batalla perdida de antemano.

- ¡Claro que merece la pena! ¡El amor todo lo merece! - respondió levantándose de un salto.

- ¿Amor? - gritaron al unísono Morgana y Cameron, incrédulos.

- Pero si sólo has hablado con él a través de cartas.

- En persona pierde, se lo aseguro...

- Hermanita, está decidido. Vamos a ir en búsqueda del Capitán, lo rescataremos de donde sea que esté y me casaré con él. Bueno primero nos daremos besitos, luego ya veremos.

Mientras Morgana ponía los ojos en blanco y escupía al suelo, la cara de Cameron

palideció.

- ¿Be...besitos?

Mairim saltó del trono y empezó a hacer piruetas bajo la anonadada mirada del grumete.

- Anímate, chaval, parece ser el día de suerte de tú capitán. Cuando a Mairim se le mete algo entre ceja y ceja, no hay manera de sacarla de ese camino.

Las peores pesadillas de Cameron se hicieron realidad. Supo que cuando aceptó escribir esas cartas, se estaba metiendo en un buen lío. Sabía que aceptar la petición de su nuevo Capitán solo le iba a traer problemas, pero era una manera de escribir todo lo que sentía por Mairim y hacérselo saber directamente. Ahora el plan había fracasado miserablemente: Mairim estaba enamorada hasta las trancas del Capitán y ni miraba a Cameron. Tenía que jugar muy bien sus cartas para lograr conquistar a la Reina Corsaria.

Y si eso fuera poco, tendría que lidiar con su otro “trabajo”.

Ah!

Y con el hecho de en realidad, ser una mujer.

Muchos piensan que la penumbra en la que está sumida Calamburia es uno de los mayores males de cuantos ha afrontado esta noble tierra. Y probablemente sea cierto. Pero si preguntáis a los emprendedores, comerciantes e incluso a los lores y a las damas, el mayor azote maligno fue el que sufrieron durante la cacareada Paz de la Reina Sancha.

Tomemos por ejemplo una empresa honrada, con trabajadores dedicados en cuerpo y alma a la satisfacción de sus clientes. La primera que se os viene a la cabeza, estoy seguro, es la de los Enterradores. ¿Acaso no es una profesión con una profunda vocación por el prójimo? ¿Un respeto absoluto a las familias dolientes? ¿Y qué importa si a veces ahorran un poco en las lápidas de piedra maciza? ¿O en las placas conmemorativas de cobre en vez de acero? ¿Alguien puede culparlos?

El Túmulo Desordenado es el único camposanto oficial de todo Calamburia, aunque muchos poblados han construido el suyo por no poder pagar los gastos de traslado. El cementerio es una visión impresionante: centenas de hectáreas cubiertas de lápidas de todo tipo, llenas de historias y sobre todo, de cadáveres. Debido a la antigüedad del cementerio, los estilos de las tumbas y las dimensiones de los nichos han ido variando de una manera un tanto pintoresca con el paso de los años, dando la impresión de un cierto caos y descontrol en la organización de los muertos.

Donde vosotros, simples neófitos en la materia en descomposición véis caos, Jack Roslin ve perfección. El descendiente de la familia de enterradores más famosa del reino podría caminar por el cementerio con los ojos cerrados y bailando una jiga. Jack pasó toda su infancia ayudando a su padre con el cementerio y espera algún día hacerlo con su hijo, aunque Penélope siempre contesta a sus insinuaciones con un bufido.

Si Jack es la pala que entierra a los muertos, Penélope Roslin es el mármol que los mantiene completamente atrapados en el suelo. Hija de una rica familia de comerciantes, Penélope es el resultado de generaciones y generaciones centradas en sólo una cosa: sacar el máximo beneficio de cualquier negocio. Y el negocio de la muerte era un negocio como otro cualquiera.

Quien trata con la muerte no le teme a esta, y la visión de cadáveres y otros horrores no causa ni un solo parpadeo en esta fría pareja. Pero creedme si os digo que sudaban profusamente, en la puerta de su cementerio, frotando sus manos con miedo al ver llegar por el camino a los Recaudadores de la Reina Sancha.

La Paz de la Reina Sancha era un negocio muy lucrativo. El orden y la estabilidad permitían mantener un estricto control de las idas y venidas de los Calamburos, la moneda oficial del Reino. Sancha III ya no necesitaba soldados, pero sí un ejército: destacamentos de escribas, escuadrones de contables y soldados de a pie: Los Recaudadores.

Siempre iban en pareja, ya que cuatro ojos ven mejor que dos. Se detuvieron ante los nerviosos sepultureros.

– ¡Buenos días, señores Roslin! Que alegre mañana. Mi nombre es Don Vítulo y esta es mi compañera la encantadora Doña Constanza – se presentó el extraño.

Doña Constanza no tenía nada de encantadora. Su rictus indicaba una perpetua cara de

asco, como si estuviese oliendo a hortelano constantemente. Don Vítulo también daba escalofríos: su sonrisa brillaba de una manera lobuna y desprovista de toda calidez.

- Lleváis numerosos atrasos en los diezmos de la Reina. Venimos a atajar esas faltas - explicó ella, directa al grano.

- ¡Han sido tiempos muy difíciles! Hasta hace muy poco, los muertos no se morían como es debido y tenía que dedicarme a darles con la pala para que volviesen a sus tumbas - explicó nerviosamente Jack, recibiendo un duro codazo en las costillas por parte de su mujer.

- Lo que mi marido quiere decir es que los negocios no han ido bien últimamente y confiábamos en la magnanimidad de la Reina para poder discutirlo con calma - rectificó Penélope con una sonrisa que parecía la de una rosa negra a punto de marchitarse.

- Y la tendréis - dijo grandilocuente Don Vítulo -. Cuando paguéis, claro. ¿Podemos pasar?

El cementerio había recibido cientos de miles de comitivas entristecidas y moqueantes a lo largo de los años. Seres queridos con el corazón en un puño, familiares llorando a lágrima viva. Pero ninguna tenía tanta congoja como los enterradores, guiando a sus verdugos hacia la pequeña casita que se situaba en el centro del cementerio.

- ¡Como véis, solo damos el mejor servicio! Mármol extraído directamente por los Mineros - dijo Jack no sin cierto orgullo, palmeando una tumba cercana, sin darse

cuenta de la mirada asesina que le dirigía su mujer.

- Ah. Excelente. Espero que haya quedado registrado en el libro de cuentas, con el porcentaje adecuado de los beneficios destinados a la corona - dijo sibilinamente Don Vítulo.

Jack palideció de golpe, y era mucho decir en alguien cuya cara ya era de la tonalidad del mármol. No volvió a hablar hasta entrar en la casa.

Los Recaudadores eran auténticos expertos en su trabajo y habían hecho de la rutina una auténtica obra de arte. Don Vítulo exigió los libros de cuentas para zambullirse en ellos mientras Doña Constanza paseaba con pasos lentos y medidos por el despacho de los enterradores, donde estos solían recibir sus clientes.

- Como ven, llevamos un registro estricto y los beneficios han sido escasos. Yo misma lo he ido anotando todo de mi puño y letra - explicó Penélope, controlando sus nervios -. No tenemos ningún tipo de liquidez ahora mismo, pero estoy segura que cuando lleguen tiempos mejores, podremos pagar lo que le debemos a nuestra bien amada reina.

Don Vítulo hizo caso omiso a sus palabras y siguió analizando las columnas de números con el dedo, mientras sus labios se movían en silencio.

Jack en cambio no estaba dominando bien sus nervios y trataba de distraer con una verborrea constante a la mujer que escudriñaba con atención el despacho como si pudiese ver a través de las paredes.

- Sabe, esta casa ha pertenecido durante generaciones a mi familia. ¡Siglos de antigüedad! Increíble, ¿Eh? Dicen que en el sótano hay tumbas de reyes... ¡Pero es mentira! Ya excavé ahí alguna vez y no hay nada. Y no porque me lo llevase yo. Quiero decir, que yo no encontré nada. De nada - Jack estaba sudando a mares, considerando la opción de saltar por la ventana, hasta que vió algo extraño -. Oiga. Está... ¿Olisqueando la pared?

En efecto, Doña Constanza lo estaba haciendo, como si fuese un perro de presa. Se giró hacia su compañero y dijo:

- Vítulo. Aquí.

Su compañero levantó la vista de los libros y disculpándose de Penélope con una falsa sonrisa se acercó a la pared. Palpando con cuidado esta, dejó su mano apoyada en la madera y apretando el puño de la otra, lo descargó contra la pared con un rápido y fluido movimiento. Su mano atravesó el débil contrachapado que tapaba la entrada de un pequeño escondrijo secreto, dando acceso a una caja fuerte.

- Por el Titán, ¿Qué hacen? - dijo Penélope, ahora sí, visiblemente presa de los nervios.

- Oh, disculpen las molestias. Tuve un encuentro una vez con los Hijos del Dragón y me enseñaron una cosa o dos sobre el combate. Un pueblo muy sabio y aplicado. Una lástima que se hayan extinguido, ¿no es así? - comentó Don Vítulo con ligereza mientras abría y cerraba la mano para relajarla.

- Parece ser que los libros de cuentas no mencionan esta caja fuerte. Pero nada escapa a mi olfato. Puedo detectar el oro a kilómetros de distancia - señaló con una sonrisa

Doña Constanza. Fue su primer y única sonrisa del día, y era como ver la sonrisa de una calavera.

- ¡Ah! La caja fuerte. Se.... se nos había olvidado mencionarla, ¿verdad querida?

Si las miradas matasen, Jack habría combustionado en llamas. Pero el secreto del éxito de ese curioso matrimonio es que Jack era incapaz de entender las sutilezas del lenguaje.

- Sí, cariño. Menudo olvido tan tonto - dijo ella escupiendo cada una de las palabras.

- Bien, imagino que tendrán la combinación para abrirla. Si por algún casual la habéis perdido y es imposible abrirla, vendré con unos hortelanos para arrancarla de la pared y me la llevaré. Conozco un relojero que le encanta los mecanismos, la abrirá en un parpadeo - Don Vítulo seguía sonriendo con una boca en la que parecía haber demasiados dientes.

Los Enterradores claudicaron y dieron la combinación. Tuvieron que presenciar con bochornosa humillación como los Recaudadores llenaban sus bolsas, se las echaban al hombro y se despedían de ellos con falsas reverencias.

Así es, queridos Calamburianos. La Oscuridad produce pavor, pero será derrotada. Los Elementos pueden volver a su cauce. Los monstruos pueden ser vencidos. Pero no hay nada, absolutamente nada que pueda detener el inevitable cobro de Impuestos. Especialmente si Don Vítulo y Doña Constanza llaman a su puerta.

- Sáltate la parte tediosa y ve al grano. Tengo cosas muy importantes que hacer - dijo con voz aburrida Aurobinda.

- ¡Por supuesto, jefa de estudios! - contestó rauda Sirene.

La sala se hallaba abarrotada de libros, velas y jaulas con formas extrañas. Varias de ellas estaban ocupadas por duendes entristecidos, con los gorros ladeados y las orejas caídas. Las jaulas vacías parecían indicar que habían contenido otros ocupantes y ya no, aunque su destino resulte incierto y un tanto inquietante.

- Siguiendo sus órdenes, hemos estado investigando y analizando los duendes. Sabemos cómo invocarlos pero realmente nunca hemos investigado el efecto opuesto. Mi teoría es que hay una manera de revertir el proceso y aspirar la esencia de los duendes antes de que sean devueltos al mundo faérico al que pertenecen.

- ¿Estás sugiriendo de que podríamos absorber su poder? - preguntó Aurobinda, repentinamente interesada.

- ¡Sí! - respondió Sirene. Aunque se hubiese vuelto profundamente malvada, seguía ansiando que la reconocieran como la estudiante aplicada que era.

- Conseguir el poder de Bauhren y eliminarlo a la vez... - masculló por lo bajo

Aurobinda, saboreando las palabras -. Muy bien. Seguid investigando. Debo reunirme con los Consejeros para rematar detalles. Los pequeños Impromagos ya han descifrado el hechizo, con un poco de nuestra ayuda, y pronto se escabullirán con sus aliados a realizar el ritual. Debemos estar preparados.

Sin despedirse, Aurobinda salió apresuradamente de la sala mientras su mente maquinaba distintas torturas que practicar al Duende Mayor antes de absorber toda su fuerza.

Al poco rato, apareció Eme, resollando, como si hubiese corrido una larga carrera.

- ¿Llego tarde a la reunión de Aurobinda? - dijo mirando a su alrededor con su habitual cara de tonto.

- Sí. Me ha dado tiempo a preparar todo el ritual mientras tú no estabas, torpe - le contestó Sirene muy ufana desde el fondo de la habitación.

Eme miró a su alrededor, sorprendido por el despliegue de jaulas de su alrededor. Centró su atención en un pentagrama dibujado en el suelo, similar al que ciertos Impromagos dibujaron en el sótano de Skuchaín para transformar a Pelusón, pero mucho más tenebroso e intrincado. En el centro del pentágono se hallaba atado un duende con una mordaza, debatiéndose inútilmente.

- ¿Y todo esto? ¿Qué vas a hacer? - dijo Eme, boquiabierto.

- Mientras tu comías y hacías trastadas por ahí y Telina cubría tus espaldas, yo he estado investigando - le dijo con voz de sabionda Sirene, emergiendo de detrás de una jaula.

- ¿Vas a invocar algo?

- No. Voy a absorber su poder. Para que Aurobinda me recompense. Y así...así quizás dejo de tener esos sueños raros - comentó con aire ausente, mientras se acariciaba el collar del cuello sin darse cuenta. La piedra negra parecía reflejar la luz malévolamente.

Sirene se giró hacia el pentagrama y empezó a agitar la varita en intrincadas formas mientras los duendes de la sala se aplastaban en el extremo más alejado de su jaula, mirando con ojos como platos el experimento de la joven.

- ¡Eme! ¡Debes impedirlo! - dijo una vocecilla cercana, proveniente de una jaula. Se trataba de Eneris, que le miraba suplicante.

- No, no puedo. Sirene es siempre la lista y la que manda, y es mejor que yo obedezca - respondió Eme, agitando la cabeza -. Es como si no pudiese desobedecer sus órdenes. Además, ahora soy malo.

- Tú no eres malo, Eme, y mamá tampoco. Tu puedes liberarte, pero a ella... a ella le pasa algo raro. ¡Creo que es ese collar!

Sirene seguía salmodiando, agitando la varita. El duende del centro del pentagrama levitó en el aire mientras su cuerpo se desintegraba y empezaba a ser absorbido por Sirene.

- ¡Ah! ¡Este poder! - gritó Sirene -. Pero no es suficiente. Necesito más.

- Oye Sirene, ya has demostrado que funciona. Vamos a contarle a Aurobinda que ha funcionado y....

- ¡No! - le respondió ella con los ojos cerrados, mientras los últimos zarcillos de energía entraban en su interior -. No necesito a Aurobinda. No necesito a nadie. Si devoro a todos los duendes de aquí, quizás logre ser más fuerte que ella. ¡Y salvaré al mundo con mi fuerza!

El colgante de Sirene brilló con una luz oscura y palpitante, ansiando más y más poder. La Impromaga abrió los ojos y señalando a los duendes, empezó a absorberlos mientras las energías del pentagrama se desataban.

- ¡Oh no! ¡Tienes que detenerla Eme! ¡Se los va a comer a todos! ¡Y a mi también! - gimió Eneris, sujetándose el sombrero.

- Pero yo...soy tonto y débil. Sirene sabe lo que hace. Tengo que dejarla hacer sus cosas - se resistió, dudoso, el Impromago.

- Mamá no va a poder controlar todo ese poder. ¡Puede que muera, Eme! ¡Tienes que ayudarla!

Eme pestañeó ante la idea de perder a su amiga. Sentía la mente un poco más clara que en los últimos meses, quizás porque Sirene estaba ocupada absorbiendo la energía de los duendes y no embotando sus pensamientos.

- No sé qué hacer. Ella es la lista, ella es la que piensa en estas situaciones.

- Tuviste a Theodus dentro de tí. Y eres valiente, ¡yo lo he visto! Puedes hacerlo Eme, puedes ayudarla y protegerla de sí misma.

Sirene empezó a crepitar de poder, levitando suavemente mientras aspiraba duendes con mayor avidez. Chorros de energía oscura manaron del colgante, como si no pudiese contener toda la oscuridad de su interior.

- Tendré que usar su propia magia. Tendré que usar la Oscuridad - dijo Eme.

Con un grito, el Impromago lanzó un rayo de energía de su varita para captar los charcos de energía oscura que se acumulaban por el suelo, devorando jaulas y duendes por doquier. Empezó a sorber aquella magia, se introducía por su cuerpo y sus venas se marcaban negras mientras seguía bebiendo y bebiendo de ese manantial infinito. Sirene se dió cuenta y se giró para encararse a su amigo, el cual tenía las pupilas negras pero un semblante decidido.

Ambos empezaron a lanzarse hechizos, pero a pesar de que Sirene había absorbido la energía de muchos Duendes, Eme tenía en su interior los resquicios de la fuerza de un archimago y con la ayuda de la energía oscura, los lanzó contra su amiga.

El impacto fue colosal, y propulsó a Sirene al centro del pentágono. Eme hizo acopio de toda la energía Oscura que poseía y cerró las manos trabajosamente, como si realmente hubiese algo físico entre ellas mientras que una cúpula tenebrosa emergía a los lados de Sirene. Las paredes se fueron estrechando mientras Eme apretaba las

manos, empequeñeciendo más y más la cúpula.

- ¡No puedes encerrarme para siempre como hizo Theodus, Eme! ¡No funcionó con Aurobinda y Defendra y no funcionará conmigo! ¡No puedes hacerlo! ¡No puedes....! - los gritos de Sirene se vieron cortados en seco cuando Eme logró juntar por fin sus manos y con un sonido de succión, la cúpula se comprimió hasta tomar la forma de una piedra negra.

El silencio invadió la sala. Los duendes supervivientes cuyas jaulas se habían roto empezaron a ayudar a los demás. Eneris se acercó a saltos a Eme, agitando sus pequeños puños en júbilo.

- ¡Eres el mejor, Eme! ¡Usaste la propia oscuridad para atraparla! ¡Ahora hay que encontrar una manera para anular el poder del collar y liberar a mami - celebró la pequeña duende. Pero su cara cambió al mirar a Eme -. Oye, ¿Estás bien?

La oscuridad iba disipándose de las venas del Impromago, pero parecía estar calando en su interior. Usar semejante magia tenía un precio: podía corromper a su usuario. Sirene lo había sentido en sus propias carnes, como un día les ocurrió a Aurobinda y Defendra. Y ahora, le tocaba a él.

- No vamos a liberarla - dijo Eme con una sonrisa, mirando al infinito -. Ahora estoy yo solo como ayudante de Aurobinda. Soy mucho más fuerte que Sirene. Y pronto, seré mucho más fuerte que nadie. Tan fuerte que la propia Oscuridad me suplicará piedad.

Eneris se empezó a apartar discretamente de su amigo.

- Me das un poco de miedo con esa mirada de loco. ¿Qué pasa, tienes hambre?

- ¿Hambre? Sí - respondió riendo como un loco -. De poder. ¡Y poder tendré! ¡Todos lo veréis! ¡Seré el más poderoso archimago de la tierra y todos me temeréis! Debo ir a contarle a Aurobinda el fracaso de Sirene.

Eme salió con paso brioso de la sala, con la mirada de locura todavía perdida pero con una sonrisa lobuna en la cara. Eneris lo vio partir con tristeza, pensando que todo esto había ocurrido por su culpa. Cogió con delicadeza la piedra negra del suelo y acunándola entre sus brazos dijo con tristeza.

- ¿Y ahora qué vamos a hacer, mami?

136 - 136 - LOS OJOS DE LAS TINIEBLAS

Ya hemos comentado en el pasado el poder de la rutina, gentiles amigos. Es un poder que va más allá de la magia y de las energías, el poder aplastante de la normalidad y la repetición. Es esa misma rutina la que había asentado el nuevo inquietante día a día en la mente de los apesadumbrados Calamburianos.

El sol arrojaba unos moribundos rayos de luz sobre los alrededores de Cuna de Oscuridad. Sus lugareños, sombríos y esquivos, habían levantado una pequeña ciudad alrededor del castillo. Como si de una sombría copia de la realidad se tratase, se habían erigido mercados y posadas, pero los transeuntes deambulaban con un propósito fijo y

nadie parecía estar demasiado animado. Los habitantes de aquella ciudad casi fantasma habían caído en la rutina de su apesadumbrado corazón y ya nada los podría devolver a su antigua vida. Quizás ya no querían.

Pero cerca de las grandes puertas enrejadas del castillo, aquella monstruosidad que había surgido bajo tierra, un toque de color rompió la rutina y empezó algo diferente. Sin duda un comienzo, pero, ¿hacia dónde?

- ¡Deprisa Grahim! No sabemos cuánto tiempo podemos estar aquí - susurró a gritos Trai. Su compañero Impromago se apresuró a colocarse a la sombra del castillo, temblando visiblemente.

- No corráis, niños. Todo el pueblo sabe que estamos aquí, aunque nadie haya reaccionado. Todo esto resulta muy inquietante, ojalá estuviese Minerva para tranquilizarnos con su mirada sabia - se lamentó Felix el Preclaro.

- ¡La ciencia está de nuestro lado! Solo espero que mis cálculos sean correctos - aseguró Katurian, el Inventor.

El pequeño grupo se reunió, como si intentasen protegerse de la enorme mole del castillo.

- Bien, hemos logrado escabullirnos de Skuchaín sin que nadie nos vea.

- Mi puesto de trabajo está en peligro - masculló Felix -. He apostado mi futuro con esto, pequeños Impromagos.

- ¡Verá como merece la pena, profe! Con las notas del hechizo que Sirene usó para deshacer la Maldición de las Brujas y el misterioso tomo que nos dieron los Consejeros, hemos preparado un hechizo que seguro que disipa la Oscuridad - dijo Grahim, entusiasmado -. Lo que no sé es qué pasará con ese castillo tan tenebroso.

- Las estrellas están alineadas y todos mis cálculos lo confirman: ¡El hechizo debe de hacerse ahora, o puede que no podamos controlar sus efectos! - apuntilló Katurian, siempre encantado de magnificar las consecuencias de sus experimentos.

- Os olvidabais de un amigo. No es lugar para ir dando tumbos - dijo una melosa voz.

El grupo se giró sobresaltado para mirar a los recién llegados, con el corazón en un puño. Se tranquilizaron visiblemente al ver a los Consejeros, acompañando a Ukho, el Niño Olvidado y Niniel, la Elfa.

- Nos los encontramos errando, como las sombras de este oscuro lugar. Pensaba que los Elfos tenían mejor orientación - comentó Barastyr con fingida inocencia.

- El bosque grita. Algo terrible está a punto de pasar y debo de intentar ayudar en lo que pueda - respondió Niniel, como si no hubiese escuchado el comentario.

- ¡Llegáis tarde! - dijo Ukho, muy ufano -. Poneos ya con vuestra cosa de magias para que resolvamos esto de una vez y encuentre a mis amigos.

- Muy bien. El destino del mundo está en nuestras manos, Grahim. No podemos fallar

esta vez como ocurrió en la final.

- ¡En la final no fallamos! Algo raro está pasando que no entendemos, Trai. No me gusta nada de nada.

- No te acobardes ahora, Grahim. ¡Tenemos que hacer el hechizo ahora!

Entre refunfuños, ambos empezaron a entonar el conjuro y agitar las varitas. El aire crepitó con energía estática y un viento antinatural empezó a soplar a su alrededor. Una luz parecía emanar de los Impromagos, haciendo que sus sombras aumentasen de manera amenazadora, hasta crear un extraño efecto en el que parecían hundirse en un pozo de sombras. Alzaron sus varitas al cielo y un rayo de sombra se precipitó contra las nubes, provocando un espasmo de energía que las cruzó en un abrir y cerrar de ojos.

Como una ola que choca contra una roca, la energía del cielo estalló en mil pedazos y retrocedió a toda velocidad hacia sus portadores. Parecía que iba a chocar contra el pequeño grupo, pero se detuvo a escasos metros de sus cabezas, en forma de esfera oscura que irradiaba sombras y rezumaba una fantasmagórica niebla.

- Esto... ¿es lo que se supone que debía pasar? - preguntó extrañada Trai.

- Esto no consta en ninguno de mis libros - respondió Felix.

Un coro de siniestras risas emergieron de los callejones del pueblo, rebotando por las paredes y extendiéndose hacia aquella maligna esfera. Las risotadas fueron acercándose, hasta materializándose en un grupo de mezquinos villanos, apareciendo

cada uno en un callejón distinto.

- Pero si son alumnos descarriados y un profesor rebelde. Vamos a tener que darles un castigo ejemplar, Eme - se relamió Aurobinda, muy ufana.

- ¡Aurobinda! ¡Traición! ¿Estabas detrás de todo esto? ¿Después de que te perdonasemos y te dejásemos volver a Skuchain? Tu oscuridad no conoce límites.

- Silencio, "profesor" - escupió con desprecio Eme -. Todo ha cambiado. Eres un necio que no sabe nada.

- ¡Los Impromagos nunca han sabido gran cosa! - gritó ufana Kálaba, agitando sus pañuelos y relamiéndose ante su victoria -. Una vez más, habéis fracasado.

- ¡Los héroes nunca fracasan, contraatacan! - respondió Ukho, sacando su espada de madera. Niniel le agarró de los hombros para sujetarlo.

- Vaya, una Elfa. Jamás me he alimentado de una viva. Ya estoy cansado de sorber a tus hermanos dormidos. ¿Qué ocurrirá si pruebo directamente tu sangre? - susurró una voz a espaldas de Niniel.

La Elfa se giró rápidamente pero la sombra había desaparecido, rauda como una serpiente. Emergió junto a su madre, tomando la forma de un avieso Zingaro, que lamía el filo de su daga.

- Vandala, no juegues con la comida, muchacho - le reprimió jocosamente Van Bakari mientras se toqueteaba sus anillos -. Es de mala educación. Hasta en el pantano

tenemos más elegancia.

El siniestro grupo se encaró a la temblorosa luz. Solo un milagro podría haber salvado a nuestros héroes, gentiles amigos. Pero tened cuidado con lo que deseáis, ya que los milagros también les puede ocurrir a otros.

- Esto... creo que tenemos un problema - susurró Katurian

- ¡Pues claro que lo tenemos! - le espetó Trai, sin perder de vista sus enemigos y apretando muy fuerte su varita.

- No, no...me refiero a este problema.

El grupo volvió a girarse espantado, para ver como sus mayores temores cobraban realidad. Durante todo el conflicto, los Consejeros se habían acercado a la esfera de Oscuridad y la habían absorbido con gesto de infinito placer mientras sus cuerpos temblaban, rebosantes de magia oscura. Se movían espasmódicos como títeres, mientras sus manos apretaban sus ojos como si fuesen a salirseles de las órbitas.

- ¡Alejaos! ¡Es peligroso! - gritó Felix.

El grupo se alejó apresuradamente, mientras los villanos miraban extasiados como los consejeros retiraban las manos de sus ojos con un agónico grito y un chorro de oscuridad manaba de sus cuencas con la fuerza de un tifón. Sus cuerpos arqueados de dolor empezaron a levitar, girando sobre sí mismos en una grotesca espiral de dolor y locura. La oscuridad de sus ojos los envolvió y explotó en un espeluznante silencio, llenando la plaza de partículas de oscuridad que se fueron disipando como el humo de

un incendio.

Entre las cenizas de la Oscuridad, dos figuras se acercaron a ambos grupos. Los Consejeros habían cambiado: Érebos y Barastyr seguían luciendo su sonrisa sardónica, pero las tinieblas manaban de sus ojos, una ventana a un mundo de locura y ausencia de luz. Sus ropajes se habían tornado carmesíes con un tono regio y sangriento.

- El fin del baile de máscaras - sentenció Érebos.
- El comienzo de una nueva era - anunció Barastyr.
- Somos los heraldos de nuestra Reina Oscura.
- Seguidnos. Tenemos preparativos que hacer.

Ambos empezaron a avanzar hacia las puertas de Cuna de Oscuridad, cuyo portón enrejada empezó a abrirse por primera vez desde que emergió de la tierra con un siniestro traqueteo.

- ¿Cómo? ¿No vamos a exterminar a nuestros enemigos? - preguntó Vandala.
- ¡Debo cobrarme mi venganza! ¡Por Arnaldo! - siseó Kálaba.
- ¡Silencio, lacayos! - espetó Barastyr, sin apenas girarse -. Vuestras patéticas riñas son motas de polvo comparado al poder de nuestra futura reina. Seguidnos o seréis pasto

de los gusanos, como el resto de esta tierra.

Kálaba estuvo a punto de protestar, pero Aurobinda la cogió del codo y la retuvo.

- Cuidado, Kálaba. Tendremos nuestra oportunidad. Agacha la cabeza y humíllate, pero te juro que tendrás tu venganza - susurró Aurobinda mirando las espaldas de los consejeros -. Y yo tendré lo que me merezco por derecho.

El oscuro grupo echó a andar en pos de sus amos. Vandala miró a Niniel con una mirada que implicaba una promesa de futuras y obscenas torturas, mientras Van Bakari hacía superficiales comentarios sobre el castillo, reevaluando secretamente el cambio de poderes que se había obrado en ese lugar. Cuando la siniestra comitiva cruzó la entrada del castillo, las rejas cayeron con un ruido estrepitoso, mostrando la misma amenazadora dentadura de hierro que al principio.

- Cuánto poder... niquiera todos juntos podríamos haberlos derrotado - dijo Niniel con los ojos muy abiertos.

- ¡Y no nos han matado! ¡Como si fuésemos insectos! Y se han vuelto fuertes gracias a nosotros. ¡Hemos sido engañados, de nuevo! ¡Te lo dije, Trai! - se quejó amargamente Grahim.

El grupo hundió los hombros, cada uno sumido en sus propios tenebrosos pensamientos. Ukho rompió el silencio.

- ¡Somos héroes! ¡Somos la luz! Y si ahora toda la oscuridad la tienen ellos, eso quiere decir que ya podemos encontrarnos con nuestros amigos. ¡Aún hay esperanza!

¡Tenemos que luchar!

- Pero, ¿Hay algo que realmente podamos hacer? - se preguntó Katurian.

- El futuro ya está escrito. Pero el secreto está siempre en el pasado - dijo una voz entre las sombras.

Todos desenfundaron sus armas de nuevo, con el corazón desbocado. ¿Un nuevo enemigo? ¿Qué más podía pasarles?

- ¡Es Urd, la Norna del pasado! - exclamó Félix.

- Si se me vuelve a aparecer otra persona más por la espalda, juro que inventaré unos anteojos con espejos traseros - comentó Katurian.

- Hay muchas lecciones que aprender en el pasado - repitió Urd.

- ¡Cuéntanoslo! ¡Debemos salvar Calamburia! - suplicó Ukho.

- Los mortales siempre suplicáis por lo mismo. Pero nunca entendéis el precio que hay que pagar.

Y la Norna habló, gentiles amigos. Y nuestros héroes escucharon. No fue lo que querían oír, pero fue lo suficiente para despertar una chispa. Y es que, por pequeña que sea la antorcha, siempre será suficiente para iniciar un incendio, uno que quemará hasta los mismos cimientos del espacio y el tiempo.

En el claustro de profesores de Skuchaín reinaba el silencio. Era algo bastante poco habitual, ya que los profesores, Eruditos, Alquimistas y otros profesionales de la magia solían mantener acaloradas discusiones sobre la dirección de la Torre. Pero ese día, no sólo tenían una visita especial, sino que a pesar de que el sol brillaba de nuevo, la derrota pendía por encima de la cabeza de los presentes.

- Abrimos el gabinete de crisis de Skuchaín. Volvemos a la ley marcial que adoptamos durante la Maldición de las Brujas - anunció Felix el Preclaro, con semblante grave.

- Vamos a pasar a informar de los últimos acontecimientos, con la venia de nuestra excelentísima reina Sancha - señaló Minerva, con una leve inclinación de cabeza. Sancha III presidía la mesa y accedió con un leve gesto con la mano.

- La noche pasada, sufrimos una fuga de un centenar de estudiantes. Al parecer, durante todo este tiempo, Aurobinda había estado planeando a nuestras espaldas un reclutamiento de mentes afines a sus ideales - explicó Felix.

Baufren, el Duende Mayor, dio un golpetazo en la mesa y se incorporó furioso.

- ¡Os lo dije! ¡Os lo llevo avisando desde que su propia hermana me intentó convertir en piedra! Mis creadoras no son trigo limpio y os llevo avisando desde entonces - Baufren se giró mirando a todos los presentes, que rehuyeron su mirada -. ¡Ha estado

torturando duendes! ¡Y todo porque los humanos sois ciegos!

- Los guardabosques también hemos avisado en varias ocasiones las anomalías encontradas en los portales y cuyo foco parecía tener la propia torre - apostilló Aodhan, el Guardabosques.

- ¡Debemos vengarnos ahora mismo! - gritó Stucco, levantándose de un empujón -. Skuchaín no debe permitir esta traición. Como representante de los Impromagos de la Torre, exijo que aprovechemos la Ley Marcial y carguemos contra Cuna de Oscuridad inmediatamente.

Los distintos representantes de la mesa empezaron a enzarzarse en discusiones y acusaciones, dando golpes y gritos en una especie de competición para ver quién gritaba más fuerte.

- ¡Silencio! ¡Silencio he dicho! - gritó Minerva por encima de todos. Su tono de maestra consumada acalló los gritos, mientras Sancha mantenía un enigmático silencio.

Miró fijamente a cada uno de la mesa, hasta que fueron bajando la mirada avergonzados por el exabrupto.

- Elegimos a Aurobinda por unanimidad. Parecía plenamente reconvertida y todos creímos que la luz podía sobreponerse a la Oscuridad. El propio Theodus lo habría aprobado. Fue solo después, de manera insidiosa, cuando empezó a revelar su verdadera naturaleza. Y aún así, nadie en esta sala puede presumir de tener un pasado intachable sin sangre en las manos. Todos hemos participado en guerras. Nadie es puro e inocente en esta mesa.

El silencio se prolongó un rato más. Stucco se cruzó de brazos, murmurando por lo bajo mientras miraba en derredor en búsqueda de aliados.

- Lo que quiere decir Minerva es que de nada sirve mirar al pasado cuando todos hemos tenido parte de responsabilidad en lo que ha ocurrido y de nada sirve echarnos en cara decisiones que tomamos por unanimidad - aclaró Félix.

La gran mesa se llenó de murmullos y de asientos recolocados con discretos rechinares de patas.

- Como iba diciendo, hemos sufrido la mayor fuga de Impromagos desde la creación de esta noble institución. Aprovechando el amparo de la noche, una centena de alumnos se fugaron tras darse pública la traición de Aurobinda, presenciada por la propia Minerva. Cederé la palabra.

- Como sabéis, aprecio los datos empíricos y descarto cualquier habladuría. Incluso a veces dudo de lo que veo con mis propios ojos. Pero creedme cuando os digo que lo peor que nos podía ocurrir no es nada con lo que yo he presenciado en Cuna de Oscuridad. El castillo por fin ha abierto sus puertas, y sus amos son los Consejeros de la reina Sancha - Minerva hizo una pausa para mirar a su Reina, pero esta se limitó a mirarla fijamente -. Han sido poseídos por la oscuridad y puede que yo misma fuese la que los mandase a su perdición. Y no debemos olvidar el papel crucial que ha cumplido Aurobinda en todo esto.

Los murmullos aumentaron de tono. Los rumores eran entonces ciertos, la antigua Bruja los había traicionado a todos.

- ¡El Comité de Conducta se opone a tan terribles declaraciones! ¡Es un ultraje! La directora estará probablemente de camino para aclarar semejantes acusaciones - protestó Telina indignada, tratando de ocultar su nerviosismo.

- ¿No será que se olvidaron de informarte de la huida y tus amiguitos oscuros te dejaron atrás? - comentó malévolamente Stucco.

- ¡Esos traidores no son mis amigos! Y como vuelvas a sugerir algo así te.... - amenazó la jóven Ténébris.

- ¡Silencio! Comportate Telina. Todos hemos apreciado el trabajo de los Guardianes de la Conducta, a pesar de vuestro excesivo celo, pero lo que dice Minerva es verdad: los aposentos de Aurobinda están vacíos y hemos encontrado una cámara secreta repleta de duendes torturados. Algunos de los supervivientes confirman nuestras peores sospechas: todo lo que dice Minerva es cierto - aclaró Félix con semblante apesadumbrado.

- Estaba todo milimétricamente planeado. Y hemos caído de lleno en esta aciaga trampa. Pero aún hay esperanza - apuntilló Minerva -. Felix recibió el consejo de las Nornas. Los Inventores están planeando una manera de solucionar este problema y los estoy supervisando personalmente.

- ¿Las Nornas? - dijo Baufren - ¿Y cuál es el precio que hemos de pagar?

- Aún lo desconocemos. Pero no hay vuelta atrás, no tenemos más opciones.

El silencio volvió a aposentarse sobre los presentes, como un inquietante sudario. Cada uno sumido en sus pensamientos. La Reina Sancha habló por primera vez en toda la reunión.

- Bien, si algo me alegra de todo esto es saber que no soy a la única a quien todo esto le ha pillado con las enaguas a medio poner. Creedme cuando os digo que la traición de mis consejeros no solo es algo que jamás olvidaré, sino que además sufrirán la ira de una reina que juró que nunca más se doblegaría ante nadie.

Los ojos de la anciana brillaban como ascuas mientras miraban a todos los presentes.

- Pensé que con la paz iba aportar equilibrio. Pero os he vuelto blandos y quejicosos. No quiero ver un montón de adultos discutiendo, quiero soluciones. Así que a partir de hoy, nombro a Minerva directora de la Torre de Skuchaín por el poder que me da el Titán para reinar y porque parece la única con medio seso en este lugar. Estudiad Cuna de Oscuridad con todos los cachivaches mágicos que tengáis, haced una lista de los Impromagos traidores, entrenad a vuestros estudiantes, porque creedme cuando os digo... - dijo Sancha levantándose lentamente de su silla - ... que esto es la guerra.

Los murmullos crecieron de intensidad al girarse todos a mirar a Minerva, la primera sorprendida por este nuevo nombramiento. Los murmullos siguieron aleteando hasta el techo, colándose por un agujero entre las vigas en el que dos pequeños Impromagos se acurrucaban.

- ¿Minerva es ahora la jefa? ¡Que miedo! - dijo Grahim con los ojos muy abiertos

- Es la guerra, Grahim. Por fin vamos a pelear de verdad - dijo Trai apretando su varita
-. Tenemos que avisar a los demás. Nuestro plan secreto puede empezar.

- ¿A quién?

- Al resto. Al séquito de Theodus.

138 - 138 - EL FARO DEL TIEMPO

El faro partido presidía en lo alto de una colina, erguido ante la inmensidad del mar. Antigua estructura construida por los marineros de Calamburia cuyo origen resulta desconocido, cayó en desuso hace decenas de años. Su imponente figura se enfrenta a los elementos, encajando el viento y la espuma con sólido estoicismo, mientras el Ojo de la Sierpe deja manar un constante reguero de espumosa agua bajo sus cimientos.

Muchos creen que ese faro cayó en desuso por la falta de navegación por la zona. Pero en realidad, es porque el faro debía cumplir otro propósito. Nadie lo sabía, pero el faro tenía que guiar a viajeros una vez más, pero no de la manera en la que había sido concebido. De hecho, nada era ya lo que parecía en este faro.

Los inventores residían en él, llenándolo con sus invenciones y cachivaches. Acostumbrados a la soledad y al grito de las gaviotas, estaban un tanto inquietos por tener a tantos invitados dando vueltas por su taller.

- ¡No, no, no, es un invento muy delicado y no testado para ningún tipo de uso! - grito Teslo, quitándo de las manos a Falgrim un enorme taladro.

- ¡Pero si es perfecto! - exclamó el minero -. Con esto seguro que podríamos excavar incluso más allá de los Huesos del Titán!

- ¡No! ¡Es una batidora multiusos! ¡No es un simple taladro! - explicó exasperado Teslo.

Mientras, un poco más allá Katurian mantenía otra conversación muy poco agradable, aunque sus invitados no tenían intención alguna de tocar nada.

- ¿Mantenéis algún registro sobre la financiación recibida por la Corona? Tengo entendido que hace poco realizasteis mejoras sobre la Flota Real - comentó Doña Constanza, mintiendo descaradamente. Como Recaudadora sabía exactamente en qué se había gastado cada Calamburo de las arcas de la Corona.

- Está claro que este sitio necesita de una mejor gestión contable. Debe saber, buen inventor, que para pequeños negocios como el suyo, la Corona ofrece un servicio de gestión contable externalizable por un módico precio, claro - explicó Don Vítulo, como si se tratase de un discurso ensayado.

Katurian palideció como si hubiese visto a la mismísima muerte. Los Inventores tenían mentes brillantes pero los detalles mundanos como el dinero o el orden les parecían tan ajenos como la existencia de tierra más allá de Calamburia.

- ¡Ah, no! Muchas gracias, nos organizamos muy bien así.

Mientras, el resto de la comitiva observaba con recelo el gigantesco taller, lleno de todo tipo de basura y genialidades. Minerva la Erudita se ajustaba las gafas mientras fruncía el gesto ante tanto desorden, acompañada por la mueca de desdén de Galerna, cuya idea de hogar es el de una nube tallada por magia Aisea. En cambio, la novicia Katrina y Brianna la Guardabosques correteaban por el taller, curioseando en ese mar de maravillas. Tras deambular un rato, llegaron a la esquina más alejada del faro. En él se respiraba una extraña quietud, como si el tiempo se detuviese, ajeno a los problemas mundanos. En una esquina descansaba un extraño conjunto de engranajes y pistones, coronado por una delicada cara humana realizada con aleaciones de cobres y diversos engranajes. Los ojos del autómeta permanecían cerrados, como si estuviese durmiendo pero listo para despertarse en cualquier momento.

Cuando Katrina estaba a punto de tocarlo, una manta cayó sobre el autómeta.

- ¡He dicho que no se tocan nuestras invenciones! Y menos esta - les recriminó Teslo, con los ojos desorbitados.

- ¡Es hermoso! ¿Cómo habéis hecho algo así? - preguntó Brianna.

- ¡No hemos sido nosotros! Y no funciona - dijo escuetamente mientras empujaba a las jóvenes de nuevo hacia la entrada del faro.

Todos se juntaron ante un enorme armatoste del que colgaban numerosas luces apagadas y extraños mecanismos. Parecía una puerta, pero detrás sólo había el resto del taller, por lo que parecía el más inútil de todos los cachivaches de la sala.

- ¡Gracias por venir, queridos mecenas y ayudantes, a la mayor demostración de ciencia jamás presenciada! - exclamó Katurian.

- Por lo menos en esta época - aclaró Teslo.

- ¡Aunque eso pronto también lo sabremos!

El grupo de personas ahí reunidas no compartían su entusiasmo, salvo Katrina, que aplaudió por educación.

- Inventores, no tengo mucho tiempo. Mis deberes como Directora de Skuchaín son una pesada carga y solo he venido aquí porque quiero asegurarme que esto se hace bien. Espero que las piedras mágicas que usamos para contener los portales de las lindes de Skuchaín os hayan servido de ayuda - apuntilló mientras Brianna empezaba a dibujar la máquina con sus carboncillos.

- Sí, la Corona también quiere saber si las ridículas cantidades de oro que habéis pedido han servido para algo o solo se trata de otro pozo sin fondo y sin retorno de inversión - aclaró Don Vito.

- ¡Y si nuestros minerales han sido de utilidad! He tenido que cavar muy hondo para conseguirlos - aseguró Falgrim mientras se rascaba la cabeza.

- ¡Por supuesto! - aclaró nervioso Katurian - Sin ellos no podríamos haber construido semejante milagro de la ciencia. Teslo, échame una mano anda.

Teslo agitó sus brazos como si fuese el maestro de ceremonias de un circo.

- ¡Hoy vais a presenciar un hecho insólito! Vamos a viajar en el tiempo para conocer los entresijos de la historia y de la humanidad.

- Todo eso está muy bien. ¿Pero y cómo sabemos que no vamos a crear otro Caos del Maelstrom? - inquirió Minerva.

Los Inventores se quedaron con la boca abierta, sin saber qué contestar.

- Bueno, pues... porque...simplemente, no va a ocurrir - concluyó Katurian, mirando a su hermano.

Todos suspiraron de frustración. Otra vez los inventores haciendo de las suyas. A veces sus invenciones aciertan pero otras resultan ser una auténtica catástrofe.

- Porque tendrán la esencia del propio Titán. ¡Por eso mismo! - dijo una voz.

En la puerta del faro, a contraluz, se hallaba apoyado con actitud insolente el Pícaro Drawets, sosteniendo un pequeño botellín.

- Veréis, sabéis que condeno el robo y el latrocinio con todas mis fuerzas pero al oír que estabais planeando un experimento temporal, he pensado que quizás necesitaríamos esto.

- ¿Eso es la auténtica esencia de la divinidad? - preguntó Lady Constanza.

- ¡Una gota! Apenas un dedal. Los ganadores del Torneo siempre beben con tantas ansias que a veces no la apuran del todo. Esta es una gotita que guardé de ciertos ganadores, no mucho tiempo atrás - replicó con descaro mientras hacía volar la botellita de una mano a otra -. Estoy dispuesto a cederla por el bien de Calamburia...y para que la Reina Sancha me colme de oro, por supuesto. La vida eterna no estará tan mal si me vuelvo asquerosamente rico.

- Primero veremos si todo este circo funciona. Si es así, habrá recompensas - explicó con una adulatora y falsa sonrisa don Vítulo.

Con gesto teatral, Drawets ofreció el botellín a Teslo, quién lo cogió con reverencia y observó con una de sus lupas.

- Bueno, teniendo esto en cuenta, podemos hacer unas cuantas calibraciones a la máquina. ¡Es posible que facilite las cosas!

- ¿Es posible? ¿Desde cuando la ciencia se basa en posibilidades? - bufó Minerva.

- ¡En las magnitudes en las que vamos a adentrarnos, os aseguro que la ciencia se vuelve una auténtica pieza de artesanía! Pero no os preocupéis, que lo tenemos todo controlado.

Mientras Teslo se afanaba en introducir el contenido del botellín en un matraz que burbujeaba en los costados de la máquina, Katurian pasó a explicar el viaje.

- Bien, hemos cambiado la máquina desde el último intento de salto temporal. Esta vez funcionará como un portal a otros mundos. Vosotros os quedaréis aquí presenciando

todo el suceso, como si estuvieseis mirando por una indiscreta mirada por el tiempo y nosotros nos encargaremos de dar los saltos temporales desde dentro.

- ¿Vosotros solos? ¿Nó queréis más ayuda? - preguntó esperanzada Katrina.

- ¡No! Podría ser peligroso. Hay reglas y debemos respetarlas. Nuestra misión es observar los sucesos del pasado para entender el equilibrio entre las fuerzas de la Luz y la Oscuridad. Tendremos que tener en cuenta cientos de parámetros y es posible que tengamos que contactar con las mismas esencias de la Luz y la Oscuridad para ayudarnos, pero creo positivamente que podremos lograrlo.

- No he entendido nada. Pero no necesitamos entenderlo. Cuando antes empecéis, antes podremos irnos. Al menos si sale mal, os afectará a vosotros - comentó Doña Constanza.

-¿Necesitáis ya mi poder o váis a estar discutiendo tonterías de mortales todo el día? Vuestro extraño barco volador no puede despegar sin ayuda - interrumpió Galerna, irritada. Ocupando gran parte del taller, un extraño barco con demasiadas velas colocados en lugares incorrectos parecía esperar pacientemente a que un Titán lo cogiese y lo lanzase por los aires.

Teslo volvió de terminar los últimos preparativos y se giró hacia su hermano.

- ¿Listo para darle al botón, hermano? - preguntó con una sonrisa.

- ¡Por supuesto! – le contestó dirigiéndose a un interruptor.

- ¡No, ese no! – gritó Teslo

- ¿Cómo que no? ¿Cuál va a ser sino?

- ¡Siempre haces lo mismo!

Ambos hermanos se pusieron a discutir acaloradamente mientras los allí presentes se removían incómodos, esperando sinceramente que si algo salía mal afectase sólo a los inventores y no a los invitados a esta aventura.

- ¡He dicho este! – dijo pulsandolo Teslo.

- ¡No, este! – dijo Katurian pulsando otro diferente.

Con un crepitar de energía, la máquina empezó a zumbiar y a temblar ligeramente. Poco a poco, las luces fueron girando, los engranajes chirriando y con un sonoro estampido, una grieta se abrió en el centro del portal.

- ¡Ha funcionado! – comentaron al unísono, sorprendidos.

- Por el Titán, que mala espina me da todo esto – dijo Minerva masajeándose el puente de la nariz.

- ¡Recordad, lo veréis todo, pero no toquéis nada! – gritó Katurian, por encima del viento que emanaba de la brecha.

– ¡Y no entréis! Podríais alterar el tejido de la realidad! – comentó Teslo.

Los hermanos subieron apresuradamente por un costado de la aeronave mientras la magia de Galerna envolvía la extraña maquinaria. Los motores de la nave empezaron a rugir lanzando auténticos torbellinos de aire y empezó a levitar. Con un hastiado movimiento, Galerna empujó la aeronave por el portal, atravesando la grieta temporal y volando a los confines del Tiempo.

Poco a poco, la comitiva se fue acercando para conseguir una vista más completa de la brecha del portal. Una sucesión de imágenes, lugares y personajes desfilaron ante sus ojos.

– Lo han conseguido – susurró Drawets.

– Espero que salgan vivos – masculló Minerva.

Y en atónito silencio, presenciaron escenas que jamás habían sido vistas en su tiempo. Pero no estaban solos, mirando por aquella indiscreta ventana temporal. La propia esencia del Pasado y el Presente y el Futuro se habían materializado junto a ellos. Urd, Skald y Verdandi miraron con atención: este viaje estaba destinado a ocurrir y ya había ocurrido antes, ya que los Calamburianos tenían un don para poner el tiempo patas arriba.

Así empezaron Las Crónicas del Tiempo.

Los Inventores viajaron por el tiempo sin control, ya que una fuerza tan poderosa no se puede controlar sino simplemente encauzar. Y vieron acciones que jamás tuvieron testigos, escucharon conversaciones que no estaban destinadas a ellos y sobretodo, descubrieron la verdad entre la luz y la oscuridad. Este relato es un fragmento de lo que vieron, pero muchas más ventanas se abrieron en esta aventura.

El Palacio de Ámbar brillaba como si del propio sol se tratase. Con el calor del verano, el palacio amurallado hacía honor a su nombre y arrojaba destellos dorados hacia el horizonte del atardecer.

En una de las torres más altas del castillo, Rodrigo IV se inclinaba sobre un antiguo pergamino, estudiándolo con detalle. De pronto, una niña entró en la habitación causando un terrible revuelo, como si de un torbellino se tratase. El rey apartó discretamente el documento y lo dejó guardado dentro de su escritorio mientras sonreía a su hija Urraca.

- ¿Te ha gustado el paseo con mi nuevo semental? Es de la raza que entrena los nómadas del desierto de Al Ya-Vist.

- ¡Parecía que volaba, papá! Es el caballo más brioso en el que me he subido nunca - le respondió la pequeña con los ojos haciendo chiribitas - ¡Cabalgar caballos es mi nueva cosa super preferida!

- Eres toda una Amazona, gorrioncillo. Quizás no deberías ser princesa.

- ¡Podría ser la reina de las Amazonas! ¡O del mundo! - contestó ella subiéndose a una silla y adoptando una pose heroica.

Rodrigo IV miró a su hija y supo que las decisiones que había tomado habían sido las correctas. Haría cualquier cosa por sus hijas. Su mirada rebosaba cariño cuando le dijo:

- Puedes ser lo que tú quieras.

- ¿Incluso reina de Calamburia? - dijo dando vueltas sobre sí misma, como si fuese una peonza.

Los rasgos de Rodrigo IV se ensombrecieron de repente. La bondad y el cariño se cortaron en seco, reemplazados por algo más oscuro.

- No. Eso no. Sabes que tu hermana Petequia es la primogénita. Ella tiene derecho al trono. La ley es la ley. Hemos tenido esta discusión cientos de veces.

- Pero papá, si Petequia no hace nada, no sabe cabalgar y no sabe mandar. Hasta los soldados se ríen de ella por lo bajo - comentó con maldad, lista para tener otra discusión con su padre. Le enfadaba mucho que siempre pusiese a su hermana por delante por culpa de viejos papeles.

- Pero la ley es la ley. Es como un contrato: una vez que se firma no hay vuelta atrás. Basta ya, no quiero hablar del tema.

- ¡Pues cuando sea Reina, quitaré esa estúpida ley! - dijo dando una patada a la silla,

tirándola al suelo y sabiendo que luego se iba a arrepentir.

- ¡No lo serás! - exclamó el rey, levantándose de golpe, apretando los puños con fuerza.

- ¡Sí lo seré! ¡Y tú estarás demasiado viejo y cascarrabias para impedírmelo! - le contestó Urraca, dando pisotones en el suelo, perdiendo el control.

Rodrigo dio dos rápidos pasos y descargó la palma de la mano contra la mejilla de su hija, causando un sonoro tortazo que rebotó por las paredes de la torre.

- ¡He dicho que no lo serás!

Alertada por los gritos, la Reina Sancha se asomó por la puerta. Con un rápido vistazo analizó la situación y fingiendo una calma que no tenía, preguntó:

- ¿A qué vienen esos gritos? ¿Te has tropezado, vida mía?

Urraca se secó las lágrimas con fuerza y se incorporó para enfrentarse a su padre.

- Estoy bien. Soy fuerte. Mucho más fuerte de lo que creéis. Y tú lo verás, padre. Todos lo veréis.

Acto seguido, la niña se fue corriendo con sus puñitos apretados, decidida a doblegar el mundo a su voluntad. El Rey Rodrigo IV se giró hacia la fuente de vino que descansaba

al fondo de la habitación y se sirvió una generosa copa con manos temblorosas.

- ¿Bebiendo de par de mañana? - preguntó Sancha con frialdad

- ¡Soy el rey y hago lo que me place!

- Por supuesto, su majestad - contestó ella con un bufido.

- ¿Tú también me desafías? ¿Tú también quieres sufrir la cólera de tu rey? - Rodrigo se había girado en redondo y miraba a su mujer con ojos desorbitados.

- Puestos a recibir, preferiría la de mi marido. Pero al final lo que está claro es que recibo - contestó Sancha, levantando la barbilla y preparándose para la habitual tunda de golpes. Pero esta vez Rodrigo pareció avergonzado y parpadeó, agitando la cabeza y perdiendo ese combate.

- Yo...perdona. No...no es fácil ser rey. No es fácil tener hijas. No es fácil ser un hombre.

Sancha se acercó suavemente a él, retirando la copa de la mano temblorosa.

- Claro que sí amor mío. El peso de la corona es algo que los dos conocemos bien. Déjame ayudarte. Déjame que comparta el peso del reinado.

- No. Es una carga que debo llevar yo solo. No es tarea para una mujer - el Rey no pudo ver la mirada de desprecio que le dedicó su mujer ante semejante declaración -.

Además he estado recibiendo ayuda. Consejos. Favores. Todo irá mejor a partir de ahora.

- ¿Tienes un nuevo consejero? ¿Cómo es que no lo conozco?

Rodrigo lanzó una rápida mirada al escritorio donde había guardado el pergamino.

- Mejor. La nuestra es una relación meramente comercial. Un trueque. Y a cambio, obtengo lo que deseo de sus servicios.

- Suena terrible, querido. ¿En qué andas metido?

- ¡No me juzgues! - respondió de nuevo alzando la voz -. No te atrevas a juzgarme. Nadie puede hacerlo. Soy el rey.

- Muy bien, majestad. Le dejo para que disfrute de su soledad de monarca. Y de su vino.

Lo que no sabía Rodrigo es que esa misma mañana, Sancha se había levantado con la certeza de que iba a envenenar lentamente a su rey y disfrutar con su agonía. Este pequeño incidente, uno de tantos, no hacía más que reforzar la certeza de que Sancha y sus hijas estarían mejor sin el débil de su marido. Y mientras tanto, Rodrigo IV apuraba la copa y volvía a ojear el pergamino, ajeno al presente, demasiado centrado en el futuro.

Los Inventores viajaron por el tiempo sin control, ya que una fuerza tan poderosa no se puede controlar, sino simplemente encauzar. Y vieron acciones que jamás tuvieron testigos, escucharon conversaciones que no estaban destinadas a ellos y sobretodo, descubrieron la verdad entre la luz y la oscuridad. Este relato es un fragmento de lo que vieron, pero muchas ventanas se abrieron en esta aventura.

Las Marismas de la Confusión son, sin duda, uno de los lugares más inhóspitos de toda Calamburia. Hogar de las Amazonas, pobre de los aventureros que osen explorar sus estancadas aguas cubiertas de lianas (si son aventureras, serán tratadas con infinita hospitalidad).

No solo las Amazonas suponen un gran peligro para los incautos, sino la propia fauna y flora amenaza la vida de los extraños en todo momento. Criaturas escamosas con innumerables dientes, plantas dotadas de vida propia que intentan asfixiar a sus presas, e incluso dicen que en lo más profundo de las marismas reside Van Bakari, el traficante de almas, aunque nunca nadie ha podido encontrar su morada.

Pero si lográis sortear todos esos peligros y conocéis los pasos seguros por las marismas, el aliviado superviviente de tan accidentado viaje suspirará aliviado al descubrir el corazón de un pantano lleno de vida y de colores. Un pequeño poblado de pacíficos nativos, adoradores de los elementos, han establecido sus hogares en pequeñas cabañas por encima del agua. Viven de manera sencilla, honrando al fuego, la tierra, el aire y el fuego.

La tierra es benevolente con este humilde pueblo. A cambio, los adoradores de los elementos entrenan a sus huérfanas desde pequeños para volverse Sacerdotisas de los

Elementos, un título que obtienen quienes logran realizar el ritual que les conectan directamente con las fuerzas de la creación.

El Templo de los Elementos es el hogar de estas sacerdotisas, el núcleo de la creación, donde conviven en paz y armonía manteniendo el equilibrio de Calamburia. El templo es enorme y se erige en una pequeña isla alrededor de la cual se amontonan las pequeñas cabañas de los adoradores

Por supuesto, la labor de mantener impoluto y brillante el templo es sagrada, por lo que un pequeño ejército de acólitos se encarga de cuidar de su orden y limpieza, así como educar a todas las aspirantes a Sacerdotisa. Los acólitos son elegidos entre los primogénitos de los adoradores de los Elementos y se trata de una tarea que conlleva un gran honor y estatus.

Es en uno de los patios interiores del Templo donde una joven Naisha trata sin éxito de convocar sus poderes elementales. Frente a ella se sitúan dos cuencos con madera y tierra, una vela apagada y una pequeña veleta de madera. La joven se deja caer al suelo, presa de la frustración:

- ¡Nunca podré ser la Guardiana de los Elementos!

A su lado Kesia remienda una de las túnicas de entrenamiento de la aspirante a Sacerdotisa.

- ¿Por qué dices eso, pequeña? - preguntó mientras no perdía de vista su obra.

- ¡Por que por más que me esfuerce, no ocurre nada!

- Eso es porque no hay que forzar la naturaleza. Debes fluir con ella - respondió con voz amable y ausente.

- No. Quizá es que no soy la elegida, cualquier otra persona lo haría mejor que yo - concluyó Naisha con tristeza, con la exageración de la que sólo pueden hacer gala los niños.

Kesia levantó la vista y miró a la pequeña. Sonriendo, dejó de lado su labor de costura para dedicarse a su protegida.

-¿Y por que piensas que cualquier otra persona lo haría mejor que tú?

- ¡Nada se me da bien! ¡Ni siquiera para lo que se supone que soy elegida! Parezco una Hortelana. Todo el mundo tiene muchas expectativas en mi, y todos están pendiente de lo que hago, y todo lo que hago está mal.

- Es normal, aspiras a ser la Sacerdotisa de los Elementos, pero eres aún una niña. Toda flor ha sido antes una semilla.

- ¡No! ¡Los elementos se equivocaron! Quizás hay otra huérfana por ahí que es la verdadera elegida.

- Escúchame, pequeña - le pidió Kesia mientras se arrodillaba a su lado-. Te voy a contar una historia. Es la historia de una joven que tampoco entendía su lugar en el

mundo, hasta que sintió la llamada de los elementos.

Naisha se acercó expectante para escuchar la historia de la Custodia. Escuchó la historia de una chica, a quien avisaron en sueños de que la misión más importante de su vida estaba a punto de empezar. Guiada por las imágenes de sus sueños, recorrió el poblado hasta llegar a la cabaña más alejada. Ahí, entre el viento que empezaba a soplar huracanado por culpa de una incipiente tormenta, un incendio estaba abrasando la pequeña cabaña de paja y adobe. Mientras la lluvia empezaba a caer y el viento avivaba las llamas, la joven entró en la cabaña guiada por unas risas. Ahí vio algo increíble: un bebé, levitando en medio del fuego, mientras las llamas la rodeaban como si fuese un manto digno de una reina. Y en cuanto la vio, lo supo: estaba viendo a la futura Sacerdotisa de los Elementos.

– ¡Ya me sabía la historia del fuego! Pero nunca me hablaban sobre quién me encontró.
¿La joven eres tú? ¿Tú me encontraste?

Kesia volvió a pensar en aquella noche. Decidió volver a omitir el hecho de que las risas que la guiaron hasta el epicentro del fuego no fueron de Naisha: el bebé levitaba en el fuego con una cara de grave sabiduría e infinito poder. No, las risas provenían de otra fuente.

– Así es. Era solo una novicia en el templo, aún no sabía cuál era mi lugar en el mundo. Aún no sabía que mi lugar en el mundo era ser Custodia.

– ¿Y qué te ayudó a descubrirlo? Tengo miedo de ser una inútil. Tengo miedo de ser un

fraude.

- Fuiste tú.

- ¿El qué?

- Tú me diste un propósito: cuidar de la Guardiania de los Elementos hasta el fin de mis días. Con eso me basta.

A la pequeña se le llenaron los ojos de lágrimas, abrumada por tanta bondad. Sin poder contenerse, se arrojó al regazo de Kesia para que esta no la viese llorar.

- Te vi hacerlo cuando fuiste un bebé. Puedes volver a hacerlo si no tratas de controlarlo - le dijo mientras la acariciaba suavemente, mesándole el pelo -. Vamos, inténtalo de nuevo, pero sin intentarlo.

- ¡Eso es imposible!

- Vamos fierecilla. No te resistas. Déjate llevar. Concéntrate en la vela.

Naisha se secó discretamente los ojos al incorporarse y se enfrentó a la vela que la miraba burlonamente. Frunciendo su joven ceño, se concentró y buscó la rabia de su interior. Cogió todas sus frustraciones y miedos e hizo un atillo con ellas. Creó una imagen mental de una antorcha en su mente y arrojó todas sus inseguridades al fuego. La vela prendió con un fogonazo, con una llama titilando en lo alto. Naisha abrió los ojos asombrada y la llama se apagó de repente.

- ¡He logrado encender un fuego por mi misma! ¡Soy la Guardiania de los Elementos! - susurró, visiblemente emocionada.

- Lo serás, pequeña. Yo estaré ahí para verlo. Y todos lo verán.

Lo que no sabía Kesia es cuál iba a ser el precio a pagar por guardar secretos. Y sobretodo, a quién iba a custodiar en el futuro.

141 - 141 - LAS VENTANAS DEL TIEMPO III: OSCURIDAD SIN REFLEJOS

Los Inventores viajaron por el tiempo sin control, ya que una fuerza tan poderosa no se puede controlar sino simplemente encauzar. Y vieron acciones que jamás tuvieron testigos, escucharon conversaciones que no estaban destinadas a ellos y sobretodo, descubrieron la verdad entre la luz y la oscuridad. Este relato es un fragmento de lo que vieron, pero muchas ventanas se abrieron en esta aventura.

La Torre de Skuchaín es bien conocida por su espectacular magia. No hay historia ni relato en Calamburia que no tenga algo de esa fuerza incontrolable que surgió a la vez que las fuerzas primarias de la creación. Pero aunque parezca difícil de creer, los Impromagos no son la energía que mueve la torre, no. Cuando se trata del mecanismo humano, no hay magia que valga: los verdaderos dueños de la Torre son los Eruditos.

Ya desde tiempos de Theodus, muchos sabios y mentes brillantes fueron atraídos por la Torre Arcana en búsqueda de saber. Si bien no disponían de una marca en la frente que

les designaba como elegidos por la magia, Theodus supo que si los reyes necesitan escribas, su Torre necesitaría de Eruditos. Así es como fundó esta noble Orden dentro de la institución mágica, asegurándose que estas personas inquietas y con sed de saber se encargaran de la logística de la Torre y de la propia enseñanza.

La vida del erudito en Skuchaín es, digámoslo con diplomacia, árida. Supone pasar prácticamente toda la vida adulta entre libros, acompañados solo por plumas y tinta y el olor a antorchas mágicas o velas chisporroteantes. La vida de un hortelano podría parecer más entretenida. Algunos de ellos deciden centrarse en ramas del saber concretas, como los Alquimistas, pero muchos de ellos al no saber elegir con cuál quedarse, deciden usar la solución más pragmática: acumular todo el saber posible.

En el despacho de Minerva, templo del saber, cuartel general del conocimiento, la austeridad brillaba con pulida eficiencia. Solo un cuadro de Theodus decoraba las paredes de una habitación sobria que contenía únicamente una estantería con libros y una reluciente mesa de escritorio y unas sillas. Acodada en esa mesa, ojeando un enorme tratado de numerosas páginas, Minerva se asemejaba a un extraño buitre, listo para despedazar su presa.

- Muy interesante... fascinante como habéis aplicado las runas de los portales a otras dimensiones con los hechizos de contención más comunes - murmuró mientras ojeaba rápidamente las páginas del tratado.

Frente a ella se sentaban dos nerviosos aprendices de eruditos, removiéndose incómodos en las sillas mientras veían como su destino pendía de un hilo.

- ¡Estamos especialmente orgullosos de esa parte! Creo que podría suponer una

gran mejora para la labor de los Guardabosques – explicó solícito Érebo, mientras repasaba las horas que había gastado cotejando fuentes en la biblioteca.

– Si, si – contestó distraída Minerva, sin haber escuchado siquiera lo que decía -. Y vuestros apuntes sobre los extraños cambios de actitud del Rey Rodrigo IV son sin duda llamativos. Esto puede arrojar un enfoque totalmente distinto a su biografía.

– No pudimos quedarnos solo con un área del saber. La historia también nos apasiona – repuso Barastyr, que ya se conocía el árbol genealógico de Calamburia mejor que la palma de su mano. Y eso era mucho decir, ya que la propia realeza se perdía a veces.

Minerva dejó de escrutar el tomo de golpe y clavó su mirada sin parpadear en sus pupilos.

– ¿Estáis seguros?

Un silencio tenso se acomodó en el despacho de la erudita.

– ¿De...qué? – preguntó Érebo, con miedo de romper el silencio.

– De que el saber os apasiona – la mirada de Minerva era implacable.

– Bueno, sí, claro – dijo Barastyr, maldiciendo su lengua seca y su espalda cubierta de sudor.

Minerva se incorporó de repente, alzando los brazos hacia el techo, proyectando la voz como si fuese una reina a punto de saludar a sus súbditos

- ¿Estáis seguros de que amáis al conocimiento como si fuese vuestro amante? ¿Qué buscáis el saber allí donde los demás solo encuentran ceniza? ¿Qué los libros son vuestros amigos y que los secretos del universo esperan a ser desentrañados?

El silencio era casi cómico. Pero el terror que invadía a los dos jóvenes era dolorosamente real y apenas se atrevían a respirar.

- Ejem. ¿Sí? - se aventuró Érebo, casi temiendo recibir un golpe.

Minerva movió la cabeza con la rapidez de un búho, mirándolos fijamente. Sin previo aviso sonrió y se sentó.

- ¡Perfecto! Bienvenidos, nuevos Eruditos. Enhorabuena, por cierto.

El silencio volvió, más estupefacto que antes.

- ¿Cómo? ¿Ya está?

- No hay algo así como.... ¿una ceremonia?

- ¿Ceremonia? Tonterías para engreídos y ególatras. Os llevo tutorizando desde hace años, habéis mostrado un ahínco sin igual en la búsqueda del saber y he

disfrutado leyendo vuestras tesis. Sois Eruditos lo queráis o no.

- Suena un poco decepcionante - se lamentó Érebos.

- ¡Bien! Acostumbraos: la realidad a veces es decepcionante, pero las maravillas de la naturaleza y de la ciencia están siempre a la vuelta de la esquina. Además, tengo una tarea que encomendaros.

- ¿Organizar la biblioteca prohibida? - preguntó emocionado Barastyr.

- ¿Liderar una comitiva a otros planos de la realidad para estudiar mundos desconocidos? - inquirió Érebos.

- No.

- Ah.

- Oh.

- Necesito que bajéis a las catacumbas de Skuchaín y empecéis a catalogar e inventariar todas las salas, cuevas y recovecos. Los últimos inventarios eran tan antiguos que los pergaminos se han apolillado y son ilegibles. Necesito dos mentes capaces, que bajen ahí abajo a poner algo de orden.

A ojos de un profano, podríais pensar que se trata de una tarea pesada e ingrata. Nada más lejos de la realidad, los Eruditos aman catalogar e indexar todo tipo de cosas. Pero algo parecía intranquilizar a los recién nombrados eruditos. Primero uno y luego el otro,

ambos intentaron hablar pero se arrepintieron en el último instante. Tras unos segundos de bochornosos intentos, Barastyr habló:

- Verá, señora Minerva...

- Es que nos da miedo la oscuridad - concluyó Érebo.

La cara de Minerva era un auténtico poema. Érebo se apresuró a explicar antes de que le retirasen su recién adquirido tocado.

- Sí, sé que es una tontería, pero los dos andamos como niños asustadizos por la noche, cuando se nos hace tarde en la biblioteca. Hay... sombras.

Ambos se estremecieron temblando.

- Paparruchas. Deberíais tener miedo a los fuegos cerca de los libros, de la tinta emborronada o de los paletos sin cultura. Pero de la oscuridad no. A menos que queráis que os retire vuestro título y os mande con los Mineros, bajareis ahí abajo y racionalizareis esas dichas catacumbas.

- Veo que no tenemos mucha opción - se lamentó Barastyr.

Minerva se levantó y se apoyó en la mesa, dedicando la más temible de sus miradas a sus dos eruditos.

- Si no bajáis, quizás os apetezca conocer la fiesta que monto cuando la gente no obedece mis órdenes. Y para que quede claro, fiesta es un eufemismo.

Aterrados por la ira de su jefa, se sobrepusieron a sus miedos más primigenios y bajaron a las catacumbas de la Torre. Lo que no sabían es que jamás volverían a ser los mismos. De hecho, jamás volverían a ser ellos. Solo habría Oscuridad.

142 - 142 - LAS VENTANAS DEL TIEMPO III: EL CORAZÓN DE LAS DUNAS

Los Inventores viajaron por el tiempo sin control, ya que una fuerza tan poderosa no se puede controlar sino simplemente encauzar. Y vieron acciones que jamás tuvieron testigos, escucharon conversaciones que no estaban destinadas a ellos y sobretodo, descubrieron la verdad entre la luz y la oscuridad. Este relato es un fragmento de lo que vieron, pero muchas ventanas se abrieron en esta aventura.

Muchos habitantes de Calamburia nunca han visto la Torre de Skuchaín en persona. Y muchos se sorprenderían al saber que más allá de sus verdes bosques, que la rodean como un anillo de protección, el desierto de Al-Ya-Vist se extiende hacia el horizonte. En el corazón de ese desierto residen los Nómadas, antiguos descendientes del clan del Escorpión, un grupo de Salvajes que descendieron de las frías montañas y se acostumbraron al árido clima. Atrapados entre la Puerta del Este y la Torre Arcana, este noble y belicoso pueblo lleva generaciones frenando sus ansias expansionistas, rugiendo de frustración. Pero su nuevo auto-proclamado líder, el Escorpión de Basalto, tenía otros planes en mente que no incluían la guerra, sino movimientos mucho más sibilinos y más rentables a largo plazo.

Pero volvamos a Skuchaín. En una pequeña sala, Félix el Preclaro, el Erudito más joven y prometedor de la Torre, entra de la mano de una Zora Von Vondra en plena flor de la

madurez.

- Siéntate aquí, querida. Lejos de ese atajo de gorriones atolondrados que te estaban ahogando.

Ella se sentó con gracilidad en un sillón mientras se abanicaba con fervor.

- Ay, eres tan amable Félix. Huir por entre las dunas me ha agotado y tanta gente haciéndome preguntas al llegar aquí, cuando sólo quería un vaso de agua. Estas nauseas por el viaje me están matando.

Félix le tendió solícito un vaso de agua. La marquesa de Sí a Huevo de Abajo bebió con largos sorbos. El Erudito la contempló con una extraña sonrisa en los labios.

- Eres aún más hermosa que lo que transmitían tus cartas. No solo tu caligrafía es bella, también tú lo eres.

Zora le miró por entre sus largas pestañas, retirando la vista de manera coqueta.

- Y tú eres un zalamero. Ojalá me encontrase mejor para poder devolverte esos ardientes piropos. Pero no sabes lo que he sufrido estos meses. ¡El cautiverio de la mano de Arishai, el Escorpión de Basalto! Ese monstruo pretendía mantenerme de rehén para negociar con la corona – espetó bufando, mientras sus manos estrujaban la falda con ira.

- Verte llegar a caballo, entrando al galope en los establos de la Torre... ha sido una visión que podría haber sido plasmada en un cuadro - aseguró Félix, todavía con una extraña sonrisa en la cara.

- Solo tú puedes ver lo bello de esta situación.

- Pero no eres lo que esperaba por dentro. Tus misivas me hablaban de una persona sincera, bondadosa y buena. Y en cambio, veo que ocultas cosas. No es un buen principio para un matrimonio - explicó Félix, dándose la vuelta y mostrando una fría espalda.

- ¿Cómo? - preguntó Zora.

- Quizás has logrado engañar al resto de eruditos ahí fuera con tu fantástico cuento, pero yo no te creo. Los Nómadas no toman prisioneros para negociar: los ejecutan en el acto. Si hubieses estado prisionera tus ropas no estarían en tan buen estado. Estarías en los huesos. Probablemente con marcas de tortura. Mientes, Zora - la voz de Félix parecía enumerar una lista de ingredientes para crear una poción. Nada había de cálido en él.

- Félix, te juro que ésta es la verdad: yo vine en una comitiva para conocerte en persona y desposarnos. ¿Quieres saber por qué estoy en tan buen estado? Me mantuvo bien alimentada porque me forzó - Félix se dio la vuelta, pero no parecía sorprendido - ¿Acaso crees que me estoy inventando algo así? ¿Cómo te atreves?

- Esas náuseas que te han dado no son por una dura cabalgata en el desierto. No tienes ningún síntoma de un golpe de calor. Estás embarazada. Habéis tenido que estar muy entretenidos durante estas últimas semanas - comentó de nuevo con una extraña sonrisa en el rostro.

- ¿Embarazada? ¿Yo?

- Vete a ver a los Sanadores si quieres. Pero reconozco los síntomas. No pienso casarme con una mujer embarazada por otro hombre.

- ¿Vas a osar rechazarme? ¿A mí? No seas necio. Ambos sabemos que en este matrimonio no había amor, sino conveniencia. Todas esas cartas eran simples palabrerías que escondían lo importante. ¡Piensa en lo que podríamos lograr juntos!

- Probablemente, grandes cosas. Pero me niego a hacerlo a cambio de mi honra. Soy algo más que un simple peón, Zora. Ahora lo veo claro. Por desgracia, tarde - la sonrisa había desaparecido de su rostro. Ya solo quedaba tristeza y resignación.

Zora le miró fijamente mientras se levantaba despacio de la silla. Se encaró a él, con los ojos chispeando de furia.

- ¿Así que no soy lo suficientemente pura para ti? Pues tendré esta descendencia, lo quieras o no. No necesito un hombre para volverme la mujer más poderosa de Calamburia. Y el hijo que nazca de mi vientre será mi mano ejecutora y hará cumplir mi ley.

- Ten cuidado con los sueños, Zora. A veces se hacen realidad, pero no de la manera que quisiéramos. Bien lo sé yo.

- ¡Crees que sabes mucho, Erudito! Pero no sabes nada.

- Será sanguinario y vengativo. Y se vengará de los hombres cortos de miras como tú. Yo me aseguraré que así sea. Primero practicaré con Hortelanos y luego...con toda Calamburia - sentenció Zora mientras se dirigía furiosa hacia la puerta. Justo antes de accionar el pomo, se quedó quieta, y tras unos segundos se dio la vuelta -. Quizá Arishai me tomó sin mi permiso, pero él fue muchísimo más hombre de lo que serás tú jamás. Él me hizo sentirme humillada, sí, pero también me hizo sentirme mujer. Dudo que tu logres hacer sentir así a alguien nunca.

- Estás enferma - contestó el Erudito, abriendo los ojos, incapaz de creer lo que estaba oyendo.

- ¡Oirás hablar de mi hijo, Félix el Preclaro! ¡Todos lo haréis!

143 - 143 - LAS VENTANAS DEL TIEMPO V: EL FIN DE UN CICLO

Los Inventores viajaron por el tiempo sin control, ya que una fuerza tan poderosa no se puede controlar sino simplemente encauzar. Y vieron acciones que jamás tuvieron testigos, escucharon conversaciones que no estaban destinadas a ellos y sobretodo, descubrieron la verdad entre la luz y la oscuridad. Este relato es un fragmento de lo que vieron, pero muchas ventanas se abrieron en esta aventura.

El extravagante carromato traqueteaba por el camino rechinando y repiqueteando como si llevase la orquesta peor afinada a cuestas. Oscilando incontrolablemente, un cartel apoyado en muelles en el techo leía “Los Increíbles Hermanos Flemer y su Tienda de Maravillas” aunque presentaba una pintura un tanto descascarillada y en general un aire tristón. Subidos al pescante, azuzando sin éxito los escuálidos caballos, un joven Teslo Flemer intentaba sin éxito acelerar su viaje.

– ¡Ea! ¡Ea! ¡Si no vais más rápido encontraré alguna manera de reemplazaros por algún motor! – les increpó sin éxito. Los delgados animales siguieron a paso renqueante.

Katurian se asomó por un costado, increpando a su hermano.

– ¡Deja de saltar así! ¡Es imposible atornillar el descombulador a la placa de controlaje!

– ¡Oh, sí, seguro que soy yo el que te impide atornillar, y no las suspensiones de este estúpido carromato!

– ¿Osas criticar mi sistema de anti-baches que diseñe yo mismo?

– ¡No los hace desaparecer, los magnífica!

Mientras los dos hermanos discutían, los caballos se fijaron en la hierba ligeramente más verde del camino y por decisión propia, se pararon a comer. Teslo les azuzó de lo lindo pero los caballos se mostraron indiferentes, como si de mulas se trataran.

- No puedo más hermano. Estoy cansado de la vida del nómada. Estoy cansado de carromatos y de salir escopeteados de cada pueblo porque piensan que hacemos magia oscura.

- O que tus invenciones no funcionan - apuntilló Katurian. Pero al ver los hombros caídos de su hermano, trató de animarle -. Mira, el carromato no está tan mal como el que usaban padre y madre, y somos dueños de nosotros mismos. ¡El mundo es nuestro!

- Katurian, tengo que confesarte algo. No hemos venido aquí por casualidad. He seguido la caja.

- ¿Qué? ¡Pensaba que seguías un mapa! ¿Estamos en medio de la nada porque decidiste seguir ese estúpido rompecabezas?

- Es que en realidad, es un mapa. Lo he estado estudiando durante muchas noches y sus indicaciones nos ha estado guiando hasta aquí.

- No sabemos quién colocó ese rompecabezas en nuestro carromato, Teslo. Eres demasiado inocente, ese es tu problema. La gente no es tan amable como las matemáticas. En el mundo real, la gente te miente y te engaña.

- ¡Pero esto no es un engaño! ¿Quién haría viajar a una persona kilómetros solo para desvalijar a dos muertos de hambre como nosotros? Además, nuestro destino se ve por encima de nuestras cabezas.

Katurian se giró y miró por encima de las copas de los árboles. Asomaba la punta de un faro, un tanto destartelado pero erguido ante el horizonte.

- ¿Un faro? ¿Tu rompecabezas llevaba a un faro? Maldita sea Teslo, porque eres mi hermano que si no te juro que te pasaba por el Compresor de Ideas unas cuantas veces.

Entre los dos, apartaron a los caballos de la hierba y se subieron al pescante, sin dejar de discutir ni un instante por quien llevaba las riendas o sobre el destino que les deparaba.

Mientras tanto, en la cima de la colina, en el dintel de la puerta del faro, una figura miraba al lejano carromato. Un Teslo mucho más anciano miraba con ojos cansados pero felices el traqueteo del extravagante vehículo.

- Ha llegado la hora. De que el ciclo vuelva a empezar.

Un canoso Katurian apareció a su lado, limpiándose las manos en un trapo viejo.

- Uno de los ciclos, hermano. Aún quedan muchos por cerrarse.

- Siempre ocurren tan rápido. Nunca nos da tiempo a terminar nada.

- Eso es porque no está en nuestra mano hacerlo. Lo tienen que acabar ellos.

Teslo se dió la vuelta y admiró su taller, lleno de extraños artilugios, sabiendo que en el sótano se escondían aún más tesoros y maravillas. Décadas de trabajo. Y escondido tras montones de invenciones, el autómatas, desafiando todavía a los dos Inventores, eludiendo la última incógnita.

- ¿Y si les avisamos, hermano? De todo lo que está por venir. De todo lo que pueden evitar. De lo peligrosos que son los saltos en el tiempo.

- Teslo, hemos tenido esta conversación incontables veces y estamos condenados a repetirla una y otra vez: no podemos alterar el tiempo. Si no, los Custodios del Tiempo podrían detectarnos o...cosas peores.

- Es solo que nos veo tan jóvenes...

- Se harán adultos. Nosotros lo hicimos. Estás posponiendo lo inevitable, Teslo. Sabes lo que tenemos que hacer.

Teslo suspiró, mirando a la gran máquina.

- Sí. Viajar en el tiempo. Poner al límite nuestra cordura. Volver a perder contacto con la realidad.

- Estarán bien, hermano. Siempre lo están. Confía en nosotros. Vamos, dale al botón.

- ¿Qué botón? - preguntó su hermano, repentinamente juguetón, recuperando una chispa de juventud.

- A estas alturas, sabes perfectamente cual es.

Desde el carromato, subiendo la empinada colina, los hermanos Flemer vieron como una intensa luz azulada emanaba de la puerta del faro. Apeándose del carromato, hicieron el resto del trayecto corriendo, pero al introducirse dentro solo vieron montones de basura mecánica y engranajes sin terminar. En una pared humeaba echando débiles chispas una gran máquina que parecía haberse encendido sola y que se había estropeado en el proceso. Los hermanos encontraron obvias pruebas de que alguien había vivido en aquel faro pero que parecía haberlo abandonado recientemente. Teslo siempre tuvo la sospecha de haber visto unas sombras a lo lejos, en el dintel de la puerta del faro, pero nunca se lo confesó a su hermano. Por fin, tras tantos años vagando, tenían un hogar.

Lo que no sabían, es que había sido su hogar desde el principio.

144 - 144 - EL SUEÑO DEL TITÁN. UN CANTO ANCESTRAL

Viajar en el tiempo tiene sus consecuencias. La mente de Teslo no estaba donde debía estar: cientos de futuros y pasados se entremezclaban de forma paralela en su mente, haciéndole dudar de cuáles había vivido realmente y cuáles eran dimensiones posibles basadas en decisiones que nunca tomó o que aún no había tomado.

Recordaba vagamente a los Guardianes del Tiempo, seres ajenos al propio Tiempo y a la vez sus protectores. Recordó haber presenciado la lucha de la Luz y la Oscuridad a

través de milenios, y de la existencia de Paladines de cada una de las facciones. Se sentía infinitamente viejo, aunque por fuera seguía siendo joven.

Pero estos confusos sentimientos se despejaban rápidamente al detectar que uno de esos recuerdos era muy real: Van Bakari, destruyendo la lista que habían recopilado con los nombres de los Paladines de la Luz y la Oscuridad. El avieso traficante de almas esperó a que los hermanos Flemer saliesen de la máquina para inutilizarla y destruir la lista de nombres, no sin antes revelar dos: Dorna y Kaju Daban. Dorna era por desgracia bien conocida, pero... ¿Kaju Daban? ¿Quién demonios podía ser? Calamburia era tan grande, y había tan poco tiempo...

Los acontecimientos se habían precipitado. Los Impromagos contactaron con los Inventores al enterarse de su viaje por el tiempo. Al parecer habían reunido a estudiantes fieles al ideal de Theodus y querían poner un punto y final a los Consejeros, como si de un ataque sorpresa se tratase. Katurian había quedado demasiado afectado por el viaje temporal y tuvo que quedarse en el Faro, pero Teslo no estaba mucho mejor. Siguió a la comitiva con aire ausente, dándole vueltas todo el rato al nombre de los elegidos... Kaju y Dorna... ¿Cómo saber cuál de los dos eran aliados de la Luz o la Oscuridad? ¿Qué ocurriría si viajasen a otras dimensiones para ver el futuro? ¿Qué pasaría si..?

De repente, la mirada de Teslo se enfocó. Había vuelto a divagar a causa de la enfermedad de los viajes del tiempo, y parecía que lo había hecho durante los momentos más críticos del enfrentamiento.

La mole de Cuna de la Oscuridad se erguía ante ellos. En la plaza central del grisáceo pueblo, los Consejeros sonreían mientras sus ojos rezumaban Oscuridad.

- ¿Mi hijo? ¿Mi hijo está vivo? - balbuceaba Dorna, de rodillas frente a ellos. Miraba a los lados como un animal enjaulado, debatiéndose entre suplicar o amenazar a los consejeros.

- La Oscuridad lo ve todo, Hija de los Primeros Hombres. Si aceptas nuestro regalo, accederás a un conocimiento sin límites.

Frente a ellos, Trai, Grahim y Ukho gritaban sin osar acercarse a Dorna, sintiendo su agresividad contenida.

- ¡No les escuches! - gritó Ukho - ¡Te lían la cabeza!

- ¡Es muy peligroso! - gimió Grahim mientras se tapaba las orejas.

- No interfiráis, niños. Su poder es demasiado fuerte. Es el momento de descubrir si los Salvajes merecían la extinción o aún hay compasión en sus corazones - les interrumpió Dandelion, el Elfo, con mirada pensativa.

- Esperaré pacientemente a que los Salvajes revelen su verdadera naturaleza - dijo con frialdad Niníel.

- Además, no hay mucho que podamos hacer con esos de ahí vigilando tan de cerca - señaló Drawets a un siniestro grupo que se hallaba cerca de los Consejeros: Aurobinda, Eme, Van Bakari e Inocencio.

- ¡Pero nosotros tenemos a alguien superfuerte! ¡La propia Sacerdotisa de los Elementos! - dijo emocionada Trai.

Naisha se hallaba en el suelo, con las piernas cruzadas en aparente relajación. Ligeras ondas de poder se arremolinaban a su alrededor, pero aparte de eso, nada más ocurría.

Dorna se irguió temblorosa, apoyándose en su gastada lanza.

- Si es una trampa, si es una sucia mentira, juro que os perseguiré hasta el fin de los tiempos y os arrancaré el corazón - susurró Dorna, mirando fijamente a la Oscuridad. A pesar de sus amenazas, sus ojos transmitían una tristeza sin límites.

- Dánoslo todo, Dorna. Y el abismo te lo devolverá multiplicado con creces - dijo Barastyr, mientras agitaba las manos en una rápida cadencia, abriendo un portal, que flotaba a escasos centímetros del suelo.

- No me queda nada que dar, salvo odio, soledad y venganza.

- Te aseguro querida que con eso bastará - respondió con sonrisa lobuna Érebo.

Sin mirar atrás, Dorna enderezó la espalda y con los puños apretados, cruzó el portal. Los niños gritaron impotentes mientras la Oscuridad engullía a Dorna y los Consejeros se ponían a salmodiar mientras el portal cambiaba de forma.

Naisha abrió los ojos. Levitando, se puso en pie mientras sus ojos despedían chispas de poder.

- Ha elegido. La balanza queda desequilibrada de nuevo. Es mi deber devolver el equilibrio. ¡Sufrid la ira de los elementos!

- ¡Antes tendrás que pasar por nuestro cadáver, Sacerdotisa! - sonrió malignamente Aurobinda.

- Os demostraremos nuestro poder. ¡Más poder que el que jamás habría obtenido Sirene! - gritó Eme.

- Odio pelear. ¡Es tan vulgar! - dijo Van Bakari mientras un cúmulo de almas se desplegaban a su alrededor.

Naisha apuntó con sus manos y soltó una oleada de poder que fue bloqueada por Van Bakari y Aurobinda, parándola a duras penas. Los Impromagos y Ukho se lanzaron a por Eme, quien riendo a carcajadas empezó a atormentarlos con retorcidos hechizos oscuros. Trai y Grahim lo intentaron con todas sus fuerzas, pero Eme tenía un completo control sobre la magia de Theodus y ya no conocía la piedad. Los barrió como hojas en el viento y se apresuró a ayudar a su maestra. Los Elfos, tras terminar de canalizar su poder, apoyaron a la Sacerdotisa, provocando que ambas magias, Luz y Oscuridad, chocasen en el centro de la plaza como un muro implacable de energías centelleantes.

- ¡Es demasiado tarde, pobres mortales! ¡La Oscuridad ya tiene una Consorte! - gritó

Barstyr, haciéndose oír por la huracanada plaza, llena de zarcillos mágicos.

- ¡La Oscuridad ya tiene un receptáculo en esta tierra! - gritó Érebos.

- ¡Inclinaros, gusanos, ante la Reina de la Oscuridad! - gritaron al unísono.

Una forma emergió del portal. Portaba ropas que parecían las propias tinieblas. Una siniestra corona de espinas. Una mirada que quemaba, pero que no daba calor alguno. El crisol del odio y de la venganza, un pozo sin fondo de locura y desesperación. Dorna, Hija de los Primeros Hombres, descendiente de los Reyes Errantes, Líder de Clan, Reina legítima de Calamburia, Reina Traicionada y Consorte de la Oscuridad. Salvaje, Reina, paria y ahora, Paladín de las Tinieblas.

Con un golpe de su siniestro bastón, disolvió con una explosión las dos fuerzas que se estaban disputando en el centro de la plaza. Los niños salieron rodando, Naisha dejó de levitar y fue derribada al suelo y los Elfos hicieron crecer enredaderas que les protegieron de la deflagración. Teslo contemplaba todo esto con los ojos abiertos sin poder hacer nada, preso de la confusión temporal.

La maligna comitiva se arrodilló para rendir pleitesía ante la nueva Reina. Los Consejeros bajaron la cabeza en señal de respeto pero la levantaron al ver que una persona se acercaba corriendo para plantar cara al fin de los tiempos.

- ¡La Luz siempre prevalece! ¡Los héroes triunfaremos!

Dorna se giró para encararse a Ukho, frunciendo la cara con expresión de asco. Los Consejeros dieron un paso con una sonrisa sardónica.

- ¿Triunfarán como tu padre, Ukho? ¿Así son los héroes? - preguntó Barastyr.

- O quizás son unos pícaros, unos borrachos, unos mujeriegos que solo piensan en los placeres mundanos - comentó con inocencia Érebos.

- ¡Callad! ¡Mi padre es mucho más que eso!

- Tu padre es escoria. Y de la peor calaña. La Oscuridad los sabe todo, chico. Tu padre brilla tanto como el vaso sucio de una taberna, donde suele pasar sus días. Tu padre es ese despojo de ahí: nada menos que el pícaro Drawets.

Ukho miró nervioso hacia atrás. Su supuesto padre se estaba incorporando, mientras se recolocaba un brazo que se había dislocado en la caída. No parecía dolerle especialmente.

- ¡Mentís! Mi padre.... es... - trató de balbucear mientras la duda ensombrecía sus ojos.

Con un ademán, Dorna hizo flotar por el aire a Drawets y lo lanzó de bruces junto a Ukho, divertida por la desesperación del chico.

- No siempre mentimos. Y menos cuando la verdad puede destruir esa hermosa luz que portas.

Drawets volvió a incorporarse mientras escupía polvo. Trabó su mirada con el chico.

- No les hagas caso, chaval. Esta gente es así. He conocido a cientos de villanos a lo largo de mi vida, y todos tratan de destruirte por dentro. Conmigo no funciona tanto porque soy inmortal así que ya ni lo intentan. Eso y porque soy muy bueno con los juegos de palabras - dijo Drawets, con una mirada bondadosa pero de infinita tristeza -. No se lo que es ser padre, chaval. Pero si fuese el tuyo, me sentiría orgulloso por lo que estás haciendo.

Un rayo pareció atravesar a Ukho mientras miraba con los ojos abiertos a Drawets. Mientras le miraba fijamente, empezó a derramar lágrimas y a moquear, intentando con todas sus fuerzas no llorar. Las nubes del cielo empezaron a brillar con un fulgor dorado.

- Mi padre luchó contra el Leviatan, la Maldición de las Brujas, el Caos del Maelström, el Despertar del Dragón. Tú siempre estuviste ahí, Drawets. Mi único error fue pensar que mi padre, mi héroe, llevaría capa y espada - se giró hacia los consejeros, mirándolos desde abajo con lágrimas de furia cayendo por sus mejillas. Sus manos empezaron a brillar con una luz cegadora, mientras el bando del bien se levantaba del suelo y veía como las nubes se abrían y un rayo de luz caía sobre el chico -. Mi padre, Drawets es un auténtico héroe, y ahora que nos habéis juntado, ¡seremos imparables!

Una onda de luz rodeó a Ukho mientras apuntaba a los Consejeros con su espada de madera, ahora brillando con una luz justiciera. Ambos se taparon los ojos huyendo de la claridad.

Drawets se quedó mirando aquella pequeña persona que tanto se parecía a él y a la vez, tan diferente era. Se vió reflejado y sonrió, llorando él también.

- Maldita sea, hijo. Dales una buena tunda - susurró mientras apretaba el puño.

Dorna gritó de rabia, sin amedrentarse por la luz y lanzó su bastón contra la espada brillante del muchacho. El golpe resonó como un gong.

- Niniel, me temo que esto ha llegado demasiado lejos. Los Salvajes han proseguido con su camino de la destrucción - dijo Dandelion observando como la Reina de la Oscuridad intercambiaba veloces golpes con el Paladín de la Luz.

- Debemos usar el arma que nunca nos atrevimos a usar: El Sueño del Titán.

- Es arriesgado. Necesitamos el permiso de todo el Consejo de Sabios y la bendición del propio Titán.

- ¡El Consejo son ahora mismo árboles moribundos devorados por esos horribles Zíngaros! ¡Y el Titán claramente le importa poco lo que ocurre en esta tierra maldita!

- ¡Niniel! ¡No hables así!

- No es el momento de discutir. Demuestra que eres un Alto Elfo. Cumple tu deber y dame la mano.

El longevo Elfo se quedó mirando la apabullante escena de Luz contra Oscuridad. Suspirando, tendió las manos hacia su compañera y juntos entonaron una canción élfica prohibida, el mayor arma que les fue entregada de manos de su mismísimo creador: una canción capaz de dormir al corazón más furioso, a la mente más sabia, al brazo más poderoso. Uno a uno, todos los ocupantes de la plaza fueron durmiéndose, incluyendo los Elfos y su efecto se propagó por toda Calamburia. Nada, salvo el propio Titán, podría despertarlos.

La quietud volvió a llenar el aire. Solo el retozar de los animales y la brisa rompía el silencio. Salvo escasos elegidos por el Titán, el hechizo había afectado a todo el continente de Calamburia.

Dos figuras emergieron del portón de Cuna de Oscuridad.

- Mi señor, está todo despejado - dijo un misterioso enmascarado, ataviado de ropajes negros y carmesíes y un extraño bastón.

Con una pose regia, su acompañante apartó la capa y se ajustó levemente la corona.

- Excelente. Dejemos este pueblo de mala muerte y vayamos al Palacio de Ámbar. Debo reclamar lo que me pertenece por derecho - sentenció con firmeza Rodrigo IV de Calamburia.

La cabaña del alquimista más grande que Calamburia había conocido coronaba una pequeña ladera en un valle que rebosaba paz y tranquilidad. La pequeña casa tenía el tejado levemente torcido y algunas paredes se combaban, pero todo tenía un extraño toque hogareño. De la chimenea emergían volutas de humo a intervalos regulares y las ovejas de un campo cercano balaban de manera intermitente, lo cual, unido a la suave brisa, creaba una melodía bucólica y pacífica.

Cualquiera se habría extasiado ante tanta belleza y habría disfrutado de las vistas y el paisaje. Pero había claramente alguien que maldecía a la gran mayoría de los seres vivos de Calamburia.

Aurora, la mejor discípula de alquimia de todo el Reino, caminaba pisoteando el camino como si fuera el culpable de todos los males. Sus ojos echaban chispas y sus puños apretados trataban de canalizar toda su frustración acumulada.

Cuando Callum, la leyenda viva de la alquimia, vino a Skuchaín pidiendo excepcionalmente permiso para apadrinar él mismo a una discípula, no pudo contener su alegría. Fue como si se hubiese tomado una poción de fuerza vigorosa y no pudo dejar de parlotear todo el camino. ¡Qué grandes misterios descubrirán juntos! ¡Qué secretos le contaría! La legendaria piedra filosofal estaba al alcance de su mano, casi podía saborearlo.

Pero desde que habían llegado a ese valle perdido, alejado de toda civilización, su nuevo maestro se había vuelto callado y misterioso. Y solo le mandaba hacer las tareas más estúpidas: ordeñar a las ovejas, recoger la madera e ir a por agua al río cercano. ¡Tareas de sirvientes! Ella era una joven promesa, un diamante en bruto. ¡No iba a

permitir tales tropelías!

Pero su maestro fue implacable. Y durante semanas hizo las tareas más indignas hasta que un día se plantó ante su maestro y le exigió que comenzara su aprendizaje. Este le miró fijamente y tras unos minutos de absoluto silencio en el que Aurora le sostuvo la mirada con firmeza, dijo:

- Quiero que me traigas la piedra más especial de todas.

Desde entonces, y durante las semanas siguientes, Aurora había recorrido todos los alrededores, explorado las cuevas de las montañas y visitado mercados por toda Calamburia. Ágatas, cinabrio, cuarzo, pepitas de oro... nada satisfacía al maestro, quién simplemente giraba la cabeza.

Pero Aurora lucía una sonrisa triunfal al abrir la puerta de un portazo. Una piedra ambarina relucía en su mano, mientras la luz del atardecer dibujaba su silueta en el quicio de la puerta.

- ¡Maestro! Ya he entendido el propósito de la prueba. No era una piedra lo que tenía que buscar. Es por eso que he traído la piedra más especial de todas, una que parece oro pero no es tal cosa, una que tiene el saber de eones grabadas en su interior pero no es un mineral: ¡el ámbar!

El maestro se la quedó mirando fijamente, sin mostrar ninguna emoción. Aurora trató de contener su nerviosismo, ya que al menos no se había dado la vuelta como otras

veces.

- No he dejado de pensar que esta prueba era para prepararme para la búsqueda de la Piedra Filosofal. Y el ámbar es un símil perfecto. Porque, en apariencia, parece una piedra pero por dentro es mucho más. A diferencia de los minerales y debido a su origen orgánico, tiene muchas propiedades curativas. Las matriarcas amazonas lucen abalorios compuestos de ámbar por todo su cuerpo y su longevidad está más que constatada. Es además el material del Trono de Calamburia, símbolo de liderazgo y estabilidad en el tiempo.

Aurora fue ganando en fuerza y en confianza mientras soltaba su discurso. Le había dado mil vueltas por el camino y era la solución perfecta al problema. Pero aún no había acabado.

- Y por si fuera poco, esta piedra tiene algo de particular: dentro, tiene abejas atrapadas en su resina, criaturas que vivieron hace miles de años. Esta piedra supuso su muerte, pero también contuvo la vida. La Piedra Filosofal controla la vida y la muerte, el equilibrio vital. Por eso, el ámbar es lo más parecido a esa mítica piedra. Y por eso es la más especial - sentenció triunfante.

El maestro siguió mirándola fijamente. Y por fin, habló:

- Tienes razón. El ámbar, o al menos cierto tipo muy concreto de ámbar, creado en unas circunstancias específicas, es un ingrediente para crear la Piedra Filosofal. Pero no es una piedra especial. Sigue buscando - mientras decía estas palabras, Callum se dio la vuelta y volvió a enfrascarse en uno de sus pesados volúmenes.

Aurora se quedó con la mirada desencajada, con los ojos humedecidos, haciendo lo imposible por no llorar de pura frustración. Semanas de búsqueda, media Calamburia removida de arriba a abajo, trayendo estúpidos minerales a cada cual más exótico... para nada.

La joven discípula salió hecha una furia y en lo alto de la colina, empezó a caminar en círculos, como solía hacer cuando estaba nerviosa. Pero esta vez nada calmaba sus nervios y gritando con desesperación, dio una patada a una piedra. Esta salió rodando colina abajo, arrastrando a otras consigo, creando una avalancha en miniatura que acabó en lo más bajo de la ladera, dejando una ligera nube de polvo. Aurora se quedó mirando la nube de polvo mientras las piezas del puzzle empezaban a encajar en su mente.

Serenándose, agarrando sus ilusiones con un puño, entró de nuevo con calma en la choza. Su maestro le estaba esperando de pie, con un brillo curioso en la mirada.

- ¿Vienes con la piedra más especial de todas? - preguntó con voz grave y neutra.

- No hay ninguna piedra especial, maestro. Ahora lo entiendo. Todos los minerales se crean con el choque de fuerzas vastamente superiores a todo lo que existe y el resultado es puramente estadístico. Todas ellas son un milagro de la naturaleza y algo que los campesinos pueden confundir con magia. Pero lo cierto es que no hay nada de especial en ello, hay muchas reglas y normas que explican su creación. Por lo tanto, son todas especiales, pero a la vez, ninguna lo es. La Piedra Filosofal también sigue una serie de reglas - recitó con voz queda la alumna, mientras miraba al suelo.

- ¿Y tú eres especial? - preguntó el maestro.

- Lo soy. Pero todos los seres vivos somos el resultado de reglas y estadística. Destaco en alquimia, pero seguro que hay un porquero que también destaca cuidando cerdos. Todos tenemos algo especial. Y por eso ninguno lo somos.

El maestro se quedó mirando a su discípula fijamente. Finalmente asintió y se acercó a ella, poniendo ambas manos sobre sus hombros. Su rostro anormalmente joven para la edad que debería tener reflejaba tristeza y a la vez, un gran orgullo.

- Enhorabuena, Aurora. Has aprendido la primera lección sobre el conocimiento: tenerlo no te hace especial. Destacar sobre el resto no te hace mejor que ellos. Todos tenemos un propósito, hasta el mineral más insulso. La soberbia unida al conocimiento solo puede traernos la ruina. Bien lo sé yo.

Mientras miraba a los jóvenes ojos de su discípula, que lloraba en silencio con una sonrisa, Callum recordó los tiempos en los que fue presa de la soberbia. Recordó cuando su rostro no era tan joven pero sus ojos igual de viejos, o más. Recordó el miedo, recordó su orgullo, recordó su pecado.

El alquimista más poderoso de toda Calamburia volvió a verse a sí mismo sosteniendo la Piedra Filosofal, la llave de la creación, un producto del hombre que podría desafiar a los dioses. Y teniendo todo ese poder en la mano, empuñando su soberbia y rodeado por el miedo, pidió la eterna juventud. Se creía especial, creía que su conocimiento marcaría la diferencia, pidió más tiempo. Y se le fue concedido.

Solo cuando se disiparon los efectos y vio la piedra consumirse y esparcirse por el cielo, fue consciente de su error. Las cosas que podría haber hecho, los milagros que podría

haber alcanzado... ¡los dioses que podría haber despertado! Pero en vez de eso, pidió con miedo y con orgullo algo que le perseguiría cada vez que se mirase en el reflejo. En realidad, con todo su conocimiento, con todo su saber, Callum nunca pudo admitir que como cualquier porquero, tenía miedo a la muerte. Y es que la muerte nos recuerda que nadie es especial: todos la temen por igual.

Volvió a emerger de la profundidad de sus recuerdos. Apretando las manos en los hombros de Aurora, dijo.

– Pongámonos a trabajar, discípula. Tenemos mucho trabajo que hacer.

146 - 146 - LARGA VIDA AL REY

En otros reinos, el alma es una buena excusa para que sabios y eruditos entren en largos debates filosóficos. Pero en Calamburia, las almas son muy reales y contienen las esencias de las personas. Las almas no están ni vivas ni muertas, simplemente existen o dejan de existir. Y cuando dejan de hacerlo, pasan a formar de ese incontrolable torrente de magia del cual se alimentan todas las criaturas de Calamburia, de diversas maneras.

Si bien las almas suelen realizar un recorrido normal hacia el Inframundo (no todas las secciones de tan tenebroso lugar son horribles. Pero muchas sí), dicho recorrido se puede ver alterado de numerosas formas. Ya sea revirtiendo el proceso con la Piedra de la Resurrección (¿Dónde estará la piedra que dicen que fue el Ojo del Titán?) o capturándolas para absorber su esencia (Los espejos de las cortesanas no son únicamente para empolvase la nariz), lo cierto es que hay muchas maneras de hacer

trampas con el tema de las almas. E incluso... traficar con ellas.

Van Bakari se hallaba meditando en su pequeña choza ritual. La humedad del pantano penetraba a través de los tablones toscos de madera y las macabras decoraciones que pendían del techo llenaba de sombras dispares la habitación. Fetiches, velas y extraños totems abarrotaban la pequeña cabaña. En el centro de esta, un agujero enorme en los tablones se asomaba al pestilente pantano, devolviendo un reflejo de aguas negras de consistencia casi sólida. En el centro de este, flotaba un anillo con una calavera, rotando suavemente sobre sí mismo.

Aunque Van Bakari parecía estar simplemente sentado delante del anillo, estaba a mucha distancia de allí. A mundos de distancia, concretamente. El anillo, antiguo regalo de su maestro (en realidad se lo arrancó de sus temblorosas manos), era más que un simple abalorio: era un receptáculo para almas muy poderosas, uno que servía de cárcel y verdugo para los pobres desgraciados que habían sellado pactos y contratos injustos y que no cumplieron su parte.

La decoración de la Prisión de Almas no había sido diseñada para la comodidad de sus huéspedes. De hecho, su único propósito era sumirlos en una locura que llevase a la docilidad, de ahí que las escaleras subiesen en ángulos imposibles, los pasillos fuesen laberintos y las esquinas diesen vueltas sobre sí mismas. Una auténtica pesadilla geométrica sin sentido, que permitía al sonido viajar de forma extraña.

Sus prisioneros ya estaban insensibilizados completamente. Las almas no necesitan de agua ni de comida, por lo que solo les quedaba una existencia de aburrimiento. Pero siempre había un sonido que los sacaba de su letargo: una melodía silbada de forma distraída, mientras Van Bakari recorría los pasillos, dando suaves golpes con los

nudillos en las paredes.

Los prisioneros se activaron todos a una, lanzándose contra los barrotes de sus cárceles, gritando amenazas, súplicas, insultos y promesas. El Traficante de Almas sonreía abiertamente: para él, esa avalancha de voces desesperadas era como el dulce cantar de un coro angelical.

Sólo una celda merecía su atención y fue hacia ella directamente.

- ¡Hisoka Ronin! - saludó haciendo una burlona reverencia con su sombrero - Hijo del Dragón y de los hombres, Danzante entre las Sombras, Hechicero de Almas y Corazón Oscuro. ¿Podría dedicarme un poco de su tiempo?

La figura del fondo de la celda no respondió. Estaba reposando en una postura típica de los Hijos del Dragón, meditando.

- ¿No le concedería unos minutos de su eterno tiempo a este vil gusano? ¿No podría hacerme ese favor...Maestro? - preguntó con fingida inocencia el carcelero de aquella imposible prisión.

La figura abrió los ojos, que brillaban rojos en la oscuridad como los fuegos del infierno. El fulgor se fue apagando poco a poco, a medida que se levantaba y se acercaba a las rejas de la celda.

- Van Bakari. O cómo te hagas llamar ahora. ¿Qué desea mi prometedor pupilo?

¿Quieres más poder? ¿Más conocimiento? ¿Estás seguro que tu mente podrá abarcarlo?

- el Hechicero de Almas miraba a través de las marcas de su cara, deformada por años de magia.

- Oh, no maestro. Con lo que sé ya me es suficiente. Además ya he hecho mis averiguaciones por mi parte. ¡Me temo que te has quedado desfasado! Verás, vengo por otra razón: la Oscuridad te llama.

Hisoka Ronin, el resultado prohibido entre la mezcla de un Hijo del Dragón y un humano, abrió los ojos con sorpresa y volvió a adoptar su enigmática pose.

- ¿Entonces es cierto? ¿Habéis logrado despertarla?

- Bueno, realmente sólo soy un mecenas, el cuidadoso inversor que vigila todo desde lejos. Pero sí, otros más menesterosos que yo y con bastante sentido del riesgo han ido dando todos los pasos necesarios.

- Por supuesto. Jamás tomarías un papel protagonista - bufó su maestro con desprecio.

- Ya lo intenté una vez con los Elementos. Y la verdad es que prefiero olvidar ese episodio - replicó con fastidio, tamborileando con impaciencia los dedos sobre los barrotes.

- ¿Y qué desea de mí la Oscuridad?

- Tu libertad - dijo bostezando Van Bakari. Agitó una mano en el aire con teatralidad y los barrotes desaparecieron -. No creo que sea una gran idea, pero yo solo obedezco a

mis amos supremos, mientras espero la oportunidad adecuada. Espero que no me guardes rencor, Maestro. ¡Sólo hice lo que me enseñaste!

Van Bakari se plegó sobre sí mismo, rematando con una burlona reverencia. Mientras Hisoka se pensaba si castigar a su discípulo o no, el Traficante de Almas agarraba uno de sus fetiches con fuerza, listo para combatir. Pero con un suspiro, su maestro contestó:

- No puedo guardar rencor a quien logró superarme. Y si la propia Oscuridad llama, debo responder. Tengo la eternidad por delante para planear tu muerte.

Van Bakari se relajó y se incorporó con una sonrisa.

- ¡Perfecto! Podemos dialogar y ponerlo en común, yo también estoy planeando grandes cosas para mi muerte.

Se disponía a darse la vuelta y volver por donde había venido, cuando un brazo salió disparado de una celda vecina y se agarró con desesperación al brazo del traficante.

- ¡Van Bakari! ¡Espera! Puedo seros útil - dijo una voz con un susurro desesperado.

El aludido se giró despacio, maldiciendo entre dientes el haberse descuidado por unos segundos. Miró fijamente al rostro de Rodrigo IV, que se aplastaba contra los barrotes.

- Pero mi querido rey, que aspecto tan desagradable. ¿Qué tienes que podría serme útil en estas circunstancias?

- El pueblo necesita un rey. Aunque la Oscuridad reine, no podréis doblegar a todos con el miedo y el horror. Necesitáis un monarca reconocible por el pueblo, alguien que sepa reinar y seguir las directrices de la Oscuridad.

La voz de Rodrigo fue perdiendo el tono tembloroso y fue ganando en acero y realeza. Poco a poco su porte fue cambiando, sus hombros se cuadraron y su barbilla logró apuntar a lo alto, a pesar de estar entre rejas. Su brazo no cedía la presa.

- Me necesitáis a mi. Alguien que guíe a la gente en la Oscuridad. Alguien a quien conoce y quiere el pueblo. Todavía puedo ser útil. Todavía puedo pagar mi deuda.

Los ojos de Rodrigo ardían con ambición. Eran ojos que habían cometido atrocidades en nombre de un contrato. Y lo volverían a hacer.

Van Bakari meditó unos segundos mientras su mente hacía apresurados cálculos. Rodrigo IV tenía razón: la Reina Sancha tenía los días contados y la Reina de la Oscuridad, Dorna, no parecía interesada en los asuntos mundanos que suponen reinar y gobernar a los simples mortales. La figura de un regente, un rey en funciones, parecía atractiva. Especialmente uno que estuviese atado a él de manera irremediable. Al fin y al cabo, por eso tentó a Rodrigo en el pasado. Ay, qué ganas tenía de ver la cara de esa vieja arpía cuando viese volver a su marido de entre los muertos.

- Bueno, ¿Por qué no? ¡Me encanta improvisar estas cosas! Estoy cansado de los meticulosos planes que llevan gestándose desde milenios. Adelante, Rodrigo. Haz lo que creas necesario para conseguir el trono. Y tendrás el mejor de los consejeros: el

único bastardo entre un Hijo del Dragón y una tierna campesina.

- ¿Quieres atar mi destino al de este triste mortal? - escupió Hisoka, sus ojos de nuevo como dos relucientes hornos.

- Recuerda querido Maestro que tu alma aún es mía. Y harás lo que me apetezca - dijo dándose la vuelta. Mientras caminaba, agitó la mano teatralmente y los barrotes de la celda de Rodrigo IV desaparecieron -. Seguidme. ¿O es que queréis quedaros un tiempo más en este dulce paraíso?

147 - 147 - LOS CAMPEONES ELEGIDOS

La magia está descontrolada. Eso es un hecho.

Normalmente, la luz y la oscuridad se hallan en un delicado equilibrio, rodeado de fuerzas elementales de la naturaleza que ayudan a garantizar su estabilidad. Sin embargo, tras la hecatombe de los elementos, la maldición de las brujas, el accidente del Maelström y los ataques del poderoso Dragón y el astuto Leviatán; el restablecimiento de dicho equilibrio resulta un intento de apagar un incendio con odres de vino

Los guardabosques lo saben bien. Siempre ha habido portales a otros mundos que se abren en los alrededores de Skuchaín, pero en los últimos tiempos, su número había aumentado drásticamente. Dichas puertas, antes de ser cerradas, ofrecían un vistazo a otras realidades, a otros mundos, algunos de ellos casi imposibles de imaginar.

Uno de esos mundos es el Reino Faérico, un lugar que no está por encima ni en paralelo a Calamburia, sino bajo ella, en una realidad conectada a través de la Aguja de Nácar, donde la magia actúa como la piedra angular de todo. En este reino, las criaturas han nacido de los elementos de manera mágica y espontánea configurando las seis razas principales: faunos, unicornios, hadas, ondinas, efreetes y enanos. Estas razas poseen linajes y poderes antiguos que nacen de la magia misma.

El pueblo faérico tiene una estructura claramente definida. Cada raza está regida por una dama, elegida mediante rituales ancestrales. Sin embargo, en tiempos de crisis, es la Dama Blanca quien asume el control supremo, guiada por la sabiduría del Archimago de Calamburia y asistida por el Espíritu del Bosque. Las reuniones de todas las razas faéricas no son algo común, pero cuando suceden, marcan un momento crucial en la historia mágica.

Un enorme brillo relucía en la base de un árbol. Era el lugar perfecto para convocar un portal, ya que la magia fluía de forma especial a través de ese canal. No sería fácil, pero con una buena cantidad de magia sería posible. Una variopinta multitud se amontonaba frente a este. Astutos faunos de la Jungla Esmeralda, robustos enanos de las cavernas de los Montes de Acero, y galopantes unicornios de las grandes Praderas Añil estaban presentes, apenas separados los unos de los otros pero con una tensión latente en el ambiente.

Pero, más arriba, en las ramas de ese árbol, no parecía que hubiera tensión alguna. Lo que ocurría allí era una discusión entre susurros, el pan de cada día de aquel peculiar grupo de pequeñas criaturas.

-¡Aparta, Kirta, que no veo! -dijo un fauno intentando no caerse de la rama.

-¡Haber cogido el sitio antes, Yrret! ¡Eres un tardón! -replicó su hermana tratando de mantener firme su posición pese a los meneos que el fauno daba a la rama.

-¡Silencio! ¡Vais a hacer que nos descubran! -les reprendió Lien mientras se acomodaba en otra rama.

Mientras discutían, una oleada recorrió la multitud, que se apartó para dar paso a un majestuoso ciervo blanco. Sobre su lomo, con una grácil serenidad, iba la Dama Blanca envuelta en un deslumbrante vestido que competía en brillo con el imponente cuerno en su frente, símbolo inconfundible de su naturaleza unicornia. El cuerno irradiaba una luz pura y poderosa, realzando su porte regio. Con suaves inclinaciones de cabeza, saludaba a los líderes de las razas. Tras ella, tres faunos corpulentos, campeones de su raza, portaban lanzas ceremoniales y alforjas llenas de provisiones y objetos mágicos.

-Haaala. ¿Pero qué les han dado de comer a esos? -preguntó Yrret.

-Son los campeones de la Dama Esmeralda, guerreros entrenados en las artes faéricas y en la defensa de la Aguja de Nácar -susurró maravillada Lien.

-No como tú que te has entrenado en el Pozo de la Comida -le dijo maliciosamente Kirta.

Mientras los dos se enzarzaban en una pelea entre susurros, la Dama Blanca llegó hasta el árbol del cual se desprendía aquella esencia mágica especial y, dándole la

espalda, se encaró a la multitud. Los faunos campeones formaron detrás de ella, vigilantes y preparados, como estatuas vivientes.

-Damas y pueblo faérico. Gracias por haber venido en tiempos de necesidad -declaró la dama con solemnidad-. Sé que tenéis grandes preocupaciones, pero ninguna es tan importante como esta. Como sabéis, la oscuridad está despertando y muchos habéis sentido las consecuencias. Sé de dónde proviene: su origen es la tierra de Calamburia.

Los murmullos recorrieron el claro y un líder de clan avanzó para encararse a la Dama Blanca. Un fauno de mirada intensa y gestos nerviosos, con sus astas adornadas por hojas y ramas, se adelantó con determinación. Antes de que pudiera hablar, Tyria, la Dama Esmeralda, alzó una mano delicada y lo detuvo con una mirada tan severa como serena.

-Dama Blanca -saludó Tyria con voz clara, aunque su ceño se fruncía levemente mientras observaba a Karianna. Había algo extraño en su porte, algo que no le recordaba a la unicornia que conocía desde hacía años-. Mis faunos siempre han sido guardianes del equilibrio y la vida en el Reino Faérico. La oscuridad es una amenaza que no podemos ignorar, pero nuestros corazones dudan. ¿Por qué habríamos de intervenir en lo que ocurre más allá de nuestras tierras? No deseamos que nuestra magia ni nuestro pueblo se mezclen en asuntos ajenos.

La multitud parecía estar de acuerdo con sus palabras. Los faunos y otros miembros del pueblo faérico compartían la misma preocupación.

Anya sintió cómo el sudor frío recorría su espalda. Aunque llevaba tiempo haciéndose pasar por Karianna, el peso de su mentira le apretaba el pecho y la presencia de Tyria, que la observaba con creciente suspicacia, no ayudaba. Su corazón latía con fuerza mientras respondía, consciente de que cualquier palabra mal dicha podría delatarla como la impostora que suplantaba a la verdadera Dama Blanca.

-No os estoy pidiendo que luchéis por un reino que no os concierne, sino por el futuro de ambos mundos. La oscuridad que amenaza ahora no distingue reinos, ni conoce fronteras. Todos estamos en peligro y solo juntos podremos vencerla.

La Dama de los faunos mantuvo su minuciosa observación de la supuesta Dama Blanca, notando pequeños detalles en la postura y el tono que no asociaba a Karianna. Algo no encajaba, pero tuvo que asentir.

-Si lo que decís es cierto, Dama Blanca, mis faunos estarán preparados para luchar, pero lo haremos a nuestra manera, protegiendo el equilibrio que tanto valoramos -anunció Tyria mirando a su gente con orgullo, pero aún con una chispa de recelo en sus ojos.

La Dama Blanca, sintiéndose cada vez más vulnerable, agradeció el apoyo con una ligera inclinación de cabeza, esperando que su nerviosismo no la traicionara.

-Os agradezco profundamente a vos, Tyria, y a vuestro pueblo, no solo por vuestra disposición y por haber ofrecido a estos campeones para protegernos, sino también por la inquebrantable lealtad que habéis mostrado en las antiguas batallas, especialmente hacia mi madre. Vuestros sacrificios y valentía han sido esenciales para preservar la paz en nuestros reinos, y sé que, una vez más, responderéis con la misma fuerza y

honor.

Un robusto enano de las cavernas de los Montes de Acero habló, y su voz resonó como el eco de una forja en las profundidades de la montaña.

-¿Y por qué no entramos y arrasamos con ese mundo de débiles humanos? Así ya no habrá oscuridad. ¡No habrá nada!

Muchos corearon su aprobación. El pueblo faérico, enfrentado a siglos de combate contra las fuerzas oscuras, estaba cansado de la lucha sin fin. Necesitaban medidas radicales.

-Entiendo vuestra posición, querido pueblo, pero fui escogida para unirnos en los momentos de dificultad y este portal solo podrá soportar un grupo reducido. Gracias a vuestra generosidad, Tyria, y a la de vuestros guerreros, podremos actuar rápidamente -dijo apartándose para que los demás asistentes pudiesen ver a esos tres corpulentos faunos que estaban a su lado, los cuales parecían capaces de partir una lanza con una sola mano.

Anya comenzó a desgranar los logros y la capacidad analítica de los fieros luchadores, las difíciles pruebas que habían superado y cómo, gracias a su estrategia e intelecto, ayudarían a los líderes humanos a combatir con efectividad a la oscuridad. Mientras hablaba, no podía evitar sentir las miradas inquisitivas de Tyria sobre ella.

-Me aburro -suspiró Yrret-. ¡Blablablá! ¡Miradnos, somos faunos perfectos! Uuuh, mira qué pectorales tengo, voy a salvaros de la Oscuridad. ¡Bah!

-Ojalá pudiésemos ayudarlos. Me encantaría ver el mundo de Calamburia -coreó, soñadora, Kirta.

-Podríamos ser de mucha ayuda. Somos pequeños y unos maestros del sigilo -dijo Lien mirando con tristeza el panorama-. Pero ya han elegido.

-¡Pues creo que deberíamos ir! ¡Deberíamos acompañarlos! -exclamó Yrret levantándose de un salto y tratando de mantener el equilibrio.

-¡Pero ya han elegido! Debemos seguir órdenes -trató de explicar Lien.

-¡Qué importan las órdenes! Nosotros también podemos salvar Calamburia. Y lo que venga después.

-¿Y si resulta que no hay comida en Calamburia? -preguntó maliciosamente Kirta agitando la rama a propósito.

-¿Cómo no va a haber? ¡Ey, para! ¡Que me...! -gritó Yrret mientras se precipitaba hacia el suelo.

Justo debajo de él, a unos metros, relucía el portal mágico a Calamburia. El espíritu del bosque, sereno y majestuoso, permanecía en silencio, observando todo con su imponente presencia. De repente, con un movimiento solemne de su cabeza, sus astas resplandecieron aún más intensamente. Una luz de paz y pureza emanó de ellas, estremeciendo el aire a su alrededor. Este era un momento crucial: la magia en el Reino Faérico estaba menguando, y solo quedaba suficiente para abrir un único portal.

El portal se abrió por completo, llenando el claro de un resplandor inmaculado. La multitud permanecía en silencio, consciente de la magnitud de lo que sucedía. Acumular tal cantidad de magia no había sido fácil.

La Dama Blanca y sus campeones seguían frente a ellos, desgranando su larga lista de habilidades. La mirada de miedo de Yrret se volvió firme.

-¡Es el momento! ¡El destino ha elegido por nosotros! -dijo mirando a sus amigas y al portal.

-¡No, Yrret! -gritó Lien extendiendo la mano.

El pequeño fauno las miró con una expresión traviesa y, abriendo la mano, susurró:

-Os veo al otro lado.

Su cuerpo cayó como una piedra, precipitándose hacia el suelo y el portal lo engulló como si nunca hubiese existido. Alguien en la multitud, alertado por el movimiento, empezó a armar revuelo. Los campeones empezaron a mirar confusos a su alrededor.

Tras cruzar Yrret, el portal empezó a chisporrotear con una energía descontrolada, lo que inquietó a las damas, el espíritu del bosque y los asistentes al cónclave. La Dama Blanca miró a Tyria, quien frunció el ceño, claramente desconcertada por lo que acababa de ocurrir.

-¡Lien! ¡Debemos ir con él! -exclamó Kirta.

-¡No podemos! ¡Los campeones! ¡La Dama Blanca!

-Es un fastidio, pero es nuestro hermano -dijo mientras se pellizcaba el hocico como si fuese a zambullirse y saltó al vacío.

Esta vez la multitud sí vio el movimiento y comenzó a señalar hacia el árbol. Los guerreros faunos se dirigieron a su base y empezaron a escalar a toda velocidad, propulsados por sus cuerpos curtidos en mil batallas. La tensión crecía entre las razas faéricas y los murmullos se transformaron en gritos. La situación estaba a punto de descontrolarse.

-¡Oh, cielos! ¡Maldita sea! ¡De verdad que me sacáis de quicio! Bueno, cuando ellos crucen, se lo explicaremos todo y volveremos a nuestro mundo sin dar problemas -razonó Lien con fingida tranquilidad mientras saltaba pataleando hacia el portal.

Con impotencia, los todos asistentes a la reunión, vieron cómo una pequeña fauna gritaba dando vueltas y cruzaba la mágica puerta que ya empezaba a cerrarse. Los campeones trataron de bajar a toda prisa del árbol, pero era demasiado tarde: con un breve ruido de succión, el portal se colapsó y desapareció.

El espíritu del bosque bajó la cabeza, la frustración se manifestaba en su postura mientras la magia en el aire se desvanecía. La Dama Blanca suspiró mientras cerraba los ojos, elevando una plegaria al Titán, aunque este no existiese en este mundo.

-Aodhan, querido. Espero que los escuches y no te dediques a perseguirlos -dijo en voz

muy queda, para que nadie la oyese. No obstante, tenía mayores problemas con los que lidiar; empezando por contener a la turba enfurecida en la que se había convertido la asamblea.

148 - 148 - ESTUDIANTES DE LA OSCURIDAD

Cuna de Oscuridad. Un lugar imposible que desafía todas las leyes de la naturaleza y que a pesar de todo, amenaza el cielo con sus torres y se defiende de los rayos del sol con sus almenas.

Alrededor del gigantesco castillo-fortaleza, un poblado de seres grises se ha erigido, como si fuesen moscas alrededor de un cadáver purulento. Una parodia de vida cotidiana se reproduce cada día, con Calamburianos desprovistos de propósito y alegría, vagando por las calles o rumbos a sus oficios.

Y a pesar de toda esa negrura, de esa aura triste que pesa como un sudario, el interior de Cuna de Oscuridad rebosa de actividad. Los responsables son las decenas de antiguos alumnos de Skuchaín que pueblan ahora las aulas y corredores de la tenebrosa estructura. Y es que, sea del color que sea, la juventud siempre será ruidosa.

Por los bulliciosos pasillos, un profesor destacaba entre los alumnos: Tesejo iba guiñando el ojo a toda chica con la que se cruzaba, tropezando acto seguido con alguno de los atareados estudiantes. El joven brujo era experto en hacer mal las pociones de su antigua escuela, Skuchaín, por lo que en Cuna de Oscuridad era más bien alabado por su habilidad por convertir cualquier poción benigna en un terrible veneno. Esa extraña habilidad le había granjeado el puesto de profesor y eso se le había subido un

poco a la cabeza. Pero hubo una chica que llamó la atención del joven.

– ¡Caila! ¡Eh, Caila, espera! – gritó, agitando la mano.

Descendiente de una familia de Impromagos que en secreto renegaban del orden establecido, Caila estaba inmersa en sus pensamientos mientras sus manos jugueteaban con una bola de cristal. Instintivamente, los estudiantes se apartaban de su paso, como si un aura peligrosa emanase de la joven.

– Oye, Caila – dijo Tesejo, incorporándose a su paso, fingiendo normalidad -. ¿Tienes exámenes por corregir pendientes? ¿Y si investigamos un poco más a fondo la oscuridad tú y yo, de manera un poco más íntima?

Caila apenas le miró de reojo mientras caminaba, dejando muy claro lo que pensaba de las investigaciones de su colega.

– No tengo tiempo para tonterías Tesejo. Tengo que volverme más fuerte. Podemos recibir un ataque de Skuchaín en cualquier momento, aún no han movido ficha. Hay muchas fuerzas que conspiran contra nosotros – sermoneó la joven, manteniendo su mirada fija en un punto.

– Sí, por supuesto. ¡Y qué mejor que tú y yo formando el mejor equipo de defensa de Cuna de Oscuridad! – replicó Tesejo, un poco más inseguro pero sin rendirse.

De repente, un gran alboroto proveniente del final del largo pasillo, despertó a la multitud y como una onda expansiva, los alumnos empezaron a dar media vuelta y a retroceder por el pasillo, creando un gran tumulto. Los gritos de pánico y las maldiciones se multiplicaban por el pasillo, mientras todos trataban de huir de lo que fuera que había surgido del fondo del corredor.

Siendo estudiantes que coquetean con la magia negra, pocas cosas podrían haber provocado un tumulto en el epicentro de la oscuridad. Pero una de esas cosas era una gigantesca araña con patas tan grandes como un ser humano adulto y cuerpo velludo y ocho pares de ojos carmesíes que giraban frenéticamente en sus órbitas. La araña corría por el pasillo pasando de paredes al techo sin ningún problema. Pero lo más sorprendente de todo era ver a Ménkara, la profesora de Monstruología, cabalgar semejante criatura con carcajadas de júbilo.

- ¡Corre bonita, corre! ¡Eres imparable!

La araña chasqueaba sus mandíbulas con un traqueteo constante y trataba de soltar algún mordisco en su alocada huida, pero Ménkara, con unas riendas improvisadas, lograba girar la criatura en el último segundo. Más de un estudiante vió como las fauces se cerraron a escasos centímetros de sus cabezas, mientras suplicaban clemencia. Caila y Tesejo se apartaron de su camino mientras la araña embestía y lanzaba por los aires a los estudiantes.

- Maldita sea esa chica. Vamos Tesejo, debemos detenerla - maldijo Caila.

- ¿Cómo? ¿Nosotros? ¿No debería encargarse Aurobinda? - respondió nerviosamente Tesejo.

-Te recuerdo que ya no eres un simple alumno. Haz honor a tu cargo - bufó mientras echaba a correr pasillo abajo.

La araña causó un verdadero tumulto. Atravesó aulas, pasillos y salones dejando un rastro de destrucción a su paso. Profesores como Eme trataron de detenerla pero fueron arrollados por estudiantes que derribaban a todos los que se interpusieran en su camino. El joven profesor que (contuvo) el alma de Theodus en su cuerpo acabó enredado en su capa, como tantas veces le había pasado durante su infancia. Algunas cosas nunca cambian.

Caila y Tesejo no cejaron en su persecución. Bueno, sobretudo Caila, ya que Tesejo iba resoplando y tratando de apartar a estudiantes a empujones y z base de hechizos de congelamiento.

Finalmente, la araña, coreada por las carcajadas histéricas de Ménkara se abalanzó contra unas gigantescas puertas dobles forradas de ébano y con toda una serie de intrincadas figuras en posición suplicante talladas en la madera. Tras un par de vigorosas cargas, abrió las puertas de par en par y se adentró en la gigantesca habitación que se escondía detrás.

-Oscuridad y Ruina. Estamos en un buen lío - susurró Caila, palideciendo mientras veía a la gran araña escabullirse entre las puertas.

Mientras se acercaban a la Sala del Trono, escucharon los ecos creados por ocho pares de patas quitinosas repiqueteando en el negro mármol. Y derrepente, un poderoso estruendo, como el puño de un dios, abalanzándose desde las alturas y estrellándose contra el suelo. Después, el eco del silencio. Y unos sollozos.

Los dos brujos se acercaron presa de un miedo animal para asomarse por las puertas y adentrarse en el Salón del Trono. El suelo de mármol reflejaba la luz de las antorchas de una manera extraña, acentuando aún más las sombras de las esquinas. Las columnas parecían caer del techo hasta el suelo como petróleo solidificado y se podían adivinar caras entre sus pliegues.

En el centro de la sala se erguía el Trono de Ébano, el asiento digno de un monarca absoluto, de un maestro entre esclavos, de un dios entre mortales. Lleno de aristas, bordes puntiagudos, su contorno parecía ser miembros agonizantes que suplicaban clemencia. Para realzar su negrura, vetas de blanco remarcaban su contorno, magnificando el efecto sobrecogedor. Y en él, se hallaba sentada el epicentro del mal, la quintaesencia de la Oscuridad.

Pero decir que Dorna estaba simplemente sentada en él sería un insulto para la estampa que ofrecía la Consorte de la Oscuridad. Relajada como una pantera, con la mirada perdida en un infinito de negrura, parecía ser capaz de exterminar la vida sobre Calamburia con un simple pestañeo. Pero no pestañeaba. Ni una vez. Solo su mano izquierda estaba levantada, en posición de chasquear los dedos.

En el centro del gran salón, la araña se encontraba aplastada contra el suelo y atravesada por una gigantesca espina de mármol negro de un metro de ancho. Ménkara se hallaba a su lado, arrodillada, llorando sobre el empalado animal.

Caila y Tesejo se quedaron mudos, mirando fijamente a su Reina, sabiendo que su vida ya no estaba en sus manos sino en las de una criatura que estaba a las antípodas de toda humanidad.

- Llevaos a la chica - resonó su voz desde todos los confines de la sala. Era dura y aterciopelada, como un gato jugando con su presa -. A menos que queráis que chasquee los dedos otra vez.

Solo en ese momento se dieron cuenta de la presencia de una criatura a los pies del trono. Enroscado como una espiral azabache, se hallaba un enorme lobo, negro como el carbón. Su lomo se elevaba suavemente con su respiración y su orejas se movían en pos del sonido, pero el resto de su cuerpo estaba también inmóvil. De su enorme caja torácica empezó a emanar un gruñido sordo que resonó por todo el gran salón como si fuese el propio Dragón despertándose.

Deshaciéndose en reverencias y cuidándose de establecer contacto con la Consorte de la Oscuridad, los dos amigos se llevaron a rastras a Ménkara, que lloraba y moqueaba, todavía sumida en la conmoción.

Si, Cuna de Oscuridad podía a veces fingir alegría, ya que sus habitantes eran algunos de ellos humanos. Pero tarde o temprano, la realidad se imponía: era el nido de la criatura más espeluznante que jamás había visto Calamburia.

LOS SECRETOS QUE DAN CUERDA AL MUNDO

El suelo y las mesas del taller estaban atestados de artilugios mecánicos a medio reparar. Sin embargo, Aión parecía haberse acostumbrado a ese aparente caos de relojes, herramientas y ruedas dentadas dentro del cual solo él y su hermano parecían encontrar un orden. El resto de los artesanos del gremio de relojeros no se quejaban demasiado. Consideraban a los dos discípulos del ya difunto maestro Bregg una especie de genios excéntricos. Eran gente extraña y poco afable pero, por otro lado, infalible en lo que concernía a la reparación de cualquier mecanismo; dos jóvenes tan capaces como obsesivos a los que, sencillamente, había que dejar hacer. El resto de los compañeros solía tratar de evitarles, y rara vez les avisaban cuando iban a tomar unas cervezas a la taberna Dos Jarras. Quizás lo hacían para no contagiarse de sus rarezas, o puede incluso que, secretamente, envidiaran el turbador talento de los hermanos Reid y preferían mantenerse alejados de él.

Aión puso sobre el tapete el reluciente reloj de bolsillo y lo miró largamente, con la calma que solo parecen tener aquellos acostumbrados a trabajar el tiempo con sus manos. La carcasa, bañada en oro, refulgió a la luz de las velas y los diamantes engarzados lanzaron algún que otro destello. Cada parte de aquel artilugio parecía reclamar a gritos la atención del mundo. Su ostentosa belleza no dejaba lugar a dudas: se trataba del preciado tesoro de alguien importante; la clase de persona que da más importancia a la carcasa que al interior de las cosas. Había hechos que un artesano experimentado como Aión Reid, podía averiguar a simple vista y para los que ni siquiera necesitaba recurrir al Don.

El relojero se acercó el reloj a la oreja y lo escuchó con el curioso mimo con que un

galeno ausculta el pecho desnudo de un paciente. Nada, solo el silencio. El precioso reloj de bolsillo seguía siendo tan bello por fuera como el primer día, pero, en su interior, estaba muerto.

Aión sonrió. Lejos de producirle tristeza, veía en cada reloj estropeado la oportunidad de devolver una vida. Pero antes de ponerse manos a la obra, se dispuso a conocer un poco más acerca de la historia de su nuevo y mecánico amiguito. Abrió la tapa con cuidado. Observó el mecanismo con atención, luego cerró los ojos. Tomó aire y se concentró: era necesario para poder usar sus poderes. Entonces comenzó a sentir un leve latido en sus tímpanos, como el pulso de un tambor, casi inaudible, en la lejanía. El sonido se fue acercando y haciendo más intenso hasta que se convirtió en algo nítido. El relojero sintió, a través del tiempo, como el pulso del reloj había estado acompasado al latir de un corazón humano. Casi pudo ver con claridad en su mente, esbozada por una niebla, la silueta del orondo dueño de aquella alhaja, caminando por las calles del barrio alto de Instántalor. Pudo percibir al reloj saliendo y entrando del bolsillo de aquel hombre con frecuencia agarrado por una mano gruesa y llena de anillos. En aquellos tiempos, el reloj de bolsillo era feliz. Era feliz pero también tenía miedo, porque su pobre alma mecánica no alcanzaba a entender si su dueño lo sacaba de su bolsillo tan a menudo porque lo extrañaba o sencillamente lo usaba como medio de ostentación. El reloj dorado no sabía si había sido amado o solo utilizado. Y ahora, en el fuero interno de sus engranajes parados, parecía sentirse como un juguete roto, bañado en oro y engalanado de diamantes, pero roto.

Aquella pena conmovió al relojero que siguió indagando en la triste historia del reloj. Quizás, más tarde, se arrepintiera de haberlo hecho. El Don era un arma de doble filo,

conocer los sentimientos ajenos, ya fuera de las personas o de los objetos, era un riesgo para cualquier persona sensible. Pero Aión siempre se había negado a reparar mecanismos sin conocer antes sus secretos. Volvió a cerrar los ojos y volvió a ver las imágenes en la neblina y el reloj brillando en el centro.

Fue entonces cuando la nebulosa silueta del hombre rico se estremeció y se llevó la mano al pecho. Su corazón se paró y el reloj se estrelló contra el pavimento de la calle. Mecanismo y corazón se pararon al mismo tiempo. Y entonces algo parecido a una ráfaga de viento se llevó la figura de su mente. Ahora entendía que se encontraba ante el reloj parado de un hombre muerto. Aión y su hermano poseían el Don, podían indagar las almas y dar una nueva la vida a los juguetes rotos, pero no podían resucitar a los muertos. Volvió a suspirar, abrió la tapa del reloj y contempló los mecanismos. En ese mismo instante, su hermano Kairos entró en el taller como una exhalación.

-¡Se ha parado! ¡Ha dejado de funcionar! -gritó con cierta desesperación.

Su rostro estaba visiblemente enrojecido y le faltaba el aliento; era obvio que había venido a toda prisa. Llevaba en la mano su instrumento favorito, una suerte de pequeño laúd que él mismo había construido con piezas del taller. A menudo Kairos se retiraba a su guarida secreta, en lo alto de la torre del reloj astronómico de la Plaza Ambarina. Aquel monumento, construido en los tiempos de Rodrigo IV, era capaz de medir el tiempo en todas sus dimensiones: segundos, minutos, días, años, estaciones e incluso ciclos planetarios. A Kairos Reid le gustaba refugiarse tras de aquel inmenso artilugio y, al rítmico son de sus mecanismos, improvisar sus melodías. Su pauta constante le daba solaz y le ayudaba, según decía, a concentrarse. Cada mediodía, sonaba el carrillón y él trataba de generar, sobre a sus brillantes arpegios, la música perfecta.

-¡Por todos los engranajes del Gran Reloj! ¿De qué diablos estás hablando? -inquirió su hermano algo molesto. No le gustaba que le interrumpieran cuando estaba trabajando.

-Precisamente de eso. El reloj astronómico se ha estropeado. El carrillón de las doce no ha sonado y los muñecos mecánicos no han salido a saludar.

Aión cambió entonces la expresión de su rostro. El Gran Reloj no podía haberse roto.

-No puede ser, nuestro maestro lo diseñó hace décadas y nunca antes había fallado -apuntó con cierta incredulidad-. Nos encargamos personalmente de su mantenimiento. ¡Yo mismo revisé las piezas la semana pasada!

-Estaba tocando dentro de la torre, aguardaba a terminar en el momento justo, cuando el carrillón empezara a sonar. Pero en vez de una apoteosis de sonidos y color... -explicó Kairos visiblemente afectado- solo ha habido un silencio.

-Solo el silencio... -repitió su hermano acariciándose la barba con la mano.

-¡Ha sido horrible! -se lamentó Kairos con la voz temblorosa- Los niños de la plaza esperaban el carrillón y el desfile de los muñecos, como todos los días, y solo han recibido un decepcionante silencio. He sentido como los anhelos de sus almas se rompían en mil pedazos -su rostro compungido mostraba que el dolor que expresaba le había afectado profundamente-. ¿Tienes idea de cuánto puede llegar a sufrir un niño por estas cosas?

-Te tengo dicho que tengas cuidado -le regañó con cariño su hermano Aión mientras le

daba un abrazo reconfortante-, hay que evitar usar el Don en lugares tan concurridos. Nuestro secreto es poderoso, pero también puede convertirse en nuestra condena. Uno no puede soportar el dolor de muchos sin quebrarse -se hizo un silencio y su expresión tierna cambió por una que reflejaba el más profundo sentido del deber-. ¡Vamos a ver qué ha sucedido! ¡Hay que arreglarlo lo antes posible!

Ambos salieron apresuradamente del taller y corrieron calle arriba esquivando a la gente. El Barrio de los Artesanos de Instántalor era una zona concurrida durante el día pero, al ver la decisión en sus ojos, las personas se apartaban dejándoles paso. Por ello, llegaron rápidamente a la Plaza Ambarina. Había en la plaza una cierta concentración de mirones que se habían congregado en torno a la torre del reloj astronómico; la señalaban y comentaban lo extraño que les resultaba que no estuviera funcionando. Desde que fue construido por el viejo Bregg, el maestro relojero que les recogió de las calles cuando eran solo unos huérfanos y les convirtió en sus discípulos predilectos, el reloj había marcado rigurosamente el pulso de la vida en la capital. Los monarcas venían y se iba, las guerras se sucedían, pero el reloj siempre estaba allí recordándoles cada día que siempre habría en sus vidas algo inmutable. Y así como sol sale todos los días por el este y ningún hortelano le da demasiada importancia a un hecho tan trivial hasta que sobreviene el eclipse, del mismo modo los ciudadanos de Instántalor, desde los sucios rateros hasta los más adinerados burgueses, sentían ahora en lo más hondo de su alma la ausencia del sonido del carrillón.

Los hermanos Reid subieron las escaleras de dos en dos y llegaron a lo más alto de la torre en menos de lo que canta un cuco. Una vez allí, ambos, cada uno por su lado, comenzaron a revisar el imponente mecanismo. Había miles de engranajes, piezas y

rincones. ¿Qué podría haber fallado?

Tras unos breves instantes de ajetreada búsqueda Aión llamó a su hermano. Tenía una sonrisa en los labios que había venido a sustituir a su anterior gesto de preocupación. Se encontraba parado frente a un inmensao engranaje del diámetro de una persona adulta. Kairos se acercó y contempló también la pieza: Había una especie de amasijo de ramas y barro que parecía bloquear el lugar donde los dientes de dos de las ruedas conectaban el mecanismo.

-¿Quién habrá sido tan animal como para atorar el mecanismo con un hatillo de ramas secas? -se preguntó Kairos indignado.

-¿Quién ha sido tan animal? -repitió Aión con retintín mientras separaba con cuidado el ramaje.

Tras unos instantes, como si tuviera muy claro qué buscaba, dejó al descubierto un llamativo objeto de color blanco. ¡Un huevo! ¡Y bastante más grande que de una gallina!

Lo tomó con cuidado en sus manos y lo mostró a su hermano que aún parecía algo confuso.

-¿Era un nido? -preguntó Kairos tratando de atar cabos.

-De cigüeña -asintió su hermano-. Les gustan los lugares altos y la música.

Kairos sonrió tomando el huevo entre sus manos y durante unos instantes se hizo de

nuevo el silencio. Pero este silencio ya no era triste sino el silencio alegre que precede a una nueva música.

-Así que hemos evitado que las ruedas del tiempo acaben con una vida -observó Aión.

-Parece que no solo eso -añadió su hermano que estaba sintiendo como el huevo se movía.

La cáscara se rompió, poco a poco, ante la atónita mirada de los relojeros. Entonces ambos pudieron contemplar cómo un pequeño pico luchaba por salir al exterior en busca de aire y comida.

-Hermanito, creo estamos asistiendo al nacimiento de un nuevo mecanismo -rio Kairos eufórico.

-Así es -sentenció Aión visiblemente complacido mientras veía al polluelo desprenderse de la cáscara restante-, uno más potente que los creados por cualquier relojero: el verdadero secreto que da cuerda al mundo.

150 - 150 - PAREJA DE ASES

Dos hombres, frente a frente, disputaban una partida de cartas. A un lado del verde tapete, había un joven de baja ralea y sombrero emplumado; al otro, un rechoncho burgués del barrio alto. Gran parte de los parroquianos de la taberna Dos Jarras se congregaban expectantes en torno a la mesa de juego. No lo hacían porque fuera aquella una partida especialmente trepidante, sino porque uno de los dos jugadores era

un hombre aparentemente importante y visiblemente adinerado. Era un hecho inusual, pues la gente acomodada no solía frecuentar la bulliciosa taberna de Edmundo. Quizás por ello, los borrachines habituales disfrutaban al ver cómo, alguna vez, los rufianes del barrio lograban desplumar en el juego a la gente acaudalada.

Fuera como fuere, en aquellas raras ocasiones en que un hombre rico se dejaba caer por la taberna en noche de partida, el espectáculo estaba garantizado. Era por eso por lo que Edmundo -aún a regañadientes- seguía dejando celebrar, de vez en cuando, alguna que otra timba en su establecimiento. En ese mismo instante, se encontraba sirviendo una buena cantidad de cervezas solicitadas por los mirones. Sin dejar de despachar, escudriñó con la mirada al orondo burgués. El tabernero no le había visto nunca, y seguramente no volvería a verle. Así eran los ricos. Alguno visitaba la taberna de vez en cuando: se tomaba una cerveza, echaba una partidita y se acababa yendo con gesto de sobreactuada indignación. Edmundo se preguntaba a menudo si la culpa la tendría su cerveza, la ruidosa e irreverente concurrencia o la consabida falta de habilidad de la gente adinerada para jugar a las cartas. En cualquier caso, le traía sin cuidado. El negocio iba bien; mejor que nunca. Y jamás habría podido imaginar que él, que comenzó sus andanzas como un pobre escudero de tres al cuarto, iba a acabar convirtiéndose en todo un exitoso hombre de negocios.

Sirvió las jarras de cervezas hasta dejar vacía la bandeja. Luego se puso a limpiar una de las mesas. Mientras pasaba el trapo, aprovechó para echar un ojo al joven jugador que el burgués tenía en frente, era un habitual de las timbas de los sábados, un muchachito al que llamaban “Dedoshábiles”, “Dedosgráciles” o algo parecido. Un zagal tramposo y descarado que, según le habían dicho, estaba incluso buscado por las

autoridades. Pero eso, a Edmundo, también le traía sin cuidado. «Mientras paguen...», murmuró para sus adentros con ademán filosófico mientras cobraba las cervezas que acababa de servir. Tras llenar su bolsillo, volvió a sus asuntos tras de la barra.

Sin embargo, había algo de lo que el tabernero no se había percatado: aquella vez, en el rostro del joven al que algunos tenían por uno de los más hábiles tahúres de toda Instántalor, no relucía su habitual media sonrisa de suficiencia. Todo parecía apuntar a que el jugador, a pesar de llevar cierta ventaja en la partida, no estaba pasando un rato demasiado agradable.

Los dedos de Duncan martilleaban repetidamente sobre el tapete. Aparentemente, el gesto evidenciaba su impaciencia pero, a ojos de cualquier jugador experimentado, transmitía mucho más. No eran aquellas unas manos comunes. Parecían poseer la rapidez del viento y la sinuosidad de los movimientos del agua. ¿Ansiedad? Seguro, pero también concisión y sutileza. Y es que Duncan Culmore, antiguo soldado curtido en mil batallas y experimentado tahúr forjado en el fragor de mil timbas, estaba a punto de perder los nervios.

Lo cierto es que suponía para él ningún reto enfrentarse -y de hecho se había enfrentado- a todo tipo de jugadores: marisabidillos desconfiados, borrachos soñolientos e incluso los más irascibles, aquellos que no dudaban en amenazarte con partirte los dientes a la mínima de cambio. Podía con todos: eran gallinas fáciles de desplumar. Pero si había algo que realmente le exasperaba, eran los jugadores lentos. Y eso era exactamente aquel burgués tan semejante a un inmenso y gordo galápago. Pensaba largamente cada jugada, pero, justo cuando parecía haberse decidido, rectificaba con un chasquido de lengua, volvía a reposar sus cartas sobre la panza y empezaba de nuevo. ¿Por qué maldito designio del Titán le habría tocado a él, Duncan

Dedoságiles Culmore, ir a topar con el jugador más lento de todo Instántalor?

Su adversario robó tres cartas con sus dedos rechonchos e inmediatamente, de forma inconsciente, una sonrisita de satisfacción asomó por debajo de su fino bigotito. Duncan, que era un ave rapaz en el juego, vio antes que nadie lo que que cualquier jugador hubiera visto tarde o temprano: el ricachón tenía una buena mano. Era el momento de empezar a tejer la trampa.

Contrariamente a lo que muchos piensan, todo tahúr sabe que, en realidad, las cartas no son un juego de azar. Tampoco son exactamente, como aseguran los viejos jugadores de taberna, un juego de habilidad física. Tener unas manos hábiles puede ayudarte a salir del trance en más de una ocasión, aunque por sí sola, la mera prestidigitación no puede hacerte rico. Por el contrario, si algo le había enseñado la experiencia en despellejar a hombres adinerados es que de nada sirve enseñar tus cartas antes de tiempo. Al igual que el ave rapaz deja correr a la liebre hasta cansarla y salta sobre ella cuando esta ya cree haberse zafado, Duncan sabía que lo que diferenciaba una buena partida de la partida que habría de hacerle rico era saber esperar su momento. La paciencia era el verdadero secreto de un buen tahúr.

Al principio, con una apuesta aún baja, no valía de nada lanzarse sobre la presa. Si se asustaba, podía escapar asustada. Era importante, y Ducan Dedoságiles lo había aprendido sobre el tapete de la vida, ir creando la ilusión de que hoy es el día de suerte de nuestro adversario. Para ello hay que perder varias manos y mostrarse contenidamente afectado.

Andaba exasperado con la lentitud de su oponente que estaba retrasando la aplicación de su estrategia de frío depredador cuando, de repente, este sacó un reloj de oro del

bolsillo y miró la hora. Al tahr se le abrieron los ojos como platos cuando pudo ver el inmenso zafiro que engalanaba la tapa del reloj. Era una inmensa piedra preciosa de un azul intenso e, indudablemente, un valor incalculable.

El burgués volvi3 a guardar su reloj en el bolsillo tras haberlo tenido en la mano un tiempo suficiente para que todos los presentes lo admiraran. Luego lanz3 su jugada: trío de reinas. Se llev3 las monedas apostadas e hizo ademán de retirarse. Duncan trag3 saliva, ¿habría estado perdiendo todo aquel tiempo despu3 de todo?

-¡Vamos hombre, no te marches ahora! -grit3 uno de los parroquianos que no estaba dispuesto a que cancelaran el espectáculo que había venido a ver.

-¡Si estás en racha! ¡Desplúmale del todo! -añadi3 una prostituta empolvada mientras se colocaba el corpiño y le hacía ojitos al burgués.

La expresión de hastío de Duncan debió de ser evidente y fue percibida por su contrincante que se volvi3 a sentar. Mir3 a la concurrencia que le vitoreaba para animarle a continuar y la sonrisita de superioridad volvi3 a asomar bajo el bigote del ricach3n. Tom3 asiento de nuevo.

-Un último juego -sentenci3 el burgués con condescendencia-. Para no defraudar a mi p3blico.

La gente aplaudi3 y el hombre salud3 llevándose una mano a la panza.

-¡Un momento! -espet3 una voz regia entre el p3blico. Y se hizo el silencio.

Lo parroquianos se apartaron para dejar pasar a un mozo corpulento y que lucía también un gorro con plumas, aún más grandes y coloridas que las de Duncan.

El apuesto recién llegado no era otro que Axel Culpeper, un habitual de las timbas de las tabernas de Instántalor. Se trataba del cuarto hijo de un hidalgo venido a menos. Un joven tan capaz con la espada como con la lengua. De verbo fácil y hábil seductor de jovencitas, no pocos lo conocían allí como “El Charlatán”. Pero a pesar de su mala fama, su irrupción no era ninguna baladronada. Al menos en el juego, Axel nunca iba de farol. Todos allí sabían que su proverbial destreza con las cartas le convertía, posiblemente, en el único de los feligreses de todo el local capaz de hacer sombra a los ardides de Dedoságiles Cuilnmore.

-Aquí se va a liar... -murmuró Edmundo entre dientes empezando a guarecer tras la barra su mejor cristalería. No era la primera vez que los sábados de partida acababan en pelea y luego era él quien tenía que pagar los platos rotos.

-Parece que mis amigos me han abandonado esta noche. ¿Hay espacio en vuestra mesa para un pobre jugador sin partida? -preguntó Axel con unos ademanes bastante refinados, aunque quizás algo sobreactuados para la categoría del lugar.

-¡Por supuesto que no! ¡Lárgate! -respondió Dedoságiles con fuego en la mirada. Parecía un niño al que alguien le pedía compartir el último trozo de tarta.

-Por favor, señor Duncan, no seamos maleducados -le regañó el burgués con cierto paternalismo-. Al fin y al cabo, el respeto es fundamental entre caballeros. ¿No podríamos permitir a este joven tan bien educado que se uniera a nuestra partida?

Dicho esto, sacó de nuevo del bolsillo su precioso reloj y miró la hora. Todos volvieron a admirar el inmenso pedrusco azul en el tiempo que tardó en volver a guardarlo. Él gordo pareció disfrutar cada segundo en que la audiencia contenía la respiración.

-Además -añadió comenzando a barajar las cartas con renovado entusiasmo-, creo que me da tiempo aún a echar un par de partiditas.

Duncan aceptó a regañadientes y no quitó ojo al recién llegado. Vigilaba con suspicacia cada movimiento de Axel, que le devolvía todas sus miradas con gestos de desprecio perfectamente calculados. Tan enzarzados estaban en escudriñarse el uno al otro, que el ricachón, no sin demostrar en ello una notable habilidad en sus rechonchos dedos deslizó desde el interior de su manga un par de ases en el momento justo. No parecieron percatarse de nada hasta que el comerciante arrambló con lo apostado, que ascendía ya a una buena suma y se despidió apresuradamente de la concurrencia inventando alguna excusa barata.

Ambos se quedaron mirándose mutuamente con gesto de no creerse lo que acababan de presenciar. Fueron el hazmerreir de los borrachines durante toda la noche, aunque algún que otro parroquiano se congració con ellos e incluso les acabó invitando a una cerveza.

Horas más tarde, todos los clientes habían abandonado el local, salvo Torcuato el borracho, al que Edmundo trataba de llevar a rastras hacia la puerta y los dos tahúres vencidos. Sentados en una mesa al fondo, y al percatarse de que el tabernero se hallaba ocupado en sus menesteres, se sonrieron por primera vez.

-Dime que lo tienes -murmuró solícito Axel masticando las palabras. Llevaba horas fingiéndose un perdedor y mientras se aguantaba las ganas de comprobar si su plan había tenido éxito.

-¿Acaso lo dudabas? -respondió Duncan Dedoságiles Culinmore sacando de su bolsillo algo brillante quien maneja una ligera moneda de cobre.

La puso sobre la mesa y el objeto lanzó un destello azul a la luz de las velas. Era un inmenso zafiro, seguramente de un valor incalculable.

-¡Por todos los faroles de Instántalor, es aún más bonita de lo parecía! -se congratuló Axel.

-Es porque ahora es nuestra.

Ambos admiraron la joya largamente soñando en lo que podrían hacer con toda aquella riqueza en cuanto la vendieran en el mercado negro. Cuando eran soldados siempre habían hablado de enrolarse para viajar a nuevos continentes allende los mares, conquistar tierras y riquezas. Pero ahora que habían dado su gran golpe, ¿quizás incluso podrían comprar su propio barco e ir en busca de nuevos mundos?

-¡Vamos, que sois los últimos! -espetó entonces Edmundo con visible mal humor y algo de cansancio- ¿O tengo que arrastraros también a vosotros hasta la puerta?

Ambos se despidieron del tabernero y salieron a la calle. Era media noche y la luna brillaba dando a todo un cierto toque azulado. Habían sido durante años compañeros

de armas, pero, sobre todo, habían sido compañeros de juego.

-¿Y ese pobre ricachón engreído? -se preguntó Axel no sin reflejar en su rostro cierto desprecio hacia su reciente víctima.

-No era tan mal jugador, solo un poco lento para mi gusto -reconoció Duncan-. Consiguí sacarme de mis casillas.

-¿Crees que ya se habrá percatado de su pérdida o estará demasiado ocupado contando a todos que se ha pasado la tarde desplumando a los rateros del Dos Jarras?

-No sé si se habrá dado cuenta -rio Duncan-, pero estoy seguro de que cuando lo haga se llevará un susto de muerte.

151 - 151 - LA DILIGENTE DISCRECIÓN

Kesia tomó el cubo lleno de agua y lo levantó del suelo. Lo hizo con esfuerzo y soltó un leve quejido al alzar el peso y colocárselo en la cabeza. Las mismas tareas cotidianas que durante años había hecho con facilidad, comenzaban ahora a suponerle un notable esfuerzo físico. Hacía un tiempo que cada uno de los quehaceres que llevaba a cabo en el templo parecían empeñados en recordarle a gritos que ya no era ninguna niña. Dentro de no muchos años, debería ceder el testigo. Así lo marcaba la tradición. No le gustaba pensar en ello, pero, en el fondo, sabía que era inevitable que, algún día, una nueva custodia -más joven y llena de energía- la sustituyera en su labor de asistir y servir a la Sacerdotisa. Tal era el destino de los Custodios del Templo: servir con diligente discreción y, más tarde o más temprano, marchitarse haciendo gala de esa

misma discreción.

Pero ella se resistiría. Kesia sabía que no se podía luchar contra el paso del tiempo, pero llevaría sus labores hasta el mismo límite que marcaran sus fuerzas. Era la única manera de permanecer cerca de ella; de garantizarse que la seguiría viendo dormir, comer y sonreír. Y es que Naisha Denali, la todopoderosa Sacerdotisa del Templo, la gran Guardiana del Equilibrio Elemental, era lo más parecido que Kesia Mishra había tenido jamás a una hija.

Vertió el agua en el caldero para calentarla y luego añadió dos leños más al fuego. Y, justo cuando empezó a rumiar sobre la necesidad de traer más leña, apareció él. Con su gesto sereno y su andar pausado, Kaju depositó el hatillo en el suelo. Hasta el momento en el que había oído el leve sonido de la madera contra el suelo, Kesia no se apercibió de la presencia del joven.

Al verlo colocar la nueva remesa de leña, pensó en el paso del tiempo y en cómo la cercanía respecto a las personas, a veces nos hace difícil percibir el cambio en las mismas. Observó a Kaju y se admiró -por primera vez en años- de cómo había crecido y hasta qué punto se había convertido en todo un hombre. Diligente y responsable; a la par que callado y taciturno. A todo el mundo le parecían cualidades encomiables para un buen Custodio del Templo, pero a Kesia le recordaban que, a diferencia de Naisha, el joven Kaju Dabán tendría una existencia inmerecidamente gris. Su actitud melancólica no hacía más que recordarle constantemente esa triste realidad. Suspiró y echó otro leño a la hoguera. El agua debía calentarse cuanto antes. Kesia Mishra escuchó la madera crepitar y su mirada se sintió atraída por el efecto hipnótico del fuego. La luz de la llama del hogar hizo que, a su mente, acudieran otras llamas. Llamas del pasado; llamas ya extintas.

Entre la luz anaranjada que se imprimía en sus pupilas, asaltó su mente de forma vívida su llegada a la aldea incendiada. El aire le traía el insoportable hedor de la carne calcinada y el humo se metía poco a poco en sus pulmones haciéndola toser. Penetró en el interior de la choza de la que parecía provenir la señal y, al retirar la cortina de pieles sintió cómo una ola de calor le abofeteaba el rostro. El techo de paja y las paredes ardían, y una viga de madera crujió viniéndose abajo. Nada de eso la detuvo. Seguía oyendo aquellas risas, las mismas risas que habían aparecido en sus sueños durante las últimas noches; las risas sinceras y abiertas de un bebé. Por eso estaba allí y por eso no podía marcharse, al menos no hasta cumplir su cometido. Solo era una novicia, pero los Elementos la habían elegido para cumplir una importante misión.

Al penetrar en la cabaña, se encontró con una imagen que nunca podría borrar de su mente: una recién nacida Naisha levitando sobre los restos de una cuna que el fuego casi había devorado. Al instante, supo que se encontraba ante aquella que lograría de nuevo el equilibrio elemental. Un inmenso poder emanaba de su cuerpecito de bebé y parecía protegerlo del calor de las llamas.

Sin embargo, Naisha no sonreía. Había en su rostro una expresión triste que, aunque contenida, escondía una profunda resignación. No había en ella felicidad alguna. La risa, sin embargo, seguía inundando la estancia; continuaba alzándose por encima del fuego. Miró a su alrededor entre las llamas que se extendían y vio una segunda cuna, milagrosamente intacta. Se acercó hasta ella y encontró un segundo bebé. Un bebé que, a pesar del incendio reía a pierna suelta poniendo el alma en cada carcajada. Kesia tomó al pequeño entre sus brazos. Esa risa la había guiado hasta allí, esa risa

plena y sincera: abierta y sobrenatural.

Y así fue como Kaju Dabán entró en su vida. Y, paradójicamente, esa fue la última vez que le oyó reír. Llevó a los dos bebés al Templo de los Elementos. La niña fue proclamada Protectora de los Elemental, la reencarnación de la anterior sacerdotisa. Respecto al niño, pensó en entregarlo a cualquier hospicio, pero finalmente decidió llevarlo también con ella, pues tenía una fuerte corazonada sobre su destino. Para que fuera aceptado en el Templo, dijo a todos que se trataba del bebé de su difunta hermana. Nadie hizo demasiadas preguntas. Todos sabían que los bebés sin madre se convertirían, a medio plazo, en brazos que podrían servir en las tareas del Templo, algo que era cada vez más necesario ante la creciente falta de vocaciones.

Kaisa lo crio como si fuera su propio hijo y trató de procurarle tanto amor como el que le dio a la propia Naisha. Lo educó como Custodio enseñándole el valor de la abnegación y el servicio que ella misma había aprendido de sus superiores cuando era novicia. Para protegerle le dio un nombre falso: Kaju Dabán y le mantuvo en secreto su origen. Nunca le contó que, en realidad, era el hermano de la poderosa Sacerdotisa, ni tampoco las sorprendentes circunstancias en que los encontró. Le trató con cariño y llegó a amarlo como si de su propio vientre hubiera nacido. Y, sin embargo, nunca había llegado a verle realmente feliz. Nunca... excepto aquella vez. Fue durante una de las mayores amenazas que habían tenido que haber sufrido el equilibrio elemental, cuando el taimado traficante de almas que se hacía llamar Van Bakari estuvo a punto de destruir el templo. Cuando Kaju y ella llegaron al Gran Salón de los Elementos, los redivivos habían sido rechazados y habían escapado de nuevo a refugiarse en la ciénaga a la que pertenecían, aunque no sin antes causar ciertos estragos en el propio templo. A Kesia se le heló la sangre cuando vio a su dulce niña, la Sacerdotisa de los Elementos yacía inconsciente en el suelo, con las piernas aprisionadas por una columna

que se había desplomado. El guardián Nimai, llamado la Espada Insomne, y dos hermosas doncellas que, por su atuendo, parecían salidas de la mismísima Corte de Ámbar, trataban infructuosamente de retirar la inmensa mole de piedra que aprisionaba el cuerpo de la Sacerdotisa. Kesia se sumó a los esfuerzos poniendo todo su ahínco en ayudar a liberar a su pequeña Naisha antes de que fuera demasiado tarde. Kaju, sin embargo, se había quedado quieto, mirando la escena con todos los músculos de su cuerpo en máxima tensión. ¿Qué le ocurría? ¿Por qué no acudía en ayuda de aquellos que trataban de liberar a la Sacerdotisa?

En aquel mismo instante, se desató el milagro. Los ojos de Kaju Dabán se pusieron en blanco y un aura brillante le envolvió. A Kesia le pareció oír entonces, de nuevo, la risa abierta y sanadora del bebé que, años antes la había guiado hasta Naisha. De repente, una gran fuerza emanó del cuerpo de Kaju que se tensó aún más como sacudido por una corriente de energía de inconmensurable poder. El trozo de columna se desintegró ante los ojos atónitos de los presentes que, aún acostumbrados a los prodigios, no esperaban ni ese último fenómeno ni mucho menos su origen.

Una vez liberado el cuerpo de Naisha, Nimai se abalanzó sobre ella y la tomó en sus brazos. No respiraba y sus heridas en las piernas y el torso eran graves. Sin embargo, antes de que nadie el resto pudiera reaccionar, el cuerpo de Kaju se sacudió por segunda vez emitiendo una luz blanca y cegadora. Tras ese último espasmo, cayó al suelo desvaneciéndose víctima del sobresfuerzo. Kesia gritó su nombre y acudió en su ayuda. Las cortesanas que observaban atónitas la prodigiosa escena se miraron entre ellas constatando su mutuo estupor.

Al volver la vista sobre el cuerpo de Naisha, Nimai pudo ver con asombro que, como por encanto, la Sacerdotisa había recuperado el color de sus mejillas y sus heridas parecían haber sanado. Abrió los ojos y preguntó algo confusa: «¿Nimai, dónde estoy?».

Kesia logró reanimar a Kaju que tenía el cuerpo dolorido y parecía no recordar nada de lo sucedido. Luego hizo prometer a Nimai Kalu “La espada Insomne”, a Beatrice y Anabella que no hablarían con nadie de lo allí sucedido. Y así fue pues, por la naturaleza de sus profesiones, los protectores y las cortesanas, saben mejor que nadie mantener un secreto.

-Kesia -la llamó Kaju con su suave y discreta voz-, el agua ya hierbe.

Ella volvió en sí. ¿Cuánto tiempo había estado ausente?

-Cierto, gracias Kaju. Lo cierto es que hoy no se dónde tengo la cabeza. ¿Puedes acercarme las verduras?

-Oigo y obedezco -respondió Kaju Dabán utilizando el lema de los Custodios con su habitual y diligente discreción.

152 - 152 - LA SAVIA DE LA MISMA TIERRA

El origen de la patata común sigue siendo una gran incógnita. Desde su aparición, episodio que se pierde en la noche de los tiempos, la patata ha constituido -para sabios

y legos- un enigma tan despreciado como insondable. Ningún erudito ha escrito nunca un tratado sobre ella en sus pergaminos, y ningún alquimista la ha barajado entre los posibles elementos que podrían terminar por componer la legendaria Piedra Filosofal. Pero la antigua y misteriosa patata, ha resistido impávida, esparciendo la vida por los campos de Calamburia con su siempre resignada, meridiana e insistente funcionalidad.

Miles de patatas crecen cada año en las fértiles vegas calamburianas. Estos tubérculos ricos en almidón han servido de alimento a grandes y pequeños, a pobres y a ricos, a reyes y a vagabundos, desde que el mundo es mundo. Algunos afirman jactanciosos que la patata es de natural cobarde, pues se pasa casi toda su vida con la cabeza debajo de la tierra; otros opinan que, por su natural inmundo, el tubérculo sencillamente disfruta revolcándose en la suciedad y que eso es lo que ata a patata y hortelano tan estrechamente al suelo de por vida. Sin embargo, los que conocen la verdadera naturaleza del *Solanum tuberosum*, saben que semejantes infundios no se acercan ni por asomo a la implacable realidad. La humilde patata es tímida, es prudente y, ante todo, la patata es fiel. Aunque se nieguen a admitirlo, de todos es conocido que, haga frío o calor, llueva, nieve o nos azote la más pertinaz de las sequías, su blanca carne almidonada surgirá y crecerá en las entrañas de la tierra para permitir, con su generosa inmolación diaria, que la vida siga su curso.

De todos es sabido que, tal y como rezan las sagradas escrituras, el mundo surgió a raíz de la Gran Caída del Titán. Los pobres hortelanos no lo afirman ni lo desmienten, pero corre entre algunos de ellos una leyenda tan ridícula como digna de la más tierna compasión. Parecen desafiar las cosmogonías oficiales afirmando que el universo surgió de un supuesto Tubérculo Primigenio. Debido a su exiguo léxico y su escasa formación en lógica y filosofía, esa supuesta patata que dio origen al mundo es conocida por ellos, simplemente, como la Gran Papa. Según estos pobres iluminados -lo cual resultaría

divertido si no fuera tan ridículamente inconcebible- todos los seres vivos de la tierra provienen de esa misma patata originaria. Todo ello nos demuestra que esta raza, obviamente inferior al resto de las razas que -bajo el amparo del Todopoderoso Titán- pueblan Calamburia, nunca hubiera alcanzado, por sí misma, el estatus de civilización.

Sin embargo, incluso el más simple de los campesinos sabe que, uno entre cada millón de veces, las cosas no suceden tal y como dictan los astros o las profecías; que, en ocasiones, incluso el más humilde y pequeño de los vegetales puede estar llamado a hacer grandes proezas, incluso a despecho de su propia naturaleza.

Tras una larga mañana de recolección, por fin había acabado la vendimia. Fecu, ignorando las agujetas, se preparó una infusión de hierbabuena y se dispuso a realizar una de sus sesiones de lectura de los clásicos del pensamiento. Hoy tocaba releer la “Conquista de la Tierra” de Narciso Ambarino. Se trataba de una obra donde el célebre filósofo narraba las luchas que habían marcado la historia de Calamburia. Empezaba remontándose a aquella que se saldó con la práctica desaparición de los Hijos de Dragón y terminaba con la llamada Guerra de la Unión que terminó de aunar todo el territorio bajo el trono de Ámbar. Se sentó, puso el libro sobre sus rodillas y acarició su tapa de cuero curtido: era una obra a la que Fecu tenía un cariño especial.

Y es que Fecu Breen no era una hortelana cualquiera. Disfrutaba y se atormentaba a partes iguales devorando los libros de los que hizo acopio cuando vivía en la corte. Gran conocedora de la historia, si algo había aprendido de todos esos textos era que el devenir de las civilizaciones se podía resumir en un mero conflicto por el control de la tierra. Tenía gracia. Como hortelana sabía que había nacido de la tierra, que la labraría para otros hasta el anochecer de sus días y que, finalmente, acabaría por volver a ella. Bien pensado, en eso último no se diferenciaba mucho del resto de calamburianos,

fueran simples plebeyos o incluso reyes. Eso le hizo pensar en su relación con Rodrigo IV.

El rey Rodrigo había sido justo con ella. Más justo que bueno, pues se limitó a agradecerle que ella le hubiera salvado la vida. Lo cierto es que el acto en sí no había sido una decisión heroica y mentiría si agregara a su narración tan impostada gallardía. Lo había hecho casi instintivamente, como lo hubiera hecho por cualquiera. Fue muchos años atrás, pero ese día estaba aún fresco en su memoria, porque fue el día que lo cambió todo en la vida de Fecu Breen.

Ella estaba arando la huerta, como de costumbre y, de repente, vio aparecer de entre los arbustos a un inmenso jabalí que corría como alma que lleva el diablo. No era la primera vez que esas bestias aparecían por la zona. Ni siquiera se molestó en huir. Sabía que eran animales apacibles cuando les dejabas en paz, aunque bastante peligrosos si se uno les buscaba las cosquillas. Además, ella tenía su azadón. Ninguna bestia salvaje se atrevería a acercarse mientras lo tuviera en sus callosas manos. Fecu sabía eso. Lo sabía incluso entonces cuando, en realidad, no sabía muchas cosas. Ese era el tiempo en que era una joven hortelana dócil y sin conciencia: una simple patata con brazos y piernas. Pero quizás en esa época de su vida, pensaba ahora con la perspectiva que solo da el tiempo, era feliz.

A los pocos instantes, como si fuera a la zaga de la bestia, el mismo arbusto fue atravesado por un jinete. No era un cazador cualquiera, eso saltaba a la vista. Sin duda se trataba de un hombre rico que montaba un imponente caballo de caza. Parecía perseguir al inmenso jabalí con la intención de darle muerte. A Fecu no le llamó la atención, por aquel entonces lo único capaz de llamarle la atención eran las nubes de lluvia tras una larga sequía. Aun así, levantó su mano en gesto de aviso cuando vio que

el jinete se acercaba peligrosamente a la tierra recién arada. Era peligroso, eso también lo sabía. Los cascos de un caballo de caza no pueden caminar bien por la tierra batida. Puede incluso ocasionar que trastabilie y se caiga. Aquel noble señor debió de entender otra cosa. Quizás pensó que la hortelana quería impedir que se malograra su siembra y decidió, desafiante, azuzar al equino para seguir persiguiendo a su presa. Fecu no había sembrado nada. Aún no era el momento. Solo quería evitar lo inevitable, pero no pudo. El caballo se quedó varado en la tierra de repente y el orgulloso jinete cayó rodando. No pareció hacerse demasiado daño, pues iba bien ataviado y, además, dio con sus nobles posaderas en la tierra blanda que, por suerte, amortiguó el golpe. Pero en la aparatosa caída, la jabalina se resbaló de su mano enguantada y fue a parar lejos de él. El enorme jabalí pareció verlo claro: había pasado en un instante de ser presa a ser cazador. La sed de venganza le inyectó los ojos en sangre y cargó contra el descabalgado jinete a toda velocidad. Fecu solo era una hortelana, pero había visto a algún que otro cazador ensartado por los afilados colmillos de un jabalí. Estaba cerca y sabía cómo iba a acabar esa historia. Sin embargo, en aquel momento decidió cambiar el curso de los acontecimientos. El azadón silbó cortando el aire, se clavó en la carne, y la sangre salpicó el rostro de su majestad. Así fue como el rey Rodrigo IV la acogió como pupila del palacio y declaró que, en adelante, gozaría de Inmunidad Real.

Vivió durante años en la corte, recibió educación de varios eruditos, con los que aprendió a leer y escribir. Le regalaron libros de historia y filosofía, y le enseñaron modales. Pero Fecu Breen no tardó mucho en darse cuenta de que ese no era su lugar. Un día, en la biblioteca del palacio, mientras leía por tercera vez “la Conquista de la Tierra” se decidió a volver a actuar; a volver a cambiar el curso de los acontecimientos. Agradeció al rey su deferencia y a los eruditos su instrucción y pidió la gracia de ser

restaurada en sus anteriores funciones. Todos se extrañaron, pero, en el fondo, parecían respirar aliviados de perder de vista a aquella hortelana que, con su mera presencia, parecía desafiar el orden de las cosas. Abandonó esa vida de comodidades y regresó con los suyos con el secreto afán de abrirles los ojos. En su larga estancia en el palacio de Ámbar había llegado a entender la verdad. Ellos, los hortelanos, eran el sostén de Calamburia. Ellos eran la sangre que fluía por las venas del reino; los que se desvivía para dar, día a día, de comer al hambriento; ellos, los hortelanos y hortelanas, eran la savia misma de la tierra. Tras años de injusta esclavitud, había llegado el momento de liberarse.

Por supuesto no la escucharon. Hubo algunos de los suyos que insinuaron que se había comido una acelga en mal estado y que eso la había hecho diferente. La llamaban “rara”, pero lo hacían con tal desprecio que llegó a dolerle más que el peor de los insultos palaciegos. Eso era ahora: una vagabunda en tierra de nadie, un barco a la deriva entre dos aguas.

Salió a pasear su tristeza como cada tarde por la Vega del Grillo. Miró al cielo y vio volar a la cigüeña que venía de sur. Incomprensiblemente, su vuelo también parecía triste, lánguido... como si ni siquiera ese ser alado que era libre de cabalgar el viento a placer hubiera logrado la tan ansiada felicidad. Pensó que quizás hubiera volado demasiado alto, que quizás fuera el momento de labrar la libertad más cerca del suelo. Quizás fuera el momento de dejar de pensar en conquistar los cielos y comenzar conquistando la tierra que pisaban sus pies. Fue entonces cuando vio a aquel mocoso correr. Era un niño hortelano que corría descalzo y apresurado como si tuviera muy claro a dónde se dirigía. Por pura curiosidad, decidió seguirle, y el pequeño le guio sin saberlo hasta un claro. En su centro había una gran roca, un joven y corpulento hortelano, parecía hablar y gesticular en torno a una atónita concurrencia formada por

niños llenos de polvo y suciedad. Era algo normal en los pequeños mocosos hortelanos. Quizás por su corta edad y su aún reciente salida del subsuelo, o quizás sencillamente por su baja ralea y escasa higiene. Pero lo importante era cómo esos pequeños retoños de la madre tierra admiraban al grandullón que hacía sorprendentes juegos de magia. Sacó un inmenso puerro de entre sus ropajes y lo mostró a su audiencia:

-Y ahora, ante vuestroz tiernoz ojitoz -anunció con convicción-, ezta tierna verdura ze convertirá en un temible dragón ezcufuego. ¡Draconícuz puerríficuz!

Lo lanzó y cayó al suelo. Se hizo el silencio. El hortelano chasqueó la lengua decepcionado, pero los niños siguieron mirando el puerro con atención, sin decir palabra. Fecu, en la distancia, hizo lo propio. Algo, al igual que a ellos, le impelía a creer tras años de desesperanza. Un segundo más tarde, el vegetal comenzó a moverse como por encantamiento. Empezó a agitarse espasmódicamente y, luego, comenzó a saltar al son de las palmas de los rapaces que reían y chillaban de júbilo.

Fecu contuvo la respiración cuando se percató de que, aunque se tratara de un hechizo muy básico, ese joven hortelano de pelo alborotado era capaz de usar la magia. Aquello desafiaba todas las crónicas oficiales e, incluso las propias leyes de la naturaleza que le habían sido enseñadas por sus eruditos maestros. ¡Un hortelano había sido agraciado con el poder de la magia arcana! Entonces no pudo sino sonreír y ser partícipe del regocijo que percibía en los ojos de los niños. Aquel corpulento hortelano de lengua de trapo era justamente lo que su causa necesitaba. Era una señal; había llegado la hora de volver a actuar. Esta vez, sin embargo, no lo haría sola. Y, ¿por qué no? Puede que esta vez fuera posible cambiar el orden de las cosas.

Y así fue como Fecu Breen conoció a Granfel, al que todos los niños de la aldea conocían como Puerroloco. Y así fue como Fecu, que siempre se había sentido una patata diferente, sintió, por vez primera, que no estaba sola en el mundo.

153 - 153 - UN SUEÑO ENLAZADO

Existen diferentes tipos de sueño. Hay sueños ligeros y sueños profundos; sueños recurrentes y premonitorios; sueños reparadores, sueños de grandeza y hasta sueños inconclusos... Pero el Sueño del Titán, al que la antigua magia de los elfos arrastró a todos los Calamburianos, fue un sueño entrelazado. Al igual que los hilos se entretejen en un lienzo, los sueños de los Calamburianos no tardaron en convertirse en una única urdimbre. Por ello -y muy a pesar de las buenas intenciones de Dandelion y Níniel- las antiguas luchas entre luz y oscuridad siguieron desarrollándose en el mundo onírico.

En el sueño de Artemis Daeron...

Aquella mañana de sol, Artemis el trovador, estuvo ciertamente pletórico. Después de cantar su bellísima canción sobre la caída de la Oscuridad, la audiencia estalló en una sonora ovación. Llovían calamburos y flores recién cortadas. Vítores y aplausos desembocaron en una masa de campesinos portándolo en volandas como a un glorioso general del arte. Había alcanzado la mayor fama en vida que un trovador podía obtener, se había ganado un sitio en el Parnaso, un hueco en la cama de las mujeres más hermosas y ya nunca volvería a pasar hambre ni a...

De repente, mientras era portado en volandas, sintió como una de las manos que le

sostenía se aferraba fuertemente a su muñeca. Intentó zafarse de forma instintiva pero no sirvió de nada. Reconocía aquella mano fría y su tacto áspero, como el de la mano de un hortelano, pero mucho más fuerte e implacable: era la mano del Eme, el impromago que se había dejado corromper por la oscuridad. ¿Qué diablos estaba pasando? ¿Cómo había entrado aquel perverso ser en su sueño de gloria?

-¡Suéltame, no puedes estar aquí, es mi sueño! -se revolvió Artemis mientras caía al suelo viendo cómo sus portadores se desvanecían como un reflejo en el lago cuando un niño arroja una piedra.

-¿Creíais que ese hechizo de los elfos nos iba a detener? -dijo el mago con una media sonrisa-. Solo habéis ralentizado lo inevitable. Os mataremos uno a uno. Os encontraremos tranquilos y relajados, habitando vuestros hermosos sueños y os asesinaremos mientras dormís.

Artemis, confiado, espetó:

-¡Este es mi sueño, maldito mago de pacotilla! ¡No puedes hacerme daño!

-Si supieras cuán equivocado estás... -susurró el mago mientras su sonrisa se tornaba una mueca macabra-. No olvides que el espíritu y la sabiduría de Theodus vive en mí. Conozco este antiguo hechizo de los elfos. A diferencia de los sueños de los mortales, que al morir despiertan en sus camas empapados en sudor, este hechizo separa la esencia del ser de su propio cuerpo. Si te mato aquí, tu alma nunca volverá a reunirse con tu pobre y triste carcasa mortal. Vagará perdida mientras tu cuerpo sigue dormido hasta perecer de inanición. Créeme, es peor que la muerte.

-¡Eme, eres un monstruo! -gritó el trovador desesperado mientras el resto de portadores se desvanecían como si hubieran sido borrados por el agua que cae sobre un cuadro recién pintado.

-¿Monstruo? Es un halago viniendo de un ser tan claramente inferior -sonrió con un oscuro resplandor en la mirada-. Pero tú, mi querido trovador, morirás el último. Quiero que seas testigo de mi victoria definitiva y que cantes sobre ella. Harás una oda que vivirá eternamente. Como recompensa por tus servicios, vivirás un poco más que el resto.

Artemis trató de liberarse de la garra de Eme que le atenazaba, pero por más que luchaba no podía zafarse.

-No te resistas, vendrás conmigo y verás morir uno a uno a tus amiguitos.

-¿A dónde me llevas? -preguntó el trovador tembloroso mientras él y Eme se elevaban envueltos en un aura oscura.

-Nuestro siguiente destino es el Faro Partido, allí compondrán una loa a mi persona.

-¿Y qué deberé contar en ella?

-Cómo maté a los hermanos Flemer, por supuesto -dijo el mago relamiéndose como si ya paladeara su victoria-. Vamos, el tiempo apremia, no quiero que ninguno de mis compañeros llegue antes que yo.

En el sueño de las Guardianas...

Era un día corriente en el Inframundo Onírico, pero la Emperatriz estaba especialmente satisfecha. A través del cristal de su báculo, había visto un sueño ajeno. El sueño de un presuntuoso trovador acosado por un mago oscuro. Ahora sabía la verdad. Lo había oído por la boca del propio Eme. El Sueño del Titán era una ratonera en la que iba a atrapar a todas las presas que llevaban años resistiéndose a su poder.

-¡Ventisca! -espetó Kashiri-, ha llegado la hora, este Sueño del Titán es una ocasión de oro para saldar viejas deudas con nuestros enemigos. Les mataremos para que nunca más despierten, ¿qué te parece?

-Precisamente ha llegado un cuervo de Aurobinda -informó la aisea desenrollando un pequeño mensaje-. Ella y los Consejeros sugieren coordinar nuestros planes para acabar con todos los héroes ahora que se encuentran aislados y distraídos. Nos convocan a un conciliábulo en Cuna de Oscuridad. De inmediato, dicen. Antes de que los elegidos del Titán, aún despiertos, consigan la esencia de la divinidad y nos lo impidan.

Kashiri rió mientras se revolvía divertida en su trono.

-¿Qué le contestamos a esa vieja bruja? -la apremió Ventisca levantando una ceja. Las risotadas de la Emperatriz del Inframundo le resultaban molestas. ¿Tenía que ser siempre tan ruidosa?

-Dile que sí, que ya vamos -respondió Kashiri sonriendo como un gato que acaba de atrapar a un ratón mientras acariciaba la punta de su báculo-. Pero quizás nos demoremos un poco por el camino.

-¿No vamos a ir directamente? -Ventisca no soportaba la forma que la Emperatriz tenía de dosificar la información.

-Digamos, mi pequeña y aburrida amiga -entonó paladeando sus palabras-, que haremos un alto en nuestro viaje para visitar a unos viejos amigos con los que me gustaría saldar una antigua deuda personalmente. Y no quiero que nadie se me adelante.

-Los hermanos Flemer...

-No discutiré con esa bruja por ver quién acaba con los inventores. ¡Son míos, es mi privilegio! ¡Y les odio!

Tras su breve estallido de ira se recompuso y volvió a sonreír con suficiencia.

-Los aplastaré de camino y serán meros daños colaterales. Me dan igual los planes de nuestros aliados. Pero, por supuesto, si no quieres venir conmigo, tampoco te necesito.

-Iré, -sentenció Ventisca que no se atrevía a dejar sola a la temperamental Emperatriz-, pero será mejor que te des prisa. Quiero acabar con esto cuanto antes. Tus vendetas personales me resultan aburridas.

Ambas alzaron el vuelo y se pusieron rumbo a su destino sin saber que era la última vez que la Emperatriz veía los muros de su palacio.

En el sueño de los inventores...

-Imagina las inconmensurables posibilidades tecnológicas que tiene este sueño, hermano -dijo Teslo dejándose llevar por el entusiasmo-. Podríamos, no solo reparar la máquina, sino llevar la tecnología de viajes en el tiempo un paso más allá. Según mis cálculos, nuestra máquina podría incluso rasgar el propio tejido del espacio tiempo viajando entre espacios multiversales.

-¿Pero la física permite esa clase de cosas? -se preguntó Katurian rascándose la barbilla.

-Claro, es un sueño -apuntó Teslo estirando un cable como si fuera de goma-. ¡Podemos retorcer la física a nuestro antojo!

-¡Bien visto, hermano! -añadió Katurian soldando un circuito con el calor de sus propias manos-. Seguro que las fuerzas de la oscuridad no se lo esperan. Este es el mundo de nuestra imaginación y nuestra imaginación... ¡no conoce límites! -sonrió Katurian Flemer poniéndose las gafas protectoras, ya que, incluso en los sueños, un hombre de ciencia debe ser precavido.

-Aún podríamos ir más allá -anunció Teslo con los ojos muy abiertos como contemplando una realidad futura que se le resistía-. Podríamos viajar hasta el espacio intermedio que separa los multiversos.

-¡Yo aún diría más! -añadió su hermano conectando con su inspiración-, podríamos ir más allá de todo espacio y todo tiempo, donde solo se extiende el Vacío. De hecho, podríamos...

-¡Idea! -gritó Teslo entusiasmado-. ¿Estás pensando lo mismo que yo hermano?

Se miraron emocionados, casi con lágrimas en los ojos.

-¡Claro que sí! Podemos arrastrar al enemigo a un limbo atemporal... -comenzó a formular Katurian.

-...un vacío en mitad de la nada. El páramo que se extiende después del tiempo.
-prosiguió Teslo.

-Podemos atraparles en el vacío... -susurró Katurian.

-¡Para siempre! -gritaron los dos Flemer al unísono.

Saltaron de alegría y celebraron la infalible e imaginativa belleza de su plan.

-¡Eres un genio! -celebró Teslo.

-No sería nada sin mi hermano favorito -matizó Katurian poniéndole la mano sobre el hombro-. Todo esto tiene sentido porque tú estás conmigo.

Se miraron largamente, con una amplia sonrisa, pensando en un solo instante en todas las aventuras que habían vivido juntos, hasta que una alarma interrumpió tan fraternal momento.

-¡Oh, no es el detector de energía oscura! -lanzó Teslo llevándose las manos a la cabeza.

-¡Hay que darse prisa! -concluyó Katurian mientras apretaba los tornillos de la máquina haciendo girar el dedo de un modo que desafiaba oníricamente a la física más elemental-. El enemigo se acerca y hay que estar preparados.

154 - 154 - EN LA SOLEDAD DEL UMBRAL

Los Guardianes del Tiempo son entidades espirituales que velan por el continuo espacio-temporal. Nadie lo sabe, pero su crucial labor había sido fundamental para mantener unido el universo. A pesar de lo que algunos eruditos afirman, las alteraciones temporales son posibles, pero sus consecuencias son casi siempre imprevisibles. Existe algo de volátil y algo de inamovible en el transcurrir del tiempo. Los chamanes salvajes, según su tradición ancestral -pasada siempre de boca a oído- prefieren pensar en el devenir como si fuera un río que avanza y converge; se puede recorrer en la dirección del agua o se puede nadar contracorriente sin mayores consecuencias. Pero hay algo en la naturaleza del desarrollo de los sucesos que pocos Calamburianos conocen. El tiempo es múltiple y, si alguien lo trastoca, sus hebras se abren y se separan irreversiblemente en múltiples realidades, cada una con su temporalidad propia: su antes, su ahora y su después.

Eso fue lo que los hermanos Flemer no contemplaron cuando viajaron por primera vez al pasado para cambiar su oscura Calamburia y separar en dos el alma del poderoso ser que desató los desafortunados acontecimientos de su realidad. Al viajar al pasado y dividir el alma del ser más poderoso en Kórugan y Félix, generaron una alteración en el devenir del universo: una explosión multiversal.

El incidente derivado del viaje en la máquina del tiempo de los inventores podría haber generado realidades infinitas de no ser por la rápida actuación de los Guardianes. Los espíritus de la unidad temporal lograron contener la destrucción total del tejido del espacio-tiempo y el consiguiente colapso de la realidad. Sin embargo, el punto de bifurcación fue tan importante que generó como resultado 72 realidades distintas.

Los hermanos Flemer, creyendo cumplida su misión, se retiraron a envejecer juntos al Umbral mientras los Guardianes del Tiempo trabajaban por hacer converger de nuevo las realidades. Sin embargo, y de forma aparentemente inexplicable, un buen día Teslo se volatilizó ante los ojos atónitos e impotentes de su hermano. El ya anciano Katurian le lloró durante años en su solitario destierro. Los Guardianes le dieron una sucinta explicación que no alcanzó a comprender: el suceso era un paso inevitable hacia la Convergencia.

El Umbral.

Entre los distintos tiempos y multiversos existe un espacio llamado el Umbral. Aquel día, si pueden contarse el tiempo de algún modo en el ese limbo interdimensional, un anciano Katurian estaba pegado a la pantalla del Omnivisor. Cuando no se hallaba inmerso en alguno de sus experimentos, le gustaba perderse observando los pasados de las distintas líneas temporales. Como la edad y el dolor de huesos ya le impedían viajar por las distintas realidades, esa era la única forma de sobrellevar la soledad. Por otra parte, era la única manera de volver a ver a su querido hermano Teslo, al cual había perdido años atrás. ¡Le echaba tanto de menos!

Pulsó uno de los 72 botones eligiendo un multiverso al azar. Se seleccionó el Universo 02. Lo cierto es que era uno de sus favoritos. Luego ajustó la palanca temporal, para

visualizar el momento elegido del pasado de ese universo: el día en que perdió a su hermano. Mientras el Omnivisor se sintonizaba, una lágrima resbaló por su mejilla. La pantalla se encendió y el corazón se le encogió, tal y como sucedía cada vez que visionaba las imágenes y revivía el dolor. El modo en que Teslo desaparecía era distinto en cada realidad, sucedía en momentos y circunstancias distintos, pero se repetía inexorablemente en todos. Él conocía de memoria las fechas de las 72 variantes y las distintas formas en que su hermano había desaparecido. El recuerdo se hizo especialmente vívido cuando la imagen apareció ante sus ojos en la pantalla.

Calamburia 02 – La Pesadilla del Titán.

Era una noche tormentosa en las inmediaciones del Faro Partido, caían relámpagos que alumbraban intermitentemente el cielo cuando el joven Katurian del pasado comprobó en el detector lo que ya se temían:

-Ya llegan... están cada vez más cerca -informó a su hermano.

-Es el momento de ejecutar el plan -sentenció entonces Teslo con el gesto sombrío-. Si sale bien, el mundo se librará por siempre de las Guardianas del Inframundo.

De repente, dos poderosas figuras femeninas aparecieron flotando en el aire entre remolinos de nubes oscuras. Aterrizaron delicadamente cerca del faro frente a los hermanos Flemer. Los dos inventores sintieron un escalofrío ante la presencia de aquellos dos seres tan malignos como hermosos. Ventisca, con su vaporosa túnica negra, tenía los ojos entornados como si considerara a aquellos dos pobres humanos como seres evidentemente inferiores.

-Vaya, vaya, vaya... -murmuró la corrompida aisea con desdén-. Así que estos son los que nos van a hacer frente. ¿Por qué no les dejamos aquí pudriéndose y seguimos nuestro rumbo hacia el Palacio de Ámbar?

Por su parte, Kashiri, la Emperatriz del Inframundo, esbozaba una sonrisa sádica.

-No tengas prisa, Ventisca. Es una gran ocasión para saldar viejas cuentas con estos dos mequetrefes. Han sido muchos años torpedeando los planes del mal. Y vuestro intento de comprender el pasado para derrotar a la oscuridad no os va a salir como creíais. Hoy, por fin, nos encontramos cara a cara.

Una nueva figura apareció entonces posándose sobre las otras dos. Era Eme, el mago oscuro, y llevaba con él un fardo tembloroso que los inventores tardaron en reconocer. Se trataba de un pobre y atemorizado Artemis que había sido capturado por el mago y que ahora tenía la oscura punta de una varita posada sobre su cuello dispuesta a desintegrarle.

-Llegas tarde, Eme -enunció Kashiri aunque su gesto no era de reproche sino de satisfacción-, pero me alegra que estés aquí. Así serás presente de la desaparición definitiva de los hermanos Flemer.

-No solo gozaré del espectáculo -respondió Eme con una sonrisa sádica-. Un trovador nos será útil, así luego podrá cantar las gestas de la Oscuridad, el día de cómo acabamos con Teslo y Katurian. Aunque nos encontremos encerrados en el Sueño del Titán nuestras artes oscuras garantizará su muerte y sus cuerpos no volverán a despertar.

Teslo miró a su hermano y tragó saliva. No habían previsto la aparición de Eme. Era un rival extremadamente peligroso y, además, tenía un rehén. Sin embargo cuando sus ojos se cruceros supieron al instante que no tenían opción. No había vuelta atrás: el plan debía ejecutarse. De hecho, y eso hizo que los ojos de Katurian brillaran, podía ser la oportunidad de sus vidas. Quizás no solo acabaran de una vez por todas con las Guardianas sino que también logran arrastrar con ellas al perverso impromago.

-¡Demonios, volved al infierno! -gritó Katurian apretando el puño con fuerza con aire provocador.

Necesitaban que sus víctimas se acercaran aún un poco más. Si no, no podrían ejecutar el plan. Kashiri, pletórica, comenzó a avanzar hacia los dos hermanos apoyándose en su báculo que empezaba a brillar tenuemente con un resplandor carmesí.

-Será un inmenso placer haceros sufrir. No me malinterpretes, siempre es un placer causar sufrimiento a los mortales. Es mi vocación, ¡para eso vivo! -matizó divertida-. Pero lo que quiero decir es que inflingiros los más terribles sufrimientos a vosotros será un verdadero placer.

-¡No os tenemos ningún miedo! -gritó Teslo alzando su voz por encima de la tormenta.

Ambos tenían el rostro cubierto de agua mientras que el aura maligna de las Guardianas las mantenía protegidas de la lluvia. Eme sin embargo se mantenía a una distancia prudencial aprentando la punta de su varita contra el cuello de Artemis. Ventisca avanzó siguiendo a Kashiri con expresión de estar contrariada por el retraso. Cuando ambas se hubieran acercado lo suficiente, Katurian gritó:

-¡Ahora hermano, dale al botón!

Teslo extrajo un artilugio de su bolsillo.

-¿Este botón, hermano? -guiñó el ojo a su hermano junto antes de pulsarlo.

Entonces ciertos engranajes del faro chirriaron y empezaron a moverse. Una compuerta lateral se abrió.

-¡Maldición, ¿qué está pasando? -espetó Kashiri contrariada.

-Te dije que no nos entretuviéramos con estos peleles... -murmuró Ventisca levantando una ceja.

De la compuerta, salió volando la máquina del tiempo de los inventores, aunque lucía algo diferente, como si hubieran aplicado ciertas modificaciones en el diseño original.

-¡Ahora hermano, enciende el amplificador de espectro electromagnético! -lanzó Katurian.

-¡Listo! -respondió Teslo, y un brillo que emanaba de la máquina se convirtió en un campo que envolvió a todos los presentes.

Las Guardianas, sorprendidas, no tuvieron tiempo de reaccionar y fueron absorbidas por el aura iridiscente. Sintieron como todo su entorno, a excepción de la máquina y los inventores, se volatilizaba y eran transportadas a un lugar oscuro donde el sonido era opaco y el aire opresivo. Eme sin embargo, tuvo el tiempo justo para lanzar un rápido

hechizo de protección que le envolvió cubriendo también al trovador justo antes de ser arrastrados por el aura de la máquina.

-¿Dónde están Eme y Artemis? -lanzó Katurian en voz baja a su hermano.

Teslo miró el detector arqueando una ceja.

-Hemos perdido su señal -informó dando un golpe a la máquina para tratar de recalibrarla-. No importa, nos ocuparemos de ellos más tarde. Ahora tenemos que encargarnos de las Guardianas.

-¿Qué diablos es este lugar? -preguntó Ventisca mirando en derredor arrugando la nariz.

-Bienvenidas al Vacío -dijo Katurian Flemer con una sonrisa triunfal-. Así es como hemos llamado al espacio que se extiende en el después de todos los tiempos.

-Me temo que esta es vuestra parada, Guardianas. Os deseamos una feliz y eterna estancia en ninguna parte -añadió Teslo con ironía-. ¡Hermano, a la máquina! ¡Vayámonos de aquí!

Katurian subió a la máquina del tiempo y se apuró en pulsar el botón de viajar mientras Teslo subía por el otro lado. Tenían solo unos segundos antes de que las Guardianas reaccionaran. Si todo salía bien, Kashiri y Ventisca quedarían atrapadas en el Vacío para siempre.

-¡No tan rápido! -espetó la Emperatriz del Inframundo con los ojos encendidos por la ira.

En un intento desesperado de venganza, apuntó hacia Teslo. Los mortales rayos del báculo demoníaco de Kashiri se caracterizaban por nunca fallar en su objetivo. El cuerpo del inventor quedó desintegrado al momento y solo sus gafas protectoras permanecieron intactas sobre una marca humeante en el suelo. Teslo Flemer se había volatilizado.

Mientras la máquina empezaba a desaparecer para volver al Faro Partido, Katurian gritó con el corazón desgarrado. Y entonces, desesperado, aporreó los controles de la máquina en un último intento por mantenerse en el Vacío y lo logró durante un instante. Luego la máquina empezó a parpadear, luego desapareció, luego volvió a aparecer y finalmente se esfumó. No volvió al punto de partida, no apareció nada en la pantalla. No había viajado a ninguna línea temporal ni se encontraba en el Umbral. Estaba fuera del espectro del Omnivisor.

De nuevo en el Umbral.

Frente a su pantalla, el Anciano Katurian, observaba las imágenes sin dar crédito. ¡No había sucedido así! Comprobó la variante multiversal que estaba observando. Era la Calamburia 02. Había visto esos eventos infinitas veces y los recordaba de memoria. Sin embargo, no había ni rastro del Katurian de ese multiverso. La pantalla del Omnivisor solo mostraba imágenes de alteración blanca. La nada. ¿Cómo era posible? Los 72 multiversos tenían un devenir distinto pero, en todos, Teslo moría y Katurian sobrevivía. Era su inevitable condena: el precio de haber jugado a ser dioses.

Recordaba lo que en realidad había sucedido en ese momento de la Calamburia 02. Eme lograba escapar arrastrando consigo a Artemis y sumiendo a Calamburia en una

nueva era de horror a la que se conoció como la Pesadilla del Titán. Teslo, por su parte moría bajo el rayo destructor del báculo de Kashiri y luego el joven Katurian era arrastrado indefectiblemente por la máquina del tiempo de vuelta al Faro Partido. Una vez allí, y tras comprobar que no podía recuperar a su hermano viajando al pasado, dedicaba todos sus esfuerzos a mejorar la máquina del tiempo. Tras años de trabajo, lograba modificar la máquina para que pudiera viajar entre multiversos a fin de recuperar alguna versión de su hermano de otra realidad. Viajaba por todas y en todas se encontraba el mismo evento inamovible: Teslo, de un modo u otro, había muerto en todas las versiones multiversales. Era un hecho inevitable y nada podía hacerse en ningún caso. Finalmente se daba por vencido y dedicaba el resto de su vida a desarrollar el Arcángel 8000, el arma que salvaría a Calamburia de la nueva invasión del inframundo. Pero esa era otra historia, la que terminaba con un Anciano Katurian habitando el Umbral de los multiversos.

Volvió a visionar el pasado del Universo 02 y volvió a llegar al punto muerto: el Katurian de esa dimensión había desaparecido definitivamente. Por un momento, el Anciano Katurian pensó en las implicaciones de todo aquello. Un universo sin Katurian era una realidad condenada a sucumbir, tarde o temprano, al dominio del inframundo. A pesar de la prohibición de los Guardianes del Tiempo, no podía permitirse y solo él, el más mayor y experimentado de todos los Katurian posibles, podía hacer algo al respecto. Él era demasiado viejo para viajar al pasado y tratar de arreglar el desaguizado, pero tenía muy claro quién podía cumplir tan importante misión. Muy a su pesar, y aún habiendo prometido a los Guardianes su completa disolución, había llegado el momento de reunir de nuevo a la INTERKAT.

Durante la celebración del torneo, el claro central de la Arboleda de Catch-Unsum era considerado un lugar sagrado. Nadie -excepto los elegidos por el Titán- podía traspasar su umbral. Sin embargo, y dadas las penurias que atravesaba Calamburia, aquella final del torneo había generado una considerable expectación. Por ello, calamburianos venidos de todas partes del reino habían improvisado sus propios palcos en las ramas de los viejos árboles que rodeaban el claro. Desde la distancia, habían asistido a una contienda histórica que poder contar un día a sus nietos. Ahora, tras la conclusión del V Torneo, y cada uno desde su respectiva altura, aplaudían a rabiar a los vencedores. Había mocosos de las villas colindantes, arrieros que se las habían apañado para que su ruta pasara cerca de la arboleda, campesinos, cazadores e incluso algún zíngaro que observaba desde las sombras, viendo sin ser visto; gozando en secreto del espectáculo.

Durante los vítores y aplausos, los héroes se mantenían erguidos en el centro del claro de la Arboleda de Catch-Unsum con la cabeza gacha, en señal de reconocimiento a la pareja ganadora. Pero sus rostros serios no podían ocultar una cierta decepción. Todos los elegidos -relojeros, alquimistas, custodios, faunos, tahúres, brujos y Sombra Real-, habían recorrido un largo camino para llegar hasta allí y, aun habiendo sido agraciados con la C del Titán, sabían desde el principio que solo una de las parejas conseguiría el tan ansiado premio. Y, aunque el público les considerara afortunados e incluso les admirara por su arrojo y saber hacer, en ocasiones es más duro acariciar el cielo con la punta de los dedos y luego perderlo, que vivir toda una vida sin levantar la vista del suelo.

En el centro del claro, recibiendo una calurosa ovación, se encontraban los hortelanos, Fecu y Granfel: posiblemente los dos únicos seres por lo que nadie hubiera apostado al inicio del torneo. Al recibir la C, no pocos habían achacado su selección a un error del

Titán. Pero los hechos volvían a constatar la inapelable verdad, aquella que tantas veces había proclamado Inocencio I, el Supremo Benevolente, con su habitual y fervorosa contundencia: el Titán nunca se equivoca.

Los hortelanos se habían enfrentado a los mismísimos Brujos Tenebrosos, la crema y nata de Cuna de Oscuridad, y habían vencido. Nadie sabía a ciencia cierta cómo, pero había quedado claro que el tándem que formaban los descontrolados poderes de Granfel y el pensamiento estratégico-crítico de Fecu era imbatible. Ni siquiera los brebajes de Tesejo, las abominables mascotas de Ménkara o los más retorcidos ardides de la magia oscura de Caila habían logrado parar a los humildes pero perseverantes hortelanos.

Muchos hortelanos, incluso a riesgo de ser azotados, habían abandonado su trabajo en los campos para asistir a la gran final. Ahora, encaramados a las ramas de los árboles desde donde habían podido ver la final, eran los que vitoreaban a los vencedores con más ganas. Quizás entendieran que ese triunfo podía suponer, en realidad, el inicio de una nueva era para los suyos; o, probablemente, solo hacían ruido por ese absurdo sentimiento gregario que caracterizaba a los de su raza.

En cualquier caso, si bien todos los participantes parecían algo decepcionados, aquellos más visiblemente hundidos y cabizbajos eran el oscuro trío de brujos, aunque quizás no sufrieran por lo mismo ni de la misma manera. Ménkara sentía como propias las heridas que su tarántula había recibido en combate; a Tesejo, lo que más le dolía era el espantoso ridículo que había echo frente a Aurora, la hermosa aprendiz del alquimista; sin embargo a Caila, como buena líder, le preocupaban asuntos más importantes. En primer lugar, la lacerante frustración de haber fracasado en su empeño personal, el de limpiar el malogrado nombre de su estirpe. En segundo lugar, el miedo cervical de

regresar con las manos vacías a Cuna de Oscuridad. ¿Qué castigo les esperaba tras tamaña derrota? Cada vez que lo pensaba se le helaba la sangre. Aurobinda y los Consejeros eran estrictos e implacables con el error ajeno. Pero lo que más le asustaba era enfrentarse a la despiadada mirada de la Reina Dorna, la Consorte de la Oscuridad. Temía más a su hiriente y descorazonado silencio que a todas las torturas posibles. Apretó el puño con fuerza, rabia y miedo. ¿Cómo habían podido ser derrotados después de haber llegado tan lejos? Definitivamente, aquel no había sido un buen día para los Brujos Tenebrosos.

Fecu y Granfel, sin embargo, estaban radiantes de júbilo. Se hallaban frente al gran tocón del Primer Árbol con el ansia del niño que aguarda una galleta en espera de que el Titán cumpliera su promesa. Y así fue. Sobre los anillos del cercenado árbol milenario se materializó la botella. Aquel envase contenía el máspreciado líquido que cualquier mortal pudiera soñar con hacer pasar por su gaznate: la mismísima Esencia del Titán. De ella se decía que quien la bebiera podría hacer realidad su más profundo deseo. Otros héroes lo habían logrado en el pasado, pero nunca una pareja de una raza tan claramente inferior. ¿En qué extravagante petición derrocharían esos dos pobres hortelanos el precioso don del Todopoderoso Titán?

Granfel Puerroloco, hecho un manojito de nervios, tomó la colorida botella y la alzó con sus grandes brazos.

-Queremos... Nozotroz queremos... -titubeó nervioso el hombretón con su lengua de trapo-. Lo que en verdad dezeamos más que ninguna otra cosa ez...

Con un gesto de cariño y la resignada paciencia de una institutriz de hijos de nobles con poca sesera, Fecu tomo la botella en sus manos y sonrió a su compañero. Granfel le cedió el recipiente de buen grado, casi con alivio: las palabras no eran lo suyo. Entonces Fecu Brenn tomo aire y habló, con voz profunda y firme, con la voz de un general que arenga a las masas antes de la batalla.

-¡Tras siglos de opresión y soportar estoicamente el yugo de los nobles y la Corona, los hortelanos y hortelanas de Calamburia pueden por fin respirar tranquilos!

Algún que otro orondo terrateniente, desde las ramas más bajas de los árboles, sintió que su estómago se encogía. Sus compatriotas hortelanos, en cambio, aullaban emocionados, ¿sería aquel el día en que cambiaría todo?

-¡Nuestras ansias de libertad van a ser por fin colmadas! Hoy, gracias a vuestra perseverancia y a vuestra inquebrantable fuerza de voluntad, surgirá de la tierra misma un nuevo amanecer en que cada patata será dueña del suelo que la vio crecer -miró en derredor regocijándose con cada una de las caras de dicha de su gente.

Tras una breve pausa dramática, Fecu comenzó a proferir con solemnidad:

-¡Lo que deseamos, oh poderoso Titán, es la libertad para todos y cada uno de los hortelanos, un pueblo injustamente oprimido durante generaciones! ¡Sea, pues, este que hoy concluye, el último día de esta era oscura!

Fecu alzó la botella de Esencia como si fuera a beberla, pero un repentino relámpago la detuvo. Su cuerpo y el de Granfel se habían quedado petrificados y por más que lo intentaban, no podían moverse.

-¡Imbéciles, esta era oscura no ha hecho más que empezar! -profirió una poderosa voz que, mágicamente, parecía provenir a la vez de todos los rincones de la arboleda.

Muchos de los presentes se sobresaltaron y giraron su cabeza a un lado y otro buscando de dónde provenía aquel timbre desconocido que rebosaba tanto odio y maldad.

Granfel, sin embargo, reconoció aquella voz. O, al menos, sintió que le recordaba mucho a una que conocía. Se trataba de la que tantas veces le había arrullado por las noches cuando él era solo un tierno tubérculo que dormitaba en las entrañas de la tierra. No había duda: era la misma, aunque estaba claro que algo la había cambiado en ella. Antes era tierna y bondadosa; ahora sonaba dura, lacerante, cargada de puro resentimiento. Era la voz de Eme, cuya magia, un día, le había dado la vida. Ahora, el alma pura y cándida del impromago había sido corrompida por el poder de la Oscuridad.

De repente, el claro del bosque se oscureció mientras el cielo se cubría de nubes de tormenta. Un escalofrío recorrió el espinazo de todos los presentes. La súbita aparición de Eme en el claro del bosque y la malignidad de su expresión fue capaz de sobrecoger a los mismísimos zíngaros que habían contemplado los combates desde las sombras. Hasta los Brujos Oscuros se estremecieron y tan solo los dos miembros de la Sombra Real sonrieron con cierta satisfacción, como si aquello fuera un plan del que estuvieran al corriente desde el principio.

El poderoso hechicero con una sonrisa sádica en el rostro avanzó hacia el tocón del Primer Árbol mientras su capa negra ondeaba al viento de la tormenta que, de repente, había oscurecido un soleado y glorioso día.

Pero los elegidos por el Titán, haciendo honor al valor que se les suponía, no se amedrentaron ante la oscura presencia de Eme. Kesia y Kaju, dando un paso al frente, fueron los primeros en enfrentarse al intruso que había profanado el claro de la Arboleda de Catch-Unsum.

-¡No deberías estar aquí! ¡Los Custodios del Templo no permitiremos que traigas la oscuridad a este lugar sagrado! -profirió Keisa con la abnegada decisión de alguien dispuesto a entregar su vida.

-¡Soy un elegido de la luz, y estoy dispuesto a detenerte cueste lo que cueste! -rugió Kaju dejándose llevar por una furia inusitada.

-¿Paladín? No me hagas reír. Aún te falta mucho para aprender a dominar ese poder tuyo... -respondió Eme con cierta sorna-. ¡Apartaos de mi camino, insectos!

Con un simple gesto de su mano, les lanzó por los aires como si se tratara de dos simples muñecas de trapo. Los faunos, sin dudarlo un instante, cargaron instintivamente contra el mago oscuro mientras proferían su grito de guerra, pero este no se molestó en prestarles atención. Los pobres seres faéricos se estrellaron contra una suerte de muro invisible que le envolvía y quedaron en el suelo tocándose sus doloridas cabecitas astadas. ¿De dónde había obtenido el antiguo impromago tanto

poder?

Los Alquimistas no habían estado ociosos. Mientras sus compañeros se sacrificaban en tratar infructuosamente de detener el avance de Eme, Aurora y Callum habían estado mezclando los componentes secretos de una fórmula arcana secreta en la que habían estado trabajando. La aprendiz sujetaba un recipiente de vidrio mientras su maestro añadía el último ingrediente: la pluma brillante de un ave fénix. Casi al acto, el matraz lanzó un destello cegador. Parecía contener energía de luz en estado puro. Sin embargo, antes de lanzarlo contra él, Aurora advirtió a su adversario:

-¡Fuiste un ejemplo para todo Skuchaín! ¡No nos obligues a hacer esto!

-Eme, fuiste mi estudiante más bondadoso. Vuelve en ti, vuelve a la Torre, con nosotros y te recibiremos con las manos abiertas -le invitó Callum el Alquimista tendiéndole su mano.

-¡Vuestra alquimia de pacotilla no me detendrá! -espetó Eme-. Skuchaín no es más una mentira vieja y decadente, un viejo torreón que se viene abajo. ¡Y vosotros os derrumbáis con ella!

Chasqueó los dedos y el blanco de sus ojos se tornó negro por un instante.

Al acto, el recipiente perdió toda luz, como si la magia que albergaba hubiera sido absorbida por la más profunda oscuridad abisal. El cristal del matraz se resquebrajó y se quebró en pedazos y, mientras, eso sucedía, Aurora y Callum sintieron como su fuerza también se desvanecía, y cayeron de rodillas al suelo.

Los tahúres aprovecharon la jugada para escabullirse y refugiarse tras uno de los árboles de las inmediaciones del claro, pensando que pasando desapercibidos, al menos, lograrían sobrevivir. Había sido soldados, pero nunca habían sido héroes. Además, un buen jugador siempre sabe retirarse a tiempo de una partida cuando sabe que no puede ganar. Allí, tras el tronco que había de servirles de escondrijo, encontraron un pequeño mocoso que se resguardaba de la batalla. Él los miró confundido, como si no entendiera por qué aquellos héroes no estaban luchando contra aquella nueva y oscura amenaza. Empezó a balbucear algo, pero Duncan levantó un dedo amenazante.

-Tú a callar, mocoso.

-Eso, nosotros no estamos aquí -añadió Axel tratando de ocultarse tras el mismo tronco que sus compañeros.

Los relojeros, por su parte, amantes como eran de la paz, no atacaron al mago. Aión lo miró largamente, escuchando el latir de su corazón pudo oír el galope de su alma desbocada por el abrumador poder de la oscuridad como un caballo negro y salvaje.

-Escucho a tu corazón -le dijo con cierta lástima- y siento que estás dolido y... confundido.

-Y yo oigo tus pensamientos. Gritos desgarradores y luego el silencio. Dos metales que chocan sin cesar -añadió Kairos conmovido hasta la ternura-. Tu mente está dividida y no cesa de luchar. ¿Quién es Theodus?

-¡Ese era el antiguo Eme! -espetó el mago algo molesto al sentirse violentado por

aquella intromisión en los recovecos de su alma-. Pero no lograréis nada con vuestros inútiles escrutinios. Nada podéis hacer ya. Theodus no existe, el antiguo Eme no existe. ¡Ahora solo existo yo, y soy pura Oscuridad! ¡Desapareced!

Con un gesto simple gesto, los lanzó por los aires y fueron a aterrizar cerca de los custodios que aún no se habían recobrado del poderoso ataque del hechicero.

-Bienvenido, discípulo de Aurobinda- le saludó Hisoka Ronin, de la Sombra Real, con una sinuosa reverencia y una sonrisa de satisfacción-. Ya era hora de que la Oscuridad llegase de verdad a Calamburia. Han sido décadas de espera, pero parece ha valido la pena.

Rodrigo V, a su vez, también saludó al recién llegado inclinando levemente su noble y coronada cabeza.

-Todo ha salido como estaba planeado, y eso nos complace -susurró el taimado monarca-. El antiguo y futuro rey de Calamburia nunca olvidará tus servicios. Dime Eme, ¿te gustaría ser mi Condestable? ¿Quizás el Gran Hechicero de mi corte?

-La Oscuridad tampoco olvidará que supisteis elegir el bando adecuado, pero todo a su debido tiempo -respondió Eme con suficiencia.

Fecu Breen, con su cuerpo aún petrificado y sosteniendo en sus manos la preciada

Esencia del Titán logró al fin proferir un grito.

-¡No permitiré que nos devuelvas a la esclavitud! -profirió con dificultad mientras trataba de mover infructuosamente sus brazos. La magia de Eme era poderosa e implacable.

Granfel Puerroloco, también paralizado y con lágrimas de impotencia en los ojos, hizo un esfuerzo por dirigirse a su creador:

-¡Eme, tú me hiciste a tu imagen y semejanza! ¡Zé que hay bondad en tí, tú me enseñaste la magia y que tenía que servir para hacer cosas buenas... ¿Lo has olvidado?

-Mis errores del pasado vuelven para atormentarme -respondió con desdén el mago-. ¡Tú y yo nos parecemos en nada, vulgar patata! Yo he nacido para tener poder; tú y los tuyos, para servir. Así ha sido y así será.

Entonces los Brujos Oscuros, que se habían ido acercando paulatinamente a su superior con aire contrito, osaron por fin intervenir.

-Bueno... Esto... Gracias por venir, Eme, pero la verdad es que lo teníamos todo controlado -trató de aclarar Tesejo con una amplia sonrisa de falsa suficiencia.

-¡Silencio! -la voz del mago restalló como un látigo-. Teníais una misión y habéis fracasado. Era muy sencillo, solo teníais que vencer a esos dos seres inferiores -dijo señalando con la punta de su barita a los aún paralizados hortelanos.

-Sabía que tendría que haberme quedado cuidando a mis monstruitos... -murmuró para

sí Ménkara con voz lastimera.

-Vuestra derrota es la razón por la que yo he tenido que rebajarme a acudir a este lugar
-añadió Eme mirando a su alrededor con desprecio-. ¡Sois la vergüenza de Cuna de Oscuridad!

-Pedimos perdón -se apresuró a respoder Kaila hincando la rodilla y agachando la cabeza. Sus compañeros la imitaron temerosos-. Somos débiles. Pero, con la ayuda de la Oscuridad y vuestra guía, nos haremos fuertes. La próxima vez, no fallaremos.

-Más os vale. Si volvéis a decepcionarme os espera el mismo destino que Sirene
-anunció con una sonrisa sádica que estremeció a los tres jóvenes brujos.

Luego caminó en silencio hasta situarse en el centro del claro, y dijo, como pensando en voz alta:

-Tanto mis aliados como mis enemigos están soñando plácidamente en manos del Titán. Sin embargo, yo he logrado despertar y venir hasta aquí. ¡Y todo gracias a una de las estúpidas invenciones de los inventores! Quién iba a decir que algún día sirvieran para algo más que para sembrar el caos -sonrió satisfecho pero su gesto se trocó casi al instante por uno de hastío-. El caso es que ya me he cansado del placentero y aburrido Sueño del Titán. Ahora, voy a traerlos a todos de vuelta, pero no volverán a las monótonas vidas que dejaron. Esta vez, volverán al peor de los sueños posibles: se sumergirán ineludiblemente en la Pesadilla del Titán.

-¡No lo hagaz, Eme! -gimió Granfel-. Yo zigo creyendo en ti, aunque todoz loz demás te vean como el peor de loz villanoz.

-¡Cierra la boca, patético tubérculo! -ordenó el mago oscuro acercándose peligrosamente a los hortelanos-. Te creé en mi inocencia porque estaba solo. Y, en aquel momento, iluso de mí, creía que la soledad era una debilidad. Pero ahora que Sirene ya no está, he entendido por fin la más profunda e inmutable de las verdades: la soledad te hace más fuerte.

Con un gesto firme de su mano, arrancó la Esencia de la Divinidad de manos de Fecu que, seguía paralizada víctima del hechizo. Una vez tuvo el preciado tesoro en sus manos, profirió:

-Lo que deseo es que toda Calamburia despierte de su dulce sueño, pero solo para sumergirse de por vida en un Reino de Pesadillas. Un lugar donde todos sus temores se hagan realidad, una noche eterna donde la oscuridad y el terror campen a sus anchas y atormenten a las tiernas y débiles mentes de todos los que pueblan esta tierra.

Una vez formulado su oscuro deseo, Eme bebió la Esencia del Titán hasta apurar la última gota.

Se hizo el silencio. Todos miraban expectantes el cielo en busca de una señal y esta no tardó en llegar. Varios relámpagos rasgaron el cielo cubierto de nubes negras y los truenos posteriores actuaron como las trompetas de un heraldo de pesadillas. El Titán le había escuchado, y se disponía a cumplir su deseo.

-Lo que deseo es que toda Calamburia despierte de su dulce sueño, pero sólo para sumergirse de por vida en un Reino de Pesadillas. Un lugar donde todos sus temores se hagan realidad, una noche eterna donde la oscuridad y el terror campen a sus anchas y atormenten a las tiernas y débiles mentes de todos los que pueblan esta tierra.

De pronto se hizo el silencio en la arboleda de Catch-Unsum. Eme, el que tanto había luchado contra la oscuridad, acabó sucumbiendo a ella. El bosque empezó a desaparecer en una densa nube negra cargada de azufre. Seis relámpagos de diferentes colores cayeron sobre el mago con un estruendoso rugido y lo elevaron por encima de los árboles. Artemis echó a correr, pues sabía lo que el tenebroso mago planeaba y necesitaba buscar ayuda. Los calamburianos también huyeron aterrorizados, perseguidos por los oscuros brujos. Sólo quedó Eme, un nuevo receptáculo de la Oscuridad.

Tras acabar el ritual el mago se desmayó sobre el tocón del primer árbol. A su lado se movía inquieto un viejo amigo; una antigua criatura voladora con forma de pelusa que de tantos problemas le había sacado cuando aún estudiaba en la torre arcana.

...

Después de una dura travesía Artemis vislumbró la silueta de la mágica torre. Aún había esperanza. Apretó el paso con renovadas fuerzas hasta llegar al portón donde Minerva lo esperaba. Aquella mañana el mágico laúd del trovador había empezado a entonar una preciosa marcha que llamaba a la lucha. Sin duda había notado la inminente llegada de su intérprete. La erudita recibió al viajero, le ofreció un puchero de jabalí y una jarra de vino. Una vez hubo comido y reposado, los dos se dirigieron al

despacho de su anfitriona para hablar.

Durante más de dos horas Artemis le relató los terribles sucesos que había presenciado: cómo Eme lo raptó e intentó matar a los hermanos Flemer, cómo éstos inventaron una máquina del tiempo con la que hicieron desaparecer a las guardianas del Inframundo, cómo el brujo los transportó a la arboleda de Catch-Unsum y cómo utilizó la esencia de la divinidad para sumir al continente en una pesadilla sin fin.

Minerva se alarmó. Ella había hablado con Teslo y Katurian acerca del diseño del artilugio y, según sus planes, los hermanos deberían haber vuelto al faro hacía una semana, pero no lo habían hecho. No lograba contactar con ellos. Se esperaba lo peor.

Los profesores de magia Férula y Gónagan irrumpieron alarmados en el despacho de Minerva. Gónagan había tenido una premonición acerca del final del V Torneo y, como de costumbre, había acertado.

–Minerva –dijo Férula– ¡si eso es verdad tenemos que actuar cuanto antes! Las brujas no tardarán en venir a Skuchaín. Al fin y al cabo, es aquí donde se canaliza la magia de la Aguja de Nácar y a donde llega la esencia más pura. ¡Estamos todos en peligro!

–Tienes razón –convino la erudita–, pero tenemos que actuar con cautela. Vosotros os encargaréis de la seguridad de la escuela mientras nosotros buscamos una solución. Por favor, mandad llamar a Félix, Calum, Baufren y mis sobrinos.

La pareja salió a toda prisa a cumplir las órdenes de Minerva. Skuchaín nunca había caído bajo el yugo del mal y no lo haría bajo su mando.

La erudita y el trovador se quedaron en el despacho consultando viejos tratados de magia en busca de una solución, pero los dos sabían que ésta se encontraba lejos del mundo terrenal.

Tal era su abstracción que ni siquiera se percataron de la llegada del preclaro, el alquimista y el duende mayor.

-¿Nos has llamado? -preguntó Félix

-Sí. Tenemos un problema y necesitamos vuestra ayuda y la del Libro de la Sabiduría -declaró la erudita.

-El libro está en el lugar al que pertenece alejado de las codiciosas manos de los calamburianos. No permitiré que salga del mundo de los duendes -sentenció Bauhren.

-Venerable duende -intervino Artemis- se trata de una emergencia. Eme ha absorbido la Oscuridad y temo que pueda absorber parte de la esencia de los grandes demonios. Necesitamos extraer la oscuridad de su alma.

-¡Eso es imposible! -exclamó el alquimista- Están encerrados en el báculo de Kashiri y sólo un poderoso ritual los podrá liberar.

-Temo que la emperatriz haya muerto -aclaró el músico-. Yo mismo vi cómo los inventores luchaban contra las guardianas y las hacían desaparecer.

-No puedo sacar nuestro libro sagrado sin asegurarme de que esté a salvo.

-Lo entendemos -afirmó Félix-, no utilizaremos el libro hasta el último momento. Lo primero es encontrar a Eme. ¿Podréis encontrarlo los duendes? Podríais usar el poderoso imagitarro para que duerma.

-¿Y en qué puedo ayudar yo? -preguntó Calum-. ¿Sabéis ya dónde encerrarlo?

-Eso es. Félix y yo hemos estado estudiando en secreto la piedra donde Eme encerró a Sirene. Necesitamos que la prepares, ese será el receptáculo.

En ese momento entraron en la sala los tres hermanos y sobrinos de Minerva: Periandro, Aurora y Carmelida.

-Aurora, que bien que hayas llegado. -exclamó Callum-. Me serás de gran ayuda analizando la piedra. Erudita Sybilla, nos pondremos con ella de inmediato y...

-No -interrumpió Minerva-. Necesitamos ser mucho más rápidos. Aurora irá con Carmélida y Periandro a buscar a Eme y en cuanto lo encuentren y tengamos todo listo les enviaremos la piedra y ellos mismos harán el ritual. Es más rápido y seguro de esta forma.

-Está todo claro. Nos avisaremos con cualquier noticia -sentenció Félix.

Salieron todos del despacho y empezaron con los preparativos del plan de los eruditos.

...

Mientras tanto, una nueva tragedia se fraguaba en Cuna de Oscuridad, donde Aurobinda y su séquito buscaban sin descanso el báculo de la desaparecida emperatriz.

-¿¿Cómo que no sabéis dónde está!? -gritó Aurobinda-. ¡Estoy rodeada de ineptos! Ya lo decía mi hermana, que Eme era el único brujo con un atisbo de inteligencia. Es un báculo con seis demonios dentro. ¡No puede pasar desapercibido!

-No funcionan los cristales negros -se disculpó Caila-. No podemos percibir su magia. No lo entiendo, mi señora Aurobinda, nunca han fallado los fragmentos del espejo oscuro donde conocisteis a la oscuridad.

-¿¿No lo entendéis?! ¡Necesitamos el báculo!

-Mi Señora de los Cuervos -saludó Ménkara irrumpiendo en la biblioteca escoltada por dos cuervos- ¡Lo hemos encontrado!

Ménkara agitó su varita y con un rápido movimiento las lúgubres aves perdieron su plumaje y se transformaron en dos niños. Tras años de experimentos, Aurobinda logró crear un hechizo para transformar a los niños en yatagarami; poderosos cuervos oscuros que se sometían a la voluntad de su señora. Zabyty y Nakali fueron los primeros en superar los experimentos. Al no tener familia, su alma era muy vulnerable y nadie los buscaría. Desde su transformación se habían convertido en los más hábiles espías de la bruja. Sobrevolaban rápidamente los vastos campos de Calamburia. Nada escapaba a su vista ni, por ende, a la de su señora.

Los dos niños explicaron que los cristales de Caila habían reaccionado en las puertas de las Cuevas del Rechazo por lo que no había duda de que el báculo se encontraba en lo más profundo y oscuro del Inframundo.

-¡Perfecto! -exclamó la bruja con una maquiavélica sonrisa en los labios- Ahora sólo falta traer a Eme y coronar a una nueva emperatriz para el Inframundo. ¡Tesejo! ¡Ménkara! Buscad una nueva guardiana. Una mujer simple a la que nadie eche de menos. Caila quedate en Cuna de Oscuridad e informa a nuestros aliados del mundo faérico. ¡No metáis la pata!

-No, mi señora -respondieron los jóvenes brujos al unísono.

Aurobinda salió de la habitación seguida de cerca por su discípula y los dos niños convertidos de nuevo en cuervos.

157 - 157 - UN CORAZÓN ROTO I

En el Vacío.

En mitad del espacio que se extiende en el después de todos los tiempos, dos figuras oscuras y solitarias se movían como dos moscas tratando de escapar sin éxito del tarro de vidrio en el que habían sido atrapadas. Ventisca miró a Kashiri con un gesto cargado de reproche.

-¿Y ahora qué? -dijo la aisea no sin cierta amargura-. Íbamos a demorarnos solo un poco

para que tú tuvieras tu estúpida venganza y hemos terminado atrapadas en el peor de los lugares posibles.

-¡Maldigo una y mil veces a esos condenados inventores! -sentenció la Emperatriz del Inframundo desesperada-. Aunque creo que, con el último rayo de mi báculo, he podido alcanzar al menos a uno de ellos... -trató de consolarse en vano.

-¿Y se puede saber de qué nos sirve si estamos atrapadas? Doblemente atrapadas: atrapadas dentro de un sueño, y atrapadas en el Vacío. Nunca escaparemos de esta cárcel.

-Tiene que haber un modo de salir de aquí -dijo pensativa Kashiri mientras trataba de serenarse-. Por suerte mi fiel báculo sigue conmigo. En su interior habitan los Seis Altos Demonios, los seres más poderosos del inframundo. Mi predecesor los confinó en este arma que yo misma le robé. Ellos son la verdadera clave de mi poder. Los liberaré y, cuando se sepan atrapados aquí con nosotras, se verán obligados a utilizar su poder si no quieren permanecer aquí encerrados por el resto de la eternidad.

-¿Y si se niegan a ayudarte? -objetó Ventisca tratando de usar sus poderes sin éxito para abrir una brecha en el vacío-. Al fin y al cabo deben de haber estado macerando su rencor durante siglos.

-No tendrán opción -sonrió malévola Kashiri-. No creo que quieran quedarse en este agujero por toda la eternidad.

-Pues entonces inténtalo, no quiero pasar aquí ni un minuto más -sentenció la aisea cruzando sus brazos con impaciencia.

-Desactivaré momentáneamente el sello que los retiene y luego los liberaré...

Movió su mano sobre el báculo y este vibró, su piedra se encendió y, acto seguido, la Emperatriz formuló su petición.

-Oh, Altos Demonios, vosotros que habéis sido mi fuente de poder -comenzó a pronunciar con voz regia-. Abandonad vuestra cárcel y ayudadme a abandonar la mía. Yo que gobierno en el mundo que está debajo del mundo, os lo ordeno. Yo que soy vuestra ama y señora, os exijo.

Se hizo un silencio en el que pareció escucharse un leve susurro proveniente del propio báculo. Era un murmullo múltiple casi como el de un enjambre de insectos. Finalmente pudo escucharse una respuesta.

-Lo siento, Emperatriz -profirió una voz cavernosa proveniente del mismísimo corazón de aquel bastón mágico-. Los Altos Demonios han deliberado. Ya no nos eres útil. Aquí se separan nuestros caminos. Regresamos a casa. Adiós y buena suerte en vuestro nuevo confinamiento eterno. Acto seguido, el báculo se volatilizó dejando la mano de Kashiri vacía y sus mirada desencajada.

-¿Cómo? -murmuró ella con un hilillo de voz mientras golpeaba el suelo que sonaba desesperadamente opaco-. Traición...

-No puede una fiarse de un demonio -apostilló Ventisca-. Parece que vamos a pasar aquí unas largas vacaciones -comentó examinando aquel sombrío y lúgubre lugar-. Y lo malo es que no me gusta el sitio... ni la compañía -apostilló en voz baja mientras su

compañera se desplomaba sobre sus propias rodillas.

En el Inframundo

Grilix y Trillox eran dos pequeños diablillos domésticos de garras retorcidas que servían en el Palacio de la Emperatriz del Inframundo. Limpiaban con espemero el trono de la Kashiri temerosos de que, a su regreso, les castigara si no lo habían mantenido todo impoluto.

-He pasado una noche horrible -se desahogó Grilix con su compañero sin dejar de sacar brillo-. He soñado que los condenados nos atormentaban a nosotros.

-Yo tampoco he pasado buena noche, la verdad es que últimamente las cosas andan revueltas incluso aquí. ¿Se sabe ya cuándo regresará a casa su Majestad? -preguntó Trillox al otro en un tono que mezclaba el temor con el deseo.

-Partió hace un tiempo con Lady Ventisca, pero supongo que no tardarán en...

Su voz se interrumpió ante la explosión de luz demoníaca les cegó.

-Por todos los condenados de la Sala del Lamento -exclamó Grilix con voz temblorosa-. ¡La Emperatriz está de vuelta!

Pero lo que apareció en la sala del trono no fue la sinuosa silueta de Kashiri sino seis sombras de aspecto imponente y aterrador. Simultáneamente, en el suelo, se materializó el báculo de Kashiri, sin atisbo de su antiguo brillo. La más corpulenta de las figuras, que llevaba una oscura capucha, rompió el silencio con su voz cavernosa.

-Hermanos, ya estamos de vuelta en casa -sentenció retirándose el capuchón y dejando ver su cráneo pelado. Su perilla azabache enmarcaba una mueca que, en un rostro menos violento, podría haber sido una sonrisa de satisfacción. Se trataba de Abraxas, Señor de mil legiones, el mayor de los seis Altos Demonios.

-Abraxas querido -susurró su hermano Axbalor poniendo su delicada mano sobre el hombro del más corpulento-. Ahora que Kashiri ha caído, ¿no ha llegado el momento de que los demonios vuelvan a gobernar el Inframundo que les vió nacer?

-Siempre tan codicioso... -susurró la hermosa Luxanna, la más bella de entre los súcubos con un gesto de desprecio-. ¿Te has olvidado del juramento? Vamos, Axbalor, ya hemos pasado por esto.

-No lo he olvidado, es solo que hoy me he levantado, creativo... -dijo el demonio con una sonrisa encantadora.

-Aunque ellos no lo sepan, los emperadores y emperatrices del inframundo son en realidad nuestros sirvientes -apostilló Axbalor lanzando una mirada condenatoria a su hermano

-Como sin duda recordarás, hay dos razones principales -explicó Xezbet, el hermano pequeño, con gesto didáctico. Una es el alimento -añadió mientras parecía empezar a salivar-. Los demonios comunes pueden alimentarse del tormento de un alma cualquiera, pero un Alto Demonio requiere de platos más elaborados.

-Lo sé, lo sé -admitió Axbalor con tono de estar cansado de oír la misma cantinela-. Mis

refinados hermanos no degluten cualquier cosa. Tienen que alimentarse del néctar del sufrimiento humano mejor destilado.

-Exacto -añadió Xanthara, la inteligente súcubo, con su rostro pálido y los ojos muy abiertos-. Recuerdo que fue idea mía, hace milenios. Hartos de pasarnos la eternidad seleccionando las almas más puras y luego atomentándolas y consumiéndolas, inventamos nuestra propia cosecha. ¡Un plan genial!

-Encontrar un alma, una sola, que fuera lo suficientemente pura, tierna y cándida...

-apostilló Xezbet-. Y provocar en ella el desgarró definitivo de su alma.

-Lo primero -dijo Luxanna como si recordara una antigua receta de cocina- es encontrar un corazón puro.

-Lo segundo -añadió su hermana Xanthara- es hacer de él un corazón roto.

-Y la última parte de la receta, es concederle el don de la inmortalidad -concluyó Axbalor con retintín demostrando que recordaba el procedimiento al dedillo-. Descubrimos que podíamos alimentarnos durante siglos del sufrimiento de un corazón puro si se había macerado lo suficiente en el sufrimiento. Oh, es como si todavía pudiera degustarlo...

-Tengo hambre -suspiró Luxanna.

-Y yo -añadió Abraxas frunciendo su poblado ceño.

-Pero la parte más importante era la que yo me inventé -dijo Xezbet, señor del engaño,

orgullosa de sí misma, haciendo caso omiso del rugido de las tripas de sus hermanos-. Nombrar a nuestra víctima Emperador del Inframundo y vivir en su báculo absorbiendo poco a poco el sufrimiento de su alma inmortal. Podemos vivir siglos absorbiendo su esencia hasta que, sin saberlo, se vea completamente consumida y tengamos que deshacernos de ellos. Pero mientras nos son útiles, ordeñamos su sufrimiento mientras viven rodeadas de una cárcel de oropeles sin saberse prisioneras.

-Es mejor para la pobre Emperatriz -le apoyó su hermana, la inocente Nexara que se había mantenido en silencio hasta entonces-. Y, además, pusimos fin a nuestra guerra gracias a esa gran idea. Fue lo mejor para todos -sonrió la súcubo buscando infructuosamente las miradas de aprobación de sus hermanos.

-Pero en su afán, los mortales han jugado con fuego y se han terminado quemando -culminó Abraxas tomando del suelo el Báculo de la Emperatriz-. Kashiri se ha condenado a sí misma, por lo que ya no nos sirve. Y ahora...

-Ahora ha llegado el momento de encontrar una nueva víctima, supongo -sugirió Axbalor-. Perdón, quise decir "de coronar una nueva Emperatriz". A no ser que queramos volver a rebajarnos a atormentar almas de pacotilla todos los días, para rebañar los restos de su ordinario y vulgar dolor.

-Nadie quiere eso -dijo Xezbet-. Ha llegado el momento de encontrar una nueva alma a la que entronar.

-Cierto -convino Abraxas-. De hecho ya había pensado en ello. Pero nosotros llevamos siglos viviendo en un Báculo, no conocemos este mundo. Puede llevarnos tiempo dar con el alma adecuada.

-Altos Demonios del Inframundo, permitid que me presente ante vosotros. Soy Aurobinda, Señora de los Cuervos. Bruja y fiel sirviente de la Oscuridad.

-¿Y que te trae por nuestro reino sin ser invitada, Aurobinda? -preguntó Abraxas manteniendo las distancias.

- He sentido la presencia del báculo ante la desaparición de Kashiri. He venido a jurar lealtad a la Oscuridad que habita bajo la tierra y no he podido evitar escuchar vuestras necesidades. Necesitáis un corazón puro, ¿no es así? Yo os lo puedo proporcionar e incluso os puedo mostrar como quebrarlo de la forma más rápida y eficiente.

-Me cae bien -observó Axbalor dirigiéndose a sus hermanas.

-¿Y qué ganarías tú con ello, bruja? -inquirió Abraxas reduciendo su suspicacia.

-Mis huestes han sido mermadas. Kashiri ha sido neutralizada, mi más fiel aprendiz ya no está entre nosotros y el alma de la reina Oscura que crearon los Consejeros ha sido purificada por culpa de ese maldito Archimago. Sinceramente, las cosas no pintan bien. Pero quizás, si las cosas se arreglan en el inframundo, juntos podamos volver a poner en jaque a esos héroes de pacotilla. Necesito un nuevo ser de oscuridad que esté a la altura de Dorna. Y solo una emperatriz del Inframundo puede estar a la altura de la Reina Oscura. Dejadme ayudaros a conseguir vuestro corazón roto: vosotros ganáis, yo gano.

-Está bien, Aurobinda, llévanos ante tan succulento manjar y serás recompensada - la apremió Luxanna relamiéndose los labios.

-Mis apreciados Altos Demonios, los más poderosos íncubos y súcubos del Inframundo
-respondió la bruja con una reverencia-, estoy aquí para servir. Y no temáis, vuestro secreto sobre la verdad de las Emperatrices, estará a salvo conmigo -añadió en tono amable pero con un brillo siniestro en los ojos.

158 - 158 - RETORNO A LA TIERRA II

Eme abrió los ojos. Aún estaba tendido en el suelo. La conjura de la Pesadilla del Titán le había dejado sin fuerzas. A lo lejos, empezó a oír murmullos de voces conocidas. Intentó incorporarse, pero no podía moverse. A su lado se revolvía una enorme pelusa gris que no le dejaba en paz.

-Por fin despertaste -dijo Eneris-. Pobre Pelusín, no se ha separado de ti ni un momento. Fue quien nos avisó para que viniésemos a buscarte.

-Insignificantes duendes, ¡soltadme ahora mismo! -ordenó el brujo.

-No estás en posición de exigir nada. Además, sólo queremos ayudarte. Llamad rápido al Círculo de los Sabios Duendes – advirtió a sus compañeros.

- Seguimos tus ordenes Eneris. Nunca hemos dudado de tí, valiente duenda Trébol- le contestó Stila Musgo y partió rauda y veloz con sus compañeras Nanoe Cascada y Agoa Brizna.

Los duendes desaparecieron dejando solos a Eneris, Eme y la que un día fue su mascota. El brujo intentaba librarse de sus ataduras, lanzar hechizos al insolente duende, llamar a la Oscuridad, pero todo era inútil. Según le explicó su captor, le habían dado a beber una infusión de verbena que ataba su magia.

-¿Acaso no entiendes que lo único que queremos es que vuelva nuestro amigo?
-explicó-. Recuerdo cuando madre y tú correteabais de un lado para otro planeando vuestra próxima aventura, ayudando a los calamburianos, luchando contra Kashiri. ¡Tú fuiste quién se sacrificó para encerrar a madre cuando las brujas la hechizaron! ¡Por tus venas corre la esencia de Theodus! ¿Acaso no recuerdas nada de eso?

-Claro que lo recuerdo. Era un patético estudiante de la torre que quería llegar a ser

archimago. Un estúpido soñador.

-No eras estúpido. Todo el mundo sabía que tras la muerte de Ailfrid eras el favorito para convertirte en archimago.

-No seas necia. En la torre sólo me veían como una dócil patata.

-Claro, quizá no te acuerdes porque Kálaba te hizo olvidar. No te preocupes, con esto podrás recordar.

De repente vio como se abrian numerosos pequeños portales mágicos de los que aparecía un séquito de duendes. Del vórtice más grande emergía Bauhren escoltado por Rida, Fradil y Teo, el Círculo de los Sabios Duendes del reino.

Rida, la guardasalva del conocimiento, llevaba el Libro de la Sabiduría, un ajado manuscritolibro en el que los duendes volcaban todo su conocimiento mágico, mientras que Teo, Fradil y Bauhren cargaban con las tres pequeñas botellas de cristal en el que

se podían ver líquidos de tres colores relucientes. Sin duda los duendes habían sido muy listos. Como cada noche, mezclarían las tres esencias en el Imagitarro para crear la Esencia de los sueños y la utilizarían para conseguir dormir al mago y hacerle soñar con sus recuerdos más preciados. No en vano, era el brebaje preferido de Defendra. Nunca se acostaba sin antes tomar unas gotas del famoso elixir para poder dormir apaciblemente y tener dulces sueños.

Eme empezó a revolverse entre gritos. Sabía que si le hacían beber del imagitarro su voluntad se doblegaría a la de los duendes y podrían hacer lo que quisieran con él. Gritó, pataleó, arañó y mordió, pero todo fue inútil.

-Es el momento de combinar las esencias para crear el Imagitarro- dijo Rida mientras pronunciaba un hechizo que hizo aparecer un enorme tarro de cristal- tenemos que generar una nueva esencia de los sueños.-Diversión, Creatividad e Ilusión- entonaron Teo, Fradil y Baufren, uno tras otro componiendo así una docil melodía que era capaz de dormir al más rebelde de los niños.

Musgo, Cascada y Brizna sujetaban con todas sus fuerzas las piernas de Eme mientras Baufren y Eneris le hacían tragar el brebaje sumiéndolo en un profundo sueño.

En el otro extremo del continente, los tres prometedores sobrinos de Minerva iniciaban el viaje de su primera misión. Periandro, prodigioso estudiante de erudición e impromagia, había preparado a conciencia todos los elementos del rito y los canales mágicos a través de los cuáles se comunicarían con la torre. Por su parte, Aurora y Carmélida, portentosas alquimistas, habían estudiado en profundidad las características de la mágica piedra y elaborado un minucioso diario con los posibles problemas y sus soluciones. Su querida tía había confiado en ellos y no podían fallar.

Ensillaron sus caballos, llenaron las alforjas con víveres y todo lo necesario para el ritual y partieron hacia el oeste, la arboleda de Catch-Unsum.

El viaje fue rápido y sin complicaciones. Cuando llegaron los tres hermanos, los duendes lo tenían ya todo preparado. Fradil y Teo custodiaban el Libro de la Sabiduría, mientras Bauhren y Eneris vigilaban al tenebroso brujo. Calum aún no había terminado de tratar la piedra, pero ellos debían asegurarse primero de que los sueños de Eme estuviesen libres de oscuridad.

Mientras las hermanas organizaban el trabajo y el ritual, Periandro usó un conjuro que

el preclaro le había explicado en secreto para entrar en el mundo onírico del mago. Con sumo cuidado, extrajo un largo hilo negro de su zurrón. Como explicó a Baufren se trataba de un pelo de la cola del último pegaso que habitó el Mundo Faérico. Las leyendas contaban que cuando éste estaba en peligro, el espíritu del Bosque Mágico buscaba un guía espiritual de la magia blanca. No obstante, el bosque era caprichoso y sólo dotaba de dichos honores a un bebé capaz de convertir el odio en amor. Por desgracia, hacía siglos que los pegasos habían desaparecido.

Periandro se tendió en el suelo al lado de Eme mientras Eneris rodeaba con cuidado la cabeza del brujo con el pelo y la unía a la de su compañero. Tras decir unas palabras mágicas el impromago cayó también en un profundo sueño y el pelo empezó a brillar cual hilo de luciérnagas que vuelan por el bosque.

Periandro aterrizó en los jardines de Skuchaín, donde vio a un pequeño Eme jugando con una niña de pelo cobrizo. Después se trasladó a la biblioteca en la que Eneris y Sereni siempre se entretenían cambiando el orden de todos los libros. Rápidamente voló a Azarcón y pudo ver al mago acunar un pequeño tubérculo. Finalmente oscuridad. No vio nada. Sólo oía una voz: Cuando te halles errante en bosques de desconcierto, regresa al claro de tus orígenes y redescubre tu identidad. Allí estaré, firme a tu lado, pues nuestras almas están entrelazadas como raíces profundas en la tierra.

Mientras tanto, Aurora y Carmélida ya habían recibido la piedra y preparado el ritual. Despertaron a su hermano y los tres se colocaron alrededor del brujo junto con los duendes mayores. Alzaron sus manos y varitas y empezaron a recitar un hechizo ancestral. El cautivo fue abriendo poco a poco la boca y elevándose del suelo. De su boca empezaron a brotar ramas de una densa niebla negra que comenzó a tomar la forma de torbellino. Los duendes aunaron su magia y crearon un escudo de protección alrededor de la nube, mientras Periandro volvía con Eme, y Aurora y Carmélida canalizaban su magia hacia la piedra. Tras un duro esfuerzo, la nube fue entrando en la piedra y Eme abrió los ojos.

...

Un estruendoso rugido inundó Cuna de Oscuridad. Eme había despertado. Aurobinda podía sentir su purificada alma.

-Zabyty -dijo a uno de sus mágicos cuervos- vuela a Azarcón y avisa a Nakali, Öthyn y Drëgo. Eme ha despertado y tendrá que pasar por Azarcón para recuperar energía. Ya sabes: quien nace entre tubérculos, de tubérculos se rodea. Avisadme cuando lo encuentren.

...

Nada más despertar, Eneris puso a Eme al corriente de todo lo acaecido durante su época oscura. Se había librado de la influencia de las brujas, pero había perdido parte de su memoria y de su magia. Debía reponer fuerzas, pero no tenía tiempo para ello.

Mandó a Aurora, Periandro y Carmélida de avanzadilla a Skuchaín y, como Aurobinda había supuesto, él se dirigió a Azarcón. Llegó exhausto a su comarca natal. Como había imaginado, el hechizo de transportación lo dejó sin fuerzas. No obstante, la suerte estaba de su lado, pues no tardó en vislumbrar la figura de un antiguo colega de la torre. Se trataba de un druida: el mismísimo guardián de la Aguja de Nácar.

-Öthyn, menos mal que te encuentro -saludó el mago agradecido-. Necesito volver a Skuchaín, tengo que avisar a Félix.

-Sentimos un fuerte temblor en la magia y acudimos de inmediato -explicó-. Drëgo, mi

joven discípulo, te ayudará a que vayas recuperando tu magia y puedas reanudar tu camino. Yo iré a buscar unas bayas.

Eme no se imaginaba que bajo la apariencia de un afable anciano se escondía un diablo ávido de venganza. Öthyn fue sigilosamente hacia la muralla norte donde los dos cuervos le esperaban y los mandó ir a buscar a su señora. Cogió unas bayas a las que espolvoreó un azufre paralizante y volvió con su discípulo y el mago.

-Toma, amigo. Te sentarán bien. Al principio te aturdirán un poco, pero en seguida te ayudarán a que recobres fuerzas.

Sin dudarlo, Eme engulló las bayas. Su desesperación le nubló sus sentidos: no vio a los demonios alados volar hacia Cuna de Oscuridad, no olió el hedor de azufre, no sintió su amargor, ni escuchó las entrecortadas risas de los ladinos druidas. No se percató del engaño hasta que fue demasiado tarde.

De repente una nube de cuervos cubrió el cielo y bajo ellos se materializó la temible bruja.

-Querido Eme. ¡Qué placer verte así de nuevo! -dijo entre carcajadas- Tus preciosos ojos brillan de inocencia. El bueno de Eme. ¿Acaso creías que te iba a dejar llegar a tu amada torre? -preguntaba mientras Eme se revolvía contra los efectos del paralizante-. No lo intentes, querido. Tu antiguo compañero, en el que tanto confiabas, te ha envenenado. Y ahora sólo me queda una cosa por hacer.

Aurobinda le arrebató la piedra donde él mismo había encerrado a Sirene y los magos habían ocultado su oscuridad. Empezó a conjurar un oscuro hechizo con la ayuda de los druidas y, de repente, Eme desapareció. Sólo quedó una redonda y negra piedra.

-¡Perfecto! -exclamó la bruja- Enterradla aquí mismo; que nadie la encuentre nunca. Tengo que marcharme, he sentido la llamada de los Consejeros. Tendré que ponerme mis mejores galas, es hora de hacer una breve parada en el Palacio de Ámbar antes de continuar mi misión en el Inframundo..

159 - 159 - PLEGARIAS POR LA LUZ I

Calamburia ya no era segura: la maldad gobernaba en el reino y la Oscuridad en los

corazones de sus habitantes. El continente estaba sumido en el caos más absoluto; el mismo caos del que nació. Cada elemento pedía auxilio a su creador: el viento gritaba el nombre de Rea, el fuego crepitaba con el rugido del dragón, los bosques invadían las aldeas y el agua corría corriente arriba hasta alcanzar el sagrado Templo de los Elementos. Los elementos habían despertado e intentaban salir de sus orbes.

Naisha, la sabia protectora, había logrado contenerlos, pero sabía que no resistiría mucho más. Necesitaban ayuda. Fue entonces cuando tuvo una revelación: el titán los ayudaría. Sin dudarlo, mandó a su mentora a buscar al famoso pícaro, el guardián de la Esencia de la Divinidad.

La corta travesía desde el templo hasta la Arboleda de Catch-Unsum se le hizo interminable a Kesia. La Oscuridad se preparaba para su resurrección y los demonios escapaban sin control de las Cuevas del Rechazo. Además, los yatagarami de Aurobinda daban cuenta a su señora de todos los movimientos de los calamburianos y si la bruja se enteraba de los problemas que había en el templo los atacaría sin miramientos.

Nada más cruzar la entrada del majestuoso bosque, sintió un pequeño puñal clavándose en su cuello:

-Estate quieta y no te pasará nada -amenazó el pícaro-. Ahora dime quién eres y qué quieres.

-Soy Kesia, custodia y mentora de la protectora de los elementos -dijo mientras se quitaba la capucha-. Mi señora implora vuestra ayuda. Necesitamos que me acompañéis al templo.

-Perdonad señora, no os había reconocido. Esta maldita pesadilla no nos da tregua y los ejércitos de la oscuridad no cesan de atacar la arboleda. Quieren conseguir la Esencia de la Divinidad.

Kesia explicó a Drawets lo sucedido en el templo y éste, preocupado, accedió a ayudar a la sacerdotisa. No obstante, no podía abandonar el bosque; en ausencia de Laurencia el único que podía extraer y cuidar la Esencia de la Divinidad era Drawets. Tras deliberar largo y tendido decidieron mandar a Ukho -hijo del pícaro y ser de luz elegido por el Titán- a cuidar los orbes con Kaju-Dabán mientras Naisha acudía a la arboleda. Entre los dos hallarían la manera de estabilizar los orbes.

Kesia y Ukho emprendieron el camino de inmediato, pues no disponían de mucho tiempo. De nuevo, la custodia tuvo que ingeniárselas para ocultarse a ella y a su compañero de la vil mirada de los cuervos de la muerte. Tras su peligrosa travesía consiguieron llegar al templo sin incidentes.

-Mentora -saludó Naisha- veo que no te acompaña el pícaro. ¿Acaso ha sucedido algo?

-Mi padre no puede abandonar la arboleda, señora -contestó Ukho-. Le implora que acudáis vos mientras yo me quedo a cuidar de los orbes. Soy su hijo, Ukho y poseo algunos poderes.

-Sí, eres un ser de luz. Recuerdo tu gran éxito en Cuna de Oscuridad -respondió con sorna-. No me agrada irme, pero veo que no tengo alternativa. Que te asignen unos aposentos. Aséate, come algo y luego ve a ver a Kaju-Dabán para que te explique las normas del templo. Espero que siga en pie a mi vuelta.

Ukho hizo lo que le mandó la protectora elemental: se aseó, comió y fue con Kesia a buscar al custodio. Éste paseaba tranquilamente por los jardines. En cuanto lo vio se sintió reconfortado, como si hubiese encontrado a un viejo amigo.

El custodio invitó al visitante a unirse a su paseo. Hablaron largo y tendido sobre sus aventuras y su plan para vigilar los orbes. Había una complicidad especial entre ambos.

De repente, un fuerte estruendo rompió la armonía del paseo: los orbes estaban en peligro. Los dos echaron a correr hasta llegar a la majestuosa sala donde los elementos descansaban bajo la triste mirada de Kesia. La sala se hallaba en la más triste penumbra: los orbes agonizaban. Su luz se apagaba poco a poco; apenas lograban iluminar las lágrimas que corrían por las mejillas de la mujer.

Ukho y Kaju-Dabán entraron de inmediato. Mientras el segundo consolaba a su madre adoptiva, el primero alargó la mano para coger uno de los orbes. Los custodios intentaron evitarlo, avisarle del peligro que corría, pero no escuchaba. Aterrado, Kaju-Dabán se abalanzó sobre su compañero y ambos cayeron al suelo tirando los orbes. De pronto, estos empezaron a brillar con la intensidad de mil soles: los elementos despertaban y estaban descontrolados. Tal era el descontrol que los jóvenes quedaron encerrados en dos enormes esferas elementales. Los orbes les mostraban aquello que querían ver. Ukho pensó en sus compañeros de aventuras. Llevaba tiempo buscando a Nakali y Zabyty, pero no había logrado dar con ellos. Kaju-Dabán pensaba en una misteriosa voz. No se lo había dicho a nadie, pero en sueños oía un precioso y dulce cántico al son de una pandereta. Esa voz lo hipnotizaba y, por mucho que lo intentara, no lograba acallarla. De nuevo escuchó la magnética voz, pero esta vez pudo ver a una niña que se movía grácilmente entre unos altos y siniestros árboles. Por fin la

había encontrado, pero estaba en peligro. Reconoció el lugar: era el Bosque Perdido de la Desconexión, donde vivían los zíngaros absorbiendo la magia de los antiguos elfos transformados en árboles.

Kesia miraba preocupada la situación: los orbes habían aceptado su presencia y los dos parecían felices. Sin embargo, sus sonrisas se tornaron rápidamente en una mueca de terror. Algo iba mal. La mujer se puso los guantes de malla y depositó los orbes en su urna mientras a lo lejos resonaba una misteriosa voz:

La oscura noche siempre acaba con los primeros rayos de luz.

-¡No! -gritó Ukho recobrando la consciencia- ¡Zabyty! ¡Nakali! ¡Tengo que salvarlos!

-¿Qué ha pasado? -preguntó Kesia.

-Una tenebrosa bruja está torturando a mis amigos en una oscura torre llena de cuervos. Van a morir. ¡Tengo que salvarlos!

-No, ¡seguro que es una trampa! -le advirtió Kesia-. Además, necesitamos tu ayuda.

-Lo siento, pero he de ir a salvar a mis compañeros. ¡Son mi familia!

Ukho se dirigió a sus aposentos, empaquetó lo imprescindible y se encaminó a Cuna de Oscuridad. No pensaba, sólo actuaba.

El Templo de los Elementos se había sumido en la desesperación más absoluta: Kaju-Dabán seguía inconsciente, los elementos se movían inquietos y Ukho se iba.

Kesia estaba aterrada; ¿qué podía hacer? Empezó a rezar al Titán, le imploró ayuda. Su hijo abrió los ojos repentinamente. En ellos se podía ver fuego, ira y temor.

-¡Gracias al Titán! -exclamó Kesia.

-Madre, he tenido una visión terrorífica -explicó- ¡Están matando a la luz! ¡Tengo que ayudar!

-Tranquilo, respira -dijo ella preocupada-. Necesitas descansar y recobrar fuerzas.

-No, ¡tengo que salvarlos! ¡Hay que acabar con los seres de la oscuridad! ¡Sólo así terminaremos con esta pesadilla!

-No puedes dejarme sola, Ukho se ha ido. ¡Por favor!

-No, madre. Las nornas me han hablado: la solución no está en la Esencia de la Divinidad, sino en nuestras manos. Tenemos que acabar con los elegidos de la Oscuridad -declaró.

La mujer intentó detenerlo. Aunque no fuesen familia, ella había encontrado a Naisha y a su hermano cuando aún eran unos bebés. Los había rescatado de las llamas y los había acogido como si fuesen suyos. No podía perder a su pequeño, pero sabía que tampoco podía detenerlo.

El custodio preparó un pequeño hatillo mientras su madre le ofrecía algunos víveres para el viaje. Volvía a quedarse sola y con una sensación de inquietud extrema.

Ukho marchaba decidido hacia Cuna de Oscuridad. Poco le importaban los oscuros cuervos que revoloteaban a su alrededor clamando muerte, los ensordecedores gritos de los habitantes de las Montañas Cobrizas o las inquietantes visiones de muerte. Tenía un objetivo y lo iba a cumplir: liberar a sus hermanos de las garras de Aurobinda y sus secuaces.

Entró altivo a la fortaleza: sabían que iba y lo estaban esperando. Cruzó el portón y se dirigió a la siniestra torre, donde dos esbeltas figuras guardaban la entrada.

-Vaya, vaya -dijo Érebos, uno de los consejeros oscuros- ¡qué gran honor! ¡El abandonado hijo del mismísimo Drawets! ¿Qué te trae por aquí?

-Ya lo sabéis -declaró iracundo-. No me iré de aquí sin mis amigos.

-¡Ah! ¿Te refieres a estos? -preguntó Caila mientras conjuraba un hechizo. Ante ellos aparecieron dos yatagarami que según tocaron el suelo se transformaron en Nakali y Zabyty, los antiguos compañeros del pequeño pícaro.

-¡Ukho! ¿Qué haces aquí? -preguntó Zabyty- ¡Vete! ¡Huye! ¡Te esclavizarán a ti también!

-Esclavizar, ¡ja! -exclamó Érebos- Ya tenemos muchos cuervos. Además, Aurobinda tiene otros planes para ti, pequeño pícaro. Luego limpia todo, Caila. Yo me voy a los establos, que ha llegado una nueva hornada de sabrosos ponis.

El consejero se fue dejando solos a los cuatro jóvenes. Nakali y Zabyty miraban a su viejo amigo con una inmensa tristeza: sabían que no tenía salvación. Caila era tan lista como despiadada y odiaba a Ukho con todas sus fuerzas. Los dos eran huérfanos y Ukho, a diferencia de la hechicera, había podido reencontrarse con su padre. A falta de sus padres, ella siempre había querido tener el reconocimiento de sus mentores, pero Eme había muerto y Aurobinda sólo tenía ojos para Tesejo; aquel torpe cuya única habilidad era la de elogiar a las mujeres. Sin embargo, Tesejo estaba distraído y erraba todos sus hechizos. Era su oportunidad y no pensaba desaprovecharla: acabaría con uno de los seres de luz elegidos por el Titán.

Con una malévola sonrisa en los labios Caila empezó a murmurar un hechizo que volvió a transformar a Nakali y Zabyty en dos grandes cuervos. Intentaron revolverse, avisar a su compañero, huir, gritar... pero todo fue inútil. Ménkara había logrado que se sometiesen a la voluntad de los brujos y ahora eran sus siervos. Los dos monstruos alados se elevaron por encima de la hechicera mirando ferozmente a su amigo. Esperaban las órdenes de su señora.

-Conque crees que puedes vencerme, pequeño ingenuo -rió la bruja-. Yo llevo la magia negra en la sangre. Pertenezco a una de las más influyentes familias Tenebris. Con la caída de las brujas mis padres fueron torturados por los grandes héroes. Tu padre me robó a los míos y ahora le quitaré a su querido hijo. ¡Yatagarami! -gritó- Matad.

De pronto, los majestuosos cuervos abrieron las alas y se abalanzaron sobre Ukho. Empezó a hablar con sus amigos y recordarles las aventuras que habían vivido juntos, pero no escuchaban. Luego atacó a Caila; si lograba herir a la bruja podría perder el control y recuperar a sus amigos. Los cuervos fueron más rápidos: empezaron a

picotearle los ojos cegándolo. Aterrado, intentó huir y zafarse de sus antiguos compañeros, apelar a su cariño y que recobrasen su cordura. Sin embargo, ya no había rastro de los que tiempo atrás fueron sus amigos. Se habían transformado en dos oscuros monstruos carentes de voluntad.

Llamó al Titán y la Luz en un último y desesperado intento. De pronto, un rayo de sol rompió la barrera de las oscuras nubes tenebrosas iluminando al pícaro y renovando sus esperanzas. Ukho volvió a invocar al Titán y a implorar a sus amigos que escapasen al control de la bruja. Los pájaros empezaron a descender lentamente; ¡lo había escuchado! No obstante, Caila no se daba por vencida. Centró de nuevo su atención en sus creaciones y empezó a murmurar un hechizo recuperando su control. Las feroces aves empezaron a picotearle la cara al joven pícaro. Le arrancaron las orejas, el pelo, las manos y, finalmente, atacaron su dulce y puro corazón. Ukho cayó al suelo inerte. Ya no respiraba. En lugar de su amigo sólo quedaba un cuerpo desfigurado.

Los dos yatagarami se miraron intensamente. Habían matado a su compañero, a su hermano. No querían vivir. No merecían vivir. Su elegante plumaje se fue cayendo, sus picos perdieron su color, sus ojos se oscurecieron: estaban muertos en vida. Se acercaron el uno al otro observándose con ojos sombríos. Nakali empezó a picotear el torso de Zabyty, mientras éste hundía su afilado pico en la cabeza de su amiga. Tras varios golpes ambos cayeron al suelo a cada lado de su amigo. Al final habían cumplido su sueño: los tres murieron juntos en su última aventura.

-Por Defendra, Ménkara me va a matar -dijo Caila observando la escena con indiferencia-. ¡Con lo que le había costado doblegar a estos dos! Bueno, seguro que encontramos un nuevo huérfano de alma dulce al que corromper. Esta vez alguien que posea magia, así durará más.

Caila entró en la torre y dio la orden de que recogiesen los tres cadáveres y se los enviasen a Drawets. Había consumado su venganza y quería que el pícaro lo supiese.

...

Ajeno a lo que sucedía en la capital del mal Kaju-Dabán había llegado al Bosque Perdido de la Desconexión. Ante él se elevaban alargados cipreses con el rostro de la desazón grabado en sus troncos. Sus ramas se alzaban al cielo clamando ayuda. Se morían. No obstante, el custodio había llegado trayendo consigo la esperanza. Los árboles no lo dudaron y empezaron a abrirse indicándole el camino hacia el acantilado donde solía jugar una pequeña zíngara de noble sangre. Tan pronto llegó, vislumbró la silueta de una niña danzarina reflejada sobre la luna llena. La dulzura de sus movimientos y la bondad de su alma cautivaron al custodio. ¿Acaso era posible? ¿Una zíngara de alma noble? Se dirigió hacia ella con cuidado y se presentó.

-Hola pequeña, mi nombre es Kaju-Dabán y soy custodio del Templo de los Elementos -dijo-. Te he visto moverte por el bosque y cuidarlo. Le tienes cariño, ¿verdad? -preguntó mientras la niña asentía. No se atrevía a hablar, no sabía quién era ese hombre-. El bosque está en peligro y he venido a salvarlo; pero para ello necesito tu ayuda. Necesito a alguien con el don arcano que se conozca bien el lugar. ¿Querrás ayudarme?

Antes de que la joven pudiese responder salió de entre las sombras la figura de un hombre. Era Vandala; primo mayor de la muchacha y futuro patriarca de la tribu. El asesino se acercó con sigilo al visitante y posó su mortífera daga en el cuello del custodio.

-Vaya, ¡si hemos recibido la visita del custodio de los elementos! -exclamó- ¿A qué debemos tal honor? ¿Acaso has visto tu destino y has decidido pasarte al bando vencedor?

-¡Jamás! Maldito retoño de meretriz. ¡Estáis matando al bosque y yo acabaré con vosotros! -dijo.

-Habrase visto, ¡si resulta que el pusilánime hermano de la guardiana tiene valor! -declaró entre carcajadas-. Pero eso no te servirá de nada aquí. En el bosque lo importante es el poder, no el valor. Y me temo que eso se lo quedó todo tu hermana. ¿Acaso no eres tú el que la sigue cual perrito faldero, procurando que no se rompa una uña? ¡Gran función la del custodio: cuidar de la pedicura de su hermana pequeña!

Con un ágil movimiento Kaju-Dabán logró zafarse de su captor, mientras Vandala le lanzaba nuevas estocadas. La niña corrió a avisar al resto de los zíngaros que apenas tardaron en llegar. Éstos hicieron un corrillo alrededor de la pelea y empezaron a murmurar un antiguo conjuro destruyendo las barreras de protección del custodio. Asustado, pidió ayuda al bosque, pero los árboles estaban demasiado débiles. Vandala lanzaba nuevas estocadas que Kaju-Dabán lograba esquivar. El viajero sacó una pequeña cimitarra y sus espadas se enzarzaron en una peligrosa danza. Tal era la tensión que apenas se oían el silbido del viento colándose entre los árboles o el arrullo de las olas rompiendo contra la piedra. Todos los zíngaros aguantaron la respiración, pues sabían que el futuro de su tribu estaba en juego: era matar o morir.

La pelea duró toda la noche hasta que aparecieron los primeros rayos de luz. Vandala, agotado y desesperado, vio su oportunidad: alzó su brillante daga deslumbrando a su

oponente. El astuto zíngaro aprovechó el momento y se abalanzó sobre su enemigo clavándole la daga en su fino cuello. Ésta empezó a brillar con una luz especial. Kaju-Dabán cayó al suelo con una mueca de dolor en su rostro.

...

Lejos del siniestro bosque se abrió una brecha en el corazón de Kesia. Corrió desesperada a la sala donde reposaban los orbes elementales y los vio apagándose de nuevo. Lo sabía. Había perdido a su hijo y con él la esperanza.

Sin dudarlo volvió a ponerse los guantes de malla, guardó los orbes en su limosnera y partió hacia la Arboleda de Catch-Unsum a avisar a Naisha.

Llegó rauda a la arboleda y se dirigió al primer tocón donde Drawets lloraba desconsolado.

-Madre, menos mal que has venido -le saludó Naisha-. Drawets ha perdido a su hijo a manos de Caila. La bruja le ha enviado su desfigurado cadáver con una nota de venganza. Nos disponíamos ahora a darle sepultura.

-Hija, me temo que no traigo buenas noticias -explicó Kesia apesadumbrada-. También hemos perdido a tu hermano. Los orbes se descontrolaron, los transportaron a diferentes lugares y cayeron inconscientes. Cuando volvieron en sí dijeron que las nornas les habían explicado que la pesadilla sólo terminaría cuando la luz venciese a la oscuridad y ambos se fueron a buscar a los elegidos de la Oscuridad, pero temo que el mal haya vencido. No queda esperanza.

-Mi hermano ha caído -murmuró la sacerdotisa llorando. No aceptaba la realidad. No podía.

Las dos se fundieron en un largo abrazo en el que se dijeron todo lo que nunca se habían dicho con palabras: se querían, eran familia.

Los tres estaban destrozados. ¿Después de todo lo que habían luchado se había perdido toda la esperanza? No podía ser. Drawets se levantó y con paso decidido se acercó al tocón. Naisha lo siguió; sin duda el pícaro había tenido una idea y no perdían nada por intentarlo. Los dos se cogieron las manos y se miraron a los ojos.

-Poderoso Titán, señor de Calamburia -dijo el pícaro-. Te imploramos ayuda. La Oscuridad campa a sus anchas por tu reino y no podemos detenerla.

-Poderoso Titán, creador de nuestro mundo -siguió Naisha-. Danos esperanza. Elige entre tus siervos dos nuevos seres de luz que puedan luchar contra el mal y despertar al continente de esta pesadilla. Te lo rogamus.

De pronto pudieron oír unos lejanos tintineos que se acercaban más y más: el Titán los había escuchado.

161 - 161 - EL ENLACE DE ÁMBAR I

Era un día gris en Calamburia, como lo habían sido todos desde la final del último torneo. La Pesadilla del Titán conjurada por Eme se cernía sobre el reino como una densa nube negra y, por la noche, agitaba los sueños de toda la corte. De día, los rayos

de sol apenas conseguían alcanzar las ventanas y el resultado era una atmósfera similar a la de un eclipse que no se disipaba. Por ello, los candelabros estaban siempre encendidos tratando de expulsar la penumbra de las múltiples estancias del Palacio de Ámbar. La gente estaba triste por muchas razones. La Oscuridad avanzaba y habían llegado las malas noticias. Aprovechando la Pesadilla del Titán, la oscuridad había asesinado a varios de los elegidos de la luz. Ukho el valeroso, el niño olvidado, y Kaju Dabán, el poderoso custodio del Templo de los Elementos –recientemente revelados como dos de los siete seres de luz que habían de salvar Calamburia– habían sido asesinados a traición. El bando del bien se encontraba en clara desventaja. Pero eso no había impedido la celebración de los esponsales de los jóvenes nuevos reyes en el que la familia von Vondra y las Reinas Regentes no habían reparado en gastos. Era una alianza crucial, imprescindible en los oscuros tiempos que corrían. Y ni siquiera la Pesadilla del Titán era capaz de empañar los planes de las grandes mentes de la alta política.

Zora Von Vondra, miraba melancólica a través de la ventana. Se oían los murmullos de los invitados en el salón de al lado, aunque no parecían exactamente los de una fiesta, pues no había entre ellos risas ni felicidad. Zora miró a lo lejos, pero su vista no alcanzaba a vislumbrar nada más allá de la oscuridad del exterior. Debía ser mediodía y parecía un atardecer del más crudo invierno. La verdad es que la Marquesa de Siahuevo nunca hubiera imaginado que el triunfo, que tantos años había estado tejiendo, no le iba a saber tan dulce como esperaba. Los sirvientes preparaban el enlace entre Melindres von Vondra y el rey Sancho I con tanta eficiencia como desgana y nadie en la corte parecía realmente ilusionado por aquella celebración. ¿Sería culpa de las pesadillas? ¿Del cielo gris plomizo y la asfixiante atmósfera?

En ocasiones, en las frescas noches del desierto de Al-Yavist, mientras yacía en su

jaima recostada sobre el poderoso pecho de su amado Arishai, soñaba con el gran día; el día en que casaría a su pequeña Melindres con un pretendiente que estuviera a su altura. Soñaba con el día en que ella, la marquesa Zora von Vondra, la más hermosa, cruel e inteligente aristócrata del reino, recuperara su lugar en la corte, de la que nunca tendría que haberse marchado. Y, al menos en sus sueños, siempre imaginó que eso sucedería un hermoso día de primavera, con las flores abiertas, un cielo sin nubes y una sonrisa radiante por parte de la pequeña Melindres. Pero ninguna de esas cosas se había cumplido. Sin embargo, tampoco se podía quejar, en esencia tenía lo que quería y sus planes habían acabado por cumplirse: su hija sería reina. Pero entonces, ¿por qué ese regusto amargo en su tan colosal victoria?

-Mi dulce rosa de las arenas -murmuró el Escorpión de Basalto que estaba a su lado-. No me siento cómodo con estos ardides. Cuando nosotros los nómadas tenemos que sellar un tratado, nos basta con un cuchillo y el tradicional pacto de sangre -añadió haciendo el gesto de cortarse la palma de la mano-. Es rápido, barato y no implica todo este desperdicio de agua y tiempo.

-Querido, no refunfuñes -le regañó ella zalamera, olvidando sus preocupaciones-. Nuestra niña ha conseguido llegar más lejos de lo que cualquiera de nosotros ha llegado antes. Ya es la Reina de toda Calamburia -añadió señalando en derredor las estancias del Palacio de Ámbar-. Mi familia y tu gente alcanzarán, por fin, el lugar que por derecho les corresponde. Ahora solo falta que la pócima que le he dado a nuestro yerno Sancho, haga efecto y todo vaya a pedir de boca. Un heredero sellará por siempre esta alianza.

-No entiendo por qué a todos os preocupa tanto ese dichoso trono de Ámbar -dijo Arishai entornando sus ojos almendrados de nómada de las arenas-. Pero, tal y como te

prometí, tú y la niña queráis una corona; y aquí tenéis vuestra corona.

En aquel momento, Melindres entró en la estancia visiblemente contrariada. No parecía en absoluto ilusionada con el enlace.

-No lo entiendo, mamá. Más de cinco mil invitados y ni un solo hortelano -se quejó la futura reina arrugando la nariz.

-Cariño, este no es lugar para tus vicios -la reprendió su madre mientras le acariciaba el cabello con dulzura-. Dime hija, ¿estás lista para el encamamiento?

-Ya sabéis que no -respondió la joven frunciendo el ceño-. Hubiera preferido a cualquier doncella de la corte antes que a ese pazguato. Esto lo hago por ti, mamá -y añadió en voz baja-. Aunque Sancho me cae bien. Creo que podré aguantar sin matarle hasta que ejecutes todos tus planes. Pero no te prometo que dure mucho más.

-Buena chica -le dijo con ternura mientras la tomaba entre sus brazos-. Tendrás otro hortelano este fin de semana.

La niña sonrió con una mueca que hubiera helado la sangre al mismísimo Titán. Entonces, con su elegante porte aristocrático, la Reina Madre Sancha entró en la estancia con gesto de profunda satisfacción. Se acercó a Melindres y le agarró una mejilla con un gesto efusivamente cariñoso.

-Bueno, bueno, bueno... Así que aquí tenemos a la dulce palomita de los von Vondra

-dijo la anciana reina con una sonrisa de todo menos amigable-. ¿No es una cucada mi nueva tatara-nuera?

-Bienvenida, Majestad -la saludó la Marquesa haciendo una leve reverencia-. Tan deslumbrante como siempre... -mintió al más puro estilo de la corte.

-Guárdate tus lisonjas para las jovencitas, Zora y vamos al grano -la atajó la Reina Sancha cambiando su gesto de impostada amabilidad por el de la mujer de política que en realidad era-. Escorpión, ¿cuándo llegarán los nómadas que has aportado como dote al ejército real?

En ese momento se escucharon unas voces, como si alguien se acercara, y todos interrumpieron su conversación. Era bien sabido que, en el palacio de Ámbar, hasta las paredes tenían oídos. Felix el Preclaro, erudito de la Torre Arcana, entró en el salón conversando con Grahim el impromago, su alumno y protegido.

-Y entonces he soñado que estaba sentado frente a una hoguera rodeado de zíngaros -le explicaba el joven a su maestro-, y entonces he...

-Que el Titán le guarde, erudito -les saludó Sancha-. ¿Hemos hecho progresos?

-Hemos dejado a su Majestad aprendiendo la lección. Como erudito, le he contado cuáles son sus obligaciones maritales, desde un punto de vista teórico, obviamente -explicó Félix visiblemente incómodo.

-Yo le he contado la parte práctica -añadió orgulloso Grahim, el impromago-. Todo eso que nos explicó Minerva sobre la abeja que se posa sobre la flor y surgen más abejitas.

¡Saqué un diez! Creo que lo ha entendido...

-Y la infusión, ¿se la ha tomado entera? -inquirió Zora con avidez.

-Cierto, señora Marquesa, la Reina Urraca en persona está con él y se ha asegurado de que Sancho se tomara la infusión que usted le preparó. La verdad es que se encuentra mucho más relajado.

La marquesa Zora y la reina Sancha asistieron algo aliviadas e intercambiaron miradas de aprobación.

-¿Cuándo podemos pasar ya a la coronación, mamá? -les interrumpió Melindres impaciente.

-Sancho está descansando, estaba un poco nervioso -la intentó tranquilizar su madre mientras le acariciaba el rostro-. Ya estáis casados ante los ojos del Titán, mañana celebraremos vuestra coronación delante de toda Calamburia.

-Sin ánimo de molestar, mis serenísimas señoras -apuntó Grahim el mago con cierta preocupación-, el conjuro para contener la oscuridad de esta Pesadilla del Titán no promete durar mucho tiempo. Esperemos que Sancho se sobreponga pronto o si no...

Una repentina corriente de aire abrió la pesada puerta del salón. Tras ella había una densa masa de oscuridad que fue atravesada por un guardia que se arrastró agonizante alargando el brazo hacia la reina Sancha. El soldado tenía las venas de la cara ennegrecidas, como si su mismísima sangre se hubiera tornado oscura como la pez.

-Majestad... -murmuró entre estertores- han entrado en Palacio... salvad al heredero...

Seis cuerpos surgieron acto seguido de la nube de oscuridad irrumpiendo en el salón: una reina flanqueada por dos Consejeros Umbríos y, a prudencial distancia, su traficante de almas de cabecera, una bruja de revuelta melena rojiza y un chamán de gesto hosco vestido con pieles negras.

-¿Cómo? ¿Dónde me habéis traído? -preguntó Dorna, la Reina Oscura, levantando una ceja-. ¿Una boda a la que no he sido invitada?

-¡Kórugan! -aulló el chamán apoyando las palabras de su señora.

-Calmaos, mi señora, seguro que los Consejeros tenían un motivo para traernos hasta aquí -apuntó Aurobinda confiando en los designios de la oscuridad.

Los consejeros, con síncronos movimientos se acercaron cada uno a un oído de la Reina Oscura.

-Esta, poderosa Reina Dorna, no es una boda cualquiera -musitó Érebos.

-Son los esponsales de vuestro propio hijo, Majestad, aquel que os fue arrebatado -murmuró Barastyr.

-¿Mi hijo se casa? -preguntó Dorna visiblemente turbada.

-Y ni más ni menos que con el pequeño retoño de los Von Vondra -expuso con

redomado cinismo Van Bakari, el traficante de almas-. Dicen que es una chiquita de armas tomar.

Con un solo gesto, regio y contundente de la Reina Oscura, todos los presentes, incluidos sus secuaces, callaron.

-Ahora que he encontrado a Juliok, se consumará mi último deseo por partida doble-sentenció Dorna-. Recuperaré a mi hijo y me vengaré de los que me lo arrebataron.

-A mí no me miréis -trató de excusarse la reina regente Sancha dando un paso atrás-. ¡Yo solo he pagado el convite!

Pero Dorna la miró directamente y sus ojos negros de salvaje relampaguearon.

-Tú, vieja arpía retorcida, serás la primera en morir -dijo ella con una mueca de algo que podría ser interpretado como satisfacción si su alma no estuviera rota-. Tú y tu maquiavélica hija Urraca me hicisteis creer que mi hijo había muerto -parecía que la iba a consumir tan solo con la ira de su mirada-. Ahora, mi poder sumirá a este mundo en la oscuridad eterna. Prepárate para probar el sabor de la derrota, Sancha.

Acto seguido, miró en derredor comprendiendo que ninguno de los presentes suponía ni la más nimia amenaza a sus nuevos y oscuros poderes.

-Pero antes de mataros - anunció Dorna-, traedme a mi hijo Juliok, al que habéis nombrado vuestro rey. Le ofreceré que se una a mí. Juntos, sumiremos al mundo en las tinieblas eternas.

-¡No irá con usted, señora! -exclamó Grahim preso de una furia repentina. Como impromago, era su deber proteger a la corona con su propia vida. Pero además, sentía profunda simpatía por el futuro rey-. ¡Y no le llame Juliok, se llama Sancho!

-Está bien, está bien. Creo que ha llegado el momento de que todos sepan la verdad -convino Sancha resignándose a confesar-. Sancho es, en realidad Juliok, el hijo de Dorna.

-¡Imposible! -objetó Melindres- Yo misma, así como muchos otros, vimos como lo defenestraste desde lo alto de la torre más alta del Palacio de Ámbar.

-Viste a un bebé, es cierto -explicó la anciana reina regente-, pero no viste morir al hijo de Dorna, al verdadero rey de Calamburia. Solo viste morir a un niño plebeyo, un hijo de nadie. Un sacrificio necesario que, sin duda, volvería a repetir.

Dorna esbozó una sonrisa de superioridad.

-Por más que me suma en la oscuridad, nunca me vas a la zaga en maldad, Sancha. Pero no te preocupes, ya no vas a tener que seguir regocijándote en tu culpa. Todo ha acabado, pagarás por lo que nos han hecho y me encargaré de que mi propio hijo te decapite personalmente con la espada de los Rodrigo.

Sancha rió presa de lo que algunos interpretaron como un desesperado arranque de locura fruto de la desesperación.

-Querida Dorna, no te envalentones más de lo necesario. Te he dicho la verdad, pero eso no quiere decir que te vaya a entregar a Sancho. Eso, ¡por encima de mi cadáver!

El gesto de la reina oscura se ensombreció y de sus poros comenzó a manar pura oscuridad, que comenzó a envolverla como si fuera una segunda piel.

-Si no me lo entregas por las buenas -dijo con voz átona-, tendré que obligarte. Y te garantizo que va a doler.

-Uy, uy, uy, aquí se va a liar -lanzó Van Bakari antes de hacer mutis por el foro-. Yo casi que voy tirando a la barra libre.

Érebos y Barastyr, los Consejeros Umbríos, se arrodillaron a ambos flancos de Dorna con posición de absoluta veneración y regocijo.

-Siento como crece, Érebos. La oscuridad insondable y eterna. El huevo está a punto de eclosionar. El Titán Oscuro estará satisfecho -murmuró Basatyr.

-Parece que la semilla oscura está dando sus frutos. La Pura Oscuridad abandona su receptáculo mortal. Las tinieblas, por fin, lo envolverán todo -añadió Érebos.

-Mil veces habéis expulsado a la Oscuridad, y mil veces habrá de volver -espetó la bruja Aurobinda que veía su venganza más cerca que nunca-. ¿Es que nunca aprenderéis, patéticos seres?

-Siempre supe que el mal seguía habitando en ti, ¡bruja del demonio! -le respondió Félix apretando furibundo el libro que portaba bajo el brazo.

-Bruja soy y a mucha honra, maldito ratón de biblioteca -le contestó Aurobinda

mostrando su más profundo desprecio en cada palabra-. No eres más que un ser patético que estudia la magia pero que nunca será capaz de dominarla.

Y levantando su báculo y tras pronunciar unas oscuras palabras, lanzó un rayo que arrojó a Félix por los aires.

En ese mismo instante, y elevándose por encima de los murmullos de los presentes, todos pudieron escuchar la cavernosa voz de los consejeros:

-Olvidad de una vez vuestras absurdas disputas terrenales y dad la bienvenida a...
-anunció uno de ellos mientras se arrodillaba.

-...la Oscuridad Definitiva -concluyó el otro.

El suelo empezó a temblar mientras la luz de las antorchas se debilitaba.

Sancha, con la voz temblorosa, llamó al impromago.

-Grahim, querido. ¿Recuerdas el juramento que hiciste al entrar en Skuchaín? En el que juraste defender a la Corona...

-Claro, Majestad... -respondió él.

-¡Pues la Corona, soy yo! -alegó justo antes de parapetarse tras él-. Así que ¡vamos, defiéndeme!

-Por supuesto Majestad -dijo Grahim solícito mientras alzaba su varita.

El impromago entonó su mejor conjuro mientras movía al aire su varita. De ella surgió una inmensa esfera de luz y energía que levitó unos instantes frente a ellos, acto seguido Grahim pronunció una sola y certera frase:

–¡Lumines obscuritas redenta!

La bola luminosa se arrojó sobre Dorna con la velocidad de un meteorito pero, al impactar contra la oscuridad que la rodeaba, estalló en mil millones de chispas que fueron absorbidas lentamente por la oscuridad que la envolvía. La Reina Oscura sonrió con gesto de suficiencia. Movié su dedo índice con un sucinto y medido gesto y una cascada de oscuridad surcó el aire abalanzándose sobre Sancha. La anciana reina regente se estremeció pero Grahim el impromago se interpuso creando una barrera de luz con su varita. Sin embargo, la oscuridad empezó a presionar la barrera que fue cediendo paulatinamente.

–No creerán que tus hechizos de pacotilla podrán vencer a la oscuridad de nuestra Reina, ¿verdad? –dijo Érebus con una sonrisa macabra.

–La Oscuridad que reside en su corazón no conoce límites, y es más poderosa que toda la magia de Skuchaín. No os resistáis, es inútil –añadió Barastyr con la misma expresión que su compañero.

Nuestros héroes se miraron aterrados. La implacable oscuridad de Dorna parecía del todo imparable. ¿Se habría logrado imponer esta vez la Oscuridad de forma definitiva?

Las antorchas del Palacio de Ámbar alumbraban con una luz cada vez más débil. Grahim el impromago veía como sus defensas iban languideciendo. Sancha se parapetaba tras él evitando el ataque de Dorna, pero su escudo de luz no tardaría en sucumbir ante la arrolladora oscuridad de la salvaje.

–No podré resistir mucho más –advirtió Grahim entre dientes a la Reina Madre Sancha–. Dorna es demasiado poderosa... y demasiado oscura.

–¡Resiste, impromago, y te juro que te recompensaré! ¡Tendrás todo el oro que quieras! Sabe el Titán que, cuando quiere, Sancha sabe ser generosa –trató de incentivarle la Reina Madre en un intento desesperado por sobrevivir.

Pero el poder de Grahim fue cediendo poco a poco hasta que solo una fina capa de luz les separó del halo oscuro de Dorna que, con su expresión sombría, daba rienda suelta a años de rabia acumulada.

Y fue entonces, justo en el instante que la última defensa mágica se quebró como si fuera el cristal de una copa, cuando algo inesperado sucedió. Félix, el preclaro, que observaba impotente la escena sintió que alguien establecía con él una conexión telepática, algo que aunque era extraño para él, en el fondo le resultó familiar. Se trataba de la voz de Korugan, el chamán de Dorna que, hierático desde el otro lado de la sala, le miraba directamente, sin mover los labios.

–Félix, ¿me oyes? –pronunció el Chamán con su voz mental, una voz que solo Félix parecía estar oyendo–. Te hablo a través de los canales del alma, soy Kórugan. Todo este tiempo he intentado controlar a Dorna, pero ya no puedo seguir, su dolor es

demasiado grande y la oscuridad va a acabar por hacerla estallar. Su poder es inmenso y ni siquiera la marca del Titán puede retenerla. El mundo tal y como lo conocemos, dejará de existir.

-Pero ¿qué podemos hacer? ¡Tiene que haber un modo! -gritó Felix hacia sus adentros, esperando que Kórugan también pudiera escucharle como él le oía. Había leído cosas acerca de la telepatía, pero nunca había sido objeto de una comunicación de esa naturaleza.

-La hay. Se trata del sacrificio definitivo -afirmó la voz solemne del chamán-. En un universo paralelo tú y yo fuimos parte de un mismo ser. Un ser demasiado poderoso, que los inventores tuvieron que separar. Los espíritus me lo revelaron. En esta realidad somos dos, pero si queremos que el mundo siga existiendo tal y como lo conocemos, deberemos volver a ser uno. ¿Lo entiendes? Ahora que cada uno ha crecido y domina sus poderes y su mente, puede que el ser resultante ya no resulte una amenaza. O quizás sí... -añadió dubitativo- pero en cualquier caso, es nuestra única opción.

-Lo entiendo. Sólo así podremos detener la oscuridad que habita en Dorna antes de que su corazón se rompa y sea demasiado tarde -convino Félix-. Adelante.

Al recibir su aquiescencia, Kórugan juntó sus manos y pronunció unas palabras en un oscuro y arcano idioma mientras andaba hacia Félix. Félix, a su vez, comenzó a dar pasos hacia él y, al tocarse, sus cuerpos parecieron perder su solidez. Se fundieron en uno mientras un potente destello de pura luz les envolvía. Al disiparse el destello cegador, y ante la expectante mirada de la concurrencia, apareció un nuevo ser, igual que ambos, pero muy distinto a cada uno. Con su nuevo atuendo, su túnica de motivos rojos y dorados y sus pieles de aire salvaje. Todos abrieron los ojos absortos, y hasta la

mismísima Dorna, que prácticamente había vencido la resistencia de Grahim, miró extrañada al nuevo enemigo que tenía enfrente. Él alzó la mano y en ella se materializó, envuelta en un resplandor una varita muy peculiar que Grahim reconoció inmediatamente por haberla visto tantas veces en los libros de Historia de la Magia.

–¡Es la varita del Primer Archimago, la que fue forjada por los enanos en los fuegos de la Fragua Arcana! –exclamó el impromago atónito–. Dicen que sólo se materializa a voluntad de.. ¡un momento! –dijo atando cabos–. Eso significa que estamos ante...

–¡Salud a Kórux, el nuevo Archimago! –profirió aquel imponente ser que tenía el mismo rostro que Felix y Kórugan pero un aire mucho más regio.

Todos le miraron atónitos, incluyendo los oscuros visitantes.

–Detente Dorna, no dejes que el odio te destruya a ti ni a aquellos que más quieres –dijo Kórux con su potente voz y alzó su nueva varita que emanaba toda ella una confortable luz similar a la del sol del verano.

Dorna cesó en su ataque a Sancha y se centró en su nuevo enemigo.

–No sé quién eres ni qué has hecho con Kórugan, pero vas a morir por ello – espetó Dorna con la mirada desencajada y alzó las manos para dirigir hacia él su siguiente y definitivo ataque.

Pero Kórux, con angelical serenidad dirigió su varita hacia Dorna y profirió un hechizo desconocido para todos los presentes:

-¡Mater amantis lumenes impera et obscuritas desterrata!

Una luz deslumbrante emanó de la punta de su varita que fue aumentando su intensidad hasta deslumbrar a todos los presentes que tuvieron que cerrar los ojos.

En ese momento Dorna sintió cómo despertaba de su pesadilla. La luz de un día soleado brillaba en su alcoba, su hijo Juliok, portando la corona de su padre, corría hacia ella dedicándole una de sus más cándidas y encantadoras sonrisas. Ella se la devolvió y ambos se fundieron en un tierno abrazo de luz, mientras a Dorna, le parecía escuchar la voz de su fiel chamán Kórugan que se despedía de ella con el cariño más sincero. Su rostro de salvaje, más sonriente que de costumbre, pareció vislumbrarse a modo de halo de luz purificadora que se grabó en la retina de Dorna. Ese sueño feliz era el último regalo de su mejor y más querido amigo: aquel que nunca, ni siquiera en sus tiempos más oscuros, la había abandonado. Luego la luz lo inundó todo y la salvaje, la madre, la reina... no pudo ver ni oír nada más.

Cuando los presentes abrieron los ojos de nuevo, pudieron ver a un Kórux triunfante y a Dorna en el suelo, arrodillada. Su armadura de oscuridad se había caído al suelo a trozos como los fragmentos del cascarón de un huevo. Su corazón ajado ya no emanaba puro odio, sino que se había colmado de pena. Pena por los años perdidos sin poder criar a su hijo Juliok, sin haberle visto crecer; por ser consciente, de repente de que, ni toda la ira del mundo sería capaz de devolverle los momentos robados. Dorna lloró amargamente al entender que, por pura venganza, una venganza incapaz de arreglar nada ni devolverle lo arrebatado, había estado a punto de destruir el mundo conocido, de acabar incluso con ese hijo querido que un día le fue robado y al que todos estos años había creído muerto.

-Hijo mío... -musitó Dorna con voz temblorosa pensando en Juliok, cuya imagen se había desvanecido de su mente-. ¿Qué he estado a punto de hacer?

Los consejeros, visiblemente contrariados, dieron un paso atrás y se lanzaron una mutua mirada de frustración cómplice.

-Lástima -se lamentó Barastyr-, esta vez hemos estado tan cerca.

-Quizás haya que recurrir a quien tú ya sabes -matizó Érebos con un atisbo de maligna esperanza-. Menos mal que la oscuridad siempre tiene un plan de emergencia.

El consejero sacó de su manga un orbe translúcido y ambos lo alzaron. La oscuridad que había abandonado a Dorna, yacía por el suelo en forma de cristales rotos que primero se elevaron al son de las oscuras palabras de los Consejeros Umbríos y luego se fueron sublimando hasta convertirse en un gas negruzco y opaco. Ante las risas malignas de aquellos seres, la oscuridad fue volviendo a introducirse en el orbe transparente hasta volverlo de nuevo completamente negro y opaco, como un ópalo sin pulir.

-Por suerte, la oscuridad que ha salido de Dorna ha vuelto al orbe y vuelve a estar operativa -constató la bruja Aurobinda que, por un momento, había temido que todos sus planes hubieran sido definitivamente frustrados.

-Y está lista para buscar un nuevo receptáculo -añadió Van Bakari el traficante de almas mientras una sonrisa pletórica asomaba tras su calavérica máscara-. Yo tengo al candidato ideal.

Con un gesto sucinto, la bruja agitó su báculo y los cuatro –la propia Aurobinda, Van Bakari y los consejeros– desaparecieron dejando tras de sí tan solo un rastro de humo negro, parecido al hollín de una chimenea.

Dorna seguía en el suelo observando sus propias manos con las que, segundos antes, había estado a punto de destruir el mismísimo universo.

–Mi odio me ha cegado –profirió con arrepentimiento ante la familia real y el resto de los presentes–. He estado a punto de acabar con aquello a lo que más quería por mi pura sed de venganza.

Kóruux, emanando todavía una tenue aura de luz, le tendió la mano con aire magnánimo.

–Levántate reina salvaje, pues ya no hay en ti oscuridad.

–Oigo tu voz y me reconforta, Archimago –respondió Dorna. Luego miró a Sancha, la que hasta ahora había sido su eterna enemiga.

–Decidle a mi hijo Juliok que lo siento mucho y que le quiero más que a mi vida. Ahora comprendo que no puedo arrastrarle a mi lado –explicó con sincera frustración–. Me marcharé con mis hermanos y hermanas salvajes a las Montañas Cobrizas. Allí viviré una vida plácida y tranquila, con el consuelo de saber que la sangre salvaje gobierna este reino.

Dorna abandonó el salón con el andar de un alma errante mientras miraba al infinito.

-Claro querida, marcha en paz -se despidió Zora sonriendo entre dientes. Al fin y al cabo, había sido un día bastante provechoso para los von Vondra.

Sancha se quedó taciturna, pensativa, siguiendo a la derrotada Dorna con la mirada hasta que abandonó la estancia.

-Tenía mal carácter -murmuró la reina madre-, pero no te creas que no la voy a echar de menos...

Zora von Vondra dió un paso adelante y puso su delicada mano sobre el hombro de Sancha.

-Efectivamente, Majestad -asintió la marquesa-. Urraca y vos tendréis mucho tiempo para echar de menos los tiempos pasado cuando volváis a Villaolvado, de donde nunca debisteis salir -sentenció Zora con una sonrisa sádica-. Calamburia tiene una nueva Reina Madre y me temo que el reino no sea lo suficientemente grande para albergar a más de una.

A un gesto de Arishai varios soldados ataviados con la tradicional ropa de los nómadas entraron en la sala y rodearon a Sancha.

-¿Cómo? ¿Lo tenías todo planeado? -Sancha se revolvió como un gato rabioso que se sabía rodeado. Tras tantos años de traiciones e intrigas, ¿había osado alguien pagarle con la misma moneda?

-Me parece que yo soy la nueva Reina Madre ahora, querida. Y tú solo eres una traidora y una asesina de bebés -expuso Zora con todo el cinismo que había estado guardado

para ese momento-. Me encargaré de que el pueblo y los cronistas sean especialmente conscientes de eso último.

-¡Teníamos un trato! ¡Esto es un ultraje! ¡Soy la Reina Regente! ¡Grahim, haz algo!
-gritó Sancha desesperada mientras los guardias nómadas la prendían y se la llevaban.

Pero Grahim el mago, por su parte, se encogió de hombros.

-En los asuntos internos de la familia real, nosotros no nos metemos -expuso incómodo mirando de reojo a Melindres-. Tenemos nuevos reyes y a ellos nos debemos. Skuchaín seguirá fiel a la Corona -añadió lanzando una mirada al nuevo Archimago en busca de aprobación.

Kórux se limitó a asentir en silencio dando por buenas las palabras del mago.

-No te preocupes, querida. -añadió Zora a modo de despedida cargada de fina ironía mientras perdía de vista a Sancha -. Os iré a visitar... alguna vez... al fin y al cabo, ahora somos familia.

-Esto no va a quedar así, no se le hace esto a una Reina. ¡Os arrepentiréis! ¡Todos! Como que me llamo Sancha que no me arrebataréis todo lo que he construido con mi esfuerzo y sacrificio -gritó en forma de última amenaza mientras salía a empellones por el quicio del gran portón.

Todos los presentes suspiraron con cierto alivio. Había sido un día duro, pero eran conscientes de que aún había mucho por hacer.

-Regocijáos, pues estamos de celebración. Calamburia tiene nuevos reyes -anunció KóruX el nuevo Archimago-. Pero manteneos alerta pues esta guerra no ha terminado. La última batalla está cerca y aún es necesario derrotar a los siete seres de oscuridad. Así que, majestad -dijo haciendo una reverencia ante la joven Melindres-, si me disculpáis, no me quedaré a tomar la tarta de vuestros esponsales, el deber me llama.

El Archimago desapareció con un gesto de su varita dejando de nuevo a los presentes con un cierto desasosiego que se palpó en un silencio más largo de lo habitual.

-¡Vamos! -profirió Zora rompiendo el hielo con un aire forzadamente triunfal-. Bebed, comed y disfrutad. Esto es una fiesta, ¡mi hija se casa!

163 - 163 - UN CORAZÓN ROTO II

En ese preciso instante una nube de cuervos entró volando por la ventana hasta formar un remolino en el centro de la sala del trono del Inframundo. Los Seis Altos Demonios observaron asombrados aquel extraño fenómeno. Pero su sorpresa aún fue mayor cuando la nube de pájaros se condensó tomando la forma de una mujer de busto prominente y pelo rojizo. Durante un segundo, los tres ícubos y los tres súcubos se tensionaron, preparándose para atacar, pero la mujer se arrodilló mostrando que acudía en son de paz.

-Altos Demonios del Inframundo, permitid que me presente ante vosotros. Soy Aurobinda, Señora de los Cuervos. Bruja y fiel sirviente de la Oscuridad.

-¿Y que te trae por nuestro reino sin ser invitada, Aurobinda? -preguntó Abraxas

manteniendo las distancias.

- He sentido la presencia del báculo ante la desaparición de Kashiri. He venido a jurar lealtad a la Oscuridad que habita bajo la tierra y no he podido evitar escuchar vuestras necesidades. Necesitáis un corazón puro, ¿no es así? Yo os lo puedo proporcionar e incluso os puedo mostrar como quebrarlo de la forma más rápida y eficiente.

-Me cae bien -observó Axbalor dirigiéndose a sus hermanas.

-¿Y qué ganarías tú con ello, bruja? -inquirió Abraxas reduciendo su suspicacia.

-Mis huestes han sido mermadas. Kashiri ha sido neutralizada, mi más fiel aprendiz ya no está entre nosotros y el alma de la reina Oscura que crearon los Consejeros ha sido purificada por culpa de ese maldito Archimago. Sinceramente, las cosas no pintan bien. Pero quizás, si las cosas se arreglan en el inframundo, juntos podemos volver a poner en jaque a esos héroes de pacotilla. Necesito un nuevo ser de oscuridad que esté a la altura de Dorna. Y solo una emperatriz del Inframundo puede estar a la altura de la Reina Oscura. Dejadme ayudaros a conseguir vuestro corazón roto: vosotros ganáis, yo gano.

-Está bien, Aurobinda, llévanos ante tan succulento manjar y serás recompensada - la apremió Luxanna relamiéndose los labios.

-Mis apreciados Altos Demonios, los más poderosos íncubos y súcubos del Inframundo -respondió la bruja con una reverencia-, estoy aquí para servir. Y no temáis, vuestro secreto sobre la verdad de las Emperatrices, estará a salvo conmigo -añadió en tono amable pero con un brillo siniestro en los ojos.

En el cielo, una bandada de graznantes yataragami, sobrevolaban en círculos sobre un campo de trigo recién segado cerca de una pequeña aldea. Los seis Altos Demonios y Aurobinda se encontraban tras un frondoso matorral mientras observaban cómo un pequeño mocoso jugaba a perseguir una lagartija.

-¿Ese es el alma más pura que has podido encontrar? -preguntó Axbalor algo decepcionado-. A mi me parece un mocoso de lo más corriente y no demasiado avisado.

-Observad lo que os tengo preparado. Llegado el momento, sabréis qué hacer. Confiad en mí -respondió Aurobinda segura de sí misma.

Kaila, Tesejo y Ménkara, disfrazados de vulgares campesinos, se acercaron al lugar donde jugaba el niño. Los tres parecían mirar de reojo al arbusto como si supieran que su maestra Aurobinda se hallaba tras él y buscaran su aprobación. Kaila, la líder del trío, se sentó junto al niño. Se sentía asombrada del trabajo que sus compañeros habían hecho encontrando a un alma pura pero, en consecuencia, también se sentía obligada a llevar la voz cantante en la operación tan crucial para el futuro de la Oscuridad.

-Hola pequeño, ¿cómo te llamas? -dijo haciendo un esfuerzo por mostrar la toda amabilidad de la que en realidad carecía.

-Evelión -respondió él con una sonrisa mellada.

-Me gusta tu nombre -sonrió ella revolviendo con la mano los cabellos del niño-.

Eveli3n, ¿has visto alguna vez un truco de magia? -y sin esperar respuesta, Kaila tom3 una peque1a brizna de paja del suelo y la hizo florecer. De ella salieron seis espigas negras que, en pocos segundos se abrieron alcanzando su plenitud.

-¡Wow! - exclam3 el ni1o admirado.

Mientras M3nkara y Tesejo, con el rostro algo m3s sombrío que de costumbre, iban colocando velas oscuras en el perímetro.

-¿Te gustarí a tí tambi3n poder hacer magia?

-Sí, me gustarí mucho, ¿puedes enseñarme?

-Har3 más que eso, te voy a dar estos granos de trigo oscuro -dijo extrayendo el fruto de las espigas que acababa de crear-. Si los tragas todos a la vez y sin masticar, tendr3s magia, como yo. Es así de sencillo, ¿entiendes?

Le ofreció el pu1ado de granos de trigo negro que el ni1o trag3 sin pensar.

-Saben un poco amargos...

-Es normal, cuando uno quiere obtener algo que le gusta, a veces las cosas saben así -dijo Kaila con el rostro sombrío. Luego se dirigió a sus compa1eros que habían acabado de colocar la velas mientras lanzaba una mirada a los matorrales-. Vámonos, nuestra parte ya ha terminado.

M3nkara y Tesejo la siguieron sin atreverse a volver el rostro hacia el ni1o que se

quedó solo, algo mareado por el efecto de lo que acaba de ingerir.

-¿Envenenar a un niño? ¡Uy, qué crueldad! -dijo Axbalor con retintín-. Cómo pretendéis que eso le rompa el corazón, si ni siquiera es consciente de lo que está pasando. Su sufrimiento no nos dará ni para un mísero bocado. ¡Esta bruja es un fraude!

-Espera y verás, mi impaciente y demoníaco amigo -le conminó Aurobinda manteniendo su sonrisa de suficiencia.

Acto seguido aparecieron los Consejeros Umbríos, Érebos y Barastyr, acompañados de Van Bakari, el traficante de almas, que rodearon el cuerpo del infante que yacía dormido en el suelo con los labios teñidos de un color azabache. De la sombra del tronco de un árbol decrepito, se materializaron Vandala, con su afilada daga y sus movimientos gráciles y letales y la siempre hermosa Kálaba, agitando su pandereta. Aurobinda salió de entre los matorrales sumándose a ellos y entonando cánticos oscuros que los propios demonios nunca habían escuchado antes. La percusión zíngara marcaba el ritmo y los yataragami, atrapados en sus cuerpos de cuervo y sometidos a la voluntad de la bruja, seguían girando en círculos en el aire y graznando con fuerza dotando al rito de unos coros de aspecto desgarrador. El cuerpo inerte del niño se alzó a un palmo del suelo, al ritmo de las oscuras salmodias de los consejeros y los oscuros hechizos de la bruja. Como colofón, Van Bakari, sacó un frasco de uno de sus bolsillos, lo descorchó y lo extendió hacia el infante. El alma de Evelión abandonó su cuerpecito para introducirse en el frasco que el traficante de almas volvió a tapar y a guardar convenientemente con la sonrisa de satisfacción de un gato que ha devorado a un ratón. Al notar las miradas inquisitivas de sus malvados compañeros Van Bakari se encogió de hombros.

-En casa de un traficante, nada se desperdicia -sonrió él.

Entonces, mientras el cuerpo ya sin vida del niño se depositaba lentamente de nuevo en el suelo polvoriento, se oyó en la lejanía la cándida y bondadosa voz de Évolet. Una joven campesina que, al notar que su hermano no volvía a la choza, había salido a buscarle.

-Evelión, Evelión, ¿dónde te has metido? -dijo la dulce campesina mientras buscaba al niño sin éxito.

-Tras los matorrales -ordenó Aurobinda a sus compañeros- Nuestro trabajo aquí ya ha concluido. Y vosotros -dijo mirando a los demonios que seguían observando atónitos tras el matorral -volved al báculo y os garantizo que comeréis los mejores manjares durante los próximos cinco siglos. Excepto tú -añadió señalando a Abraxas, el mayor de los hermanos-. Alguien tiene que guiar a la nueva Emperatriz del Inframundo.

-Como hermano mayor, asumiré esa tarea con gusto. Os proveeré de los mejores manjares- sentenció Abraxas en tono solemne mirando a sus hermanos que parecían satisfechos de poder volver a descansar en su báculo mientras eran alimentados.

Todos acataron las instrucciones e incluso los yataragami se dispersaron. Parecía que, salvo por el cuerpo inerte del niño, todo había vuelto a la normalidad. Como si el ritual nunca hubiera sucedido.

-Ah, aquí estás -dijo Évolet mostrando una pequeña hogaza en cuanto divisó el cuerpo de su querido hermano pequeño-. He hecho pan con la harina que molimos ayer. No me ha quedado muy bien, pero he usado la receta que usaba madre. Al menos parece que

hoy tendremos algo que llevarnos a la boca y no tendrás que cazar más lagartijas. ¿Ya estás durmiendo otra vez? -le regañó con bondad-. Es normal, estás cansado porque tienes hambre, a mi me pasa lo mismo, pero no te preocupes, mientras nos tengamos el uno al otro, el hambre se puede sobrellevar. ¿Evelión? -dijo zarandeándole al ver que no despertaba-. ¡Evelión!

Al ver que el niño estaba pálido y sus labios negros, la dulce Évolet se derrumbó dando un grito desgarrador. Sabía que la vida le había ido quitando poco a poco todo lo que tenía. Primero su padre murió en la guerra sirviendo a las órdenes de las Reinas Regentes, luego su madre enfermó de disentería y les dejó... Había resistido cada envite de la vida porque tenía un propósito, alguien de quien ser el soporte. Pero ahora que su hermano pequeño ya no estaba entre los vivos, el último muro de contención de su sufrimiento se quebró. Lo único que le quedaba en el mundo, lo único que daba sentido a su miserable vida, también había desaparecido. Entonces sintió como el único hilo que le unía al mundo se rompía, notó cómo su bondad se terminaba de secar por completo dejando solo el vacío.

Entonces apareció el báculo. Se materializó a sus pies como por arte de magia. Evolet no fue consciente de cuándo lo tomó en sus manos ni cuando sintió entrar en su cuerpo ajado toda una ráfaga de odio y poder que la reconfortaron; que llenaron su vacío. El arma brilló con un aura demoníaca y del interior de ella, salió un fornido guerrero con la mirada renegrada y una capucha que le ocultaba el rostro.

-Evolet, ¿el mundo te ha tratado mal? -dijo el desconocido con su voz cavernosa-. ¿Te ha quitado todo lo que más querías?

-Sí -respondió ella apretando los dientes.

-¿Y qué sientes?

-Odio. Un odio que nunca antes había sentido -dijo la campesina sorprendiéndose de sus propias palabras.

-Entonces abraza tu destino. Soy Abraxas, señor de mil legiones. No puedo ofrecerte consuelo, pues no está en mi naturaleza, pero puedo darte poder y un propósito.

-¿Qué propósito le queda a alguien como yo? -dijo apretando fuerte el báculo con sus manos callosas.

-Devolver a este mundo los tormentos que te ha infligido. Quiero que vengas conmigo y seas la nueva Emperatriz Tenebrosa, que gobernemos juntos el inframundo. Que puedas canalizar tu sufrimiento en castigar a los demás.

-¿Eso me ayudará a sanar?

-Lo dudo. Pero te dará un propósito. Las fuerzas más oscuras del mundo te han elegido Évolet, para convertirte en el nuevo ser de Oscuridad que junto a los otros seis elegidos ha de sumir al mundo en la negrura eterna. ¿Estás preparada para cumplir tu destino?

-No hay nada que desee más que apagar la llama que arde en mí extendiendo por el mundo la desgracia -respondió ella con un nuevo brillo en la mirada.

-Eso es lo que esperaba oír -respondió él con una media sonrisa-. Como tu demonio guía y consejero, habitaré en tu báculo y te serviré. Usa mi poder siempre que quieras

y volatilizaré con mis rayos a tus enemigos. Usa mis legiones a tu antojo. Solo existo para servirte -finalizó Abraxas mientras hincaba su rodilla ante una aún incrédula Évolet.

164 - 164 - EL FIN DE LA PESADILLA I

El sol lanzaba al aire un brillo mortecino. Su pobre luz apenas permitía a Baufren -el Duende Mayor-, Grahim -el impromago justo-, Fecu -la hortelana libertadora- y Mairim -la reina niña pirata- atisbar el camino bajo sus pies, pero ellos caminaban con toda la decisión de la que eran capaces. Las ramas que les rodeaban eran oscuras y retorcidas, como las garras de un cuervo, y parecían empeñadas en tirar de sus ropajes a la más mínima ocasión. Llevaban tiempo sin beber ni comer, pues las pocas fuentes de agua que encontraban les sabían a hiel y los escasos frutos silvestres que hallaban -además de tener un aspecto negruzco y poco apetecible- se convertían en cenizas cuando se los llevaban a la boca. La Pesadilla del Titán era sin duda el peor de los mundos imaginables y, en su interior, el tiempo transcurría de forma extraña. Parecía que llevaban andando siglos pero, en cierto modo, el recuerdo de la sonrisa macabra de Eme se les antojaba vívido, como si hubiera sucedido solo unos instantes atrás.

Ante el ojo inexperto, podría parecer que el cuarteto de héroes vagaba sin rumbo fijo, perdidos, pero, en realidad, seguían a su guía: el anciano duende, que andaba con la dificultad derivada de su avanzada edad y la decisión de quien sabe que tiene en sus manos una misión crucial.

El Duende Mayor Baufren se detuvo de forma abrupta y su oreja se agitó espasmódicamente dos veces. El resto del equipo, que le seguía con expectación a través de la tenebrosa arboleda, se detuvo con él. Miraron a su alrededor con desazón, aquel extraño bosque era capaz de poner los pelos de punta a cualquiera. Eran una compañía pintoresca pero bien avenida: un mago, una aguerrida hortelana y una niña pirata con superpoderes. Al frente, un duende –creado por la magia de las mismísimas brujas de las que tantas veces abjuró– con instinto para captar las más sutiles señales.

–Duende mayor –intervino Grahim, el impromago, rompiendo el silencio–, ¿está seguro de que es por aquí?

–Recibo la señal del Titán, alto y claro, es como un tintineo. Aquí donde lo véis, este tenebroso bosque no es más que la Arboleda de Catch-Un-Sum, que todos conocemos.

–Y si estamos en la arboleda, ¿por qué todo parece tan rematadamente hostil y... diferente? –preguntó Grahim que empezaba a desesperarse.

–Da un poquito de miedo, sí... –convino Mairim, la niña-reina de los piratas agarrándose el gorro con las dos manos y calándoselo como si eso pudiera protegerla de algún modo–. Más que la Gruta de los Murciélagos donde mi tito Efraín esconde los tesoros.

–El Titán nos ha hecho venir hasta aquí, porque en este punto es donde todo comenzó, donde el perverso deseo de Eme vio la luz, donde comenzó la oscuridad –explicó Baufren–. Todos hemos recibido la señal, ¿no es así?

Fecu y Grahim asintieron con gesto grave.

-Un patriarca zíngaro se me ha aparecido en sueño varias veces y también escuché el tintineo de una campana. Todas las señales me llevaban hacia esta dirección, por eso emprendí el camino -explicó Grahim.

-Yo, como os dije, seguí el tintineo en la oscuridad de la noche y dí con vosotros -explicó Fecu visiblemente afectada-. A mi pueblo se le robó la libertad cuando Eme nos arrebató la Esencia de la Divinidad. Nunca imaginé que el poder que iba a concedernos el don máspreciado, nuestra ansiada libertad, pudiera ser utilizado para hacer tanto mal -añadió con la mirada perdida.

-¡Yo la he recibido y me ha dado un susto de muerte! -explicó divertida Mairim. ¡Cuando ha sonado la campana en mi cabeza se me han salido todos los cereales por la nariz!

Todos esbozaron una leve sonrisa ante la ocurrencia de la niña-reina de Isla Calzaria que, ni en las peores situaciones, parecía capaz de tomarse la vida en serio. “Dichosa juventud”, pensó para sí el Duende Mayor. Los cuatro héroes siguieron avanzando en la casi penumbra hasta encontrar un claro. Un sitio que, a algunos, les resultó familiar.

-¡Mirad, ese es el tocón donde se apoyaba la esencia de la divinidad! -señaló Fecu sorprendida-. Estamos en el punto exacto. Pero todo es tan diferente... sombrío y retorcido...

-Es como si la Pesadilla ya no solo estuviera en las mentes de los que duermen, sino que estuviera invadiendo el mundo real -apuntó Bauhren, el Duende Mayor que, aunque

familiarizado con la magia negra, nunca dejaba de sentir un nudo en el estómago cada vez que se encontraba cerca de ella.

-Y así será si no lo detenemos... -una pequeña y delicada figura apareció de entre las sombras. Se trataba de Níniel, la longeva elfa, cuya voz sonaba dulce y triste como el llanto del viento otoñal-. El bosque está sufriendo. Se muere poco a poco.

-¡Una elfa! ¡Habrá acudido también ante la llamada del Titán! -dedujo Grahim.

-Así es, los Siete Seres de Luz han sido convocados a la arboleda para detener la Pesadilla -profirió una regia voz mientras una silueta cubierta de ropajes blancos aparecía ante ellos, posándose sobre el suelo con gaseosa delicadeza-. Nos enfrentaremos a los Siete Seres de Oscuridad y pondremos fin a este infierno, aunque nos cueste la vida.

Era el regio timbre de la mismísima reina de los aiseos, Galerna, que también había sido convocada por la misma señal y había abandonado su lejano trono de Caelum para sumirse en las sombras de la Pesadilla del Titán. Su rostro de guerrera era duro y hermoso, pero en sus ojos no había miedo sino la decisión del que sabe que la batalla final está cerca. Para la naturaleza inmortal de los aiseos, la posibilidad de perder la vida adquiriría siempre una redoblada trascendencia, pero aún era más grave, si cabe, en ella ahora que sabía que estaba en cinta y, fruto del más sincero amor, crecía en sus entrañas el futuro rey de los seres del aire. Acarició su vientre, ligeramente abultado, mientras pensaba en ello. Luego levantó la vista con la decisión de una reina que busca a sus soldados. Todos los presentes la saludaron con una reverencia, pues su elegante y regia presencia no podía dejar a nadie, ser humano o mágico, indiferente.

-Los elegidos se están congregando... -anunció la elfa Níniel cerrando los ojos como si se estuviera concentrando-. Todos los aquí presentes somos Seres de Luz, elegidos del Titán.

-Pero hay algo que no entiendo, Duende Mayor... -observó Mairim algo confusa-. Se supone que deberíamos ser siete. Uno, dos, cuatro, seis, tres... ¡Siete Seres de luz contra Siete Seres de Oscuridad!

-Así es, o al menos eso fue lo que las ancianas Nornas anunciaron en su profecía -asintió Bauhren pensativo.

-Pues ahora solo somos seis -se lamentó Grahim el Mago.

-Es cierto -afirmó la elfa-, no estamos todos. Falta uno. Si no estamos los siete, nunca podremos vencer a la oscuridad. Está escrito en el viento... lo siento en los árboles... ¡Un momento, mis sentidos de elfa detectan intrusos! -exclamó de repente.

-Yo también noto su poder, ¡y es inmenso! -confirmó seriamente preocupado el Duende Mayor mirando en derredor.

En ese instante, de entre las sombras de la arboleda aparecieron seis sombras. Una de ellas, portaba una luz rojiza que alumbró su rostro. Era un báculo demoníaco que todos conocían bien y que representaba el poder del inframundo.

-Pero mira a quién tenemos aquí. Si son los pobres defensores de la luz -sonrió Evolet, la Emperatriz Tenebrosa.

-Dí que sí, querida Emperatriz del Inframundo -murmuró el resurrecto Rodrigo IV que no dejaba de mirar asombrado a la nueva señora del reino de los infiernos.

A su lado, otra de las formas dio un paso al frente. Era Kaila, la maga oscura, que alzaba su varita cuya punta resplandecía en tonos verdosos, lista para el combate. Con una mueca parecida a una sonrisa, murmuró:

-Cada vez eligen a paladines más patéticos -dijo henchida de orgullo por haber sido elegida como uno de los Siete Seres de Oscuridad.

Tras ella, una sombra de ágiles movimientos cubrió el otro flanco de la Emperatriz, sus hojas relampaguearon con la luz roja del Báculo de su señora. Era Vandala, el oscuro zíngaro. Al instante todos pudieron contemplar las tétricas sonrisas de los Consejeros Umbríos de cuyos ojos, izquierdo y derecho respectivamente, emanaban zarcillos de pura oscuridad. Emitieron una risa macabra capaz de helar la sangre a cualquier mortal.

-¡Los Consejeros! ¡Sabía que estabais detrás de todo esto! -espetó Grahim el impromago alzando su varita.

-¡Por las raíces de la gran Papa gigante! ¡Solo son seis! -se percató Fecu, la avispada hortelana.

-Si es así, nuestras fuerzas están igualadas -sonrió el duende Baufren que ahora veía una oportunidad de vencer al mal de una vez por todas.

-¡Cada uno de nosotros vale por veinte de los vuestros! -lanzó Vandala raudo como el

restallido de un látigo.

-Pero es verdad -resaltó Mairim que aún estaba haciendo cuentas con los dedos, para lo que se había levantado el parche del ojo, que le impedía contar cómodamente-. ¡Seis contra seis! ¡Iguales! ¡Les vamos a machacar!

-No tan deprisa, pequeñín -sentenció Érebos el consejero con una amplia y turbadora sonrisa.

-Quizás ya no tengamos a Dorna con nosotros, pero hemos podido recoger su oscuridad antes de que se disipara y la hemos metido en este orbe. He de decir que ha sido una cosecha generosa -explicó Barastyr con la misma expresión que su compañero y paladeando cada palabra mientras sacaba de su amplia manga un orbe de cristal. En su interior parecía flotar una densa nube de humo azabache.

-Y como estábamos tan tristes tras la pérdida de nuestra amada Reina Oscura, Van Bakari, nuestro Traficante de Almas de cabecera, nos ha prestado un cuerpo capaz de albergarla -añadió Érebos con un aire cínicamente didáctico.

-¡Lord William, es su turno! Háganos el honor de venir a jugar un rato con los vivos -pronunció Barastyr como quien llama a un viejo amigo.

En ese mismo instante, el suelo comenzó a temblar. Poco a poco la tierra se resquebrajó y, ante la sorpresa de los presentes, una mano huesuda salió de ella. Todos eran conscientes de estar presenciando el más abyecto acto de nigromancia. El cuerpo del finado noble Lord William Von Vondra salió completamente de las entrañas del claro y se sacudió el polvo. Parecía tan pletórico como lo estaba años atrás, antes de su

muerte.

-En vida no me perdí una fiesta. ¿Creéis que me la iba a perder ahora? -exclamó justo antes de aullar de placer por el vigor recobrado.

-Ese tipo es una leyenda - sentenció Rodrigo IV en tono jocoso-. Si la mitad de cosas que se cuentan de él son ciertas...

-Un buen receptáculo lo es todo- se congratuló Érebo, el Consejero Umbrío y ambos empezaron a pronunciar un extraño y oscuro conjuro.

El orbe comenzó a levitar y a girar sobre sí mismo mientras la oscuridad salía de él como arrancada por la fuerza centrífuga e iba metiéndose en el cuerpo del difunto Lord William.

-Me siento tan... ¡lleno de vida! -rió el Redivivo mientras se miraba las manos contemplando su nuevo poder.

Los seis seres de luz temblaron ante el cariz que estaban tomando los acontecimientos, pero ninguno de ellos pensó ni por un instante en abandonar al resto. Estaban claramente en inferioridad numérica, pero eran los elegidos del Titán y cumplirían su misión, aunque les costara la vida. El futuro de Calamburia estaba en sus manos.

165 - 165 - EL FIN DE LA PESADILLA II

En el corazón de la arboleda, se alzaban árboles desnudos, cuyas ramas negras y

retorcidas se entrelazaban como dedos esqueléticos en un macabro baile. La luz del sol parecía haber cejado en su interés de penetrar en la espesura de este dominio de pesadilla. El aire, pesado y frío, llevaba consigo un silencio opresivo, roto solo por el caprichoso y fantasmagórico juego del viento.

Évolet, la nueva Emperatriz Tenebrosa, extendía sus brazos triunfantes, mientras de su báculo emanaba una tétrica aura demoníaca. Su turbadora belleza contrastaba con el tétrico paisaje. La insaciable sed de venganza de su corazón roto la habían convertido en un ser constituido de pura maldad. A su alrededor, el resto de los Seres de Oscuridad aguardaba las órdenes de su lideresa para lanzarse al ataque.

—Y ahora que ya estamos todos, vamos a poner a estos aprendices en su sitio de una vez por todas —sentenció con una media sonrisa que mostraba su insaciable ansia de destrucción—. Vamos, seres de Oscuridad, acabemos con esto de una vez por todas.

—Se hará como digáis, poderosa Emperatriz del Inframundo —respondió Vandala, el asesino de las sombras—. Los zíngaros han venido a luchar.

En frente de los Siete abyectos seres se encontraban los seis héroes elegidos de la profecía: los Seres de Luz. Pero, por un capricho del destino, el último de los héroes no había acudido a la llamada. ¿Habría recibido la señal? ¿Habría muerto antes de poder cumplir su cometido como les había pasado previamente a Ukho o Kaju Dabán?

—Pero... ¿qué ha podido salir mal? —se lamentó Bauhren, el Duende Mayor—. Solo somos seis y deberíamos ser...

En ese instante preciso y antes de que el duende pudiera siquiera terminar su lamento,

una luz cegadora iluminó la escena. Todos, Seres de Luz y Seres de Oscuridad, quedaron momentáneamente deslumbrados. Cuando el resplandor se disipó, los presentes pudieron contemplar a un ser que para todos era desconocido, pero a muchos resultaba familiar. Se trataba de KóruX, el nuevo Archimago, que había aparecido envuelto en un aura dorada que reflejaba la inmensidad de su poder mágico. Era un ente superior, el resultado de la fusión de dos seres separados al nacer: Félix el Preclaro, el más sabio de los Eruditos y CóruX, el más poderoso de entre los chamanes salvajes de las Montañas Cobrizas.

—¡Siete! —dijo levantando la mano como respuesta al lamento de Baufren—. Perdonad el retraso, había ciertos asuntillos en una boda que requerían de mi presencia.

Níniel la elfa se acercó con su característico sigilo y acercó la mano a KóruX sin llegar a tocarle.

—Noto su fuerza desmedida, la magia bulle en él —sentenció francamente sorprendida.

—¿Profesor Félix? ¿Es usted? —preguntó Baufren el duende como si reconociera ligeramente el semblante del Archimago

—¡Cómo no había caído antes! El Archimago es el séptimo elegido. ¡Es aquel que ha de liderar a los Siete seres de Luz!

Los demás elegidos le miraron algo confusos.

—Se parece a Félix, el Preclaro pero no es él —explicó didáctico el impromago que había vivido horas antes su transformación, aunque dentro de la pesadilla parecieran

haber pasado siglos—. Es un ser mucho más poderoso, ¡y está de nuestro lado!

—Efectivamente, Grahim —asintió sonriente aquel poderoso ser—. Soy Kórux el nuevo Archimago de la Torre Arcana y el ser de luz que viene a inclinar la balanza —acto seguido se dirigió a los Seres de Oscuridad empuñando la brillante punta de su varita—. ¿Qué me dices, Emperatriz del Inframundo, estás dispuesta a luchar en igualdad de condiciones o acaso tenéis miedo?

Caila, la astuta bruja tenebrosa, sintió al instante el rebosante poder de aquel recién llegado y, sin dudarlo advirtió a su señora.

—Tenemos que tener cuidado, mi señora, sea lo que sea ese ser, es muy poderoso.

—Lo he notado —convino la Emperatriz adquiriendo una posición de batalla pero sin perder su sonrisa—. Es mucho más fuerte que los otros y eso me gusta. Supondrá un reto. Eso sólo hará la victoria más dulce.

Vandala fue el primero en abalanzarse sobre el Achimago pero, su certera puñalada, lejos de penetrar en el costado de Kórux pareció ser bloqueada por una barrera invisible que protegía su cuerpo. En ese momento, Galerna usó su poder causando una potente ráfaga de viento que lanzó al zíngaro a varios metros de distancia yendo a aterrizar sobre un arbusto de espinos.

—Tened cuidado con el Archimago, parece que las armas convencionales no pueden dañarle —advirtió Vandala secándose un hilillo de sangre que emanaba de la comisura de su labio—. Y no olvideis vigilar a la aisea: también es poderosa.

El zíngaro se levantó de un salto y lanzó en la distancia un puñal dirigido hacia Galerna. Pero Fecu, la hortelana, lo interceptó con un movimiento certero de su horca, quedando clavado en ella.

—

Los Consejeros comenzaron a farfullar un extraño salmo que helaba la sangre y una espesa masa de oscuridad que salía del suelo empezó a rodear a Galerna, pero Níniel la elfa comenzó a susurrar un antiguo hechizo arcano que hizo que los zarcillos de oscuridad cayeran fécidos al suelo deshaciéndose como si fueran puro humo. En su lugar, aparecieron unos hermosos crisantemos blancos.

—¡Condenados elfos! —maldijo Éreos viendo frustrado su intento de neutralizar a la aisea.

—Son el peor invento de ese falso Titán desde que creó los domingos soleados y las familias felices —convino Rodrigo IV mientras se mantenía en la retaguardia.

Évolet tomó su báculo con las dos manos y lanzó un rayo directo al corazón del Archimago, que lo desvió con un gesto sucinto de su varita. El rayo mortal fue a impactar en la base de un negro y retorcido roble que se desplomó en el acto. Caila dió un paso al frente y con un gesto firme de su varita, elevó el tronco caído varios metros sobre el aire, con el objetivo de aplastar a los seres de luz. Sin embargo, antes de que pudiera arrojarlo sobre ellos, Grahim lanzó un hechizo que retuvo el tronco en el aire impidiendo que cayera. Baufren el duende, a su vez, movió sus dedos mágicos convirtiendo el tronco del árbol caído en miles de coloridas mariposas que se dispersaron volando sobre sus cabezas.

—¡Maldición! Parece que nuestras fuerzas están igualadas —maldijo Caila mientras analizaba la batalla en busca de un punto débil en el bando rival.

—Pero debemos perseverar. La luz no puede prevalecer —convino Barastyr haciendo lo mismo.

Lord William, jaleado por Rodrigo IV, se abalanzó sobre Mairim, la niña-reina de Kalzaria. Ella, con una sonrisa en los labios, le propinó un puñetazo que hizo volar su cabeza por los aires, y fue a caer justo a los pies de Évolet. La emperatriz miró al redivivo con desprecio y dió una patada a su noble testa..

—Tengo migraña, hoy no salgo —sentenció la cabeza de Lord William Von Vondra separada de su cuerpo mientras rodaba por el suelo..

—Estoy rodeada de inútiles, está claro que si quiero acabar con esos Seres de Luz, tendré que hacerlo yo misma —dijo Évolet notablemente molesta con sus compañeros.

A una señal de la Emperatriz del Inframundo, todos los villanos dieron un paso atrás. Cuando Kórux hizo lo mismo, los suyos le imitaron.

—Esto es algo entre tú y yo, Archimago. ¿O necesitas a tu circo de amiguitos para derrotarme? Yo también tengo un amiguito, uno que vive dentro de mi báculo. ¡Ahora Abraxas!

Un rayo salió del báculo de la Emperatriz y otro de la varita del impromago, y chocaron en el aire produciendo una explosión que hizo caer al suelo a ambos atacantes. En

aquel momento todos pudieron escuchar claramente las voces en su cabeza, eran timbres conocidos, los de las Nornas, seres atemporales que existían fuera de toda pesadilla. Les hablaban alto y claro.

—Siempre hay quien gana y quién pierde. La fortuna es caprichosa —dijo la voz de Vernandi, la Norma del Presente.

—Pero en el juego de luces y sombras, la moneda no siempre cayó del mismo lado —añadió Urd, la Norma del Pasado.

—Pero el futuro... (grita de dolor) No puedo verlo... por primera vez se abren ante mí dos caminos. Uno que les mantendrá sumidos por siempre en el olvido dentro de la Pesadilla del Titán. Y otro que logrará restablecer la realidad tal y como la conocemos.

—El presente es el que es —recordó la maternal Verdandi.

—El pasado está escrito —apuntó la anciana Urd.

—Pero el futuro... —titubeó la hermosa Skald— aún es incierto.

—¿Serán capaces de unirse para encontrar la salida? —recitaron al unísono las tres Nornas.

Volvió a hacerse el silencio preludiando la calma que precede a la tempestad y entonces el suelo tembló.

—¿Qué está pasando? —dijo la Emperatriz a los suyos, pero parecían igual de confusos.

¿De quién eran esas voces que hemos escuchado?

—Son las voces de las Nornas. Antiguas y poderosas, ellas son la voz de la Providencia. Aquello que estuvo siempre, antes de los hombres, de los elfos y puede que antes del mismísimo Titán —explicó Níniel la elfa a los presentes.

—Parece que algo ha salido mal, Évolet —dijo el archimago a su mortal enemiga—. Nuestra lucha tenía que acabar con la Pesadilla del Titán, pero parece que ninguno de los bandos ha conseguido vencer y ahora el mundo de pesadilla se desmorona con nosotros dentro.

Se produjo otro temblor que resquebrajó el suelo bajo los pies de los contendientes.

—Parece que tienes razón, Archimago —admitió la Emperatriz contrariada—. Pensé que todo volvería a la normalidad cuando uno de los bandos saliera derrotado.

—Y así había de ser, luz u oscuridad derrotarían a la Pesadilla, pero... seguimos atrapados —evidenció Caila tratando de no caer al suelo por los temblores de tierra.

—¡No puede ser cierto! —anunció Vandala como si recordara de repente algo importante—. El espíritu del patriarca tenía razón, por primera vez desde hace centurias la magia blanca y la magia oscura van a tener que unirse para vencer a un mal mayor. Nunca creí que ese sueño fuera a ser cierto.

—Pero Aurobinda nunca nos ha enseñado un hechizo para tal fin —se lamentó Caila la bruja impotente—. ¿Eso significa que vamos a morir?

—El patriarca, en sueños, me enseñaba un conjuro ancestral que creó junto a Ailfrid, el anterior Archimago —explicó Vandala a todos los presentes—. Se trataba de un conjuro que les permitió unir fuerzas. En sueños, el patriarca decía “Unio lucis et tenebrarum...” pero no consigo recordar el final. “Unio lucis et tenebrarum...” —volvió a decir.

—“...finem visio nocturna” —terminó por él Grahim el mago, que por todos era sabido que poseía sangre zíngara—. ¡Yo he tenido el mismo sueño! No lo había entendido hasta ahora.

—No hay tiempo, antes de que la pesadilla nos devore para siempre, debemos pronunciar el hechizo —les apremió Galerna.

—No podemos esperar más —les azuzó Baufren el duende— La magia está descontrolada, los portales faéricos están desbocados. La pesadilla ha durado demasiado y no sé si la Dama Blanca podrá seguir soportando el canal que une nuestros dos mundos.

—Tienes razón, Duende Mayor —asintió Grahim—. El equilibrio es débil. Necesitamos que el vínculo no se rompa. Parece que los druidas no están consiguiendo cumplir su cometido. ¿Qué pasará si el vínculo se rompe definitivamente?

—¿Que qué pasará? Que... —tartamudeó Baufren— ¡Que ya no habrá magia en toda Calamburia!

Entendiendo la gravedad de la situación, Kórux se volvió hacia Évolet y le habló con sinceridad.

—Évolet, sé que dentro de tu oscuro corazón sabrás hacer lo correcto —dijo el Archimago tendiendo la mano a su enemiga—. ¿Cooperaremos para librar a Calamburia de la Pesadilla del Titán?

—No me malinterpretes —respondió ella mirando su mano un segundo. Luego puso la suya encima—. Esto no es un tratado de paz, Archimago. Volveremos a encontrarnos y acabaré con vosotros. Pero por el momento os necesito.

Todos los presentes entrelazaron sus manos y pronunciaron el hechizo que los zíngaros habían recibido a través de los sueños. Mientras las palabras del conjuro resonaban en el aire, la Emperatriz Tenebrosa levantó su báculo, cargado con el poder de seis demonios. Al mismo tiempo, el Archimago sostuvo su varita, una reliquia que una vez perteneció a Theodus. Su unión originó un torbellino donde luz y oscuridad se entrelazaban, cada una modificando y equilibrando a la otra, mostrando así que incluso poderes antagónicos pueden complementarse y coexistir en una frágil armonía. Poco a poco, cada uno volvía a dormirse sabiendo que se despertaría en un mundo mejor que el que dejaba atrás. En ese instante de duermevela, se escucharon en sus cabezas de nuevo las voces de las tres Nornas.

—El presente es el que es —sentenció la voz Verdandi—. La unión de los contrarios logra acabar a veces con las pesadillas.

—El pasado está escrito. El dolor de un corazón roto, genera males insondables —añadió la temblorosa voz de la anciana Urd.

—Pero el futuro... —titubeó la joven Sklad como si soportara en su cabeza todo el dolor del universo— ...el futuro depara una fuerte alianza real en el inframundo, un eclipse en el corazón de un mago y el renacer de una raza que se creía extinta. Y todo ello lo soportará la tierra.

—...la tierra de Calamburia —concluyeron a modo de sentencia las tres a coro.

166 - 166 - EPÍLOGO: UNA ALIANZA INESPERADA

En las profundidades de ese mundo olvidado que se encuentra bajo el nuestro, más allá de la comprensión de los mortales, se extendía el palacio del Inframundo. Las paredes, talladas en piedra oscura, relucían con un brillo siniestro, como si guardaran los secretos y lamentos de milenios de antigüedad. Las antorchas, que ardían con llamas espectrales, proyectaban sombras danzantes que parecían susurrar historias de reinos caídos. En el centro de este mundo, en el corazón del subsuelo que está más allá de los dominios de los mineros y los enanos, se encontraba la sala del trono de Évolet, Emperatriz del Inframundo. Era una estancia vasta, cuyos altos techos se perdían en una oscuridad impenetrable. Las columnas, esculpidas con escenas de conquistas y caídas, se alzaban como testigos silenciosos de la majestuosidad y el poder que allí residían. En ese lugar, donde la eternidad y el olvido danzaban en un abrazo perpetuo mezclándose con los aullidos de las almas de los condenados, todo se hallaba en una calma aparente; una calma que, en realidad, no lograba ocultar la palpable tensión .

En el centro de la estancia, el trono de Évolet, tallado en un material que parecía absorber la luz a su alrededor, se erguía imponente. La emperatriz, una figura de belleza inquietante, se hallaba sentada en él, su mirada perdida en pensamientos que

ningún mortal podría comprender. Sus dedos repicaban contra el brazo del trono, un sonido que resonaba en la sala como un presagio de tormenta.

Flanqueando a su señora, se encontraban los Consejeros Umbríos, Éreos y Barastyr. Sus figuras, envueltas en túnicas de negro y grana parecían hechas de hilos de la noche misma, e imponían un respeto temeroso. Éreos, con sus ojos que parecían tragarse la luz, y Barastyr, cuya presencia era tan fría como la tumba, se mantenían inmóviles, sus rostros esculpidos en una expresión de preocupación. A pesar de su aspecto tétrico, en esta ocasión, una inquietud palpable emanaba de ellos, temiendo en silencio la cólera de su Emperatriz.

Justo detrás de Évolet, se encontraba Abraxas, el Alto Demonio, que había abandonado momentáneamente el báculo de la Emperatriz. Se hallaba en silencio tras el trono con sus imponentes ojos cerrados y la capucha ocultándole casi todo el rostro. Si no fuera porque los consejeros podían verle relamerse de vez en cuando, bien podrían pensar que estaba durmiendo. Él solía decir que, cuando se encontraba en ese estado, se estaba alimentando, pero todos en el inframundo sabían que los demonios no comían, pues tan solo se nutrían de la esencia del sufrimiento de las almas atormentadas. El resto de altos demonios del báculo de Evolet, también lo habían abandonado y ahora campaban a sus anchas por el Palacio y los alrededores atormentando a las ánimas de los condenados, cuando tenían ocasión.

-¡He sido humillada! -lanzó Évolet con toda su inquina-. Ese maldito Archimago me ha engatusado para que colaborara con él a fin de evitar el fin del mundo. ¿Y ahora qué? Tras todo nuestro esfuerzo volvemos al punto de inicio. Ellos viven sus felices vidas en la superficie y yo lamo mis heridas aquí por el resto de la eternidad.

-Mi señora tenebrosa -apuntó Érebo-, era un caso de fuerza mayor. Los canales mágicos no soportaron tanto vaivén.

-Érebo tiene razón -apostilló Barastyr-. Si no hubierais elegido colaborar, hubiéramos muerto todos. Y tampoco parece una alternativa muy halagüeña, ¿no es así?

-Pues eso es lo que quiero precisamente. ¡Alternativas! -espetó ella-. Necesito un plan para volver a atormentar a los de ahí arriba. Siento un vacío dentro que solo se llena si les veo sufrir.

En ese momento Abraxas abrió los ojos, alzó el rostro y habló con su voz profunda y cavernosa.

-Siento una presencia. El Traficante de Almas está aquí -dicho esto volvió a su estado de letargo anterior.

-¿Van Bakari aquí en el inframundo, tan lejos de su apestosa ciénaga? -preguntó incrédulo Barastyr.

-¿Y a estas horas de la noche? -añadió Érebo con suspicacia.

El zalamero Traficante de Almas entró en el salón del trono portando un oscuro orbe con él.

-¡Van Bakari! No recuerdo que se te haya concedido audiencia -espetó Évolet directa y contundente como el restallido de un látigo-. Como puedes ver, estoy ocupada. Además, no se me ha olvidado lo inútiles que fueron en la batalla los Elegidos de la

Oscuridad que tú aportaste -añadió con una mezcla de sorna y reproche-. Lord William no resistió ni un asalto antes de perder literalmente la cabeza. Y ese Rodrigo el Resurrecto que te sacaste de la manga, fue todavía más inservible. Dime, ¿por qué esa obsesión tuya con seguir valiéndote de los muertos? Si los muertos están muertos, es por algo.

-Tenéis razón, poderosa Emperatriz del Inframundo. Mis redivivos fueron patéticos en batalla -dijo el traficante haciendo una forzada autoinculpación-. Soy más miserable que los zapatos de un vagabundo, aún diría más, soy más miserable que el felpudo con el que se limpia los zapatos el vagabundo. ¡Aún diría más! Soy más sucio y rastrero que el excremento de perro que pisaron los zapatos de...

-Está bien, maldito truhán, ya te has humillado lo suficiente -le cortó satisfecha-. Eso me congratula. Desembucha, qué nueva triquiñuela te has inventado. Si me convence, no te mataré -sentenció como si la decisión fuera algo tremendamente banal.

-Sois de un magnánimo... -dijo Van Bakari con cierta ironía.

-Vamos, tengo toda la eternidad, pero no pienso pasarla contigo -le apremió la Emperatriz.

-El caso es que he encontrado el modo de dar la vuelta a la tortilla. Es un plan que puede llevar tiempo, pero dudo que a alguien inmortal eso le importe demasiado.

-¡Al grano, traficante, me irritan los prolegómenos! -dijo volviendo a martillear el brazo del trono con los dedos.

-¡Majestad os propongo un matrimonio! -anunció con una sonrisa pletórica.

-¿Qué? ¿Cómo te atreves? -preguntó ella incrédula-. Maldito patán pretencioso, ¿qué te hace siquiera pensar que serías ni lo remotamente digno para...?

-No, no, su alteza de los infiernos, no me refería a mí -la detuvo antes de que fuera demasiado tarde-. Me refería a otra persona. Alguien de sangre real, con la sangre más noble posible. Alguien que os aporte la legitimidad que necesitáis.

-No necesito legitimidad. Soy la Emperatriz del Inframundo. ¡Lo conquistaré todo a sangre y fuego!

-No solo se trata de conquistar, majestad. Luego de conquistar, hay que gobernar -le susurró Érebus a modo de consejo.

-La legitimidad es uno de los mejores inventos de los mortales. Es lo que hace innecesario matar a todo el mundo, ¿entendéis? -añadió Barastyr en el mismo tono.

-Claro, si tengo la legitimidad, tendrán que obedecerme y temerme por derecho -reflexionó ella en voz alta-. Nadie me engatusará para que colabore con ellos y todos temblarán a mi paso. Además esos héroes, con su absurda fe en las coronas y los tronos, tendrán que rendirse ante mí -Évolet parecía estar paladeando ya su triunfo indiscutible.

-Eso es -convino Van Bakari solícito-. Y yo tengo la legitimidad que necesitáis en este sencillo pero elegante orbe.

Con un elegante movimiento, el traficante acarició el orbe y de él salió, como por arte de magia la regia efigie de Rodrigo IV, el Resurrecto.

-¿Por qué iba a interesarme este papanatas? -se quejó decepcionada la Emperatriz- No sabe luchar ni hacer magia.

-Pero soy rey. Por derecho. De tooda Calamburia -apuntó Rodrigo tratando de contener su ira- Mis herederos han obtenido la corona debido a mi ausencia, un asuntillo vinculado a mi muerte y demás.

-Pero el rey Rodrigo está vivo de nuevo -concluyó Van Bakari-, ¿sabéis lo que eso significa?

-Que vuelvo a ser el primero en la línea de sucesión -sentenció Rodrigo con una sonrisa seductora-. ¿Qué me decís Emperatriz?

Évolet meditó en silencio unos instantes tratando de digerir aquella información.

-¿Si me caso con este ser, podré conquistar el mundo? -preguntó aún algo reticente.

-Y no solo eso, Emperatriz -prosiguió Van Bakari haciendo su mejor papel de vendedor de elixires-. Si contrajerais nupcias con Rodrigo, vuestros vástagos dominarían el mundo entero para siempre y ¡por derecho!

-Hija, tendremos una hija, ya lo he decidido -dijo la emperatriz como si ya visualizara el futuro- Los niños no dan más que problemas.

-En tal caso, vuestra hija será la indiscutible Emperatriz de los Dos Mundos -resumió Van Bakari abriendo los brazos triunfante.

-El título me gusta y el plan es retorcido, rimbombante y requiere una enorme cadena de acontecimientos para llevarlo a cabo -observó sopesando el plan-. En definitiva, me gusta. Me entretendrá los próximos lustros. Pero déjame decirte algo, mi querido pelele real -añadió dirigiéndose a Rodrigo IV, su nuevo prometido.

-¿Sí, Emperatriz? -se aprestó él a preguntar solícito.

-Eres un pelele, serás un pelele y, si algún día pretendes dejar de serlo, morirás como un pelele. ¿Entiendes? -le advirtió Évolet en tono suave pero amenazante-. Solo vivirás aquí porque me sirves a mí, y tu forma de servirme será ser mi consorte, pero no olvides dónde está tu sitio.

-No lo olvidaré, poderosa emperatriz -convino Rodrigo haciendo una pomposa reverencia-. Me hacéis un gran honor y estoy satisfecho solo con saber que casándome con vos hago un servicio a vuestra causa.

-No solo a la suya -susurró Van Bakari para sus adentros mientras se frotaba las manos.

167 - 167 - EL REINO FAÉRICO

En la frontera entre el mito y la tangible realidad, oculto a los ojos de los habitantes de Calamburia y envuelto en el velo de las leyendas, descansa el Reino Faérico. Este mundo se encuentra no por encima o a través de un vasto mar, sino más bien como si

estuviera bajo Calamburia, accesible a aquellos que conocen los secretos para voltear el disco del mundo y mirar lo que yace en su otra cara.

El Reino Faérico, en su misteriosa ubicación, actúa como la piedra angular de toda la magia que palpita en Calamburia. Es el corazón latente y la fuente suprema de donde mana la esencia mágica que alimenta cada hechizo, cada encantamiento, cada rincón encantado de Calamburia. La Aguja de Nácar, cimiento de maravillas del reino inferior, se erige como el nexo primordial de este flujo místico. No es simplemente un pilar de belleza sobrenatural, sino el punto de confluencia donde la magia se acumula, se potencia y se prepara para su travesía. .

Esta magia, una vez recogida y canalizada por la majestuosa Aguja, asciende en un torrente invisible y poderoso, atravesando el velo que separa los dos reinos. Su destino es la Torre Arcana de Skuchain en Calamburia, una estructura que, más allá de su imponente física, sirve como receptáculo y amplificador de la magia faérica

En este reino de ensueño habitan criaturas cuyo solo nombre evoca encantamientos y antiguas canciones. Son seis las razas venerables que tejen el tapiz del poder: los astutos Faunos de la enmarañada Jungla Esmeralda, los nobles Unicornios que galopan por las Grandes Praderas Añil, las etéreas Hadas que danzan en Los Jardines Irisados, las místicas Ondinas que surcan las profundidades junto a Tealia, los ardientes Efreets, señores del Desierto Carmesí, y los Enanos, custodios ancestrales de las Cavernas de los Montes de Acero.

Cada raza rinde pleitesía a una Dama, elegida entre ellas por rituales tan antiguos como el mundo mismo. La Dama de los Faunos, cuyo linaje se pierde en las sombras de la jungla; la Dama de los Unicornios, reflejo de la pureza de las praderas; la Dama de

las Hadas, cuyo poder se entrelaza con la flor y la hoja; la Dama de las Ondinas, voz del susurro de las mareas; la Dama de los Efreets, forjada en el calor abrasador del desierto; y la Dama de los Enanos, eco de la piedra y el metal.

Entre ellas, un ritual de poderes inmemoriales, dirigido por el Archimago de Calamburia, eleva a una sobre las demás. Esta elegida es coronada como la Dama Blanca, cuyo mandato trasciende los límites de las razas y cuya sabiduría guía los destinos de todos. Su trono y su santuario es la misma Aguja de Nácar, centro y fuente de toda la magia que alimenta los reinos. En el tejido de la vida faérica, la Dama Blanca no rige en solitario su reino de magia y maravilla; a su lado, siempre presente, se encuentra un Espíritu del Bosque, un ser etéreo con forma de animal totémico, cuya existencia se entreteje con el latir mismo de la naturaleza, es tanto protector como consejero, un reflejo viviente de la esencia del Reino Faérico. Su presencia asegura que la conexión de la Dama con todos los seres y elementos de su dominio permanezca pura e inquebrantable. En la corte y en la soledad, en la alegría y en la tribulación, el Espíritu del Bosque es la constante suave y silenciosa, el testigo de su reinado y el guardián de su alma.

El paso del tiempo es inexorable, incluso para estas soberanas. Cuando los años tejen su red, la Dama en su sabiduría cede el cetro a su sucesora y se retira al lugar de retiro sagrado, donde las ancianas faéricas comparten sus últimos días en contemplación y memoria, velando por el legado que dejan tras de sí. En las noches de luna llena, cuando las estrellas titilan con secretos antiguos y el viento susurra historias olvidadas, se relatan las crónicas de una séptima raza, los legendarios Pegasos. Descritos como Unicornios alados con la gracia etérea de las Hadas, su imagen inspira los sueños de los poetas y la veneración de los sabios. Se dice que surcaban los cielos con alas iridiscentes, maestros del aire y el firmamento, mensajeros entre los dioses y los

mortales. Aunque su presencia ha quedado relegada a los mitos y sus siluetas ya no se recortan contra el horizonte del atardecer, su espíritu aún palpita en el corazón de los que creen. Los Pegasos, si alguna vez existieron, encarnaban la majestuosidad de su reino y el sublime cruce de lo terrenal con lo divino, y su recuerdo aún eleva las almas que se atreven a soñar con la posibilidad de su regreso. En la trama del destino que entrelaza los dos reinos, existen también los Druidas, venerables Impromagos de la Casa de Natura. Ellos son los guardianes ancestrales y los celosos custodios del flujo de magia, ese delicado equilibrio que mantiene unido al Reino Faérico con el de Calamburia. Con sus rituales y conocimientos antiguos, que han pasado de generación en generación, vigilan que la corriente mágica no se desvíe ni se enturbie.

Los Druidas, maestros del canto de la tierra y el lenguaje de las estrellas, gozan de un respeto inmenso entre todas las criaturas faéricas. Su sabiduría es tan profunda como las raíces de los árboles milenarios y su poder, tan vasto como el cielo nocturno. No hay ser en el Reino Faérico que no sienta reverencia ante la presencia de un Druida, pues son ellos quienes mantienen la armonía de la naturaleza y el orden de los elementos.

En este reino donde cada susurro del viento y cada murmullo del agua lleva consigo un hechizo, los Druidas son la voz de la tierra, susurran con las hojas y caminan por senderos ocultos bañados por la luz de la luna. Son ellos los que, en la Aguja de Nácar, realizan los rituales más sagrados y complejos, aquellos que aseguran que la magia continúe fluyendo como un río viviente entre los mundos, dando vida al ciclo eterno de Calamburia y el Reino Faérico.

Así, este mapa no solo es una representación de tierras y mares, de montañas y valles. Es también un testimonio en papel de los Druidas, files testigos de la inmensidad de la tierra Faerica. Cada nombre, cada trazo, es una cartografía de poder, política y poesía,

donde la vida faérica pulsa fuerte y el misterio aguarda en cada rincón para aquellos valientes o locos que se atreven a explorar el otro lado del Reino de Calamburia.

168 - 168 - LA DAMA BLANCA I

Personajes que aparecen en este Relato

LA DAMA BLANCA I

En las profundidades del Reino Faérico, se erigía la Aguja de Nácar, un palacio de esplendor inigualable, morada de la Dama Blanca. Karianna, una unicornia de pelaje tan resplandeciente como la misma luz de la luna, gobernaba desde allí sobre todas las demás razas faéricas. Su trono, tallado en el más puro nácar, brillaba con un fulgor suave, acogiendo no solo el poder de la tierra sino también la bondad y sabiduría para gobernar.

En este día, la cámara del trono resonaba con voces de deliberación. La Dama de Acero, señora de los enanos y forjadora de destinos, se presentó ante Karianna con una firme petición. Su baja estatura, propia de su raza, no menguaba en ningún caso su determinación y su presencia.

-Necesitamos más magia para la Forja Arcana -demandó Elga con voz firme-. Los druidas están siendo demasiado conservadores en su administración. Mis hijos y yo requerimos más libertad para forjar las varitas de los nuevos impromagos licenciados del reino de Calamburia.

-Me encargaré personalmente de ello -prometió Karianna con la serenidad que la caracterizaba-. No os preocupéis, la Forja Arcana brillará bajo vuestros martillos sin impedimento alguno.

-Gracias, Dama Blanca. Que la luz de la Aguja de Nácar ilumine nuestro camino.-entonó la Dama de Acero mientras se inclinaba hacía Karianna.

-Y que la sabiduría de los druidas nos guíe hacia el amanecer -respondió la Dama Blanca dándole su bendición.

Las palabras de despedida de las Damas aún resonaban en el aire cuando una silueta conocida atravesó el umbral de la sala del trono. Se trataba de Kárida, la Dama Añil, hermana mayor de Karianna. Tiempos atrás, su hermana pequeña le había arrebatado el título de Dama Blanca, privándola de la oportunidad de gobernar a pesar de ser la mayor de las dos hijas de Kyara la anterior líder y, por tanto, su sucesora natural. Incluso los sabios druidas se habían quedado perplejos ante tal giro de los acontecimientos.

-Hermana, tu mandato deja mucho que desear -espetó Kárida, sus ojos destellando con un brillo de desafío-. Bajo mi gobierno, querida, el Reino Faérico florecería más allá de lo que tu blando corazón soñaría con imaginar.

Kárida, con la sospecha anidada en su pecho, estudiaba con atención cada gesto, cada palabra, porque tenía un palpito. Algo era diferente en la unicornia que tenía delante. En cierto modo, parecía que se encontraba ante alguien que se hacía pasar por su hermana. Conocía a Karianna mejor que nadie; sabía cómo la luz de la verdad brillaba en sus ojos y cómo la compasión modelaba sus expresiones. Sin embargo, lo que vio

frente a ella era una imitación superficial, una actuación que solo podría engañar a quien no conociera a la verdadera Dama Blanca.

El momento decisivo llegó con un gesto aparentemente insignificante. La impostora, en un intento de emular la elegancia de Karianna, extendió su mano para acariciar a un cervatillo que se había aventurado en la sala del trono, un acto que habría sido natural para la unicornia. Pero el animal, en lugar de acercarse con confianza, retrocedió con temor. Kárida recordó entonces las palabras de su madre: «Los animales del Reino Faérico son los primeros en conocer la verdadera esencia de un alma.» En ese instante supo con certeza que la figura que se mostraba ante ella no era su hermana, sino una humana, una impostora que suplantaba la identidad de la verdadera Karianna.

Sin revelar su descubrimiento, Kárida se retiró de la sala. Su mente estaba tejiendo las primeras hebras de un plan de venganza. Buscó a Karkaddan, su compañero, cuya astucia y fuerza eran rivales solo de su lealtad. Le relató su descubrimiento, cómo esa impostora había usurpado el lugar de su hermana, y juntos, en la penumbra de su consejo, forjaron un plan.

-Debemos actuar con rapidez y decisión -dijo Karkaddan con voz susurrante cargada de determinación-. Esta afrenta no solo es contra ti, sino contra todo el Reino Faérico. La usurpadora debe ser desenmascarada y tu legítimo lugar como Dama Blanca debe ser restaurado.

La noche se cernía sobre la Aguja de Nácar mientras Kárida y Karkaddan se sumergían en las sombras, listos para iniciar su juego de venganza y justicia. El destino del Reino Faérico pendía de un hilo, un hilo que ellos estaban decididos a tejer en dirección a la restauración de la verdad y el orden legítimos.

Consumida por una sed de justicia, Kárida avanzó con paso firme hacia el salón del trono de Nácar. Movida por la convicción de que su hermana, la legítima Dama Blanca, había sido vilmente asesinada, se veía a sí misma como la única heredera capaz de restaurar el equilibrio y la justicia en el Mundo Faérico. En su mente, la figura de Anya, la impostora humana, se erigía como la usurpadora y asesina de Karianna. La adoración que todos profesaban hacia su hermana menor, desde su madre hasta los unicornios, se tornaba ahora en un recuerdo doloroso, un legado arrebatado no solo por la traición sino por un acto imperdonable de violencia.

-El título máspreciado, el de Dama Blanca, y con él, la tiara de luces, ha caído en manos de una extranjera sin derecho alguno a nuestro mundo mágico-, se dijo Kárida, con el corazón encogido por el duelo y la ira. La determinación de vengar a Karianna y reclamar su lugar como gobernante legítima del Reino Faérico la impulsaba más allá del miedo y la duda.

Al ingresar al salón del trono, donde creía que la falsa Dama Blanca esperaba, desprevenida del ataque, Kárida, con el corazón pesado por el duelo pero firme en su propósito, se posicionó no solo como vengadora de su hermana sino como guardiana del legado del Reino Faérico. La batalla que se avecinaba no era solo por el trono, sino por el alma de un mundo que había sido sacudido hasta sus cimientos por la traición más oscura.

Afortunadamente para la dama añil, no se encontraba sola; desde las sombras, se comenzó a vislumbrar una luz brillante que procedía de un elegante cuerno de unicornio. Era Karkaddan, su compañero unicornio y confidente, cuya lealtad y astucia no conocían igual. Su silueta, tanto ágil como amenazante, precedió un ataque

sorpresa. Se lanzó hacia el báculo mágico, emitiendo una risa siniestra que resonó por el salón. Anya, la guardabosques, al verse descubierta y superada, comprendió la gravedad de su situación: la venganza de Kárida era inminente, y su capacidad para defenderse, nula.

169 - 169- LA DAMA BLANCA II

Personajes que aparecen en este Relato

LA DAMA BLANCA II

En el salón del trono de la Aguja de Nácar, Anya, la guardabosques, sintió cómo la desesperación se adueñaba de ella al darse cuenta de que su final estaba cerca. Su engaño había sido descubierto: había vivido entre ellos disfrazada de Karianna, usurpando el título de La Dama Blanca.

Kárida, la Dama Añil, empuñaba con firmeza el báculo de su hermana, apuntando hacia ella con determinación. Las esperanzas de Anya de regresar a su hogar, de volver a los brazos de su amado Aodhan y de ver crecer a su hija, se desvanecían tan rápido como las sombras al amanecer. En esos momentos decisivos, un torrente de recuerdos sobre su llegada al Mundo Faérico la inundó, rememorando días cargados de maravilla e inocencia que, ahora, parecían pertenecer a un pasado distante.

Un año antes en la lejana tierra de Calamburia...

-¡Hay que cerrar el portal! -gritó Aodhan, el guardabosques, luchando con todas sus

fuerzas mientras controlaba un enjambre furioso de zizzers. Estas pequeñas pero temibles criaturas, con sus escamas relucientes y alas membranosas, revoloteaban en el aire creando un zumbido ensordecedor. Emitían descargas eléctricas que chisporroteaban en el aire, intentando frenéticamente atravesar el portal.

A su alrededor, los demás guardabosques, agotados y sobrepasados, trataban de contener el caos desatado por la maldición de las brujas. La torre de magia estaba casi a su alcance, pero la fatiga y el incesante ataque de los zizzers les hacía cada vez más difícil avanzar.

-¡Es el momento de que conjures un manto de Luz y Eco! -exclamó Anya con urgencia dirigiéndose a su hija Brianna que luchaba valientemente contra el enjambre de zizzers. Los portales entre Calamburia y el Mundo Faérico se abrían por doquier y no conseguían estabilizarlos.

-Hay demasiados, madre. -respondió Brianna con una voz que oscilaba entre la determinación y la desesperación-. No lograremos contenerlos por mucho tiempo.

Anya, como una de las mejores guardabosques de Skuchain, conocía bien la gravedad de la situación. Mirando a su alrededor, sabía que la única solución era cerrar los portales desde dentro. Con el corazón en un puño y guiada por el deseo de proteger tanto a su familia como a los mundos que estaba destinada a guardar, tomó una difícil decisión.

Miró una última vez a su marido Aodhan y a su hija Brianna, que luchaban valientemente contra el enjambre de zizzers y se lanzó hacia uno de los portales adentrándose en el Bosque Mágico. Allí, conectando de forma profunda con la

naturaleza, canalizó la magia ancestral de los guardabosques. Comenzó a conjurar un hechizo poderoso y antiguo, uno que requería de todo su ser para cerrar todos los portales y salvaguardar ambos mundos.

El aire vibró con la energía de su hechizo. Un torbellino de luz y poder que emanaba de Anya conectó cada portal con un hilo de magia pura. Mientras el hechizo se fortalecía, la figura de Anya se tornaba cada vez más etérea, como si estuviera sacrificando parte de su propia esencia para completar el ritual.

Mientras Anya se adentraba en el portal, Aodhan lanzaba un último ataque contra los zizzers, dispersándolos con un poderoso conjuro de guardabosques. Pero ya era tarde: Anya había desaparecido, sacrificando su propia libertad para salvar los dos mundos.

Finalmente, con un último esfuerzo sobrehumano, Anya logró sellar todos los portales. El Mundo Faérico y Calamburia quedaron protegidos. Exhausta y debilitada por la magnitud del poderoso hechizo, Anya cayó en un profundo sueño: su cuerpo y espíritu estaban consumidos por la magnitud de su sacrificio. La guardabosques descansaba, habiendo asegurado la seguridad de su hija Brianna, su amado Aodhan y de los mundos que había jurado proteger.

Karianna, la joven unicornia e hija menor de la Dama Blanca, vagaba por los límites de las Praderas Añil cuando vio a una mujer tendida en el suelo. Sin dudarlo corrió a socorrerla. Adoptó su forma humana y cogió a la desconocida entre sus brazos. La mujer estaba alarmantemente débil, y Karianna, movida por un instinto de compasión, decidió compartir su luz mágica con ella. Su cuerno empezó a brillar con un resplandor suave y curativo, transfiriendo energía vital a la extraña. A medida que el brillo del cuerno iluminaba el rostro de la desconocida, esta comenzó a recobrar su color y su

semblante. Era fascinante: salvo por el cuerno, las dos eran como dos gotas de agua. Rubias, hermosas, de ojos claros y con un rostro pálido y radiante. Karianna, con la paciencia y serenidad que caracterizaba a los de su especie, esperó a que la mujer despertara. Se preguntaba quién podría ser y qué circunstancias habrían llevado a una criatura tan similar a ella a caer en un estado tan vulnerable en las praderas.

-¿Qué ha pasado? ¿Dónde estoy? -preguntó Anya confundida y desorientada.

-Tranquila -respondió la unicornia con suavidad-. Soy Karianna, hija de la Dama Blanca. Te encontré inconsciente en el suelo. Debiste caer en uno de los portales. ¿Cómo te llamas?

-Soy Anya. Soy guardabosques -explicó-. Estaba con mi esposo y mi hija intentando estabilizar los portales y entré en uno para cerrarlos desde dentro... y ahora... estoy atrapada aquí. ¡No podré volver a ver a mi familia!

La guardabosques rompió a llorar desconsolada mientras Karianna enjugaba sus lágrimas con un elegante pañuelo blanco. Se quedó todo el día junto a ella hasta que el cielo comenzó a oscurecerse. Al caer la noche, Karianna decidió llevar a Anya a su hogar, un lugar seguro donde podrían cuidarla. Al llegar, Kora, la tía de Karianna, les dio la bienvenida. Esta mágica unicornia, más joven que su madre tenía un cuerno único y elegante que se retorció hacia la izquierda en una espiral iridiscente, reflejando destellos de colores como un arcoíris encerrado. En el reino añil, se rumoreaba que la peculiaridad de su cuerno reflejaba su intensa vinculación con el Reino de las Hadas, algo no bien visto entre los de su especie. Kora recibió a las visitantes con una mezcla de sorpresa y preocupación. Rápidamente, preparó una habitación para Anya, asegurándose de que estuviera cerca de la suya para poder atenderla durante la

noche. Exhaustas por los eventos del día las tres se retiraron a descansar. Necesitaban recuperar fuerzas para poder afrontar el día siguiente. Entonces tendrían tiempo para hablar más detenidamente y buscar una solución a la difícil situación de Anya. La guardabosques, aunque agradecida por la hospitalidad, no podía dejar de pensar en su familia y en su hogar, esperando encontrar una manera de regresar con ellos.

El sol entraba por los ventanales del precioso palacio de la hermana menor de la Dama Blanca, despertando a las mujeres. Aquella mañana, Anya se dirigió a reunirse con su anfitriona, tal y como habían acordado el día anterior. Durante su conversación Kora le compartió detalles sobre la familia real de los unicornios. Le explicó que su hermana, la Dama Blanca, y su sobrina, la Dama Añil, residían en la Aguja de Nácar, mientras que a ella le habían encomendado la responsabilidad de educar a la hija menor. Sin embargo, la tarea no había resultado tan fácil como cabría esperar. Si bien Karianna era una dulce y alegre potrilla, también era bastante traviesa. Solía salir a trotar por las praderas, la meseta, el Bosque Mágico e incluso iba al Estanque de la Polimorfosis a espiar a los incautos que decidían bañarse en sus aguas. La joven necesitaba protección, pero odiaba que su tía la acompañase a todas partes. Por eso, la anfitriona de Anya le propuso una solución: que la guardabosques acompañara a su sobrina en sus aventuras. De esta manera, Karianna tendría la compañía y protección que necesitaba y Anya podría informar rápidamente de cualquier problema que surgiera. La calamburiana aceptó de buen grado; la potrilla le transmitía una inmensa ternura y estaba segura de que disfrutaría de su compañía.

Mientras el sol se ocultaba tras las colinas tiñendo el cielo de tonos rosados y dorados, Anya contemplaba el horizonte desde el palacio. A su lado, Karianna, con su habitual alegría y energía, hablaba entusiasmada de sus planes para el día siguiente. Sin embargo, en el corazón de Anya un profundo anhelo seguía ardiendo: el deseo de

reunirse con su familia. Aunque la separación era dolorosa, la presencia de su nueva amiga le brindaba consuelo y esperanza. La joven unicornia había traído un pequeño rayo de luz a su vida, y en su compañía, la calamburiana encontraba la fortaleza para enfrentar cada nuevo amanecer. Con cada aventura que compartían, crecía su convicción de que algún día encontraría el camino de regreso a su hogar y a sus seres queridos. Por ahora, se aferraba a la esperanza y a la amistad que había florecido en este inesperado rincón del mundo mágico. Con la mirada fija en el cielo que cambiaba de color, la guardabosques sabía que, mientras estuviera junto a Karianna, nunca estaría sola en su búsqueda.

170 - 170- LA DAMA BLANCA III

Personajes que aparecen en este Relato

LA DAMA BLANCA III

Con el paso de los meses, Anya y Karianna se convirtieron en amigas inseparables. Karianna le revelaba a Anya los secretos maravillosos de su mágico mundo, mientras que Anya se aseguraba de que la joven unicornio no se metiera en demasiados líos. Un día, Karianna decidió mostrarle uno de sus rincones favoritos: el Estanque de la Polimorfosis. A pesar de las reticencias iniciales de la guardabosques, debido a que el estanque se ubicaba más allá del territorio de los unicornios, en las lejanas tierras de las hadas, la curiosidad acabó por ganar la partida y ambas se dirigieron a los Jardines Irisados.

Cuando llegaron la guardabosques quedó prendada de la belleza de aquellos salvajes

jardines. Ante ellas se extendía un precioso tapiz de margaritas sobre el que se elevaban hermosas y raras flores que nunca antes había visto. Karianna le explicó los diferentes tipos y sus usos: desde la flor de azafrán, útil para pociones de amor, hasta la bella rosa de invierno o la venenosa flor murciélago. Sin duda, el reino de las hadas era tan bello como peligroso.

Avanzaron con cautela hasta alcanzar un estanque cuyas aguas cambiaban de color, dejando a Anya totalmente embelesada. Ocultas tras una roca, observaron a las hadas interactuar con el estanque, lanzando hojas enrolladas al agua. Según Karianna, se decía que el estanque podía transformar físicamente a quien se bañara en él o cambiar el destino de quien lo deseara, con solo susurrar un deseo a una hoja de cala y lanzarla.

Después de varias horas, apareció un hado con una hoja de cala en mano; su porte era el de un príncipe. De repente, un estruendoso temblor sacudió la paz del jardín haciendo trastabillar al joven. Karianna actuó rápido salvando al hada de caer al estanque. Al mirar a su alrededor, Karianna no vio a Anya por ningún lado.

-¿Qué haces aquí? -le reprochó Hábasar, príncipe de las hadas. Los unicornios no son bien recibidos.

-¿Acaso hubieras preferido que te dejara caer? ¡Insolente hado! -respondió Kariana de forma soberbia.

La tierra tembló nuevamente, pero esta vez, robustas ramas surgieron del suelo envolviendo a la pareja en una fortaleza de hiedra. Claramente, una magia faérica les estaba protegiendo. La barrera se fortaleció, y a medida que el manto de la noche envolvía todo a su alrededor, ambos comenzaron a sincerarse, compartiendo sus

verdades y miedos bajo el velo de la oscuridad. Confesaron el deseo común de proteger a sus seres queridos y sus reinos. Con el frío penetrando, se dieron calor mutuamente: la gruesa piel de Karianna protegía a ambos, ya que Hábasar era más vulnerable al frío.

Durante días interminables, la barrera de hiedra se convirtió en un refugio insólito para Karianna y Hábasar, aislándolos del mundo exterior y sus peligros. Esta fortaleza natural era amplia y no solo les ofrecía protección contra las anomalías mágicas que azotaban el Mundo Faérico, sino que también creaba un microcosmos en el que el tiempo parecía detenerse. La hiedra, imbuida de una magia esmeralda antigua y protectora, absorbía y neutralizaba cualquier hechizo maligno que intentara penetrar su densa trama, actuando como un escudo impenetrable ante las fuerzas oscuras que buscaban desestabilizar el reino. Sin embargo, en el corazón de Karianna crecía una preocupación constante por Anya, quien había quedado fuera de esta burbuja de seguridad. La idea de que su amiga estuviera expuesta a los crecientes peligros sin la protección de la barrera la llenaba de una angustia profunda.

Pasaron los días y la pareja se alimentaba de nutritivas bayas que crecían en la hiedra. Con el tiempo, la rivalidad entre ellos se transformó en afecto, evolucionando desde simples roces a abrazos, besos y luego a encuentros apasionados. ¿Estaría naciendo el amor?

Un mes había transcurrido cuando, al borde del crepúsculo, los murmullos de una multitud comenzaron a tejerse con el viento. Entre ellos, se destacaban las voces de tres Damas Faéricas. La más resonante pertenecía a Kyara, la Dama Blanca, cuyo báculo se elevaba hacia el cielo como un faro de autoridad y esperanza.-¡Han de estar por aquí!- proclamó la Unicornia con su voz cargada de una mezcla de ansiedad y determinación, desgarrando el silencio de la tarde.

En un acto de unidad y fuerza, un ejército de hadas y unicornios conjuraron su magia para desgarrar el entramado de hiedra que había servido de prisión y protección, revelando finalmente a los jóvenes perdidos.

-Estaba convencida de que los encontraríamos cerca del lago -anunció Titania, la Dama Irisada-. Sin tus hechizos protectores de hiedra no se hubiesen salvado. Sin duda los faunos deben estar orgullosos de que seas su Dama Esmeralda. Gracias Tyria, que la serenidad de la luz de nácar envuelva vuestros días -expresó con gratitud, mientras el grupo se reunía en torno a los recién liberados.

-Los faunos poseemos un linaje noble. El Espiritu del Bosque me habló y super lo que tenía que hacer. Qué fortuna fue estar a tu lado cuando este embrollo se desató, permitiéndome ofrecer nuestro auxilio -replicó la Dama Esmeralda, con un tono que reflejaba tanto orgullo como alivio.

Sin embargo, la Dama Blanca, con la gravedad tallada en su semblante, interrumpió el breve momento de camaradería.

-No hay tiempo para regodeos. Una sombra de urgencia se cierne sobre nosotros; los elementos del Templo de la Sacerdotisa del Reino de Calamburia se han desestabilizado, perturbando gravemente el equilibrio de nuestro mundo.

Con la seguridad de haber encontrado a los desaparecidos, fueron escoltados de vuelta a sus respectivos hogares. Karianna, acompañada por su madre y su hermana, partió hacia la capital, dejando tras de sí la promesa de que su tía se uniría a ellas tan pronto como Anya fuera encontrada.

La Dama Blanca, sin tiempo que perder, y en cuanto la situación estuvo estabilizada, convocó a las líderes de todas las facciones faéricas al pie de la majestuosa Aguja de Nácar.

-Damas, druidas, seres del Mundo Faérico -inició Kyara con respetuosas reverencias-. Los recientes sucesos han iluminado mi percepción, evidenciando mi desfase frente a los cambios mágicos y la emergencia de nuevas adversidades, para las cuales no supe prepararnos. Lamentablemente, reconozco que mi capacidad para salvaguardar nuestro mundo ha mermado. Por esta razón, he convocado este cónclave, no solo para anunciar mi retiro sino también para designar a la siguiente Dama Blanca.

Las damas ocuparon sus lugares en el ancestral círculo de piedras, comenzando un cántico que invocaba a Breena, el espíritu del Bosque Mágico. Este ritual, rara vez celebrado, congregaba a la diversidad del Mundo Faérico en pleno: desde los diligentes enanos y las etéreas hadas hasta los nobles unicornios, pasando por los ardientes efreetes, los indómitos faunos y las pacíficas ondinas. Juntas, las damas canalizaban la esencia de sus linajes con un majestuoso canto mientras la luna bañaba el claro en un halo de luz plateada. La melodía de su invocación se extendió por varios instantes hasta que Kyara recitó con voz firme sus últimas palabras como Dama Blanca, las estrofas finales, permitiendo que los rayos lunares bañaran el claro del bosque en el que se encontraban. Desde la distancia, una luz sutil se abría camino entre la arboleda: era Breena aproximándose.

Acto seguido, cada dama, por turnos, manifestó su esencia y la depositó en la urna situada en el altar: la Dama Añil presentó un cristal de tono azulado; la Irisada, un espejo de reflejos cambiantes; la Carmesí, una llama vibrante; la de Acero, un emblema

metálico; la Turquesa, una gota acuática proveniente del abismo marino; y la Esmeralda, con un gesto, hizo germinar un árbol encantado a partir de una diminuta semilla. Con los emblemas ya dentro de la urna, llegó el momento de elegir al linaje que lideraría a todos. Una a una, se aproximaron al altar para emitir su voto en silencio, mientras Breena, en su andar, las rodeaba. Tras tomar asiento todas, Kyara levantó la urna, de la cual emergió un brillante rombo azul: el emblema de los unicornios, señalando que, una vez más, eran ellos los designados para regir el Mundo. La ceremonia en la Aguja de Nácar se encontraba en su momento culminante, y el aire vibraba con una tensión casi palpable. Todas las miradas estaban fijas en Breena, el espíritu del bosque, cuya presencia simbolizaba la ancestral sabiduría de su mundo. Entre las damas reunidas, Karida, la Dama Añil, resaltaba con una mezcla de esperanza y ansiedad. Había pasado toda su vida anhelando este preciso instante y las demás damas habían elegido de nuevo a los unicornios para que guiarán el mundo faérico.

Junto al resto de los espectadores, Karkaddan observaba la escena con un orgullo desbordante, convencido de que el destino que tanto habían soñado Kárida y él estaba a punto de materializarse. La atmósfera estaba cargada de expectativas mientras Breena se acercaba a la representante de los unicornios, cada paso del espíritu era seguido por miradas expectantes, y el corazón de Kárida latía al ritmo de los pasos del espíritu en forma de Ciervo del Bosque.

Sin embargo, en un giro inesperado, Breena cambió de dirección, desviándose del camino anticipado. Un murmullo de sorpresa se esparció entre los presentes; el espíritu estaba rompiendo el protocolo, dirigiéndose hacia una figura que no podía creer lo que sus ojos veían: Karianna. La joven, tomada por la incredulidad, balbuceó:

- No... no estoy preparada para esto.

171 - 171 - LA DAMA BLANCA IV

Personajes que aparecen en este Relato

LA DAMA BLANCA IV

La ceremonia en el sagrado círculo de piedra había capturado la atención de todos los presentes, dejándolos en un estado de asombro colectivo. La elección del Espíritu del Bosque había desafiado todas las expectativas: en lugar de seguir la tradición de confirmar a la candidata predestinada por su raza, había otorgado el título a una candidata inesperada. Aunque la elegida era, efectivamente, una unicornio, conforme al resultado de la votación, no se trataba de la que había ocupado el cargo de Dama Añil, sino de su hermana menor. Este inusual giro de los acontecimientos sembró desconcierto entre las congregaciones faéricas, que no lograban comprender la decisión tomada por el venerado espíritu.

En el corazón palpitante del claro, bajo la bóveda celeste que se teñía con los últimos destellos del atardecer, se alzaba la figura imponente de Öthyn. A su alrededor, el aire vibraba con la magia ancestral que fluía libre y salvaje en el Mundo Faérico. El cuello de Öthyn, adornado con una cascada de plumas verdes, cada una capturando y reflejando la luz en un espectro de tonalidades vivas, proclamaba su estatus único: él era el Druida Supremo. Este distintivo, junto con su regia capa y su báculo de poder, era portado únicamente por aquellos que habían alcanzado el cenit de la sabiduría y el poder druídico. Su cuello de plumas era más que un adorno; era un símbolo de su unión

inquebrantable con las fuerzas primordiales de la naturaleza, que le daba autoridad y poder para controlar y gestionar los flujos de magia entre los reinos, una promesa de protección y guía para todos los seres faéricos.

Heredero de las responsabilidades mágicas del ritual tras el lamento por la muerte de Alfrid, el último Archimago, su figura se erigía como un pilar de sabiduría y calma. Su presencia era un faro de luz en tiempos de incertidumbre, un recordatorio de que incluso en la más profunda oscuridad, la sabiduría y el coraje podían forjar un camino hacia el amanecer.

Cuando su voz resonó en el claro, cada palabra cargada de poder y promesa, hizo evidente que no solo dictaba el destino de una nueva Dama Blanca, sino que también tejía el futuro del Mundo Faérico. Y con la solemnidad que el momento requería, proclamó:

-El Espíritu del Bosque ha hablado, ¡tenemos nueva Dama Blanca!

El silencio que siguió fue absoluto, roto solo por el viento que susurraba entre las hojas. Todos los ojos estaban ahora puestos en Karianna, cuyo destino acababa de tomar un rumbo inesperado, marcando el comienzo de una nueva era para el Mundo Faérico bajo su liderazgo. La conmoción de Kárida y el desvanecido orgullo de Karkaddan se entrelazaban con el asombro generalizado, mientras el Mundo Faérico se enfrentaba a la revelación de su nueva guardiana. En ese momento de tensión y sorpresa, el curso del futuro se había trazado con la elección inesperada del Espíritu del Bosque.

La euforia de la coronación de Karianna como Dama Blanca se extendió durante semanas, sumiendo al Palacio de Nácar en un remanso de júbilo y celebración. El

momento de la despedida había llegado, teñido de solemnidad y emoción contenida. Kyara y Karianna, madre e hija, se encontraban frente a frente en los vastos jardines del Palacio de Nácar, bajo el etéreo resplandor de una luna llena que parecía más grande de lo habitual. La brisa nocturna, cargada de los aromas del bosque, envolvía la escena en un abrazo suave y frío. Kyara, con la dignidad y la gracia que la caracterizaban, posó sus manos sobre los hombros de Karianna, mirándola directamente a los ojos, esos espejos del alma que tanto habían compartido y que ahora reflejaban una mezcla de orgullo, tristeza y esperanza.

-Recuerda, hija mía -comenzó Kyara, con una voz firme pero cargada de emoción-, en cada decisión que tomes, en cada camino que elijas recorrer, deja que este consejo ancestral de nuestro linaje te guíe: 'Que la verdad de tu corazón sea el faro en la oscuridad y la compasión, tu escudo ante la adversidad'. Los unicornios hemos vivido por eones bajo este precepto, permitiéndole a nuestra esencia permanecer pura y justa.

Las palabras resonaron en el aire, como un legado vivo que trascendía generaciones. Karianna asintió, las lágrimas asomando en sus ojos, consciente del peso de la responsabilidad que ahora recaía sobre sus hombros y del amor incondicional de su madre. Kyara le ofreció una última sonrisa, un gesto de infinito amor y confianza, antes de girarse y caminar hacia el Círculo de Ancianas Faéricas, lugar donde continuaría su viaje espiritual.

Karianna permaneció en silencio, observando la silueta de su madre desvanecerse entre los árboles, sintiendo la fuerza de sus palabras anidar en su alma. Ahora, como la nueva Dama Blanca, estaba lista para liderar a su gente con el corazón y la sabiduría, custodiando el Mundo Faérico hacia un futuro prometedor. La despedida de Kyara,

marcada por la entrega de sabiduría y confianza, contrastaba profundamente con el secreto que Karianna guardaba. La joven Dama Blanca se encontraba ahora en una encrucijada de emociones, luchando por reconciliar su deber con el deseo de su corazón. El consejo de su madre resonaba en ella, pero ¿cómo seguir el faro de su verdad cuando esa misma verdad podría llevarla a la perdición? La relación con Hábasar, que continuaba floreciendo en la clandestinidad, se había convertido en su refugio y su tormento. Cada encuentro, cada momento compartido, era un recordatorio de lo que estaba en juego. El amor que sentía por el hado era un desafío a las antiguas leyes que regían el Mundo Faérico, un desafío que podría desencadenar consecuencias devastadoras para ambos. Así, con la luna como único testigo, Karianna se prometió a sí misma encontrar un camino que pudiera unir su destino con el de Hábasar sin traicionar el legado de su linaje ni el bienestar del Mundo Faérico. La tarea no sería fácil, pero el amor y la verdad que compartían le daban esperanza. En la profundidad de su ser, Karianna sabía que el amor verdadero era una fuerza poderosa, capaz de cambiar el curso de la historia, incluso en un mundo donde lo imposible era cotidiano.

Hacía mucho que no tenían noticias de Anya; algunos pensaban que había regresado a su mundo, otros temían lo peor, que hubiera fallecido. Sin embargo, un día, tras el cataclismo que devastó el Mundo Faérico, regresó. Durante este tiempo había encontrado refugio en la espesura del bosque, recurriendo a su conocimiento y hechizos de guardabosques para sobrevivir, mientras esperaba el momento adecuado para hacer su retorno a la Aguja de Nácar. Al llegar, lo que encontró fue un escenario que nunca habría imaginado. En el centro de la sala del trono, bajo el resplandor suave de la luz que se filtraba a través de las ventanas altas, vio a su amiga acariciando delicadamente a un joven cervatillo. Sin duda era Karianna, pero estaba transformada. La Dama Blanca emanaba una serenidad y un poder que iban más allá de la joven que había conocido. La corona de luz en su cabeza y el báculo que descansaba a su lado no

dejaban lugar a dudas sobre su nuevo papel en el Mundo Faérico.

El reencuentro fue un momento suspendido en el tiempo, una pausa en el torbellino de cambios y desafíos que habían enfrentado. Anya, con el corazón henchido de emociones encontradas, dio un paso adelante, su mirada encontrando la de Karianna.

-Has cambiado- dijo Anya en un susurro que llevaba consigo el peso de su viaje, tanto físico como emocional.

Karianna le sonrió, una sonrisa que era a la vez la misma y completamente diferente.-Y tú has sobrevivido -respondió con un brillo de orgullo y cariño en sus ojos-. Juntas, enfrentaremos lo que venga.

En ese instante, entre las ruinas de lo que una vez fue y la promesa de lo que podría ser, se forjó un nuevo vínculo. No solo era el reencuentro de dos amigas, sino también el nacimiento de una alianza entre la Dama Blanca y la guardabosques, unidas por el deseo compartido de reconstruir y proteger un Mundo Faérico que emergía, renacido de sus cenizas.

Pero, con el tiempo, la salud de Karianna comenzó a flaquear; el sueño le era esquivo, las mañanas la recibían con malestar y su concentración se dispersaba como niebla al sol. En busca de respuestas, recurrió a Anya.

-¿Qué me está pasando? -sollozó, confundida-. Quizás el nombramiento como Dama Blanca fue un error. ¿Se habrá equivocado el espíritu del bosque, y estoy sufriendo las consecuencias ahora?

-No, mi señora -respondió Anya, con una sonrisa dulce y comprensiva-. La razón es otra: vais a ser madre.

-Eso es imposible -replicó Karianna, negando con la cabeza-. No puede ser verdad.

-Recordad la noche de vuestra coronación; desde entonces, la luna no ha marcado su ciclo en vos -recordó Anya, tratando de aliviar la tensión con su sonrisa-. ¡Enhorabuena!

-¡No, Anya! Eso está contra las normas -protestó Karianna con desesperación.

A continuación, compartió su secreto con Anya: su amor oculto por Hábasar, príncipe de las hadas. Revelar su relación significaría enfrentarse a un destino fatal, dada la enemistad ancestral entre hadas y unicornios. Es más, había antiguas leyes que prohibían el amor entre razas faéricas. Por todo ellos forjaron un plan audaz: Anya tomaría el lugar de Karianna como Dama Blanca durante su ausencia. Después del nacimiento del bebé, la unicornia retomaría su puesto y ayudaría a Anya a volver a Calamburia con su familia. Para lograrlo, Karianna entregó a su amiga una ampolla que contenía agua del Lago de la Polimorfosis, un regalo cuidadosamente provisto por el hado Hábasar. Este líquido mágico permitiría a Anya cambiar de forma de manera permanente, hasta que decidiera revelar su verdadera identidad. Ahora, Karianna se encontraba ante la encrucijada de su promesa solitaria bajo la última luna llena. Aquella promesa, hecha en soledad y silencio, se veía amenazada por el inesperado giro de su destino, poniendo en juego no solo su posición como Dama Blanca sino el futuro de todo lo que amaba.

En la actualidad.

-Invoca a tu preciado Titán si así lo deseas, insignificante mortal -despreció Kárida con un tono cargado de veneno-. Pero no escaparás de este lugar con vida. Con un brillo de determinación en sus ojos, la Dama Añil adoptó la forma de un unicornio majestuoso y formidable. Con una fuerza que resonaba como truenos, comenzó a martillar el suelo con su pezuña, desencadenando un estruendoso temblor. Fue entonces cuando Anya, con la determinación ardiente en sus ojos, convocó la esencia profunda de su ser de guardabosques. Con palabras cargadas de poder antiguo, liberó hechizos formidables, una marea de energía verde que brotó de la tierra buscando protegerla, escudos de naturaleza que crecían en un intento desesperado por detener la embestida.

Karkaddan no tardó en sumarse al conflicto fusionando sus propios ataques con los de Kárida para intensificar el temblor que amenazaba con devorar todo a su paso. La batalla se convirtió en un espectáculo épico de magias enfrentadas, una danza de poder que retumbaba a través de la sala.

Sin embargo, el techo de la sala, víctima de la colosal lucha de voluntades, no pudo sostener la embestida combinada y cedió, desplomándose en una lluvia de escombros hacia Anya, quien, sorprendida no tuvo tiempo de realizar ningún hechizo para crear una barrera protectora sobre sí.

En el caos que siguió, nadie fue testigo del trágico destino de Anya. Bajo el manto del derrumbe, su lucha llegó a un fin silencioso. Kárida, con el báculo de la Dama Blanca ahora en sus manos, abandonó la escena sin mirar atrás, decidida a enfrentarse al resto de las damas y reclamar el título que creía le había sido injustamente negado. En el torbellino de emociones que acompañaban la anticipación de su coronación, parecía que los nervios habían eclipsado cualquier pensamiento sobre el posible fallecimiento de su hermana. Kárida nunca había sido de aquellas que se detienen en el pasado; su

mirada siempre estuvo fija en el futuro, especialmente si este prometía favorecerla.

172 - 172 - LA ARMONÍA FAÉRICA

Personajes que aparecen en este Relato

LA ARMONÍA FAÉRICA

El bosque está triste. El bosque llora.

Los árboles ya no bailan. El bosque llora.

Las flores ya no crecen. El bosque llora.

El río ya no corre. El bosque llora.

El liquen ya no trepa. El bosque llora.

Pero no está sólo. El bosque canta.

En su esencia está la solución. El bosque canta.

Una cierva será su portavoz. El bosque canta.

Encuentra al que traerá la magia, la luz y la esperanza.

En la penumbra del alba, bajo el velo susurrante de la brisa del Bosque Mágico, mi conciencia emerge suavemente. Mi presencia, etérea y antigua, se desvela entre las sombras que danzan al compás de la brisa matinal. No soy como los mortales que caminan sobre dos piernas, ni tampoco una simple bestia del bosque. Soy una cierva, pero no una cualquiera; en mí habita el espíritu de lo faérico, un ser antiguo nacido de la esencia misma de la magia que permea cada hoja y cada susurro del viento entre los árboles. Este bosque, mi hogar eterno, es el núcleo de un mundo donde lo imposible florece con la naturalidad de la primavera.

Desde tiempos inmemoriales, he recorrido estos senderos ocultos, guiada por la luz de estrellas que nunca se ven en el cielo de los humanos. Mi existencia se entrelaza con la del bosque; soy sus ojos cuando la oscuridad cae, sus oídos en el silencio invernal, y su voz cuando la primavera susurra el renacer. Pero esta mañana, algo ha perturbado la armonía ancestral que siempre hemos guardado. Una inquietud se agita en las profundidades, un presagio de cambio, de una perturbación en el delicado equilibrio de nuestro mundo. Una voz susurrante proveniente de las mismas entrañas del Bosque Mágico me convoca con urgencia, un llamado que no puedo, ni deseo, ignorar. Tengo que ayudarlo. Me pongo en pie, consciente de que cada momento es precioso y no hay segundo que desperdiciar. Desde hace ya un tiempo, somos testigos de un fenómeno inquietante: el tejido mismo de nuestra existencia se sacude con convulsiones, portales se abren sin cesar, desgarrando el velo de la realidad, sembrando el caos. Me pregunto, con una mezcla de temor y asombro, ¿qué tormenta azota a la magia que siempre ha sido nuestra guía y refugio, ahora tan salvaje y errática? ¿Dónde se hallará la Dama Blanca, guardiana de nuestro equilibrio? Siento cómo mi luz interior titila y se debilita, empujándome hacia el claro sagrado de la Aguja de Nácar. Rápidamente, me aparezco en la penumbra de unos arbustos en frente del Círculo de Piedra, oculta entre las sombras, cuando Kárida, la Dama de los Unicornios, con su presencia imponente,

capturó la atención de todos.-Mi hermana ha sido vilmente asesinada. Una usurpadora de Calamburia, Anya la guardabosques, ha osado quitarle la vida y robar su identidad. He sido yo quien ha destapado esta traición y, en el combate posterior, donde defendía mi vida y nuestro honor, la cúpula del palacio se vino abajo, sellando así su destino.

Aunque su tono buscaba transmitir duelo y justicia, algo en sus palabras no resonaba con sinceridad. Como espíritu del bosque, podía sentir las corrientes de verdad que fluían más allá de las apariencias. La tristeza de la Dama Añil parecía una máscara, una fachada construida para ocultar sus verdaderas intenciones. En mi esencia, sabía que algo más se ocultaba detrás del relato de Karida; la Dama Blanca aún tejía su magia en el mundo, su presencia era un hilo tenue que me llamaba.

El cántico sagrado comenzó a elevarse, una melodía ancestral que resonaba con el poder de los eones, pero en ese momento, las notas parecían teñirse de oscuridad. Lo entendí de inmediato: esto no era más que un golpe de estado disfrazado de ritual. La urgencia me llenó, un llamado feroz y desesperado. Debía encontrar a mi señora. Sin perder un segundo, me deslicé fuera del círculo de piedra, movida por una determinación inquebrantable. La esencia de la Dama Blanca, sutil pero inequívoca, tiraba de mí, guiándome a través del velo de engaños y sombras. Era mi deber, mi propósito como espíritu del bosque, desentrañar la verdad y restaurar el equilibrio. La búsqueda de la verdadera guardiana de nuestro mundo había comenzado, y no descansaría hasta hallarla.

Atravieso la espesura del Bosque Mágico, convencida de que ahí encontraré las respuestas que busco. Interrogo a las majestuosas hayas, centinelas ancestrales del bosque; a los abedules, con sus ojos vigilantes; a los almendros de floración temprana; a los robustos nogales... pero el silencio es la única respuesta. Avanzo hacia las

profundidades, hacia el Gran Sauce, corazón de la magia más ancestral, y espero. La urgencia y la necesidad me inundan: Karianna me necesita. ¿Dónde puede estar? Afinando mis sentidos, la visión se aclara: el Estanque de la Polimorfosis, santuario de nuestro encuentro pasado, se revela ante mí. Con la fuerza del bosque fluyendo a través de mí, me manifiesto junto al estanque.

-Mi señora, ¿ha llegado la hora? -pregunto. Y me respondo a mí misma acto seguido: Sí, ¡está de parto!

-¿Cómo lo sabes...? -balbucea Karianna, sudorosa y débil.

-Fui yo quien envió el presagio a la Dama Esmeralda durante las convulsiones del sueño del Titán, para que os protegiera a ti y a Hábasar con su conjuro de Hiedras-le revelo-. ¿Dónde está el hado?

-Se ha ido a solicitar la ayuda de los druidas, nuestros benefactores. No se lo he dicho a nadie. Me encuentro sola -me confiesa, con una mezcla de resignación y esperanza.

-No, mi señora, yo estoy aquí con vos -le aseguro, ofreciéndole mi apoyo incondicional. La asisto a respirar pausadamente y a empujar con suavidad. A pesar de su cansancio, siento que tiene la fortaleza para conseguirlo; tengo una corazonada. Pasan las horas y se mantiene estoica, empujando y respirando. Poco a poco empiezo a ver unas pequeñas pezuñas seguidas por unas patas esbeltas, una cola grácil, y finalmente, un delicado hocico acompañado de las patas delanteras. Ante mí tengo un precioso potro tordo con un pequeño cuerno que empieza a brillar con destellos sutiles. Karianna, con ternura, limpia con cuidado a su pequeño recién nacido y se levanta con dificultad.

-Mi señora, es un potrillo precioso y está sano. Recibid mis más sinceras felicitaciones- susurro mientras mis ojos no pueden apartarse de la mirada inocente del joven unicornio- Y permitidme deciros, con toda la certeza que mi corazón puede albergar, que puede estar tranquila porque este potrillo lleva en sí la apariencia de un unicornio puro, sin el más mínimo atisbo de hada en su ser. Ni en aroma, ni en la delicadeza de flores nacientes sobre su piel se presiente la influencia de las hadas.

En ese preciso instante, algo en el recién nacido captó toda mi atención, un detalle que no había percibido hasta ahora. Se trataba de una energía que envolvía su pequeña figura, una vibración sutil pero inconfundible que me resultaba extrañamente familiar. No podía comprender el porqué, pero algo en mi interior resonaba con esa presencia, como si alguna parte de mi ser reconociera ese aura, ese halo especial que lo rodeaba. Era como si esa energía me hablara en un lenguaje olvidado, evocando memorias y sensaciones que yacían dormidas en lo más profundo de mi conciencia. ¿Por qué me resultaba conocida? ¿Qué secreto ocultaba esa singular vibración que me atraía y me desconcertaba a partes iguales?-La energía que emana de él, sin embargo, es inusual -. -Continué, observando cómo la luz del claro del bosque acariciaba su figura, revelando un aura única-. Posee un poder que no se identifica claramente ni con el de las hadas ni con el de los unicornios. Es algo nuevo, el inicio de un poder desconocido hasta ahora. Por cierto, ¿Cuál será su nombre, mi señora?

-Yardan -responde ella, con una voz que resuena con un matiz de fuerza renovada. -Es el nombre de un antiguo protector en las leyendas faéricas, un ser que trascendió las divisiones entre los reinos para unirlos. Creo que es el nombre perfecto para él.

-Gobernará sobre todos nosotros -afirmo, captando su mirada sorprendida-. Así lo ha

señalado el bosque: “Del odio ancestral surgirá un nuevo amor y del amor la esperanza”. Yardan simboliza ese futuro, el puente entre antiguos conflictos y la promesa de unidad y paz.

Ayudo a mi señora y su pequeño a recobrar fuerzas. La batalla no ha acabado. Aún tenemos que ir a la Aguja de Nácar para detener a Kárida y reclamar lo que legítimamente pertenece a Karianna. Al explicarle la situación, ella comprende la gravedad del asunto y, pese a la debilidad que aún la embarga, accede a acompañarme al ancestral círculo de piedra para recuperar su tiara. Con un notable esfuerzo conjunto, logramos materializarnos en el claro del bosque, bajo la mirada atónita de los presentes en el cónclave. La tensión en el aire es palpable, cortada solo por la voz quebrada de Kyara, la anciana faérica de los Unicornios, que reconoce a su hija entre la multitud.

-No puede ser -solloza Kyara-. ¿Eres tú, hija? ¡Te dimos por muerta!

-Soy yo, madre -explica Karianna-. Perdonadme, pero me vi obligada a esconderme por el bien de todo el Mundo Faérico .Confíé en una buena amiga para que adquiriera mi forma durante mi ausencia. Era mi mejor opción porque comprende profundamente el sacrificio, habiendo priorizado el bienestar de nuestro mundo por encima del suyo propio. Su valentía y honor la hacían la candidata perfecta para proteger mi lugar. Pero, ¿dónde se encuentra? ¿qué ha ocurrido con Anya?-Atacó duramente a tu hermana que solo intentaba vengar tu muerte. Durante el enfrentamiento, hubo un fuerte temblor y el trono se derrumbó sobre ella. No sobrevivió -nos explica Drëgo, el joven druida.La noticia golpea a Karianna como un rayo, sacudiendo su ser con una tormenta de dolor y furia, avivando en su interior la fuerza de la misma tierra..

-¿Habéis osado quitarle la vida a mi amiga, aquella que se sacrificó por mí, que estuvo a mi lado en mis momentos de más soledad...? -Su voz, cargada de incredulidad y acusación, corta el aire como un cuchillo-. ¿Has sido tú, hermana?

Desde mi posición, invisible a los ojos de los demás asistentes, observo la escena desplegarse, sintiendo el peso de cada palabra, cada emoción.

Kárida, falsamente compungida, responde con una voz que intenta vestirse de dolor y justificación.

-Fue en defensa propia -miento, con una habilidad que hiela la sangre-. Me reprochas por proteger nuestro legado, ¿pero qué hay de ti, hermana, que antepones a una extranjera sobre tu propia familia?

Karkaddan, el consorte de Karida, con su presencia imponente, interviene lleno de reproche y desdén.

-No te preocupas por tu sangre, Karianna. Estuve allí; estuvimos a punto de morir y perder el equilibrio mágico por tu negligencia.

La tensión se corta con el filo del cuerno de un unicornio. Karianna, con una furia que parece emanar de la misma tierra, grita, dejando al descubierto años de resentimiento y dolor.

-¡Siempre me has tenido envidia, Kárida! Esto es solo parte de tu malvado plan. Nunca te has preocupado por nadie; solo me has envidiado desde niña, y ahora, aún más, siendo yo la Dama BlancaEl grito desgarrador de Karianna reverbera a través del

círculo de piedra, desatando una ola de emociones que se extiende hasta el más mínimo rincón del bosque. En ese preciso instante, el pequeño Yardan, escondido hasta ahora en las sombras protectoras de su madre, comienza a llorar. Su llanto, impregnado de una energía cálida y pura, resuena con una tristeza empática tan profunda que se anida en los oídos de los presentes, tejiendo un velo de melancolía que envuelve cada corazón.

-¿Y quién es ese potrillo que se oculta tras de ti? -interroga Marilia, la Dama Turquesa de las Ondinas, su voz teñida de curiosidad y cautela.

-Es mi hijo, Yardan. Su nacimiento me obligó a ausentarme, pero he regresado para retomar mis deberes, mientras Breena se encarga de su cuidado -responde, con una firmeza que brota de su recién descubierta maternidad.

-¿Y de dónde ha salido? ¡No me fío! -Elga, la señora de los enanos, lanza su acusación con una mirada desconfiada.

-¿Cómo podemos estar seguros de que no volverás a desaparecer? Los unicornios no son conocidos por ceder el liderazgo fácilmente -indaga la Dama Irisada, su escepticismo flotando en el aire cargado de tensiones antiguas.

En ese momento, siento cómo la energía de Yardan, aunque joven e inexperta, comienza a tejer un manto de calma alrededor nuestro. Emanando desde su pequeño pero firme cuerno, se extiende suavemente por el círculo, tocando a cada uno de los asistentes. Es una calma palpable, un bálsamo que suaviza las aristas de la desconfianza y el escepticismo, envolviendo el ambiente en una atmósfera de paz. Su presencia, pura e inocente promueve un entendimiento tácito entre todos: hay algo en

ese pequeño ser que invita a la esperanza y alienta a la unión-Mi ausencia fue por una causa justa, una dedicada al futuro de nuestro mundo. Yardan no es solo mi hijo; es el símbolo de un nuevo comienzo, la promesa de unión entre nuestras divisiones más profundas. Su presencia aquí no es motivo de discordia, sino una oportunidad para la esperanza y la reconciliación entre todos nosotros -declaro, mirando a cada uno de los presentes, buscando en sus ojos algún atisbo de entendimiento.

El silencio que sigue a mis palabras es tenso, pero en él, también hay espacio para la reflexión. Como Breena, el espíritu del bosque y narradora de esta historia, observo y espero, sabiendo que el destino de nuestro mundo faérico pende de la aceptación y la comprensión de esta nueva realidad. La presencia de Yardan, con su inusual nacimiento y su energía única, podría ser justo lo que necesitamos para curar las heridas antiguas y caminar juntos hacia un futuro de unidad y paz.

-Doy mi palabra de que no volveré a desaparecer ni a desatender mis responsabilidades para con el pueblo faérico -afirma Karianna con solemnidad-. Como muestra de mi compromiso, sugiero que cada dama designe a un guardia de su confianza para residir en la Aguja de Nácar hasta que su señora así lo decida. Estos guardias no intervendrán en asuntos de gobierno, pero servirán como embajadores de sus razas y mantendrán informadas a sus damas sobre los sucesos en la torre.

-Así será. En la luz de Nácar, unidos. -anuncia Kyara, dando por concluida la reunión con un tono que no admite réplica.

Entonces, ya no hay necesidad de continuar con el ritual -declara Tyria, lanzando una mirada cargada de significado hacia Kárida-. La Dama Blanca ha regresado.

Como se había acordado previamente, cada dama elige a uno de sus guardias más fieles para representarla en la Aguja de Nácar: la Ondina eligió al astuto Heleas; la señora de los Efreets, al letal Sîyah; la Dama de Acero, a Isaz, su hijo menor; la Dama de los Faunos, al valeroso Quercus; la Dama Añil, a su esposo; y Hábasar, el hado, se ofreció voluntariamente por las hadas. Tras la presentación de sus respectivos embajadores, las damas y sus comitivas parten hacia sus reinos, y Karianna, junto a su hijo, retoma su lugar en el palacio.

Tras volver del círculo de piedra y en cuanto se despejó la zona, Quercus, uno de los faunos guerreros más fieros del reino Esmeralda, invoca mi presencia a través del antiguo ritual:

-Señora espíritu del bosque, soy Quercus, guardia de la Dama Esmeralda, invoco tu sabiduría y protección en este lugar sagrado. Que la luz de la Aguja de Nácar sea testigo de mi llamado y guíe tu espíritu hasta mí -sus palabras, pronunciadas con reverencia, se mezclaban con los suaves susurros del viento, llevando su petición hacia el corazón del bosque.

-Por supuesto, Quercus. Acompáñame -le respondí, apareciendo de inmediato y guiándolo a un lugar más tranquilo a los pies del Palacio.

-Antes de que mi señora, la Dama Esmeralda se retire al Círculo de Ancianas, Quercus desea asegurarse de que la Dama Blanca tenga todo bajo control - me dice el Fauno, una vez que nos encontramos rodeados por el verdor eterno del bosque.

-¿A qué te refieres exactamente? -pregunto, sintiendo la importancia de sus palabras.

-La Dama Añil se muestra inquieta. Inició el ritual sin permitir que las ancianas faéricas examinaran el cuerpo de la supuesta Dama Blanca caída. Invocó vuestro espíritu, pero no debió recitar las palabras ancestrales puesto que no os presentasteis. Se apoderó del báculo y de la tiara y solicitó al druida supremo que comenzara el Ritual. Su sed de poder es evidente - me explica Quercus, con una gran preocupación que se observa en su mirada.

-Comprendo tus palabras, valeroso Quercus, y te agradezco el aviso. Mantendremos vigilancia sobre la Karida. Por favor, transmite a tu señora esta conversación y mi respuesta -aseguro, consciente del delicado equilibrio que debíamos proteger.

El hecho de que Quercus recurriera a mí, en un lugar tan distante de su hogar, subrayaba la gravedad de la situación. Kárida había deseado el título de Dama Blanca desde su infancia, y su intento de usurpación podría haber tenido consecuencias desastrosas para la magia que sustenta nuestro mundo. A pesar de esto, el encuentro con Quercus reafirmó mi compromiso de custodiar el equilibrio y la armonía en el reino faérico, protegiendo a Karianna y su recién nacida familia de cualquier amenaza, visible o no.

El mes transcurre sin sobresaltos, y la Dama Blanca logra establecer un lazo de confianza con los embajadores de las distintas razas faéricas. Cumplido el periodo de colaboración, los representantes parten hacia sus reinos para informar a sus respectivas damas sobre los progresos realizados. Se ha acordado que cada uno llevará a la dama de su raza un detallado informe de lo discutido y, posteriormente, regresará a la Aguja de Nácar portando las peticiones específicas de cada una. Este procedimiento, propuesto por los druidas, fue acogido positivamente por mi señora, estableciendo un flujo de comunicación y cooperación entre los distintos sectores del

reino faérico. Durante los paseos con Karianna por los jardines del palacio, nos deleitamos en la presencia del pequeño Yardan. En estos momentos de calma, Karianna revela la decisión de Hábasar de asumir su rol como padre, buscando formas de afirmar oficialmente su lazo con el potrillo. Su estrategia incluye solicitar la ayuda de Drëgo, el cordial aprendiz del líder druídico, y de Karkaddan, con quien ha establecido un vínculo significativo. Aunque la sagacidad de Drëgo es innegable, las verdaderas motivaciones de Karkaddan me generan escepticismo. Es mi deber mantener una vigilancia constante sobre él, además de asegurar el bienestar de Yardan. Este encantador potrillo, cuya paz es palpable en sus momentos de descanso, se ha convertido en una luz en nuestras vidas. Cada anochecer, me aseguro de visitarlo para impartir mis bendiciones y entonar la canción de cuna que tanto ama, rodeándolo de un ambiente de cariño y seguridad.

Entonan las ondinas un lindo cantar,

De un ser extinto que ha de resurgir.

Del odio el amor logrará despertar,

Y sobre todo lo oiremos rugir.

Corre pequeño, encuentra tu hogar,

El espíritu del bosque por ti velará.

Vuela mi niño y sé muy feliz,

Pues tu destino es sanar la cicatriz.

173 - 173 - ALAS DE OTOÑO

Personajes que aparecen en este Relato

ALAS DE OTOÑO

Las hadas eran las criaturas más peligrosas del Mundo Faérico, pues bajo su fina y delicada apariencia esconden una perversa mente ávida de poder. Titania, la actual dama irisada, había vuelto a los Jardines Irisados con renovada ira. La señora de todas las hadas siempre había odiado a los unicornios; había crecido oyendo las funestas historias sobre cómo los unicornios habían causado la extinción de los pegasos. Su madre Melusina, anterior dama y ahora anciana faérica, siempre los había culpado, aunque desde su retiro se había ido ablandando.

-Por la Aguja de Nácar, aún no entiendo cómo el Espíritu del Bosque ha podido escoger a esa insulsa yegua como Dama Blanca -se quejó la Dama Irisada-. ¡Encima ha tenido un hijo!

-El rencor no te llevará a ningún sitio Titania, hija mía -la reprendió Melusina mientras caminaba hacia ella en vez de volar para evitar el dolor que le producía la artritis de sus alas-. El espíritu se guía por la bondad del alma, no por la sabiduría. Yo misma, hace años, perdí contra su madre, a pesar de que yo era, de entre todas las damas, la más sabia.

-¡Pero la bondad no protege! ¡No nos hace avanzar! ¿De qué sirve tener un alma pura si eres una inepta?! -exclamó mientras agitaba sus alas intentando contener su malestar.

De repente, un pequeño hada interrumpió la conversación descendiendo y posándose con gracia en los exuberantes jardines. Su destreza en el vuelo era notoria, mostrándose con orgullo y determinación.

-¡Abuela! -gritó corriendo Carlin, el hijo menor de Titania-. Bienvenida, madre -saludó a su madre inclinando su cabeza en un gesto de deferencia.

-Mi querido niño, ¡cuánto has crecido! -exclamó la anciana abrazando al más joven de sus nietos.

-Carlin, no sabía que estabas aquí -dijo su madre con tono despectivo-. ¿No tienes a nadie más a quién molestar? Seguro que tu amigo está por ahí. ¡Hijo de Ymodavan, acude de inmediato a hacer compañía a Carlín!

-¡Que se llama Lirroe! -protestó el pequeño.

-Para aprenderme nombres estoy yo... Su padre y su abuelo se llamaban Ymodavan; es más sencillo así, no tendrían que haberle puesto otro nombre. Los nombres son para la sangre noble, no para los sirvientes. La dama irisada, Titania, se destacaba por su soberbia. Nunca se tomaba la molestia de aprender los nombres de sus sirvientes, a quienes consideraba hadas inferiores. A pesar de mantener cierta confianza con ellos, siempre mantenía un muro infranqueable. Los llamaba a todos Ymodavan, en un gesto que dejaba claro su indiferencia hacia sus identidades. Esto contrastaba con su madre,

Melusina, quien cuando ostentó el título de dama irisada, mostraba una cercanía que su hija Titania había decidido obviar. En su orgullo, Titania parecía haber olvidado el valor de la individualidad, reservando los nombres para la supuesta nobleza de sangre. En ese momento, apareció un hado, la mirada gacha y el semblante humilde, revelando su posición de menor rango. Aunque solo era algunos años mayor que Carlin, su pelo ya mostraba mechones canosos, inusuales para su juventud. Su conducta era la de alguien bien educado, y aunque su expresión era apagada, su sonrisa irradiaba una luz cálida. Sus alas, notablemente más grandes de lo habitual para alguien de su edad, se desplegaban suavemente detrás de él.

-¿Me llamaba? -contestó Lirroe mientras entraba.

-Llévate a mi hijo a dar una vuelta, y si de paso puedes cambiarlo por otro más listo, mejor aún -afirmó Titania con un tono cargado de resignación. Antes de partir, Titania se acercó a su hijo, su gesto serio y su postura recta, reflejando la formalidad de un momento más protocolario que afectivo. Con un breve abrazo, casi mecánico, le dijo, utilizando las palabras prescritas por la tradición de las hadas, aunque sin ningún tipo de cariño: -Por el viento de la primavera, vuela ligero y sin ataduras.

Su hijo, acostumbrado a tales formalidades, respondió con una inclinación de cabeza y una réplica ensayada: -Que mi vuelo honre la tradición y la sabiduría de nuestra estirpe, madre.

El abrazo se rompió rápidamente, y Titania se alejó sin mirar atrás, dejando a su hijo en manos de Lirroe. Este intercambio, aunque revestido de las palabras correctas, carecía de la calidez espontánea de los momentos verdaderamente maternos, revelando la distancia emocional mantenida por el protocolo. Después, inclinándose ligeramente

hacia adelante y lanzando una mirada retadora a su anciana madre, añadió en un susurro apenas audible-: Menos mal que tengo a tu hermano mayor, que si no...

Los dos amigos salieron corriendo hacia los jardines de lavanda, donde podían esconderse entre los tallos.

-Hija, ¿no podrías ser un poco más amable con él? -espetó Melusina.

-Si es tonto, es tonto. Tendría que haberlo educado yo, como a su hermano. Tú lo has ablandado y ya poco se puede hacer.

Tras pronunciar estas palabras, Titania, con un gesto de indignación marcado en su rostro, se levantó bruscamente y abandonó los jardines en un ágil vuelo dejando tras de sí un palpable aire de descontento.

Al otro lado del jardín, los campos ondulantes de lavanda se alzaban como un mar púrpura y sus fragantes flores se mecían suavemente al ritmo de una brisa susurrante que parecía llevar consigo secretos antiguos. En este lugar de ensueño, donde cada pétalo y cada hoja parecían impregnados de magia, el joven príncipe hado Carlín y su amigo Lirroe se entregaban a juegos y risas, sus figuras danzando entre las flores con una alegría que solo la inocencia de la juventud puede conocer. Aquí, en estos jardines, las diferencias de clase y las preocupaciones del mundo exterior se disolvían en el aire perfumado, dejando solo la pura felicidad de dos almas en libertad. Lirroe, descendiente de Ymodavan, servía como asistente de la Dama Irisada. A pesar de que Ymodavan ostentaba el cargo de consejero y asistente personal de la dama, ambos eran tratados por ella con una frialdad que los relegaba al rango de meros sirvientes. El pequeño había crecido con Carlin y lo quería como a un hermano, aunque los dos eran muy

distintos: el joven príncipe era un soñador convencido de la bondad inherente a todas las criaturas y Lirroe, en cambio, sostenía firmemente la idea de la supremacía de las hadas sobre el resto de las razas. Su abuelo, al igual que su padre, fue asistente de la Dama Irisada cuando los pegasos aún existían. Según le contaba, cuando la magia empezó a descontrolarse los últimos pegasos cruzaron al continente en busca de ayuda y nunca volvieron. En tiempos pasados, fue Kyara, la anciana de los unicornios, mientras ejercía el cargo de Dama Blanca, la que cerró los portales durante siglos bloqueando la entrada a otros seres.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos de Lirroe por explicarle esto a su amigo y joven príncipe,, él parecía no querer atender a sus razones.

Carlin era un hado distinto a los demás, criado bajo el ala de su abuela Melusina. La educación que recibió el joven príncipe sorprendió al personal del palacio irisado, ya que no era común ver a la antigua dama irisada tener un comportamiento tan comprensivo y sensible. Años atrás, cuando aún era madre y no abuela, Melusina había inculcado en su hija Titania un profundo y arraigado odio hacia los unicornios, perpetuando así un antiguo resentimiento interracial. Este rencor ancestral entre razas se afianzó profundamente en el corazón de la caprichosa Titania y permaneció allí incluso cuando creció y se convirtió en la señora de todas las hadas. Sin embargo, y a pesar del éxito en la educación de su hija, la perspectiva de Melusina cambió radicalmente cuando sostuvo por primera vez en sus brazos al pequeño hado Habassar, su nieto mayor. Aquel momento fue una revelación: se dio cuenta, ahora que era una anciana sabia, de que su corazón se había consumido por el odio. Durante su crecimiento, intentó influir positivamente en Habassar, y comenzó a transmitirle la idea un mundo faérico más benevolente, libre de antiguos odios, pero la educación impartida por su madre Titania ya había dejado su huella en el joven. Consciente de

este ciclo de rencor, y del error cometido en la educación de los otros miembros de la realeza, la abuela Melusina se dedicó a evitar que Carlin, el más pequeño de la familia, siguiera el mismo camino.

En el reino de las hadas la vida transcurría con una tranquilidad cotidiana, un ritmo sereno marcado por las actividades diarias. Titania, inmersa en sus asuntos, compartía su tiempo con Elga, la Dama de Acero y señora de todos los enanos. A pesar de la rigidez y del incipiente reuma en sus alas, Melusina, con una paciencia que rozaba lo heroico, seguía instruyendo al pequeño Carlin en las complejidades y sutilezas de la vida cortesana.

Hasta que un día algo inesperado ocurrió. El sonido de los carrillones del palacio rompió la monotonía, resonando con una alegría inusitada a través de las salas y los jardines. Era una noticia que llenó de emoción y asombro a todos: Hábasar, el heredero de las hadas, había vuelto a casa. La normalidad se vio interrumpida, sustituida por una efervescencia de júbilo y expectación.

Los pequeños, al oír las fanfarrias, dejaron sus juegos en los campos de lavanda y volvieron corriendo al palacio a recibir al primogénito e hijo predilecto de la Dama Irisada. Hábasar era astuto, apuesto y altivo. Como su madre, creía en la superioridad de las hadas y culpaba a los unicornios de los problemas de su mágico mundo. El príncipe acababa de llegar de una misión diplomática en la Aguja de Nácar tras la desaparición y posterior reaparición de la Dama Blanca.

No obstante, para sorpresa de todos, el príncipe heredero no había llegado solo; Drëgo, el aprendiz del venerado y sabio druida Öthyn, lo había acompañado.

Esta aparición conjunta causó un revuelo en la corte. En la recepción, se reveló que durante su estancia en la mágica torre Hábasar y Drëgo habían forjado un vínculo estrecho, convirtiéndose el druida en confidente y consejero del hado.

La complicidad entre los dos era evidente para todos, a pesar de que se trataba de un mago humano y de un hado; sus cuchicheos y miradas cómplices no pasaban desapercibidos. En un momento de discreción, mientras las miradas de la corte se perdían en los preparativos de la celebración, Drëgo se inclinó hacia Hábasar y le susurró con urgencia:

-Aún no es el momento adecuado -su voz era apenas un hilo de sonido cargada de significado-. Que vuestra madre siga creyendo que odiais a los unicornios hasta que se normalicen las cosas y ella misma vea que el proceder de la Dama Blanca es el idóneo. Yo me encargaré de allanar el terreno.

-De acuerdo -convino el hado-. Muchas gracias por tu ayuda, querido amigo.

La celebración de bienvenida para Hábasar se desarrolló con la armonía y el esplendor característicos de los eventos faéricos. Los invitados disfrutaron de un festín repleto de manjares exquisitos, bebidas embriagadoras y danzas que parecían desafiar las leyes de la gravedad. Con el avance de la noche, uno a uno, los asistentes comenzaron a retirarse a sus respectivos aposentos, agotados pero satisfechos. Sin embargo, dos figuras se mantuvieron aparte del resto: Drëgo y Titania.

El druida, consciente del papel crucial que jugaba en los acontecimientos venideros, solicitó una audiencia privada y secreta con la Dama Irisada. En el silencio de la sala, le reveló la noticia de la inminente llegada de la Dama Añil, su marido y el propio maestro

de Drëgo. Subrayó la importancia de que la reunión se mantuviera en la más absoluta confidencialidad y que solo ellos dos deberían estar presentes.

Titania, aunque desconcertada por las exigencias y la naturaleza secreta del encuentro, no pudo ocultar su desagrado ante la idea de recibir a la unicornio. Sin embargo, la gravedad de la situación y el peso de las palabras de Drëgo la llevaron a acceder a sus peticiones.

Al cabo de tres lunas llegó la comitiva. Titania decidió recibirlos en el jardín de las sarracénias, unas peligrosas plantas carnívoras. Tal era el pavor que sentían los hados hacia ese jardín que el lugar había quedado inhóspito y asalvajado. Los unicornios no se hicieron esperar y en seguida iniciaron la conversación..

-Ha llegado a mis oídos que el Hado de Otoño mantiene una secreta relación con mi hermana, la Dama Blanca -informó Kárida, la dama Añil.

-¡Menuda necesidad! -se rió la señora de las hadas- Mi hijo sabe muy bien que los unicornios no son de fiar y que los idilios y romances entre las dos razas están prohibidos.

-No sólo han mantenido una relación, sino que Yardan es el fruto de su romance.
-intervino el altivo Karkaddan, consorte añil de los unicornios.

-Eso es imposible -insistió Titanía.

-Es cierto -inquirió Drëgo-. Vuestro hijo planea decíroslo pasado un tiempo. Quiere reconocer a su vástago. ¡Ha enloquecido!

-Mi aprendiz Drëgo, -apostilló Öthyn con tono despectivo- descubrió el secreto y yo personalmente urdí un astuto plan para revelar toda la verdad. Con la ayuda de los poderes de la Dama Añil, señora de los unicornios, podremos conjurar un hechizo que someta la voluntad de vuestro hijo y que nos cuente toda la verdad. Al ser los unicornios la raza escogida por el resto de las damas deben ser ellos los que descubran el embuste.

Estuvieron deliberando largo y tendido sobre la mejor forma de proceder. Tras analizar la situación a fondo Titania accedió a llevar a cabo el plan de los druidas. Tal era su abstracción que no se percataron de la presencia de Ymodavan, el fiel asistente de la Dama Irisada. Sólo Drëgo pudo distinguir el sutil aleteo de sus viejas alas. ¿Cómo había osado seguirles?

Una vez finalizado el cónclave volvieron al palacio; no tenían tiempo que perder. Drëgo debía ir a buscar al príncipe para llevarlo a las mazmorras, pero antes tenía que encargarse del curioso asistente.

Ymodavan entró nervioso a la humilde habitación que compartía con su hijo, Lirroe. Sin perder tiempo despertó al pequeño, le contó los pormenores del cónclave y le mandó ir a las cocinas a por víveres. Si su señora, la dama de las hadas, permitía que un unicornio torturase a su propio hijo, nadie estaría a salvo. Debían huir. Lirroe fue a la cocina mientras su padre preparaba un pequeño zurrón con lo indispensable. De camino pasó por los aposentos de Carlin para avisarle de lo acontecido; su amigo por fin vería la perfidia de los unicornios. Asaltado, el joven Carlín corrió hacia las mazmorras. Debía comprobar si su amigo estaba en lo cierto.

Lirroe volvía a su habitación con varias bayas cuando de pronto oyó la inconfundible voz de Drëgo. Se escondió bajo un recibidor y empezó a escuchar.

-¿De verdad pensabas que te dejaría huir? -desafió el druida.

-No permitiré que le hagan eso al príncipe. ¡Los unicornios no son de fiar y me temo que vos tampoco! ¿Por qué no se permite la unión entre hadas y unicornios? La prohibición es un mandato de los druidas por el bien de nuestro mundo, pero ¿qué mal puede hacer el niño? ¿Es perjudicial para el Mundo Faérico o para vos? -exigió Ymodavan.

-Veo que eres más listo de lo que pareces, pero haces demasiadas preguntas -espetó el druida con desdén.

-Sólo queréis el poder y para ello necesitáis separar a las razas.

-Las damas nunca controlaron la magia o el mundo faérico -rió Drëgo-. Pero tú, querido amigo, sabes demasiado.

De repente, un sonido atronador, resonó por la estancia seguido por un silencio sepulcral. Drëgo abandonó la estancia con paso decidido. Pasados un par de minutos el niño salió asustado. Temía lo peor. Abrió la puerta, pero no vio a su padre; sólo un rastro de polvo de diferentes colores que poco a poco se iban apagando. Recogió el polvo con lágrimas en los ojos, lo guardó en un pequeño frasco, cogió el zurrón y huyó sin mirar atrás. Hábasar entró en las mazmorras seguido del joven druida. Ahí le esperaban Kárida, Karkaddan, Öthyn y su propia madre. Había sido traicionado. No tenía escapatoria, sólo podía negar los cargos. Por mucho que le preguntasen negaba

cualquier idilio con Karianna. De pronto, Öthyn hizo un gesto a la Dama Añil, quien empezó a mover su báculo y a susurrar siniestras palabras. Hábasar sintió un fuerte dolor. Gritaba, se retorció y pedía clemencia, pero nada cejaba a la unicornio en su tortura. Finalmente logró doblegar al hado.

-Sí, es mi vástago -declaró hipnotizado-. Karianna y yo quedamos encerrados durante el Sueño del Titán y nos enamoramos. Yardan es el fruto de nuestro amor.

-¡Traidor! ¡Tú no eres mi hijo! -gritó Titania.

Ante la confesión, Kárida rompió el hechizo haciendo a Hábasar caer en un profundo sueño. Drëgo se lo llevó; lo encerrarían en la Aguja de Nácar.

-¡Ahora iré a por esa estúpida niña y...!

-De eso nada -interrumpió Kárida-. Recuerda que ahora me debes lealtad y todo se hará a su debido tiempo. No harás nada que yo no apruebe. ¿Entendido?

La Dama Irisada hizo una sutil reverencia con la que se ponía al servicio de la unicornio. Carlin, que lo había presenciado todo desde su escondite, empezó a sentir una rabia incontrolable. Tenían razón: los unicornios eran unas criaturas despreciables que sólo ansiaban el poder.

174 - 174 – EN BUSCA DEL FUEGO FATUO

Personajes que aparecen en este Relato

EN BUSCA DEL FUEGO FATUO

Sîyah, el Efrete, volvía al desierto después de un mes rodeado de altivos y remilgados unicornios. Con el regreso de la Dama Blanca a la Aguja de Nácar, se reinstauró la armonía en el Mundo Faérico. En respuesta, las damas de cada raza acordaron nombrar embajadores específicos, encargados de salvaguardar tanto el bienestar de Karianna como el de sus propios pueblos y el equilibrio general del reino. Sîyah fue la elección de su Dama Carmesí para asumir este rol de gran responsabilidad. Como embajador, se encontraba ante la tarea de sumergirse en el complejo tejido de la política faérica. Debería involucrarse activamente en discusiones sobre el estado actual y futuro del mundo faérico, identificar y comunicar los desafíos específicos que enfrentaba su pueblo, y sobre todo, garantizar la seguridad de la Dama Blanca y su joven retoño.

Se desplazaba cada vez más deprisa, incómodo y acelerado ya que como bien es sabido, los efreets son una raza esquiva que apenas sale del desierto, pues con la humedad del bosque sus llamas pierden su fulgor. Tenía que llevar una importante noticia a su señora y no había tiempo que perder.

Sîyah no era un efrete cualquiera; su valentía y habilidad lo encumbraban entre los guerreros más legendarios del reino faérico. Héroe de la llama y maestro en el Arte Ígneo, dominaba los fuegos fatuos hasta convertirlos en látigos llameantes que se retorcían a su mando, como serpientes bajo el hechizo de un flautista. Solo en sus caminatas, su memoria se deslizaba hacia aquel pasado difuso. La Gran Catástrofe que había sacudido el Mundo Faérico le llegaba en ecos, como un ascua que se negaba a extinguirse. En aquel entonces, los Jinnis de la Brea, criaturas de fuego y arena, se habían desbordado en una furia inducida por sombrías magias. Algunos murieron, otros

cayeron prisioneros de los zíngaros de Calamburia, los devoraelfos.

En medio del caos desatado por la lucha contra los jinnis de la brea, donde el desorden reinaba y el peligro acechaba en cada sombra, numerosos efreetes empezaron a desvanecerse en el tumulto. Sîyah, aún un niño en aquel torbellino de violencia, se vio separado de sus padres. Fue en ese momento de confusión y miedo cuando una figura sombría y misteriosa, un zíngaro conocido como Arnaldo, emergió de las sombras. Sin previo aviso comenzó a absorber a Sîyah hacia un receptáculo oscuro destinado a encerrar su esencia. Justo cuando todo parecía perdido y Sîyah se encontraba al borde del abismo, lejos de la protección de sus padres desaparecidos, När, la Dama Carmesí, se reveló en todo su esplendor. Con un rugido de poder que sacudió los cimientos del desierto, invocó una barrera de llamas tan rojas como la sangre y un muro ígneo se alzó con ferocidad entre Sîyah y su captor. Las llamas, alimentadas por la determinación inquebrantable de När, repelieron la oscuridad, desgarraron el velo de la noche y rescataron al joven Sîyah del abismo que lo reclamaba. Esta intervención no solo frustró el oscuro propósito de Arnaldo, sino que también marcó el comienzo de una nueva vida para el joven efreet. Sîyah encontró en su dama una protectora y mentora. Creció bajo su tutela, su niñez y adolescencia marcadas por un entrenamiento riguroso que lo forjaría como el campeón de la Dama. La compañía de Sörkh, la hija mayor de När, le brindó camaradería y una amistad profunda que perduraría a través del tiempo.

Cuando När se retiró al consejo de ancianas y Sörkh tomó su lugar como Dama Carmesí, Sîyah se mantuvo firme a su lado, derramando una lágrima de fuego en un gesto de orgullo y emoción. Era más que un juramento de lealtad; era la promesa eterna de dos almas entrelazadas por el destino.

Y es por la gran devoción que tenía a su dama, por lo que, aunque Sîyah odiaba las

misiones diplomáticas; se emocionó cuando, además de su labor diplomática en la Aguja de Nácar, su señora le encomendó una secreta y delicada tarea.

Meses antes, durante el último cónclave, Elga, conocida entre sus pares como la Dama de Acero, compartió con la señora de los Efreets que estaba en el proceso de dar vida a una creación única: un ser forjado en los fuegos de la forja y el acero, diseñado para ser inquebrantablemente leal y servir como eterno compañero. Elga había alcanzado casi todas las cimas de sus ambiciones. Como soberana indiscutible de los enanos, su genio y su fuerza habían dado forma a los túneles mágicos que serpenteaban a través del corazón de la tierra y su destreza había forjado la varita del primer archimago. Sin embargo, un deseo ardía aún en su interior: el anhelo de crear vida, de insuflar el aliento de la existencia en lo inerte, el último testimonio de su supremacía y su ingenio. Sörkh, que admiraba a Elga por encima de todo, quería obsequiarle con una antigua reliquia de su pueblo: el Rubí de Sangre, una joya ancestral cuyos secretos y poderes latentes prometían la llave para alcanzar la última de las metas de Elga. Pero este obsequio venía acompañado de un misterio, pues ni la efreet ni su ilustre madre habían conseguido desvelar cómo liberar la esencia vital encerrada dentro de la gema. La sabiduría necesaria para despertar el rubí, para hacerlo danzar al compás de la vida, se había perdido con la partida de Nār al círculo de las sabias ancianas.

Para que no llegara a oídos indiscretos, Sîyah estaba encargado de hacerle saber a la señora de los enanos que ambas se citarían en secreto en el desierto carmesí días más tarde, cuando la luna de fuego estuviese tocando el horizonte. La dama de Acero aceptó el mensaje y prometió acudir al encuentro y aprovechó para transmitirle al efreet una devastadora noticia. A pesar del éxito de su misión, Siyah regresaría a casa con un mensaje que destrozaría el corazón de sus señora.

Al otro lado del Reino Faérico, en el Desierto Carmesí, la dama de los efreetes esperaba impaciente la llegada de su enviado a la Aguja de Nácar. Sörkh, reconocida como la líder más justa y pragmática que los efreetes hubieran conocido jamás, ostentaba con orgullo el título de Dama Carmesí. Hija de Jan Ákavir y När, su linaje era una fusión de coraje y sabiduría, elementos que definieron su reinado. Según contaban en el desierto, sus padres se enamoraron en el mismo instante que se conocieron y, desde entonces, no habían pasado un sólo día separados. Su devoción mutua era tal que la niña solía recelar de la atención que recibía su padre. Los años pasaron y Sörkh halló consuelo aprendiendo a vivir sola. Le gustaba su soledad; le reportaba paz. Con el paso del tiempo, su compañía se limitó a dos figuras imprescindibles: Sîyah, su guardián efreet, cuya lealtad y confianza lo convertían en una presencia constante y protectora, y Elga, la enana cuya resiliencia e independencia encajaban perfectamente con el espíritu indomable de Sörkh.

Cuando era niña, los días de Sörkh solían transcurrir entre las dunas y los misterios que el desierto guardaba celosamente, un escenario que contrastaba con la paz de su soledad. Sin embargo, ese equilibrio se rompió abruptamente cuando, una aciaga tarde, al regresar al palacio, se topó con un escenario caótico. Los guardianes de la dama corrían de un lado a otro; los pequeños efreetes normalmente bulliciosos y ardientes, se mostraban apagados y humeantes; y su madre, När, la Dama Carmesí, derramaba lágrimas desconsolada.

-Madre, ¿qué ha pasado? -preguntó Sörkh sin creer lo que veían sus ojos.

Entre sollozos, När logró articular palabras que helaron el corazón de Sörkh.

-Se lo han llevado -la voz quebrada de su madre resonó con una mezcla de dolor e

incredulidad.

-No lo entiendo, ¿quién, madre? ¿A quién se han llevado? -la ansiedad de la joven crecía por momentos temiendo lo peor.

-¡Esa sucia calamburiana, la que se dice la matriarca zíngara, ¡una verdadera guerrera enfrenta a sus enemigos! ¡No ataca por la espalda!

-¿A quién se ha llevado? -insistió temiendo la respuesta.

La confirmación llegó como un golpe devastador.

-Como las arenas del desierto vuelven a ser moldeadas por el viento, así nos enfrentamos una vez más al torbellino del destino. A tu padre, mi djinn. ¡Se han llevado a tu padre! -När confirmó echándose a llorar bajo el peso de su desesperación y no pudo articular más palabras.

El aire se volvió espeso con el dolor y la incertidumbre. Sörkh estaba conmovida. Aunque no se sentía unida a su padre, comprendía que la captura de un efreet era el peor de los destinos y más aún si era el esposo de la Dama Carmesí. Los genios eran escasos y muy valiosos en Calamburia, pues los encerraban en pequeños objetos atándolos a una eterna servidumbre destinada a cumplir deseos a sus amos bajo un yugo implacable. Muchos desaparecieron durante la Gran Catástrofe, cuando los portales se abrían por doquier y muchos seres faéricos estaban imbuidos en una energía tan oscura que ni los más valerosos guerreros pudieron detener. En ese torbellino de desesperación, el destino de ser convertido en esclavo acechaba ahora al padre de Sörkh, presagiando una existencia de servidumbre y desolación.

När enloqueció. Su mente vagaba por dunas tenebrosas, su fuego se descontrolaba, no atendía a su pueblo o al resto de damas. Tal fue su descontrol que durante una pesadilla empezó a quemar las Praderas Añiles y secar el Antojito de Cronos.

Fue entonces cuando Kyara, La Dama Blanca, con la serenidad que caracterizaba su liderazgo, se reunió con Elga en la penumbra creciente del atardecer.

-Elga, la situación es insostenible -comenzó Kyara, su voz teñida de preocupación-. Debemos actuar por el bien del Mundo Faérico y el de När.

Elga, cuya determinación era tan férrea como el acero de su forja, asintió con gravedad.

-Entiendo, Kyara. He encontrado estos orbes antiguos, capaces de contener una vasta cantidad de magia. Podríamos usarlos para darle a När el tiempo que necesita para recuperarse.

La unicornio contempló los orbes, su luz parpadeante reflejando la complejidad de la decisión que estaban a punto de tomar.

-Es un camino arriesgado, pero necesario. Con tu ayuda dotaremos a estos orbes de la magia necesaria y crearemos un santuario para När -dijo Kyara tomando uno entre sus manos.

-Y no solo para ella -agregó Elga, su mirada fija en el horizonte-. Instauraremos el Círculo de las Ancianas Faéricas, un lugar de retiro y sabiduría para las damas al final

de su ciclo.

Kyara asintió, su resolución fortalecida por la alianza con la enana.

-Entonces, es hora de convocar la Ceremonia del Fuego Fatuo. Elijamos a la nueva Dama Carmesí que guiará a los efreets a través de este torbellino que el destino nos ha presentado nuevamente.

Efreets y diferentes criaturas de fuego y arena de diversas partes del desierto acudieron raudos a la llamada de la Dama Blanca: todos querían presenciar el acontecimiento. Entre las muchas aspirantes a Dama Carmesí, solo cinco fueron elegidas por el consenso del clan, cada una portadora de la fuerza y la sabiduría de su estirpe. Al anochecer todos se reunieron alrededor de una gran hoguera y contaron antiguas historias y leyendas de cada rincón del reino mientras las aspirantes se sumergían en un estado de profunda preparación, conscientes de la prueba que enfrentarían con la primera luz del día. La ceremonia, cargada de tradición y expectativa, no era solo un rito de sucesión, sino también un momento de reflexión sobre el papel que jugarían en el destino de su pueblo.

Sörkh se adentró en la profundidad de la noche para enfrentar su destino. Recordaba cada palabra que När le había dicho sobre la prueba: un desafío que exigía no solo destreza física, sino también una aguda mente y una voluntad indomable. Eran muchas las aspirantes que enloquecían o se consumían en sus propias llamas cuando se las sometía a las pruebas, por eso, para esta ocasión, y para evitar que ocurriera lo mismo que cuando När se enfrentó al ritual, ella misma impuso que sólo las más preparadas elegidas por el clan podrían someterse al reto. A pesar de no haber dado muestras de cariño, su madre siempre quiso que Sörkh la sucediera y encomendó su educación a

Sîyah, el mejor y más avezado guerrero. Esta elección no solo había fortalecido a la joven como guerrera, sino que también había cimentado un vínculo inquebrantable entre ella y el efreet que alguna vez fue su guardián y ahora se había convertido en su más fiel aliado.

Con el amanecer del desierto, bañando en tonos dorados, Sörkh se despertó, hizo unos rituales de concentración y se puso sus amuletos: el collar de acero obsequio de Elga y el brazalete de cuero heredado de su abuela. Al salir de la jaima todos desearon suerte a las valientes y les cubrieron de preciosas rosas del desierto y flores de cactus.

Las cinco aspirantes marcharon hacia el Oasis de Sensum Privatum, el corazón sagrado donde debían invocar al fuego fatuo. Formando un círculo en su centro, conjuraron una llama que lo cubrió todo de humo, transportándolas a una dimensión donde los sentidos se disolvían. El espíritu había acudido a su llamada. La prueba había comenzado.

Sörkh se levantó con cautela; como su madre le había explicado la mayoría de las aspirantes que perecían lo hacían presas de la rapidez y la desesperación. En la quietud del oasis, con la serenidad que antecede a los momentos decisivos, empezó a caminar. Cuando se sintió preparada, elevó su voz al espíritu del fuego, entrelazando su destino con el del mundo que se disponía a liderar. «Espíritu del fuego, escucha mi llamada. Soy Sörkh, heredera del fuego, tejedora de la realidad a través de las llamas. Mi aprendizaje no ha concluido; aún camino por la senda que mi madre iluminó para mí. Frente a un mundo que desafía nuestra esencia, me postulo como guía de los efreet. Te imploro, manifiéstate y comparte tu sabiduría conmigo.»

De repente notó una extraña sensación. Paró. Era el lugar. Se sentó en la arena y empezó a centrarse en la llama que nacía entre sus manos. Había atraído la atención

del espíritu, ahora sólo le quedaba demostrarle de lo que era capaz. Estuvo horas sentada en la penumbra canalizando su fuego interno. La danza de colores en las llamas, una lucha entre el rojo, el dorado y el ocre, era el reflejo de su propia lucha interna: una búsqueda de equilibrio y armonía. La esencia de ser Dama Carmesí exigía de Sörkh un fuego inquebrantable, que no se consumiese por su propia intensidad. No valía de nada hacer arder el oasis entero si luego se quedaba al borde de la muerte, pues la heredera de la llama carmesí debía ser fuerte y hallar siempre un camino para conseguir su objetivo con el menor daño posible. La mayoría de los efreets eran impulsivos, por lo que a menudo se perdían en el ardor momentáneo. Esa era su perdición. Sin embargo, Sörkh era paciente. Sabía que si se concentraba podría canalizar su propia llama interna y controlarla desde la serenidad.

Acercó sus manos haciendo un pequeño recipiente y creó una pequeña llama danzarina. Era irregular y desobediente, pero no salía de sus manos. Poco a poco fue creciendo y ganando forma y colores. El rojo luchaba contra el dorado por salir volando mientras el ocre agonizaba en el fondo de la lumbre. Fue abriendo las manos para que el fuego creciera aún más e iluminase el oasis. La llamarada subía sinuosamente por el claro. Sörkh estaba feliz. Estaba en armonía con su fuego.

De pronto, la llama se despegó de sus manos y empezó a subir al cielo en un estallido de preciosos fuegos artificiales de diferentes colores. La efreet sintió cómo la realidad se reinstauraba a su alrededor, sus sentidos agudizados por la magia del momento. Y allí, en el centro de este torbellino de colores y luz, un caprichoso fuego fatuo realizaba su danza etérea. El espíritu había decidido: Sörkh sería la nueva Dama Carmesí, heredera legítima del fuego y guardiana de su pueblo.

Una voz cálida como el fuego sacó a la dama del emotivo recuerdo y la trajo de nuevo

al presente como quien arranca una flor del desierto de la duna más ardiente. Revisitaba habitualmente la ceremonia para encontrar fuerza en los momentos que más la necesitaba, pero ahora tenía asuntos más importantes a los que atender.

-Mi dama, me temo que tengo malas noticias -dijo Sîyah-. Vuestra madre ha abandonado el Círculo de las Ancianas.

-No puede ser, debe tratarse de un error. ¿La Dama Blanca te ha dicho eso?

-Sí, mi señora. Cuando la Dama Turquesa abandonó Tealia permitió a vuestra madre salir del orbe -reveló Sîyah a Sörkh, con voz teñida de preocupación-. La Dama Unicornio creía que los poderes de la ondina calmarían el espíritu de vuestra madre, pero cuando entró en la ilusión y vio a vuestro padre ardió en llamas evaporando las cristalinas aguas mágicas que había convocado la ondina. Marchó a...

-¿A dónde se fue? -insistió temiendo la respuesta.-A Calamburia, a buscar a vuestro padre -dijo Sîyah preocupado bajando la voz y la mirada.

-Mi madre tenía una gran afección -se lamentó-. La nociva dependencia de mi padre le ha vuelto a nublar el juicio.

Sörkh se sumió en sus pensamientos. ¿Cómo era posible que su madre, la temida Dama Carmesí, se apegase a otro ser con tanta facilidad? Ella nunca permitiría que algo así le nublara el juicio; nunca se casaría o yacería con un hombre. Las mujeres eran mucho más inteligentes, confiables y divertidas.

Los días pasaron y la dama siguió investigando viejos escritos, pero no consiguió nada.

Pidió ayuda a los druidas, mando misivas a la Dama Blanca, pero todo parecía inútil. Nadie sabía del paradero de su madre.

Un día recibió una inesperada visita.

-Querida Sörkh, ¿cómo estás? -saludó Elga, la Dama de Acero.

-¡Qué grata sorpresa! ¿No te esperaba tan pronto? -estaba tan absorta en su investigación que no recordaba la cita con la dama de los enanos.

-Perdona querida, he adelantado nuestra cita, y además he aprovechado la ocasión para salir del hastío en el que me encuentro -confesó-. Mi esposo ha despertado de su ensoñación y quiere que ejerza de mujer y madre. Primero fui a las Praderas Irisadas, pero Titania tenía asuntos urgentes y he adelantado mi viaje al desierto.

-Siempre me pareció una crueldad que te hiciesen desposar un hombre. ¡Es mucho mejor la compañía femenina!

-Depende del hombre -contestó sonriente-. Theodus conocía muy bien la geografía de una dama, ya me entiendes.

-No he tenido el placer de probarlo. Las mujeres somos superiores en este aspecto, por supuesto.

-¿Hay noticias de tu madre? -preguntó Elga mientras le sostenía la mano.

-No sabemos nada -sentenció Sorkh apartando la mirada para contener las lágrimas-.

En verdad agradezco que hayas venido antes, ya que tengo una mala noticia que darte y no podía esperar más -cambió de tono recomponiéndose-. El motivo de esta cita secreta es que quería obsequiarte con una antigua reliquia efreet para que pudieras completar tu creación -explicó enseñando una hermosa piedra preciosa-, pero me temo que no sé despertar su poder y mi madre, como bien sabes, tampoco no nos puede ayudar.

-¡El Rubí de Sangre! -exclamó emocionada- ¡Hacía siglos que no lo veía! Creía que se había consumido durante la Gran Catástrofe.

-Fue un obsequio de los Druidas como agradecimiento por la energía ardiente que les proporcionamos como tributo después de la Gran Catástrofe. Sin embargo, tanto mi comunidad como yo deseábamos que te quedaras con ella y fuera parte de tu anhelado proyecto.

-Te doy las gracias de todo corazón, querida. Quizás no lo sepas, pero este rubí surgió del mismísimo fuego de la Forja Arcana, y es ahí donde aguarda su verdadero despertar -respondió la Dama de Acero con la luz en la mirada de quien reencuentra un tesoro largamente extraviado. Quizás, gracias a su querida amiga, pudiera por fin terminar su proyecto.

175 - 175 - ESPEJISMOS DEL ABISMO I

Personajes que aparecen en este Relato

ESPEJISMOS DEL ABISMO I

En las profundidades del Reino Faérico, oculta bajo el velo azul cobalto del océano, yace Tealia, la ciudad sumergida de las Ondinas. Tras un periodo de inesperada y feroz tormenta, donde el mismo mar parecía rebelarse contra su naturaleza, la calma había vuelto a reinar. Durante este tiempo oscuro, las aguas se ennegrecieron con presagios de desastre, los hipocampos galopaban errantes, impulsados por un miedo ancestral, y la Fosa Abisal, el portal que separa las aguas de Calamburia de las del Reino Faérico, temblaba como si estuviera a punto de desmoronarse. Los habitantes de Tealia, acostumbrados a la armonía de las corrientes y al susurro pacífico del oleaje, se encontraron sumidos en una batalla contra una perturbación invisible y, hasta ahora, invencible.

Sin embargo, tan súbito como el inicio de su tormento, la serenidad retornó. Las aguas recobraron su claridad, tintineando con matices turquesa y destellos de coral, como si todo el océano se regocijara bajo un hechizo de tranquilidad. Los hipocampos, símbolos vivientes de la elegancia y gracia ondina, volvieron a danzar entre los rayos de luz que se filtraban desde la superficie, y el portal, una vez más, se erigía inmutable, guardián entre los mundos.

Tealia, la gema escondida bajo las olas, resplandecía más fuerte que nunca. Sus estructuras, construidas con la magia de los antiguos, reflejaban la luz en un espectáculo de brillantez que competía con el mismísimo sol. Sus calles y plazas, adornadas con corales luminiscentes y algas danzantes, retomaban el pulso de la vida diaria, celebrando el fin del caos como si de un renacimiento se tratara.

Sin embargo, la tranquilidad en Tealia llevaba consigo una sombra de duda. La repentina paz, aunque bienvenida, era un enigma. ¿Qué había desatado tal furia en los

dominios del mar, y más aún, qué la había apaciguado con igual rapidez? Las miradas se volvían inquietas hacia la Fosa Abisal. Allí, donde las aguas de ambos reinos se mezclan en un eterno abrazo, había comenzado la perturbación de las corrientes, un misterio que agitaba los pensamientos de los más sabios.

Este retorno a la calma no era visto como el final de la historia, sino como el principio de una búsqueda de respuestas. ¿Qué secretos escondía ese repentino e incesante ajetreo de las aguas a través del abismo que conectaba con el mundo de los tritones? ¿Era acaso un presagio de algo más oscuro aún por revelar? ¿La tortura había acabado?

En el corazón de Tealia, Marilia, La Dama Turquesa, soberana de las aguas y protectora de la ciudad sumergida, convocó a sus más fieles consejeros a un cónclave urgente. La memoria de oscuros tiempos pasados aún nublaba su juicio y la reciente e inquietante paz no hacía más que avivar sus temores de una amenaza latente.

Entre los presentes, Airlia destacaba por su rol crucial: tenía la tarea de supervisar la fosa abisal, un punto crítico para la seguridad de Tealia. Sin embargo, Heleas, quien usualmente compartía esta responsabilidad con ella, no pudo unirse a la convocatoria. Se encontraba aún en la Aguja de Nácar cumpliendo con su deber de proteger a la Dama Blanca y a su joven vástago. Esta ausencia dejaba a Airlia sola frente a la tarea de salvaguardar uno de los lugares más importantes y peligrosos del reino, lo que subrayaba la importancia de su misión y el peso que recaía sobre sus hombros.

-Debemos permanecer alerta, esto no ha acabado -anunció la Dama Turquesa con voz firme, aunque teñida de preocupación.

En ese momento intervino Azurina, la joven primogénita de la dama cuyo espíritu

alegre y optimista contrastaba con la gravedad del consejo.

-El reino ha vuelto a la normalidad -terció con una sonrisa que intentaba ser contagiosa-. ¿Por qué tenemos que estar siempre alerta? Debemos reponernos.

-Eras muy niña cuando todo sucedió -explicó Marilia mirando a su hija con una mezcla de admiración y preocupación-; pero hace mucho tiempo ocurrió lo mismo. El mar intentaba avisarnos con su caos, pero no lo comprendimos. Cuando retornó la aparente calma, nos confiamos demasiado y una malvada tritona llamada Anfítrite intentó conquistar Tealia con la ayuda de una poderosa bruja abriendo una enorme grieta. Conseguimos detenerla, pero por mucho que lo intentamos no pudimos cerrar esa grieta por eso, y desde entonces, es misión sagrada de las Ondinas salvaguardarla para que no se descontrolé.

-Pero la bruja ya no está. ¡Desapareció! -intervino Azurina con una protesta que rozaba la insolencia. La tensión del momento se intensificó con la llegada de Heleas, el astuto guardia y representante de Tealia en la Aguja de Nácar.

-Pero puede volver -anunció con solemnidad al entrar a la sala, su voz un eco de advertencia que resonaba con el peso de la experiencia y el conocimiento de que el mal nunca desaparece del todo, sino que a veces, simplemente, aguarda en las sombras.

Todos los presentes se pusieron en pie para recibir al guerrero. Su retorno no era solo una vuelta al hogar, sino el inicio de una misión envuelta en misterio. Durante la ceremonia de renovación del Pacto de Lealtad, un encuentro había marcado el comienzo de una nueva misión para el guerrero ondino: tres representantes destacados

del Reino de Calamburia se presentaron en el cónclave: Minerva, al mando de la Torre de Magia; Felix el Preclaro, distinguido por sus aportaciones como erudito e historiador; y, acompañándolos, la impromaga Trai. Esta joven estudiante de magia tenía aspecto interracial. Las escamas de su cara dejaban ver la sangre tritona que había heredado de su madre. La presencia de Trai en el Reino Faérico tenía un claro objetivo: mostrar que se podían superar las viejas barreras entre seres de orígenes distintos. Su herencia tritona, lejos de ser un problema, brillaba como un ejemplo claro de cómo se pueden unir mundos diferentes.

Durante el ágape de bienvenida la impromaga se acercó a Heleas para hablar con él.

La conversación pronto giró hacia el tema de la aceptación de las relaciones entre los seres del mar y los del mundo terrenal. Según le explicó, ella era fruto de un amor prohibido entre una tritona y un humano y, como tal, tenía vetado el acceso a la ciudad de los tritones, Aurantaquía. Los dos congeniaron de inmediato y no se separaron hasta el final de la ceremonia. Sin embargo, antes de partir la joven obsequió al guerrero un alga enrollada.

-Por favor, guárdala a buen recaudo. Cuando alcances aguas mágicas ábrela, pero asegúrate de que nadie más lo vea -le suplicó Trai.

Heleas aceptó de buen grado y siguió sus instrucciones. Descendió las aguas del río del Antojo de Kronos, conocido por su peligrosidad y la caprichosa naturaleza de sus corrientes. Sus caudales marcaban el camino hacia Tealia y su desembocadura que daba paso a la capital sumergida; era uno de los lugares mágicos más sagrados para las ondinas. Miró a su alrededor con cautela y tras comprobar que se encontraba solo se sumergió con la hoja. Bajo el agua, el ambiente cambió repentinamente cuando una

luz dorada, similar a la marca de Trai, iluminó el entorno y atrapó al guerrero en un torbellino de agua que parecía bailar a su alrededor. En medio de este remolino, el alga se desenrolló por sí sola, revelando una carta. El misterio estaba comenzando a desvelarse.

Estimado Heleas,

Me veo obligada a escribirte bajo circunstancias que requieren de nuestra máxima discreción y seriedad. La situación a la que me enfrento es de una gravedad tal que me ha llevado a cuestionar en quién puedo depositar mi confianza. Como te expliqué, mi madre es una guerrera tritona. Cada año venía a Skuchaín a visitarme y de vez en cuando nos comunicábamos a través de un pequeño trozo de espejo. Sin embargo, en su última visita se mostró esquiva y temerosa. No quiso contarme qué le afligía, pero yo notaba su preocupación. La última vez que logré hablar con ella me advirtió del peligro que corría el reino marino y farfulló algo de una hija rechazada. Después desapareció y no he vuelto a saber de ella. Te imploro que me ayudes a encontrar a mi madre.

Aprovecho también esta misiva para alertarte sobre Drëgo. Has de saber que hace algunos años fue expulsado de Skuchaín por hacer trampas en los exámenes finales. Apenas nos conocimos y desconozco su temperamento, pero guárdate del druida.

Agradezco tu ayuda de todo corazón.

Trai

Heleas no confesó su secreto a nadie: saludó a sus compañeras ondinas y les relató los

pormenores del viaje. Aseguró a su señora que la Dama Blanca y su hijo estaban a salvo y que en la superficie terrestre nada parecía turbar la paz del mágico mundo.

Al finalizar la reunión la Dama Turquesa despachó al resto de las ondinas, excepto a Airlia. La importancia de este momento requería privacidad y confianza absoluta. Ambas compartieron con Heleas los desafíos a los que Tealia se había enfrentado durante su ausencia. Marilia le confesó, con especial preocupación, que su habilidad para tejer ilusiones mágicas empezaba a tener consecuencias para su salud. El uso sostenido de su capacidad para crear velos ilusorios contra los invasores la había llevado a un estado en el que apenas lograba distinguir entre la realidad y la ilusión. Su distorsión de su percepción no era solo un riesgo para su propio bienestar, sino también para la seguridad de la capital del Reino de las Ondinas.

-Estoy envejeciendo -confesó la Dama con voz cansada-. Temo que ya no pueda proteger Tealia ni el Mundo Faérico.

-Mi señora, sois la ondina más poderosa del océano. Nadie podría liderarnos como lo hacéis vos -respondió Airlia con la voz cargada de emoción.

-No, querida. Apenas logro crear ilusiones y cuando lo consigo me pierdo en ellas hasta el punto de que cada vez me resulta más difícil regresar -explicó la dama, visiblemente afligida-. Os he elegido a vosotros, mis guerreros más fieles, precisamente por vuestra valentía y lealtad. Cuando la grieta se abrió, todos temimos excepto vosotros. Actuasteis sin vacilar. No puedo pensar en nadie más adecuado para sucederme -afirmó mirando a Airlia con una mezcla de aprecio y resignación.

-Pero, ¿y vuestra hija? Lleváis muchos años preparándola para este momento.

-Mi hija ha cambiado -dijo la dama, sus palabras teñidas de tristeza-. Llevo un tiempo observándola. Desaparece dejando tareas pendientes, descuida a los hipocampos, ignora a las algas enfermas que necesitan ser cortadas, no escucha las mareas... Algo la perturba profundamente, y a pesar de todos mis esfuerzos por comprenderla y ayudarla, su pesar sigue siendo un enigma para mí-hizo una pausa para buscar las palabras adecuadas y continuar-. Su talento para crear ilusiones, que una vez fue motivo de orgullo y asombro, parece haberse esfumado. Era capaz de conjurar imágenes tan vívidas, tan llenas de vida, que incluso yo, su madre, me vi engañada en ocasiones. Recuerdo cómo utilizaba su magia para escapar de pequeñas travesuras... Pero esos días parecen haber quedado atrás. Su brillantez y su potencial se han visto opacados por esta inexplicable sombra.

Mirando a los presentes, la dama suspiró

-Y no puedo, no debo esperar más. He retrasado mi retiro demasiado tiempo ya, esperando verla florecer de nuevo. Pero el bienestar de Tealia no puede quedar en suspenso por más tiempo. Es hora de tomar una decisión por el bien de nuestro pueblo y el suyo propio.

-Lo comprendemos, mi señora de las mareas. Procederé con gusto y sin demora a la ceremonia -dijo Heleas sumido en sus pensamientos.

Los tres amigos siguieron hablando hasta bien entrada la noche, recordando viejas anécdotas y recuerdos de tiempos pasados.

Personajes que aparecen en este Relato

ESPEJISMOS DEL ABISMO II

Al despuntar el día, la Dama Turquesa reunió a su pueblo para anunciar su decisión de abdicar, invitando a todas las ondinas a la ceremonia de coronación de quien la sucedería. Los actos tendrían lugar a la mañana siguiente. Mientras tanto, Heleas y Airlia se dirigieron al portal que custodiaban conjuntamente, una tarea que Heleas había extrañado profundamente durante su tiempo en la Aguja de Nácar. Airlia le contó que había tenido problemas para estabilizarlo en su ausencia: un inusual número de peces habían intentado atravesar hacia el mundo mágico y ella había tenido dificultades para mantener el portal estable.

-Algo sucede en Aurantaquía -concluyó Heleas, pensando en Trai y las palabras que había compartido con él-. Si el Mundo Faérico está tranquilo, entonces el origen de nuestros problemas debe estar en Calamburiano.

-Coincido contigo pero, ¿qué podemos hacer? No podemos abandonar el portal. Después de la ceremonia analizaremos nuestras opciones.

Tras una revisión exhaustiva y completar los rituales de protección necesarios, los dos volvieron a Tealia a preparar la ceremonia de elección de la nueva dama. La ciudad fue adornada con corales, anémonas y posidonias, un escenario digno de una ceremonia tan significativa para la sociedad ondina. Todo estaba listo; al alba comenzarían los rituales que marcarían el comienzo de una nueva era bajo la guía de la sucesora de la Dama Turquesa.

La tranquilidad de la noche se vio abruptamente interrumpida por un estruendo que sacudió el silencio, despertando a las ondinas de su reposo. Alarmadas, pudieron distinguir a lo lejos un intenso brillo que rasgaba la oscuridad. Sin dudarlo, los guardianes del portal y la Dama Turquesa corrieron hacia la figura. Al llegar se encontraron con la joven Azurina enfrentándose a una imponente tritona que generaba incontables remolinos.

-¡No puede ser! -exclamó Airlia con los ojos abiertos por la incredulidad al distinguir la figura de Anfítrite, la Bruja del Mar.

-¡El problema era de Aurantaquí! ¿Qué le has hecho a los tritones? -preguntó Heleas, su voz cargada de acusación y sorpresa.

-Yo no he hecho nada -apostilló Anfítrite con una malévola sonrisa-. Aunque mi querido padre ya no nada entre nosotros. Sus propios súbditos han terminado con su vida. Y quién va a sucederle, ¿mi hermano? No, Itaquá no reinará. Y parece ser que la pequeña Azurina tampoco lo hará aquí. Azurina miró a Anfítrite con el corazón desbocado. Las palabras de la Bruja del Mar resonaban en su mente, revelando secretos y verdades no dichas. Anfítrite, observando la sorpresa en el rostro de Azurina, continuó: -He visto el potencial en ti, niña. Tu habilidad para crear ilusiones supera con creces lo que cualquiera en Tealia podría imaginar. No comprendo cómo nadie ha apostado por ti, en lugar de esos guardianes de la Fosa Abisal. Tu madre, me temo, nunca tuvo la intención de nombrarte dama. ¿Acaso piensa que esa guerrera puede superar a su propia descendencia? -su mirada se clavó en Airlia con desdén- Tanto tú como yo, pequeña y dulce ondina, hemos sido traicionadas por nuestra sangre, pero juntas reclamaremos el lugar que nos pertenece por derecho. Azurina, con el rostro

encendido por la ira y la frustración y asombrada por las palabras de Anfítrite, se volvió hacia su madre.-¡Sabía que no confiabas en mí!» -exclamó, su voz temblorosa pero llena de una determinación feroz.- Por eso nunca te demostré lo lejos que he llegado con mis ilusiones. He avanzado, madre, mucho más de lo que imaginas. Anfítrite... ella sí ha visto mi potencial, me ha visto de verdad.

El encuentro se cargó de tensión, con el destino de Aurantaquí, Tealia y el Mundo Faérico pendiendo de un hilo. La batalla por la verdad y el futuro de sus reinos acababa de comenzar.

-¡Los tritones jamás te permitirán volver! -exclamó Airlia, su voz resonando con firmeza en el silencio que siguió a la declaración de Anfítrite.

-Es que no se podrán negar, querida mía. No después de tener a las ondinas y sus valiosos poderes bajo nuestro control -declaró la bruja-. Los tritones son unas criaturas simples que nunca sospechan nada. Viven su vida en las profundidades, ajenos a las maquinaciones de la superficie. Incluso Aquilea, que es la única con algo de cabeza, está bajo mi poder en un sitio del que no podrá escapar. Y tú, guerrera de la fosa, cuando la joven ondina y yo seamos las señoras de Tealia, usarás tu mágica habilidad para influir en los demás y convencerles de que somos vuestras verdaderas líderes.

En un instante de pura malevolencia, Anfítrite se empezó a transformar en una gigante medusa negra; su silueta humana se distorsionó en una danza macabra de sombras y luz bajo el agua. Su piel, antes lisa y resplandeciente, se oscureció y adquirió la textura rugosa de las criaturas abisales, mientras que de su cabeza brotaron tentáculos serpenteantes, sustituyendo su cabello rubio por una maraña viva de apéndices venenosos. Sus ojos se iluminaron con un brillo siniestro y su sonrisa que deformaba su

rostro reveló una hilera de dientes afilados, listos para liberar su toxina mortal.

Mientras la bruja completaba su transformación, Azurina liberó su potencial oculto. Impulsada por un torbellino de emociones, comenzó a tejer su magia en el agua creando espejismos que los sumieron en una profundidad aún más oscura. El agua, normalmente transparente y llena de vida, se convirtió en un escenario de sombras fluctuantes y luces engañosas, donde la realidad y la ilusión se entrelazaban indistinguiblemente.

En ese momento crítico, Heleas comenzó a mover sus manos en un gesto que Marilia, la Dama Turquesa, reconoció de inmediato. Iba a utilizar su habilidad para alterar el flujo del tiempo, retrocediendo unos segundos, con el fin de atraer la atención de Anfítrite hacia él y alejándola de sus compañeras. Airlia observó también a su compañero y fue consciente de los riesgos que implicaba tal acción. Si lograba su cometido, no solo desviaría el peligro inmediato, sino que también les daría una oportunidad para contraatacar y, quizás, cambiar el curso del conflicto que se cernía sobre ellas.

En el momento en que Heleas comenzó a mover sus manos, el agua empezó a fluir de manera inusual, como si corrientes invisibles estuviesen tejiendo el espacio. Las burbujas se suspendieron flotando sin dirección y los destellos de luz bajo el agua se distorsionaron, creando un efecto visual que simulaba el retroceso de un río en el tiempo. Era como si el océano mismo respirase hacia atrás, llevando a todos los presentes a un momento previo, justo antes de que la confrontación escalase.

-¡El problema era de Aurantaquía! ¿Qué le has hecho a los tritones? -exclamó por segunda vez Heleas, que había logrado retroceder en el tiempo.

En ese momento de confusión, las ondinas se movilizaron rápidamente para sacar provecho de la situación. Airlia, consciente de la importancia de mantener a Azurina alejada de cualquier acción que pudiera desestabilizar aún más la delicada línea temporal recreada, se concentró profundamente en la joven ondina. Con una delicadeza y precisión mágica, empezó a entretener los pensamientos y emociones de Azurina, buscando guiarla hacia un espacio mental seguro y pacífico.

Visualizó un lugar feliz en la mente de la joven, uno lleno de recuerdos y sensaciones de alegría pura. Imaginó las aguas cristalinas de Tealia en un día calmado, donde jugaba entre los corales y los hipocampos danzaban a su alrededor, cada uno emitiendo brillantes destellos de colores al moverse. Este paisaje mental, creado con el único propósito de apaciguar y proteger a Azurina, funcionó como un ancla, manteniéndola inmóvil y serena, lejos de la tentación de intervenir. La habilidad de Airlia para navegar y moldear los pensamientos de Azurina reveló no solo su profundo conocimiento de la joven ondina sino también el poder de su propia magia, capaz de brindar calma incluso en medio del caos.

Mientras tanto, Marilia, con la fuerza menguante debido a su constante uso del poder de la ilusión, se enfrentaba a Anfítrite con todas sus energías. Intentó envolver a la bruja en una enorme burbuja, una ilusión de gran alcance que esperaba que fuera la distracción que les diera ventaja. Sin embargo, la fortaleza de la tritona era inmensa, y cuando comenzó a sacudir sus tentáculos, rompiendo las ataduras de la ilusión, quedó claro que la lucha estaba lejos de terminar. La bruja parecía anticipar cada movimiento de las ondinas. Con la rapidez de un rayo y la precisión de un cazador, Anfítrite giró sobre sí misma, desplegando sus tentáculos en un arco amenazante y peligroso.

Azurina aún se encontraba en este espacio mental: estaba recogiendo conchas en la suave arena del fondo, cada una conteniendo ecos de risas y momentos de felicidad compartidos con su madre. Creaba patrones luminosos que bailaban sobre su piel para esconderse y que no la encontraran. En la ensoñación, su madre que hacía como que no sabía donde estaba, siempre acababa encontrándola para envolverla en un abrazo cálido y reconfortante. Justo en ese momento, en el arropo del abrazo de una madre, notó cómo el agua de su alrededor empezó a vibrar de forma descontrolada. El agua de la ilusión se estaba desvaneciendo; algo se acercaba a gran velocidad. Era un enorme tentáculo que golpeó a la ondina rompiendo la ilusión que había depositado Airlia en su mente. La medusa, removiéndose en mitad de su ataque ejecutó un movimiento brusco y violento, que alcanzó a Azurina, envolviéndola en un abrazo letal. La fuerza del golpe lanzó a la joven ondina hacia atrás, mientras el veneno comenzaba a infiltrarse en su cuerpo, atacándolo con una rapidez devastadora.

A su alrededor, el agua se tiñó de un tono oscuro, una manifestación visible de la ponzoña que ahora corría por sus venas. Los intentos de Airlia y los demás por llegar a tiempo se vieron frustrados por la velocidad del veneno, que actuaba más rápido de lo que cualquiera podría haber anticipado. A pesar de sus poderes y sus intentos de salvarla, se encontraron impotentes ante la agresividad del ataque.

La desesperación se apoderó del grupo mientras se reunían alrededor de Azurina, intentando en vano contrarrestar los efectos del veneno. Anfítrite aprovechó el tumulto y la distracción que su ataque había causado y logró escapar, dejando tras de sí una profunda herida emocional en el corazón de Tealia.

La pérdida de Azurina, una joven llena de vida y promesa, se convirtió en un recordatorio sombrío de la crueldad de Anfítrite y la vulnerabilidad de Tealia ante las

fuerzas oscuras que buscaban su destrucción. Con los corazones destrozados por la pérdida, las ondinas regresaron a la ciudad en silencio. Habían fracasado. No solo no habían detenido a la Bruja del Mar sino que habían perdido a su pequeña.

La ciudad, que horas antes se preparaba para celebrar un acontecimiento de alegría y traspaso de poder, se encontraba ahora sumida en el luto. Anfítrite había logrado no solo cobrarse la vida de una de las suyas, sino también envenenar el espíritu de toda la comunidad. Las decoraciones, antes símbolos de esperanza y renovación, fueron retiradas una a una, dejando a Tealia envuelta en la sombra del duelo. La pérdida de Azurina se convirtió en un recordatorio doloroso de la amenaza que aún acechaba en las profundidades y la superficie, uniendo a todos en un silencioso voto de venganza y justicia.

La coronación de la nueva Dama Turquesa se llevó a cabo bajo circunstancias excepcionales, marcadas por una solemnidad y un luto que envolvían cada aspecto del ritual. La ceremonia, aunque ejecutada con la precisión y el decoro que la tradición demandaba, estuvo impregnada de un silencio profundo, apenas roto por las necesarias palabras del protocolo. Airlia superó cada una de las pruebas que la harían merecedora del título pero, esta vez, no hubo espacio para las risas o las celebraciones habituales; el dolor por la pérdida reciente de Azurina y la amenaza aún latente sobre la ciudad eclipsaron cualquier atisbo de júbilo.

Tealia, que solía vibrar con la alegría de sus habitantes y la belleza de sus corales, ahora estaba de luto. La ausencia de color y música, elementos tan característicos de las celebraciones ondinas, reflejaba el estado de duelo que había capturado el corazón de cada habitante.

La partida de Marilia, la Anciana Turquesa, hacia el círculo de las Damas Faéricas, fue un momento de especial tristeza. Aunque era una transición prevista y parte del ciclo natural de liderazgo en el reino submarino, el contexto en el que se produjo llenó el momento de una melancolía aún más profunda. La comunidad no solo se despedía de su líder y protectora, sino que también enfrentaba la incertidumbre de su futuro en medio de una amenaza que había demostrado ser capaz de tocarlos en lo más profundo de su ser.

La nueva Dama Turquesa asumió su cargo no con el estruendo de las celebraciones, sino con el peso de la responsabilidad que la crisis reciente había impuesto sobre sus hombros. No había conseguido salvar a la pequeña ondina en el ataque de Anfítrite. ¿Sería capaz de proteger a su pueblo de las próximas amenazas? Su primera tarea no sería liderar en tiempos de paz y prosperidad, sino navegar las turbulentas aguas de la reconstrucción y la venganza, buscando justicia para Azurina y seguridad para Tealia. En este contexto de dolor y determinación, Tealia comenzaba a cerrar una página de su historia, preparándose para enfrentar lo que el destino le deparará bajo la guía de su nueva líder.

177 - 177 - EL SECRETO DE LOS DRUIDAS

Personajes que aparecen en este Relato

EL SECRETO DE LOS DRUIDAS

Hay incontables lugares maravillosos en el Mundo Faérico. Dicen los forasteros que raramente lo visitan que cada uno de sus rincones es capaz de grabarse por siempre en

tu alma. Los Jardines Irisados, con sus campos de lavanda y sus bosques de hongos gigantescos donde revolotean las jóvenes hadas; las extensas Praderas Añil, en las que los potrillos de unicornio pastan y corren en libertad bajo el cielo más azul; la exuberante frondosidad de la Jungla Esmeralda en que los niños faunos aprenden a refugiarse de las bestias salvajes en cualquier madriguera; las hermosas torres submarinas de la ciudad sumergida de Tealia, morada de las ondinas, en cuyos muros se adhieren las lapas y en cuyas grietas se refugian los cangrejos; el mar de dunas del Desierto Carmesí, hogar de los efreets, del que se cuenta que su paisaje muda con el capricho del viento; o las intrincadas y majestuosas galerías enanas que horadan la profundidad de los Montes de Acero conectando los dominios del mundo subterráneo. Cada maravilla presenta su particular encanto mágico; su singular belleza y sentido.

Pues bien, en lo profundo del Bosque Mágico, en el exacto epicentro de este exótico mundo, hay un monumento ancestral erigido en una era casi olvidada que resulta, al menos a simple vista, mucho menos espectacular. Este santuario megalítico, compuesto por enormes losas de piedra, apiladas sin aparentes señales de cincelado, se alza como testimonio de un pasado místico. Sus gigantescas planchas de pizarra, dispuestas para formar paredes y techo, delinean un refugio que parece ser el núcleo de convergencia de energías telúricas inmensurables. Algunas de las damas más ancianas afirman que fue elevado por las antiguas razas faéricas, en los tiempos en que los primeros pegazos dominaban el cielo y la tierra. Ahora, al igual que el recuerdo del Gran Imperio de Leofontes, era solo una reliquia olvidada.

Sin embargo, a pesar de que su apariencia era humilde y carecía de las comodidades de los Palacios de las grandes Damas Faéricas, el lugar irradiaba una solemnidad que lo distinguía como el hogar de los venerables druidas. El exterior del monumento, cubierto de musgo y liquen, era una clara señal de que el bosque había adoptado las antiguas

planchas de pizarra, integrándolas en su seno. Este sitio, marcado por el tiempo y la naturaleza, se erigía como un punto de conexión profunda entre el reino terrenal y el espiritual, custodiado por aquellos que mejor entendían sus secretos ancestrales.

Los druidas, embajadores de Calamburia en un mundo extraño, protectores del correcto flujo de la magia entre los dos universos, eran reverenciados por los seres faéricos, pero también se mantenía con ellos una cierta distancia que parecía una inconfesable mezcla de respeto y temor. Öthyn, Druida Supremo, se encontraba sentado en su sillón con las rodillas cubiertas por una piel de oso. En su mano, tenía un cáliz vacío que intentaba apurar. Cayó una gota sobre su lengua y la tragó con avidez.

Öthyn era viejo incluso para la forma que tiene de contar el tiempo los seres del mundo faérico, sin embargo, su aspecto, lejos de la decadencia que parecería corresponder a un humano de su edad, era relativamente juvenil. Era ese un detalle que solía pasar desapercibido a los propios seres faéricos, pues su forma de contar la edad era algo distinta. Si bien cada raza tenía su propia esperanza de vida, casi todas solían vivir varios cientos de años.

Mientras trataba de obtener una última gota de su ya apurada copa, Öthyn, Druida Supremo, se acordó de Theodus. No de Theodus el archimago, aquel al que la historia recordaba mediante sus libros y las estatuas que poblaban la Torre Arcana o incluso el Palacio de Ámbar; se acordó del joven Theodus, el chico enclenque y decidido al que un día había conocido cuando llegó a su casa siglos atrás. Le recordaba tratando de convencer al padre de Öthyn -un humilde leñador sin cultura-, de que la marca que había aparecido en la sien de su retoño, y sus recientes habilidades para hablar con los animales o hacer crecer las plantas a asombrosa velocidad, no eran símbolo de ninguna maldición. Cuando oyó, por boca del carismático joven Theodus que no era un

“maldito” sino un mago y que marcharía a la recientemente fundada Torre Arcana de Skuchaín para ser educado como tal, su corazón infantil dio un vuelco. Por mucho que se esforzaba, no recordaba con claridad la cara de su padre más que como una mancha borrosa. Solo le venía a la cabeza su voz átona diciéndole a Theodus “Llévatelo. Y cuanto antes”. También recordaba la dulce cara de Defendra, la hermana pequeña de Theodus: una mujer dotada de un extraordinario poder para la magia y una inusitada belleza. Ella le recibió en la Torre con una sonrisa radiante y pronto se hicieron buenos amigos. Ahora, a pesar del tiempo transcurrido y de saber que llevaba tiempo muerta, Öthyn creía recordar que, por aquel entonces, la había amado.

El tiempo pasó y el joven Öthyn aprendió a dominar la magia. Se convirtió en la mano derecha del archimago, y posteriormente, fundó la casta Natura, un espacio seguro para los magos amantes de la naturaleza, aquellos que poseían el don de entender el entorno y ser uno con él. Entonces, a su mente errante de anciano, le asaltó un nuevo recuerdo: el del día en que descubrieron la traición de las hermanas de Theodus. Él estuvo en el tribunal y las tuvo que condenar, tal y como hizo el resto. Las pruebas eran irrefutables. Pena de muerte. Pero aquel estúpido idealista y megalómano en que se había convertido el archimago no tuvo agallas para cumplir con su deber. Theodus había devenido, poco a poco, en leyenda; o más bien la leyenda le había engullido. Ese fue el principio de su fin.

Öthyn se frotó la rodilla izquierda bajo la manta. Su cuerpo no era el de un anciano, pues su envejecimiento se había detenido misteriosamente en el esplendor de su adultez, pero los huesos le dolían como si tuvieran los años que en realidad tenían. Trató de apurar de nuevo la copa, de la que ya no cayó ni una sola gota. Tal como esa copa se sentía después de tantos siglos; después de sentir la muerte de todos y cada uno de los seres que alguna vez le habían importado: vacío.

-¡Relléneme la copa, gusano harapiento! -gritó poseído por una ira repentina.

Drëgo, su aprendiz, asomó la cabeza y luego se acercó con sus sinuosos movimientos de lagartija.

-¿Dónde diablos estabas? Llevo mucho con la copa vacía. ¡Sírreme más sangre de pegaso! La rodilla me duele horrores y siento que mi barba empieza a encanecerse -añadió mesándose la barba.

-Maestro -trató de disculparse el aprendiz-, ya no nos queda más. Habéis consumido la última botella.

-¡Mentecato! -le gritó mientras levantaba contra él su báculo de Druida Supremo-. ¡Te dije que la racionaras!

-Drëgo lo ha intentado -dijo cubriéndose con las manos para evitar el golpe de su señor-, pero vuestra avidez ha terminado por acabar con todas las existencias de la bodega.

-¿Cómo te atreves? ¡Sanguijuela inmunda! -gritaba mientras le surtía unos cuantos bastonazos en la cabeza sin ni siquiera levantarse de la silla-. Seguro que te la has bebido tú. Eres codicioso y egoísta, y venderías a tu madre por conseguir lo que deseas.

-No, Drëgo no... Drëgo nunca... -se lamentaba el joven druida tratando de cubrirse la cabeza con las manos.

-Nunca debí haber intercedido por tí. Tendrías que haber acabado en la mina, como justo castigo por ser un tramposo y un embustero retorcido.

Drëgo se mantuvo en el suelo hecho un ovillo tembloroso.

-El maestro sabía la naturaleza de Drëgo antes de salvarle -se excusó el aprendiz-. Drëgo no es perfecto, pero es bueno invocando portales, Drëgo obedece a su maestro.

El Druida Supremo se detuvo, miró largamente a su discípulo y luego a su copa vacía.

-Me das pena, sucia y patética rata -dijo Öthyn poniéndose en pie-. Y yo también siento pena de mí mismo.

Comenzó a andar hacia el centro de la estancia.

-La sangre de pegaso se ha acabado, ¿y qué? -lanzó restándole importancia-. Es cierto que es la quintaesencia de la energía mágica, y que tiene un buen sabor, pero no la necesito. Me basta y me sobro con la energía arcana que fluye por los canales mágicos. Este mundo es, en sí mismo, todo un festín para nosotros -dijo destapando un tubo metálico que salía del suelo. Al hacerlo, un halo plateado salió como si fuera un humo brillante.

-Sí, maestro, somos los guardianes del flujo de la magia, de los canales que unen el mundo fáerico y Calamburia -dijo Drëgo dibujando de repente en su rostro una sonrisa de avidez-. ¿Quién iba a sospechar de nosotros?

-Exacto, mi joven y retorcido aprendiz -dijo el Druida Supremo mientras inspiraba profundamente el resplandeciente humo plateado-. Oh, mira, una sabrosísima bocanada de pura magia proveniente de la mismísima forja arcana. Parece que esa Elga está cocinando algo riquísimo.

Destapó otro tubo, este era una enorme caña de bambú cubierto por un corcho. Brotó de la cavidad un humo verdoso y brillante. Se acercó e hizo una inhalación profunda.

-Me encata... el aroma mágico de la Jungla Esmeralda es de mis favoritos. Con esa presencia de fuertes taninos faéricos y ese retrogusto a oscuridad.

Drëgo se acercó con avidez al tubo, tratando de disfrutar también de aquel secreto y prohibido manjar.

-¡Quita, sanguijuela! -dijo apartándole de un violento empujón-. No sabrías apreciar esto ni en cien años. Además, acabarías enganchado. Antes que tú, hubo un aprendiz, se llamaba Gülo, una noche se escabulló para robar magia de los canales faéricos. Y me lo encontré muerto a la mañana siguiente.

Drëgo dio un paso atrás, más que asustado, parecía fascinado por la historia.

-Es necesario aprender a gozar de esta maravilla sin abusar -expuso didáctico el Druida Supremo-. Por muy magos que seamos, si nos expusiéramos a todos los canales mágicos a la vez, seríamos arrastrados y triturados por ellos. Sin embargo, un poco de energía mágica extra... no hace daño a nadie. Nos mantiene fuertes, sanos y... poderosos. Y como tú decías antes, ¿quién lo va a notar? Al fin y al cabo, he dado mi vida entera para garantizar el fluir de la magia entre los dos mundos. He renunciado a

mucho, ¿sabes? A ser archimago, a una vida de lujos y oropeles, incluso al amor... sí, mi querido amigo, me merezco un poco de esto.

-Maestro, ¿y este tubo blanco y reluciente? -preguntó Drëgo con curiosidad señalando el que tenía un tapón de plata-. Raramente os veo acercaros a él.

-¿Este? Es mi mayor obra, conecta directamente con la mismísima Aguja de Nácar. Pero hay que tener mucho cuidado con él. Es el canal principal, la médula espinal que vincula el Mundo Faérico y la Torre de Skuchaín. Ni siquiera debe retirarse por completo el tapón, su energía mágica es demasiado pura. Sin embargo, en pequeñas dosis, es sin duda el mejor bocado de todos. Así que lo guardo solo para ocasiones especiales.

El Druida Supremo retiró solo en parte el tapón de plata, salió de él un humo blanco que parecía hecho de pura luz. Öthyn inspiró comedidamente.

-¡Que pureza, que intensidad! -dijo como si degustara la mismísima esencia de la divinidad-. Siento cómo me arrolla un remolino de sensaciones, como crece mi poder y rejuvenece mi piel... y eso solo con degustar una ínfima parte.

-¿Y por qué conformarse con una parte, maestro? -dijo Drëgo esbozando una sonrisa en la que sus dientes blancos se mostraron en todo su esplendor.

-No seas estúpido, Drëgo -comenzó a explicar Öthyn mientras disfrutaba de un embriagador trago aéreo de la magia más pura-. Ya te he dicho que la clave de todo es la medida y la...Tan absorto se encontraba el sabio y venerable druida en su satisfacción que no percibió cómo Drëgo golpeaba el tubo haciendo saltar por los aires el tapón de plata. Al caer al suelo, hizo un ruido metálico y rodó un tiempo. El suficiente

como para que todo sucediera. Öthyn sintió cómo la magia entraba en sus pulmones, en sus ojos y en su piel, al principio como una corriente, después como una ola. Trató de retirar la cabeza, pero Drëgo se la había cogido con fuerza y le retenía frente al tubo. Con su fuerza de hombre joven forzó al anciano a introducir la cara entera en el hermoso tubo nacarado. Öthyn sintió cómo la ola se convertía en un tsunami y luego en un volcán y un tornado y un incendio de mil lenguas de fuego que le quemaba de placer y le hacía sentir todo a la vez en todo su cuerpo y en toda su alma. Recordó los ojos ávidos de Theodus y la dulce sonrisa de Defendra mientras su cuerpo, rebosante de pura energía mágica, emitía un resplandor similar a la explosión lumínica de una estrella y caía inerte al suelo. Repleto de magia, colmado; ya nunca más vacío.

Drëgo sonrió ampliamente consciente de que ahora ya no era el esclavo de nadie, sino su propio amo, y de que se le abría todo un mundo de posibilidades mágicas por delante. En adelante ya no volvería a ser un gusano inmundo; sería Druida Supremo o, ¿quien sabe?, si era capaz de jugar bien sus cartas y podía almacenar suficiente poder de los canales mágicos antes de que la Torre o la Dama Blanca se percataran de su crimen. ¿Por qué no, Arcano Supremo?

178 - 178 - EL EXILIO FAÉRICO I

Personajes que aparecen en este Relato

EL EXILIO FAÉRICO I

En el palacio de Ámbar (Reino de Calamburia)

Era un día gris en Calamburia, lo contaban las plumizas nubes y también las frías gotas de lluvia inmolándose contra el suelo del patio de armas del Palacio de Ámbar. Los pájaros no cantaban, ni se veía a simple vista ningún hortelano. Melindres se lamentó: hacía tiempo que su madre no le proporcionaba a ningún hombre-patata para su diversión. Decía que ahora que era reina, y más aún en su estado, no debía someterse a emociones fuertes. Ahora, su vida era siempre tan gris como el más gris de los días. Para acabar de coronar su desgracia, estaban las náuseas. Se levantaba casi todas las noches y sacaba apresurada su dorada palangana para vomitar la cena. Era siempre de forma abrupta, durante el sueño; tan abrupta que sus doncellas apenas tenían tiempo de sujetarle la cabeza. Comía con apetito pero, por las noches no podía evitar acabar por vaciar su estómago. «No te preocupes, reina mía», le decía Zora. A su madre le había dado por llamarla así desde que la coronaron, como recordándole -con la sinuosa dulzura que la caracterizaba- que ahora sus obligaciones eran más importantes que sus placeres.

Frente a la muchedumbre, Inocencio levantó las manos al cielo plumizo. En lo alto del púlpito que los carpinteros habían elevado en el patio de armas, el Supremo Benevolente se mostraba solemnemente afectado; tanto que no parecía importarle mojarse bajo la intensa lluvia. Ante él, en un sarcófago de puro Ámbar, podía intuirse, a trasluz, la figura del difunto rey de Calamburia.

-Sancho, el primero de su nombre, soberano de toda Calamburia, fue un hombre pío y devoto. Él, con su mano viril e implacable, trajo la paz a un reino demasiados años asolado por la crueldad de la guerra. Una paz más duradera de la que nunca antes se conoció -dijo dando énfasis mientras levantaba su huesudo dedo índice ante la melancólica concurrencia-. Él dotó a la Iglesia del Titán de recursos para permitir que mis hermanos y yo vigiláramos el estricto cumplimineto de la moral. Él ofreció los

fondos necesarios para concluir la construcción de la Gran Basílica del Titán. Fue, sin duda, digno del sobrenombre con el que la historia lo recordará “Sancho I, el Sabio”.

«Más bien Sancho I, el Breve», reflexionó Melindres. Era extraño, ni siquiera la muerte del que fue su marido le divertía. Lo cierto era que el pazguato de Sacho no le caía mal. No disfrutó ni un momento dándole muerte. Pero la joven reina era una hija buena y obediente, y su madre sabía mejor que ella las necesidades de la política.

-Él convirtió este reino en un lugar próspero y recto -prosiguió el sacerdote ante la variopinta concurrencia-. Él, con su sabiduría y buen hacer, supo preñar a la reina aquí presente -dijo señalando a Melindres, que asintió con un impostado gesto de pena-, garantizando para el reino un venturoso futuro, con un heredero digno de tomar su testigo. Pues la benevolencia del Titán querrá, como no puede ser de otro modo, que el hijo de los reyes sea varón y herede el trono de su padre.

«Eso aún está por ver -pensó Melindres mientras arrugaba la nariz con desagrado-. No soporto a los niños. Ojalá sea una niña».

-¡Que el Todopoderoso Titán le acompañe en la noche del descanso eterno! -concluyó el Supremo Benevolente con voz solemne.

Los presentes, con mayor o menor tino, repitieron la fórmula enunciada por Inocencio que, con su mirada circunspecta, incitaba a todos a un lamento comedido. Aquella mañana había llegado una paloma desde los montes cobrizos: Dorna no iba a asistir al funeral. Según decían, la pena por la súbita muerte de su único hijo le había causado un estado de tristeza tan grande que había caído enferma. Los chamanes estaban tratando de ayudarla, pero su debilidad era extrema. Según Zora, eran buenas noticias;

parecía que la reina madre había temido la reacción de la salvaje y le tranquilizaba la mala salud de Dorna.

Melindres miró a su alrededor y sintió que, ante tan solemne ceremonia, había algo que no encajaba. La corte estaba trufada de los huéspedes más extraños que jamás había habido en el Palacio. Su madre, aconsejada por el Archimago Kórux, la había convencido de la importancia de acoger a todos aquellos exóticos seres. Pero lo cierto es que no sabía muy bien lo que hacían allí ni qué les había llevado a abandonar su mundo de forma tan abrupta. En el patio de armas, bajo el techado lateral, a cubierto de la lluvia, se encontraban los efreetes, con su piel tan radiante que parecía hacer vibrar el aire como el sol del verano. Mojándose bajo la lluvia, estaban las ondinas con sus conchas y escamas, seguramente parientes lejanos de los tritones a los que Melindres sí había conocido. En la parte de atrás del patio central del Palacio, donde estaban los rosales, se hallaban los faunos, con sus cuernos y sus patas peludas, sintiéndose aparentemente más confortables cerca de la vegetación. Y, junto a los representantes de la Torre Arcana, había una serie de seres bajitos y barbudos ataviados con pieles que le recordaban a una versión reducida de los salvajes. Los eruditos se habían referido a ellos como el pueblo enano y los habían identificado como los históricos aliados subterráneos de la Torre de Skuchaín. Melindres los veía por primera vez y no le parecían especiales, conocía a personas del pueblo llano con un aspecto similar. Sin embargo sí que le llamaban la atención las hadas, más grandes de lo que nunca hubiera imaginado, pero con unas alas irisadas tan resplandecientes como las que aparecían en sus sueños infantiles. Eran hermosas y gráciles aunque también algo remilgadas en sus gestos. A una prudencial distancia de estas últimas, la mirada de Melindres se topó con los unicornios, según le habían contado, habían optado por cruzar a Calamburia en su forma humanizada, aunque en sus cuerpos se notaba el gesto altivo y elegante que solo podía corresponder al más noble de los equinos. La

reina observó que sus cuernos brillaban menos que el día en que llegaron, posiblemente por deferencia al rey difunto que se encontraba frente al sacerdote, aún de cuerpo presente.

Sin embargo, de entre todos los exiliados, una figura llamaba especialmente la atención, la de aquella unicornia a la que todos conocían como la Dama Blanca. Su elegancia y carismática presencia emanaba un poder sereno pero inconmensurable, su piel parecía emitir un resplandor de magia pura y su rostro angelical transmitía la paz de la justicia y la sabiduría. Todos mantenían el sereno rictus de tratar de mostrar respeto, pero la mayor parte no habían llegado a conocer a Sancho o solo lo habían visto el día de la recepción.

-Majestad -dijo en voz baja una anciana con dos cuernos que se acercó a Melindres- felicidades por vuestro embarazo. Y, si quiere saberlo, sus trillizos crecerán fuertes y sanos.

-Vamos Tyria, no importunes a la reina en su duelo -la reprendió otra anciana con un cuerno en la frente, mientras se la llevaba del brazo-. Discúlpela majestad, está ya muy mayor y tantos vaivenes la han trastocado.

Ambas se alejaron de la reina que no pudo evitar sonreír ante la descabellada ocurrencia.

«¿Trillizos? ¡Pobre vieja loca! -rió Melindres hacia adentro acariciando su vientre sintiendo de repente un inmenso vacío interior-. Tengo hambre, hoy haré que me sirvan un asado».

Una semana antes, en la Morada de los Druidas (Mundo Faérico)

Drëgo sonrió de nuevo mientras contemplaba el brillante cadáver de su maestro Öthyn. No había sido tan difícil como pensaba. El Druida Supremo era poderoso, pero su adicción a la magia faérica se había convertido en su debilidad. «Drëgo no cometerá el mismo error» se dijo a sí mismo mientras miraba con avidez contenida los múltiples tubos con los que el difunto Öthyn controlaba los flujos de magia faérica. ¿Cómo diablos se las iba a apañar para hacerse con el dominio de toda esa magia? Si no tenía cuidado, podía acabar como el viejo. Con sumo cuidado volvió a colocar el tapón de plata sobre el tubo principal, luego destapó lentamente otro tubo, se acercó con cautela y... no sucedió nada. ¿Cómo era posible? ¿Acaso tras la muerte del Druida Supremo los canales se hubieran alterado? Lo cierto es que no había pensado antes en esa posibilidad. Sin embargo, sabía que Theodus, el primer Archimago, había colocado en el puesto a Öthyn por ser el único capaz de permitir el correcto flujo de la magia entre el Reino Faérico y Calamburia. Drëgo gruñó de frustración dando una patada al brillante e hinchado cadáver de su maestro. Destapó cada uno de los tubos uno a uno, sin percibir ni un atisbo de magia. «¿Cuál era tu secreto, viejo avaricioso?» se preguntó Drëgo con ansiedad creciente. Su sueño se estaba esfumando más rápido de lo que la vida de su maestro se había consumido minutos antes entre estertores de placer. Cogió su varita con las dos manos y golpeó el tubo principal con toda su rabia. Al ver que nada sucedía, cayó sobre sus rodillas lanzando un grito de desesperación.

-¿Por qué no funcionas, maldito engendro del demonio? -vociferó el druida.

A su maldición, respondió un pequeño ruido en el tubo central como un golpe metálicos seco, seguido de un eco; luego pareció que el resto de tubos se le sumaban con todos sus sonidos característicos. De repente, como un torrente parecido al estallido de la

presa de un río, todos los tubos expulsaron a la vez una inusitada cantidad de brillante magia que desbordó la habitación como una densa ola que, sin duda iba a aplastar al pobre Drëgo. Pero el aprendiz era escurridizo, joven y rápido, y tenía una especial habilidad para generar portales. Fue casi un acto reflejo que le salvó la vida por un solo instante, generó un portal directo a la aguja de Nácar y desapareció por él antes que la gran masa de magia pura desbocada lo hiciera trizas.

Mientras, en la Aguja de Nácar (Mundo Faérico)

-¿Cómo osaste asesinar a mi mejor amiga? -profirió Karianna con serenidad y una mirada de hielo-. Soy la Dama Blanca, me debes obediencia. Debería hacer que te ejecutaran.

Kárida dio un paso atrás, nunca había visto esa frialdad en su hermana pequeña. ¿Sería realmente capaz de acabar con alguien de su propia sangre? Se recompuso y sacó todo su orgullo.

-Creía que se había deshecho de tí y había usurpado el trono. ¡Solo quería vengarte!
-dijo mostrándose dolida por la falta de confianza.

-¡Qué conveniente! -lazó la Dama Blanca con ironía- Mataste a Anya por venganza antes de aclarar las dudas sobre cómo había llegado a suplantarme. Supongo que pensarías que si no llegaba a hablar sería más sencillo proclamarte Dama Blanca y te apresuraste a hacerlo cuanto antes -su tono de reproche traslucía a una gobernante implacable que Kárida no reconocía. ¿Ese era el efecto del poder? Por un momento sintió admiración por su hermana menor, por otra parte, eso no hizo más que reafirmarse en su deseo de llegar a ser algún día Dama Blanca.

-Mi primer mandato como Dama Blanca iba a ser celebrar en tu honor un funeral digno de una Reina. Honrar tu memoria -enunció la Dama Añil con ojos vidriosos.

-¡No te creo! -lanzó Kariana con una voz que sonó como el restallido de un látigo. Luego se serenó nuevamente y habló con un tono de conmiseración y superioridad moral-. Eres tan codiciosa y retorcida... No es que yo quisiera ser nombrada Dama Blanca, pero a veces entiendo por qué el Espíritu del Bosque no te eligió aún siendo la hija mayor de nuestra madre, como dictaba la tradición. Hay algo oscuro en tu alma, hermana. Aún no sé qué es pero...

El suelo tembló ligeramente. ¿Sería un terremoto? En ocasiones el suelo temblaba por las perforaciones del marido de Elga. Otalan, el Señor de los Túneles, parecía obsesionado por expandir continuamente sus dominios creando nuevas galerías. Acto seguido, un nuevo temblor sacudió la Aguja de Nácar, esta vez más fuerte. La portentosa lámpara de cristales iridiscentes, regalo de la primera Dama Irisada, se agitó como rama al viento haciendo chocar los cristales entre sí; el edificio crujió estrepitosamente.

-¿Qué está pasando? -preguntó la Dama Añil.

-No lo sé, pero noto una perturbación en el equilibrio de los flujos de magia -respondió Karianna entornando los ojos.

La siguiente vibración fue más fuerte y sacudió tanto los cimientos que la lámpara de araña se descolgó lanzando al aire destellos de todos los colores y precipitándose sobre el nuevo trono que ocupaba Karianna, regalo de Elga, la Dama de Acero.

La lámpara se dirigía hacia la Dama Blanca a gran velocidad; los afilados cristales se precipitaron directamente sobre ella como cuchillos asesinos dispuestos a desgarrar su blanca carne. Al percatarse de la amenaza, Kárida, sin dudarlo, se transformó en un poderoso unicornio en un abrir y cerrar de ojos, mostrando su inmenso poder y el control milimétrico de su magia. De su cuerno emanó un brillo que envolvió la lámpara de araña convirtiendo todos sus cristales en inofensivas mariposas que huyeron revoloteando justo antes de que aplastaran a la Dama Blanca.

-Hermana... -dijo la Karianna visiblemente conmovida-. Me has salvado.

-Eres mi hermana, por encima de todo. Eres de mi sangre. Habría hecho cualquier cosa por evitar que alguien te hiciera daño -su voz sonó sincera ante el corazón herido de su señora-. Perdóname hermana, hice mal en precipitarme. Si no fuera tan impulsiva, ahora tu amiga humana estaría viva.

-Kárida, tu impulsividad me ha salvado la vida -reconoció la Dama Blanca-. Veo que, en el fondo, a pesar de la tormenta que azota tu alma, eres un espíritu puro. Te perdono, hermana. Y te estaré eternamente agradecida por lo que acabas de hacer.

Breena, el Espíritu del bosque, irrumpió corriendo en la sala en su forma humanizada.

-La aguja de Nácar tiembla, parece que va a venirse abajo. Hay que evacuar a todos los que haya en las inmediaciones -les apremió visiblemente nerviosa-. Estos temblores me recuerdan a los que dieron comienzo al Cataclismo. Los canales de magia están desbocados.

Un surtido grupo de seres fáéricos entró en la sala en aquel momento, se trataba de seres provenientes de todas partes del reino que habían venido a tratar diversos asuntos con la Dama Blanca y estaban esperando la conclusión de la reunión de esta con la Dama Añil. Se encontraban entre ellos Airilia, la recién nombrada Dama Turquesa de las ondinas y su acompañante el poderoso guerrero Héleas; también Sörkh, la Dama Carmesí de los Efreets, y su fiel lugarteniente Sîyah; e incluso los dos hijos mayores de Titania, Dama Irisada las hadas -los príncipes Hábasar y Carlin- que se encontraban de viaje diplomático para tratar el asunto del descontrol de la plaga de pulgones de luz en los Jardines Irisados. Entre ellos, también se encontraban presentes tres de las reverendas sabias del Círculo de ancianas fáéricas: Melusina, el hada, madre de Titania y antigua Dama Irisada retirada debido a la acuciante artritis de sus alas; Tyria, la antigua Dama Esmeralda, madre de Édera y ahora casi ciega; y Kyara, la mismísima madre de Kárida y Karianna, ya retirada de la primera línea debido a su incipiente sordera. Las tres acudían a aconsejar a la Dama Blanca sobre ciertos asuntos políticos, como era costumbre entre las sabias mujeres. Kyara, la antigua Dama Blanca, llevaba de la mano a su pequeño nieto Yardan, con quien siempre aprovechaba para pasar tiempo cuando visitaba la Aguja de Nácar. Había, además entre la extraña comitiva, un par de enviados faunos y tres enanos, que habían acudido a tratar diversos asuntos de gobierno.

-Debemos pedir consejo a los druidas, ellos sabrán lo que hay que hacer -sentenció Kyara, la más sabia de las ancianas-. El poderoso Öthyn nos guiará como hizo en el pasado en los tiempos de mi madre, la primera Dama Blanca.

-No siento la energía del Druida Supremo -apuntó Breena algo confundida-. Es como si su estela hubiera crecido mucho, hasta llegar a límites insospechados y luego, de repente... se hubiera desvanecido.

Kariana buscaba el apoyo en los ojos de Hábasar, pero el príncipe de la hadas se mostraba algo distante y rehuía el contacto directo con los ojos de su amante. La unicornia no dudó en adjudicarlo a la tensa situación política que estaban viviendo en ese momento. Desconocía que, en realidad, Hábasar había decidido comportarse de un modo voluntariamente esquivo ya que se sentía profundamente culpable. Días antes, había sido obligado a confesar su prohibida relación con ella. Incluso, mediante tortura, los druidas y los unicornios, con la aquiescencia de su propia madre habían conseguido arrancarle su secreto máspreciado: la paternidad del joven Yardan. Karianna también desconocía que su hermana y Öthyn habían decidido seguir manteniendo en secreto su inconfesable pecado con el fin de utilizar esa información más adelante.

Otro temblor sacudió la Aguja de Nácar causando la ruptura de los cristales que aún quedaban en pie. Algunos de los presentes gritaron asustados y Yardan comenzó a llorar desconsoladamente.

-¿Qué está pasando, abuelita? -preguntó a Kyara, el inocente niño unicornio- Tengo miedo.

-No te preocupes -dijo la anciana Kyara acariciando el pelo rizado de su nieto, que aún sin oír con claridad sus lamentos a causa de su sordera, percibía claramente sus temores-. Tu madre, la Dama Blanca, nos sacará de esta. Es sabia y poderosa y estoy segura de que sabrá qué hacer en esta situación.

Sin que nadie se percatara, Airilia la dama Turquesa, con su sutil poder de sugestión logró tranquilizar al niño con un leve gesto de su mano.

El suelo se resquebrajó bajo los pies de los presentes haciendo que un fauno cayera al vacío pero, gracias a su poder, Héleas logró volver el tiempo atrás unos instantes, el tiempo suficiente para que Carlin, el más joven príncipe de la hadas, pudiera alzar el vuelo y rescatar al fauno con un hábil tirabuzón aéreo antes de que el desventurado se precipitara por el agujero. Fruto del esfuerzo, tanto el guerrero ondino como el hado quedaron extenuados cayendo sobre sus rodillas tratando de retomar el aliento.

Entonces fue cuando el propio éter pareció empezar a resquebrajarse como si el aire mismo fuera de cristal. La pura magia desbocada estaba rasgando los distintos planos mágicos y la Aguja de Nácar, precisamente edificada sobre el núcleo de convergencia de todas las fuerzas telúricas, parecía a punto de implosionar con ellos dentro.

Karianna trató de pensar con rapidez. Lanzó una mirada al Espíritu del Bosque buscando una salida posible, pero Breena parecía más confusa que de costumbre y el miedo en sus ojos era un reflejo de la gravedad de la situación.

Un nuevo crujido hizo que un trozo del techo se desplomara. Con un rápido gesto coordinado, la Dama Carmesí y su más poderoso guerrero efreet combinaron sus llamas en una fuerte ráfaga que logró volatilizar los pedazos. Pero no tuvieron tiempo de actuar ante la nueva sacudida que hizo que uno de los pilares de la sala se viniera abajo aplastando a uno de los enanos, que murió en el acto sepultado por la inmensa mole. Todos los presentes se estremecieron.

Las grietas en el éter que surgían por doquier se iban haciendo más grandes y, por ellas empezaban a penetrar destellos de magia pura en forma de rayos que alteraban la estructura de lo que tocaban, un trozo del suelo se convirtió en hierba y luego en hielo, en un abrir y cerrar de ojos uno de los rayos de pura magia volatilizó el brazo de

uno de los faunos haciéndolo estallar como una explosión de pura luz. El desdichado dio un grito mirando el hueco que quedaba sobre lo que antes había sido su miembro. Un nuevo rayo de magia atravesó el tejido de la realidad y Sörkh lanzó rauda una ráfaga de fuego para desviarlo, logró cambiar su trayectoria, pero su llamarada se convirtió en escarcha y luego se evaporó. Cada vez había más grietas en el aire como si la realidad fuera a eclosionar al modo de un cascarón de un huevo solo que al revés: hacia dentro y con ellos en su interior.

Ante el creciente peligro, las tres ancianas faéricas, con una velocidad inusitada para su avanzada edad, juntaron sus manos y recitaron un antiguo hechizo que envolvió a los presentes en una burbuja protectora capaz de deflactar los rayos de magia pura desbocada. Era casi transparente pero reflejaba destellos iridiscentes donde predominaban con mayor fuerza los tonos rosados, verdes y azules. Con cada nueva embestida de un rayo de magia pura que chocaba con la barrera, las ancianas parecían sufrir un profundo dolor.

-¡Aguantad, ancianas, aguantad! -gritaba Kyara, la anciana unicornia y antigua Dama Blanca que sentía como la barrera se iba debilitando.

-No podemos hacerlo sin el resto de ancianas, el círculo no está completo... -dijo Melusina apretando los dientes

-No podremos aguantar mucho más, Kyara... -se lamentó Tyria, la anciana fauna.

Contemplando aquella escena, la Dama Blanca maldijo nuevamente la responsabilidad que había caído sobre sus hombros. Acto seguido, alzó su báculo dispuesta a actuar de forma decisiva para el futuro de su pueblo; salvaría el mundo faérico, aunque le fuera la

vida en ello.

179 - 179 - EL EXILIO FAÉRICO II

Personajes que aparecen en este Relato

EL EXILIO FAÉRICO II

Karianna, la Dama Blanca, contempló un instante a su amante Hábasar que, dentro del inestable campo de protección y junto a otros seres faéricos, trataba de liberar el cuerpo del pobre enano que había sido sepultado por el desprendimiento de una enorme columna. Luego, la poderosa unicornia llevó sus ojos a su hijo Yardan, el fruto de su amor prohibido con el príncipe de las hadas, que contemplaba la escena con el estoicismo fruto de la sugestión del hechizo de la ondina. Por él, fruto del más profundo amor, logró Karianna sacar fuerzas de su flaqueza y tomar la determinación de liderar a su pueblo en aquella nueva crisis. «¿Pero cómo?», se preguntó inevitablemente. Si se hallaban ante un nuevo cataclismo y no contaban con el apoyo del Druida Supremo Öthyn y su poderosa magia, ¿cómo iba a salvar a su gente del desastre? Pensó en utilizar todo su poder para tratar de neutralizar el cataclismo, pero sabía que ni siquiera ella, la gran Dama Blanca, podía lograr tal cosa sin ponerse en el más serio de los riesgos. Un torrente lo suficientemente grande de magia pura y desbocada era capaz de consumir a cualquier ser faérico por poderoso que este fuera. Si lo intentaba, se consumiría y moriría irremediabilmente. Hábasar no lo soportaría y Yardan se vería obligado a crecer sin una madre. Sin embargo, estaba dispuesta a sacrificar su propia existencia por intentar salvar la de ellos y la de su pueblo.

Alzó el báculo con determinación dispuesta a inmolarse por el bien de todo lo que amaba, pero entonces, en el momento justo, se abrió un portal en el centro de la sala, dentro de la seguridad del hechizo de protección del Círculo de Ancianas. De él, emergió el druida Drëgo, aprendiz de Öthyn, que entró de un salto mientras el portal se cerraba con presteza y rodó por el suelo.

-¡Justo a tiempo! -exclamó Drëgo levantándose mientras se sacudía el polvo.

Al levantar la vista por vez primera, se sintió sorprendido al encontrarse sumido en medio de semejante caos.

-¡Druida! -exclamó la Dama Blanca interrumpiendo su hechizo al recuperar la esperanza de encontrar una alternativa a la muerte-. Menos mal que has llegado. ¿Qué ha sido de Öthyn? ¿Qué sucede? Dinos qué debemos hacer.

Drëgo miró a un lado y a otro, como sopesando la situación y, de repente sus ojos oscuros e inteligentes refulgieron.

-Öthyn, mi maestro, ha muerto víctima del descontrol de la magia -sentenció Drëgo con el gesto afectado-. Apenas ha podido hacer un último esfuerzo por salvarme de una segura destrucción. Estimadas Damas, puede que estemos ante... -hizo una pausa dramática antes de concluir con aire teatral-. ¡Un nuevo cataclismo!

-Pero si el Druida Supremo ya no está entre nosotros. ¿Qué esperanza nos queda? -se lamentó Airilia la Dama Turquesa, mientras trataba de infundir valor en las tres ancianas con su poder de sugestión para que pudieran sostener el hechizo de protección.

-Aún hay una posibilidad -expuso el druida con audacia-. Con mi habilidad para crear portales al instante, viajaré a Calamburia y me reuniré con mis antiguos maestros de la Torre Arcana. Encontraré la forma de devolver los canales de magia a su cauce como, sin duda, hubiera hecho mi sabio maestro Öthyn. ¿Vendrás conmigo, Dama Blanca?

-dijo el druida tendiéndole la mano con un gesto demasiado pomposo-. Te necesitare para que des fe de lo sucedido ante las autoridades del otro lado.

-¿Y abandonar a mi pueblo justo ahora? -dudó la Dama Blanca.

-Drëgo solo es un pobre aprendiz -dijo el druida con toda la falsa humildad de la que fue capaz-. Si va solo no le escucharán. Pero vos sois el ser faérico más importante, deberán escucharos y prestaros ayuda.

Estaban todos atrapados en una ratonera. Mientras los enanos hacían fallidos intentos por encontrar una forma segura de abandonar el lugar, el edificio se venía abajo y el propio éter se resquebrajaba. No había escapatoria. Todos ellos estaban condenados a una muerte segura si no abandonaban el lugar de inmediato. Otro temblor agitó la tierra y un rayo de magia especialmente grande perforó la cúpula de protección yendo a caer sobre el joven príncipe Hábasar que, con un ágil batir de sus alas, lo esquivó. En el lugar que hasta hacía un instante había ocupado, ahora había un charco de lava incandescente. Un escalofrío recorrió el espinazo de la Dama Blanca al ver peligrar la vida de su amado. No le costó tomar la decisión.

-De buen grado te acompañaré en este viaje, druida -dijo Karianna-. Pero a condición de que todos ellos vengan con nosotros. No puedo dejarles aquí para que perezcan. Soy su Dama Blanca, su protectora.

-Está bien -claudicó Drëgo a regañadientes-, no creo que tenga muchos problemas para hacer un portal lo suficientemente grande y duradero.

El aprendiz de druida sacó su varita y trazó un símbolo en el aire, se abrió un pequeño portal el cual, al otro lado, dejaba traslucir un extraño y exótico paisaje. Poco a poco, con el visible esfuerzo de Drëgo, el agujero entre los dos mundos fue creciendo. Bajo el liderazgo de Hábasar, todos los seres faéricos fueron cruzando rumbo a un nuevo mundo desconocido mientras, a su alrededor, seguían desprendiéndose partes de la estructura de la Aguja de Nácar. Mientras cruzaba el portal, el joven Carlin lanzó una mirada llena de odio al druida Drëgo que este no llegó a percibir. Aunque había optado por mantenerlo en secreto, ya que consideraba que nadie le creería, no podía olvidar lo que el Calamburiano había hecho con el padre de Lirroe, su mejor amigo, antes de que el joven hado lograra huír. Tenía que encontrar el modo de desenmascarar al retorcido druida, y hacerlo en el momento adecuado.

Antes de partir, Karianna se volvió hacia su hermana Kárida con la que acababa de reconciliarse tras años de tensiones y rencillas.

-Hermana, tengo que pedirte algo -le dijo en tono solemne.

-Lo que necesites -respondió Kárida casi sin pensar.

-Quédate en el Reino Faérico y avisa al resto de damas del peligro que se cierne -solicitó la Dama Blanca-. Diles que he marchado con Drëgo para tratar de encontrar ayuda en Calamburia y poder dar con la solución a un nuevo cataclismo.

-Ni hablar, iré contigo, os puedo servir de ayuda -se resistió la Dama Añil.

-No, hermana. Quédate aquí. Si, por lo que fuera, no regresara viva de este viaje, el Mundo Fáérico necesitaría una nueva Dama Blanca -dijo poniendo su delicada mano en el hombro de su hermana-. Avisa a la Tía Kora y que traiga con ella al Lobo Faérico, espíritu protector de nuestra raza. Necesitaremos toda la ayuda de la que podamos disponer.

La besó en la frente y se marchó por el portal con Breena, el Espíritu del bosque, y Airilia, la Dama Turquesa, que aguardaban para cruzar con ella.

-Dama Blanca, debo advertiros de algo -dijo el ciervo humanizado con temor en la voz-. Solo estuve una vez en Calamburia en toda mi vida, y perdí la razón y la cabeza. Ocurrió brevemente durante tu ausencia como dama blanca, bajo el enmascarado mandato de Anya. Estuve a punto de crear un mal mayor y ni los más poderosos guardabosques pudieron contenerme. Creo que los espíritus protectores del reino faérico no podemos cruzar sin caer en la más salvaje de las locuras. Temo ser más un lastre que un apoyo.

-No te preocupes, Espíritu Protector -dijo Airilia, la Dama Turquesa, con aplomo-. Mientras esta humilde ondina esté contigo, no deberás temer. Mi magia de sugestión evitará que caigas en el descontrol que implica abandonar la tierra que te da tu poder. Eres un espíritu faérico puro, sensible a cambios tan bruscos, pero yo haré que nada de eso sea un problema esta vez.

-Te lo agradezco, Dama Turquesa. Las ondinas son sabias y fieles aliadas. La Dama Blanca no olvidará vuestros sacrificios -dijo Karianna con profundo respeto.

-¿Os importaría cruzar ya? -les apremió el druida visiblemente agotado-. Drëgo es bueno con los portales, pero no sois conscientes de lo que cuesta mantener un canal entre dos mundos tanto tiempo...

Y dicho esto, las tres desaparecieron por el portal mientras la burbuja de protección que habían conjurado las ancianas empezaba a desvanecerse. El druida, tras lanzar una locuaz mirada a la Dama Añil, que se la devolvió asintiendo en silencio, cruzó el portal tras la Dama Blanca justo antes de que se cerrara.

Kárida, ya sola en la sala del trono, sintió como la tierra volvía a zarandearse. Se transformó en un poderoso unicornio y descendió por la rampa mientras esquivaba cascotes y el cuerpo inerte de algún guardia. El suelo se resquebrajó ante sus cascos pero ella dio un salto majestuoso salvando la grieta y continuó cabalgando con brío. Debía llegar a tiempo para avisar del peligro al resto de damas, y para comunicar que, en ausencia de su hermana, ella estaría al mando.

Una semana después, en el palacio de Ámbar (Reino de Calamburia)

-Todos somos hijos del Titán, y el Titán nos quiere a todos por igual. Pero tened bien seguro que, si el Titán tuviera un hijo predilecto, ese sería sin duda “Sancho I, el Sabio” -concluyó Inocencio mientras esbozaba con sus manos el gesto sagrado de la C del Titán.

Varios de los presentes lloraban en silencio, pues Sancho había sido en verdad un rey querido. Su jovialidad y buen hacer distaban mucho del agrio carácter de la reina Urraca o las envenenadas sonrisas de la Reina Sancha. Zora Von Vondra dejó escapar

una lagrimita, para que la gente percibiera su dolor. Pero, en el fondo, consideraba que la vida de Sancho había sido un sacrificio necesario. Lanzó una mirada furtiva a las salidas del patio de armas, en cada una había apostado un centinela nómada de las arenas. Ya no estaban en guerra, pero Zora seguía insistiendo a Arishai, su amado Escorpión de Basalto, en que se mantuviera defendida en todo momento a la familia real. La nueva Reina Madre sabía además que, entre los presentes, disfrazadas de cortesanas, se encontraban dos hijas del propio escorpión, dos de las más implacables asesinas que hubiera visto el mundo, dispuestas a actuar si era necesario. Los salvajes, por su parte, no habían hecho ademán de actuar. Eso había tranquilizado a la Marquesa, pero era una mujer precavida a la que la vida había enseñado a no confiarse. Por eso, un escalofrío recorrió su espalda cuando oyó el graznido del gigantesco águila.

El ave, con sus imponentes alas desplegadas sobrevoló el patio de armas proyectando su sombra fugaz sobre los presentes. Sobre él parecía haber montada una pequeña figura, parecida a un niño vestido con pieles a modo de harapos y una sonrisa pletórica. Zora pudo ver cómo su amado Arishai, apostado en una torre de vigía, levantó la mano a modo de señal para sus arqueros. Seis de ellos, desde las almenas del castillo tensaron sus arcos, pero el Escorpión mantuvo la mano en alto sin dar aún la señal de disparar.

Justo cuando el águila sobrevoló el ataúd de Ámbar a muchos pies de altura, dejó caer de sus garras un objeto. Luego se marchó como había venido. El Escorpión, al percatarse de que no parecía haberse tratado de un ataque, bajó su mano y los arqueros destensaron sus arcos. El fardo había aterrizado a los pies del cristal anaranjado que contenía el cadáver del difunto rey. Zora corrió rauda hacia el cuerpo de su yerno y vio que el objeto en cuestión era un ramillete. Se le heló la sangre al

reconocer aquellas plantas, era Majuelo del Páramo, con sus características bolitas de un naranja vivaz, una extraña planta agreste que solo crecía en las Montañas Cobrizas, en los dominios de los salvajes. Alrededor del obsequio, había una nota inscrita en piel de cabra curtida: “Juliok, tú nombre retronará por siempre en el eco de las montañas y en la memoria de tu pueblo”. Justo debajo, Zora leyó con asombro y pavor la rúbrica que marcaba el origen de ese mensaje.

-Mamá, qué pone en esa nota, ¿quién la envía? ¿Es Dorna? -preguntó angustiada Melindres.

-No, querida -negó su madre con la mirada sombría-. No es la reina de los salvajes. Es algo más peligroso. Dorna tiene otro hijo, él ha firmado la carta.

Un silencio circunspecto envolvió a las dos mujeres, un silencio mayor y más grave que el de los asistentes al funeral de Sancho. El frío silencio que precede a toda tempestad.

180 - 180 - EL APRENDIZ, LA BRUJA Y EL ARDID

Personajes que aparecen en este Relato

EL APRENDIZ, LA BRUJA Y EL ARDID

Drëgo aprovechó para escabullirse del solemne acto ante el barullo creado por el episodio del águila gigante. Llegó a la armería y comprobó que estaba vacía. El maestro armero habría acudido, sin duda, al sepelio de su rey. Era, sin duda el punto y la hora acordados, pero allí no había más que un grupo de cuervos que lo miraban con

susplicacia.

-¡Malditos bichos! -refunfuñó el aprendiz de druida, pues su plumaje negro no hacía más que recordarle al collar de plumas que su maestro, el difunto Öthyn, gustaba tanto lucir como distintivo de su dignidad de Druida Supremo-. ¿Y dónde se habrá metido esta vieja bruja? Llega tarde a la cita.

Drëgo trató de asustar a los oscuros pájaros agitando su varita. Alzaron el vuelo y revolotearon formando una suerte de nube de plumas y garras en el aire que, poco a poco fue tomando más consistencia como atraídos por un único punto de gravedad. De ella surgió Aurobinda, Señora de los Cuervos, con su melena rojiza y una amplia sonrisa.

-La impaciencia siempre fue tu peor defecto, Drëgo -sentenció.

-Maestra -dijo el druida arrodillándose.

-No hace falta que te humilles tanto. Ya no soy tu profesora -dijo la bruja tratando de quitarle solemnidad a aquel encuentro-. ¿Por qué me has hecho venir? ¿Qué pasa? ¿Ese vejestorio avaricioso de Öthyn ha descubierto por fin la rata que en realidad eres y te ha expulsado de la Orden Druídica?

-No, mi señora -explicó Drëgo compungido-. Mi maestro ha fallecido en extrañas circunstancias.

El gesto de Aurobinda cambió de repente volviéndose mucho más circunspecto.

-¿Muerto? ¿El Druida Supremo ha muerto? -preguntó como si no diera crédito a las palabras de su interlocutor- ¿Y quién controla ahora el flujo de la magia entre los dos mundos?

-Ese es el problema, mi señora... -apuntó el druida-. La magia faérica está descontrolada. Drëgo y algunos seres fáericos hemos logrado huir por los pelos. ¿Será la venida de un Nuevo Cataclismo?

-No seas estúpido, los cataclismos del mundo faérico son un ardid.

-¿Un ardid? -ahora era Drëgo el que parecía confuso.

-Sí, mi hermano Theodus y Öthyn eran muy imaginativos. Y no me refiero solo a la hora de inventar cargos contra nosotras -apostilló la bruja con cierto resquemor-. Idearon todo un sistema de canalización con un solo objetivo: hacer que la magia del mundo faérico llegara de forma controlada y constante a Calamburia. ¡Han estado vampirizando a esas pobres bestias mágicas desde el principio! ¿Y las malas éramos Defendra y yo? -dijo con ironía- Para poder exprimir su magia idearon la Torre de Nácar y construyeron en el extremo opuesto la Torre de Skuchaín. A estas alturas ya te habrás dado cuenta de que son dos puntos de canalización. Con la ayuda de los enanos, crearon un sistema de túneles que los conectara bajo tierra.

-¿Y el cataclismo? -dijo Drëgo tratando de asimilar la información- Yo mismo he estado a punto de morir por...

-Llaman cataclismo a una desregulación, una interrupción de los canales que hacen que la magia pura se acumule hasta saturar el sistema que ellos mismos han creado

-explicó Aurobinda tan didáctica como en sus años de profesora de la Torre-. Creas un problema, luego una solución y, a cambio de ello, obtienes el poder. Es una vieja historia que se repite. Si lo piensas bien, es gracioso, ¿no? ¡Hasta poético, diría yo!

-Pero Theodus era bueno... -espetó el druida resistiéndose a creer lo que oía-. Además, si todo era un ardid, ¿por qué la ausencia de Öthyn iba a desbaratarlo todo? ¡Todo esto no tiene sentido!

-No para ti, mi joven y simple amiguito -rió ella-. El efecto del sistema es parecido al de una presa, Öthyn era el guardián eterno de esa presa, el que mantenía el flujo circulante constante que aliviaba la presión, pero, ¿qué sucede si deja de haber guardián y la presa se obstruye?

-¿...que acaba por estallar?

-Quizás no seas tan estúpido después de todo -apreció Aurobinda con cierto orgullo.

-Pero Öthyn llevaba años robando la magia de los canales... -apostilló Drëgo.

-Sí, el pobre anciano se mantenía fresco y lozano gracias a la magia faérica como yo me mantengo atractiva y joven gracias a la oscuridad -dijo coqueta mientras se atusaba la melena pelirroja-. Pero Öthyn, tras años de vicioso consumo del poder en estado puro, se hizo adicto a él. Theodus lo sabía, pero hizo la vista gorda, mi hermano era muy bueno haciendo la vista gorda cuando algo le beneficiaba -añadió con desprecio-. No le importaba que Öthyn maltratara a los seres faéricos o desviara parte del botín para su propio beneficio. Pero el anciano se fue consumiendo, a pesar de su aspecto jovial y, poco a poco se fue haciendo débil. Pero esa parte ya la conoces,

¿verdad Drëgo? Y dime, ¿así fue como pudiste matarle?

-¿Cómo sabéis que...? -el aprendiz se sintió desarmado por la inteligente mirada de la bruja.

-Siempre has sido transparente para mí, Drëgo. Recuerda que fui yo quien te enseñé a convocar tus primeros portales -dijo ella con cierto aire de nostalgia-. Eras un buen alumno. Si Öthyn no te hubiera reclamado como aprendiz, te hubiera llevado conmigo a Cuna de Oscuridad. ¡Tenías tanto potencial! Mentiroso, ladino, escurridizo... ¡un Ténébris hasta la médula!

-¿Pero ahora qué podemos hacer? Drëgo ha intentado controlar los canales pero es incapaz -reconoció Drëgo-, por eso recurre a vos.

-Y haces bien, soy la única maga de la Torre que queda viva de esa generación, la única que conocía el secreto de Öthyn para controlar el flujo de la magia -sentenció la bruja con suficiencia.

-Y, ¿ayudaréis a Drëgo?

Aurobinda calló mientras se miraba las uñas siempre perfectas y brillantes.

-Te confiaré el secreto -dijo moviendo su varita generando en el aire un rollo de pergamino blanco que el druida aferró con la mano derecha-, e incluso permitiré que, al igual que tu maestro, te nutras de la magia faérica hasta el fin de tus días.

-¿Y qué queréis a cambio? -dijo él con un tono algo desconfiado.

-Eres suspicaz, me gusta -sonrió Aurobinda-. A cambio solo te encomendaré una misión, pero es una misión importante. La magia del mundo faérico surge de los propios seres que lo habitan, ellos son el agua de la presa. Quiero que, al volver al mundo fáerico, inicies un proyecto muy especial -dijo moviendo su varita en el aire y generando de la nada un pergamino negro enrollado que Drëgo tomó con su mano izquierda-, uno que convierta nuestra fuente de agua clara en un agua más oscura y turbia, una que sirva mejor a nuestros propósitos. ¿Podrás hacerlo?

-Por supuesto, mi Señora de los Cuervos -respondió solícito el druida-. Tenemos un trato. ¡Palabra de druida!

-Y no se te ocurra romperlo, ¿eh, granuja? Ya sabes que no dudaría en destruirte -le advirtió la bruja con una sonrisa-. Y me dolería mucho, pues te cogí cariño en tus años de escuela. Eres de esa clase de tramposos que me caen simpáticos. Recuerda siempre que la Oscuridad sabe recompensar a sus sirvientes. Pero, si nos fallas -dijo levantando el índice a modo de advertencia- acabarás como tu maestro.

181 - 181 - LOS TRES DONES

Personajes que aparecen en este Relato

LOS TRES DONES

Los meses pasaban y la familia real se había acostumbrado a la presencia de sus inesperados y extraños invitados. Las hadas danzaban alegremente entre las copas de

los árboles, mientras los faunos saltaban con los cabritillos entre los matorrales del jardín y los unicornios galopaban desbocados por las dehesas. Tras conocer los horrores del cataclismo, las mágicas criaturas se sentían seguras, liberadas y felices; aunque añoraban su hogar.

Mientras los jóvenes disfrutaban del aire libre, las ancianas faéricas trabaron una estrecha amistad con la reina Melindres de Calamburia y su querida tía la vizcondesa Tilaria von Vondra. Los excesos de los ritos funerarios hicieron mella en la salud de la regente, a quien el galeno le obligó a guardar cama. Sin embargo, la quietud nunca había sido amiga de Melindres y lo único que le consolaba eran las anécdotas de sus inesperadas invitadas. Admiraba la fortaleza de Melusina, su astucia y su ladino carácter. Por su parte, Tilaria disfrutaba de las historias de guerra de la valerosa Tyria. Ella, que siempre había ansiado comandar su propio ejército, se empapaba de las historias de caballería, especialmente las protagonizadas por valerosas mujeres. Las cinco se hacían mutua compañía mientras Zora gozaba de los lujos de gobernar Calamburia junto con su fiel amante, Arishai, el señor de los nómadas. Sin embargo, conocedora de las envidias e intrigas de la corte, debía asegurar la protección de la corona; pues ¿qué le impediría a Dorna marchar sobre Instántalor con sus hordas de salvajes? Largo y peligroso había sido el camino hacia el trono y ahora no podía echarlo todo a perder. Esta incertidumbre, unida a la amenaza de una conquista y de un cataclismo en el reino faérico impulsó a Zora a tomar medidas decisivas para asegurar la estabilidad de su reinado. Las ancianas, en sus visiones otorgadas por las estrellas, le habían informado de este cataclismo, un evento de magnitudes insondables que no solo amenazaba la existencia del delicado equilibrio faérico, sino que también poseía el potencial de desestabilizar la armonía mágica de Calamburia.

Consciente de que el tejido de la magia que unía sus reinos era tan frágil como

poderoso, Zora entendió que cualquier perturbación en el equilibrio mágico del mundo podría tener consecuencias catastróficas para su pueblo. No era solo una cuestión de defender el trono contra usurpadores o de salvaguardar las fronteras físicas de Calamburia; se trataba de proteger la esencia misma que hacía florecer la vida en su reino, de mantener a raya las sombras que el cataclismo faérico podría desatar.

Como Othÿn, el último gran Druida Supremo, había fallecido años atrás, todas las esperanzas estaban puestas en Drëgo, su aprendiz, el único poseedor de conocimientos y habilidades cruciales en la estabilidad mágica del reino y del mundo faérico. El druida, siguiendo el plan secreto de Aurobinda, había dedicado los últimos años a realizar un sinnúmero de intentos de controlar el flujo de magia, pero todos habían sido en vano. Sólo le quedaba una opción: acudir en secreto a las profundidades de la torre de magia Skuchaín. Era esencial llegar lo antes posible y a salvo. Había concertado una reunión con el Archimago con el fin de adentrarse en los muros de la Torre Mágica para poder, después y en secreto, moverse con libertad sin ser visto. Su éxito podría significar la diferencia entre la supervivencia y el final de Calamburia.

Arishai, con su experiencia en batalla y su lealtad inquebrantable, era el único en quien Zora confiaba plenamente para esta doble tarea. Tras escoltar a Drëgo a Skuchaín, Arishai tenía una segunda misión de igual importancia: dirigirse a las Montañas Cobrizas con su ejército de nómadas. Su objetivo allí era fortalecer las defensas del reino y estar prevenidos en caso de un asalto por parte de Dorna.

La decisión de separarse nuevamente de su amado no fue fácil para la Reina Madre, pero se trataba de un sacrificio necesario. La seguridad de Calamburia y la protección de la corona estaban en juego, y ambos sabían que su amor debía, una vez más, ceder ante el deber.

La Reina Madre preparó un gran festín para despedir al Escorpión de Basalto y su ejército de nómadas. Los tés de las más preciadas flores y los licores del cactus del desierto corrían por el gran salón con la fuerza de la cascada del Ojo de la Sierpe y los elegantes tajines iluminaban la sala con altos montes de dorados manjares preparados con los ingredientes más selectos. Al fondo unas exóticas bailarinas danzaban al dulce son de un ney y un darbuka mientras los fieros guerreros disfrutaban del festín. Zora y Arishai miraban satisfechos la escena; por fin habían cumplido lo que tanto habían anhelado: Calamburia era suya. Mientras los soldados festejaban su partida, los amantes se retiraron a sus aposentos y ahí, en la soledad de la noche, se rindieron a la pasión.

Las luces del alba despuntaron en el horizonte alumbrando a Zora. Arishai miró a su amada con gran devoción. Su sugerente forma se le insinuaba bajo las suaves sábanas de raso; sus curvas lo enloquecían, su sedosa y morena piel brillaba más que el más puro oro de las Montañas Cobrizas y su preciosa cabellera ardía como lo hace hojarasca otoñal al caer un rayo. Ella era su suerte y su perdición; su djinn y su iblis; su vida y su muerte. El emir se quedó tendido en la cama, inmóvil; memorizando cada curva, peca y arruga de la preciosa mujer que yacía a su lado. En ese instante el mundo se paralizó regalándole unos últimos instantes con su precioso Ámbar del desierto. ¡Cuán eternos y rápidos pueden ser cinco minutos cuando uno está enamorado! Arishai bajó las majestuosas escaleras de mármol y salió a las caballerizas; no sin antes aspirar por última vez aquel penetrante aroma a jazmín y lirios del valle, la fragancia de su Zora.

-¡Padre! -irrumpió Melindres en el patio exhausta por el esfuerzo- ¿A dónde vais? ¡No me dejéis por favor! ¡No me...!

Un ensordecedor aullido de dolor inundó el gran patio y la reina cayó al suelo en un charco de sangre. El nómada se giró hacia su hija al tiempo que Zora acudía alarmada: Melindres estaba de parto. Arishai cogió a su hija en brazos y la llevó hacia sus aposentos mientras Zora avisaba al galeno y a su hermana Tilaria.

-No puedo irme -sollozó el nómada-. No puedo dejarla sola y así. ¿Y si no sobrevive?

-Tu marcha es más necesaria que nunca, querido -explicó la Reina Madre-. Si nuestros enemigos se enteran de su febril estado, ¿qué les impedirá atacarnos? Ahora más que nunca necesitamos que vigiles y protejas las fronteras. Debes irte -sentenció despidiéndose de nuevo de su amado.

Arishai se volvió hacia su hija, le dio un cariñoso beso en la frente y se marchó sin mirar atrás.

Dos parteras y la sanadora Níobe acudieron corriendo seguidas por Tilaria, la madrina y tía predilecta de la reina, y las tres ancianas faéricas. La sanadora acercó un pequeño saco de lavanda a la nariz de la convaleciente para que recobrase el conocimiento. Estaba aturdida; desvariaba, sudaba y gritaba de dolor. Las parteras se colocaron a sendos lados de la cama real con toallas y tinajas de agua caliente mientras la comadrona preparaba una pequeña mesa con sus utensilios. Aprovechando el bullicio, Kyara se acercó a la parturienta y se inclinó posando con delicadeza su mágico cuerno en la frente. Melindres se calmó y empezó a respirar de forma pausada.

Durante varias horas sólo se oyeron los ensordecedores gritos de la reina. Empujaba con tesón, pero Níobe dudaba de sus fuerzas. Ella recordaba bien el carácter indomable del padre de las criaturas, puesto que lo había educado desde pequeño. Si

los niños habían heredado la misma fuerza y energía de su padre Sancho, no iba a resultar tarea fácil para Melindres traerlos al mundo. Las elegantes sábanas de hilo se tiñeron de un intenso rojo que clamaba la muerte. Preocupado, el médico cogió unas grandes pinzas metálicas para ayudar a la parturienta, pero ésta empezó a convulsionar violentamente. La más mayor de las parteras alzó sus brazos al cielo suplicando ayuda al Titán, pues conocía el trastorno que sufría y pocas eran las mujeres que lograban sobreponerse.

Las tres ancianas habían asistido impotentes a la triste escena, pero no pensaban dejar que muriese. Melusina apartó al sanador y tomó el control de la situación. Tomó uno de los llamadores de sueños que colgaban de su collar, lo abrió y sopló. Un sinfín de polvos de diferentes colores volaron de la pequeña esfera tiñendo la sombría estancia de colores vivos y alegres. Tyria juntó sus manos y de ellas brotó una pequeña rama verde adornada con preciosas flores de jazmín. Finalmente, Kyara agarró con fuerza a la joven hasta que las convulsiones cesaron.

Las mágicas criaturas se desplazaron a los pies de la cama ante las miradas expectantes del resto de los asistentes. Tyria, la Anciana Esmeralda, se inclinó sobre la reina y cogió con suavidad a un pequeño bebé en brazos. Melusina, la Anciana Irisada, se acercó a su vez y tomó a otro pequeño infante. Finalmente, Kyara, la Anciana Añil, se adentró en las entrañas de la soberana y tomó a una pequeña y preciosa infanta. Tras examinar a los recién nacidos los acercaron a Melindres. Por primera vez en la vida, la reina lloró de felicidad, pues su oscuro corazón había sido invadido por el más puro de los amores: el amor por sus hijos.

Las semanas pasaban y los infantes crecían fuertes y alegres. Sus risas henchían el corazón de su madre y de todos los que les rodeaban. La Corte, que había sido la cuna

de la más lúgubre tristeza, se había tornado en una fuente de alegría. Con la luna nueva llegaron noticias que colmaron aún más el corazón de la reina: su padre volvía con Inocencio, El Sumo Pontífice de la Iglesia del Titán. Melindres ordenó decorar el palacio con enredaderas de campanillas y jarrones de margaritas y girasoles. La intensa luz del sol que se filtraba por los ventanales alumbraba las doradas flores. Ese día, más de un sol iluminaba las estancias del palacio.

Grandes festejos se sucedieron a la llegada del señor del desierto de Al-Yavist y su comitiva. Zora dispuso que las festividades se prolongasen durante dos semanas. Dos semanas en las que sólo se comería el mejor asado marinado con los vinos más exquisitos y los pasteles más dulces. Dos semanas que culminarían con el bautizo de los infantes.

Inocencio ofició el sacramento engalanado con sus mejores ropajes. La capilla real había sido decorada con elegantes cirios, esplendorosos candelabros y vivaces flores silvestres. Al evento acudieron los más importantes mandatarios de Calamburia: los Von Vondra, los Colby, los Sibyla... e incluso cinco extraños seres encapuchados a los que el Sumo Pontífice miraba con recelo: Karianna, Yardan y las tres ancianas.

-Rodrigo, hijo de reyes, heredero al Trono de Ámbar y séptimo en tu linaje yo te bautizo en el nombre del Titán -proclamó alzando al primogénito-. Sancho, descendiente del unificador de nuestro reino, tú que llevas el nombre de tu padre y eres el segundo en portarlo, yo te bautizo en el nombre del Titán -anunció levantando al hermano mediano-. Y a ti, Zoraida, astuta como tu abuela, la Reina Madre, y heredera de su nombre, yo te bautizo en el nombre del Titán.

La capilla estalló en gritos de júbilo mientras los trovadores entonaban alegres cánticos.

Los festejos continuaron en los jardines del palacio, donde el mayordomo dispuso un sabroso ágape para los invitados.

Drëgo, que había regresado con Arishai y su ejército, y Karianna se acercaron a las antiguas damas faéricas.

-Drëgo ha viajado a Skuchaín y ha encontrado la solución a nuestros problemas -anunció el druida.

-¡Qué gran noticia! -exclamó Tyria.

-Pero Drëgo no puede hacerlo solo, necesita la ayuda de la poderosa magia de las ancianas -explicó el mago.

Las damas escucharon con atención el plan. Habían vivido un fugaz sueño en la tierra de Calamburia, pero debían volver a la realidad: su mágico mundo se desmoronaba y debían estabilizarlo.

Al finalizar la ceremonia, las mágicas criaturas se dirigieron, como cada noche, a los aposentos de los infantes. Ahí les esperaba Melindres mirando embelesada a sus pequeños.

-Su Majestad -saludó Melusina-. Es conmovedor el amor que proferís por vuestros vástagos.

-Son la luz de mi vida -explicó-. Jamás pensé que pudiese sentir algo así y os agradezco de corazón vuestra ayuda.

-Somos nosotras las que agradecemos vuestra hospitalidad y que nos hayáis dejado estar con los infantes -afirmó Kyara-. Sin embargo, debemos marchar. Nuestro druida ha vuelto de la torre arcana con un hechizo que podría equilibrar los flujos de magia y necesita nuestra ayuda. Nos parte el corazón tener que irnos, pero nuestro mundo agoniza.

-Por supuesto -contestó la reina-. Lo entiendo perfectamente.

-Antes de marchar queríamos pedir os un último favor -suplicó Tyria-. Sabemos que los infantes han recibido el bautismo de la Iglesia del Titán, pero en nuestra tierra es costumbre obsequiar a los recién nacidos con un pequeño don. ¿Nos permitiríais hacerles tales regalos?

-Por supuesto -respondió con una sonrisa que hablaba de confianza y de unión entre sus mundos-. Conozco la pureza de vuestros corazones y la nobleza de vuestras intenciones. No tengo duda de que lo que traigáis será recibido no solo como un regalo, sino como una bendición. Adelante, por favor, compartid vuestros dones.

-Gran Rodrigo -dijo Tyria cogiendo al primogénito en brazos-, yo os entrego el don de mi raza y mi clan: el amor por la tierra y lo que crece de ella. Cuidaréis de la tierra que os rodea como si de una caprichosa orquídea se tratara.

-Impetuoso Sancho -anunció Melusina-, en vuestros ojos no veo si no el reflejo de los míos propios. No dejéis que nadie dome vuestro carácter u os haga sombra. Vuestra valía y sacrificio es inconmensurable.

-Astuta Zoraida -anunció Kyara-, sois luz, amor y travesura, como mi pequeña Karianna. Disfrutad de las aventuras que os depara la vida, aunque no olvidéis lo que más importa, velad siempre por la fortaleza y la unión de vuestra familia.

Las ancianas colocaron de nuevo a los niños en sus tronas, despidiéndose de ellos con un brillo de lágrimas en los ojos. Esas lágrimas no eran solo por la despedida, sino por un profundo pesar ante un futuro que, según susurros de las estrellas, se antojaba sombrío para los tres. Sabían de los desafíos y penurias que esperaban a los infantes, un camino marcado por pruebas arduas, cuya mención no hicieron, pero que sus corazones afligidos claramente intuían.

Con cada gesto de cariño y cada obsequio entregado, las ancianas buscaban ofrecer un destello de esperanza, que suavizara de alguna forma el camino que, inexorablemente, los pequeños tendrían que transitar. Sin embargo, a pesar de sus deseos y las protecciones que sus regalos simbolizaban, eran dolorosamente conscientes de que el tejido del destino era algo que escapaba a sus manos. No podían alterar el curso de lo que estaba escrito en los cielos; sólo podían ofrecer su amor y sus bendiciones, esperando que sirvieran de algún consuelo en los tiempos venideros.

Tras un último adiós lleno de amor y una preocupación que sus miradas no podían ocultar, se alejaron. Dejaban atrás la promesa silenciosa de que, aunque el futuro de los niños estaba más allá de su capacidad para cambiarlo, el amor y la esperanza que depositaron en ellos nunca faltaría.

Personajes que aparecen en este Relato

EL II GRAN CATACLISMO I

Bajo la sombra alargada de la Aguja de Nácar, Kárida caminaba con paso firme pese a albergar una tormenta en su cabeza. A cada paso que daba sobre el musgo perenne que cubría el suelo del Bosque Mágico, su cuerno se resentía y su corazón se apretaba un poco más. La responsabilidad de proteger el Reino Faérico en ausencia de Karianna pesaba sobre ella como nunca antes había sentido. Aunque siempre había anhelado el reconocimiento y el poder que creía merecer por derecho, ahora que tenía una oportunidad de probar su valía, sentía un vértigo inesperado. Avanzando, su mente se centraba únicamente en cómo solucionar el cataclismo que ocurría a su alrededor: el Mundo Faérico se desmoronaba, los portales de energía mágica emergían por doquier sin control liberando una magia oscura que devoraba y transformaba a cualquier criatura a su paso. La urgencia de la situación agudizaba la determinación de Kárida y tornaba su anhelo de poder en un firme propósito de salvar su reino del caos que lo consumía.

Por fin llegó a su destino: las Oquedades de nácar. Allí se encontraba el espíritu lobo, protector de la raza de los unicornios. Vigilante como siempre, se hallaba en el claro de la entrada donde la luz de la luna bañaba todo con un brillo etéreo. La criatura, segura y desafiante, la miró con unos ojos que parecían entender el torbellino de emociones que azotaba su alma. El espíritu la miró en silencio.

-No me siento preparada para esto -confesó Kárida al lobo, permitiéndose una vulnerabilidad que raramente mostraba-. Karianna tenía esa luz, esa capacidad de unir a todos. ¿Y si fallo?

El lobo se acercó, su presencia era a la vez un consuelo y un recordatorio de la grandeza de su raza.

-Tu fuerza reside en tu convicción y en tu capacidad para enfrentar la adversidad -respondió el lobo con una voz que resonaba en su mente-. Karianna tiene su camino y tú el tuyo. Este es tu momento de demostrar que puedes ser más que una Dama Blanca por defecto. Debes ser el faro que guíe al reino a través de la tormenta que se avecina.

Las palabras del espíritu faérico sembraron en Kárida una esperanza fortalecedora. Su sentimiento de inseguridad, arraigado profundamente en su ser, provenía de haber vivido siempre bajo la sombra de su hermana: inicialmente, por el cariño especial que su madre y su tía mostraban hacia la dulce y joven Karianna, y posteriormente, por la decisión del espíritu del bosque de coronar a Karianna como la Dama Blanca, un papel para el cual Kárida siempre había creído estar destinada. Esa traición le asestó un golpe definitivo a su autoestima. Pero ahora, con su tía Kora defendiendo las praderas añiles y Karianna en el Reino de Calamburia, era su oportunidad de demostrar su valía, no solo como una líder, sino como una protectora del equilibrio de su mundo.

-Convocaré a las damas que aún se encuentren en nuestro mundo y al resto de los espíritus de las razas al amanecer -declaró con una nueva resolución-. Prepararemos defensas y reforzaremos los lazos entre las razas. No permitiré que este reino caiga en la oscuridad.

El espíritu lobo asintió, su mirada brillaba con una aprobación silenciosa.

-Y cuando Karianna regrese -continuó Kárida, su voz firme como nunca antes-, le demostraré que soy digna, no solo de su perdón, sino del respeto de todo el reino.

La Dama Añil estaba a punto de enfrentar el mayor desafío de su vida, pero ahora sabía que no estaba sola. Contaba con el apoyo del espíritu lobo, las enseñanzas de su madre y de su hermana y, sobre todo, con una fuerza interior que apenas comenzaba a explorar.

Con el amanecer tiñendo el cielo de tonos rosados y dorados, Kárida se situó al frente de la Aguja de Nácar, lista para dirigirse a las damas restantes y al Consejo de Espíritus faéricos. A su lado, el espíritu lobo irradiaba una serenidad que fortalecía su resolución. A pesar de la ausencia de Karianna, el reino no permanecería indefenso; ella se aseguraría personalmente de ello.

El consejo que convocó fue diferente a cualquier otro celebrado antes. Por primera vez, Kárida no se sintió como una sombra entre las grandes figuras de su mundo, sino como una líder en su propio derecho. Su voz resonó con autoridad y convicción, sus palabras no solo eran órdenes sino también un llamado a la unidad y la cooperación.

-Nos enfrentamos a una amenaza como nunca antes hemos conocido -expresó con gravedad-. Pero juntos, unidos bajo la bandera del equilibrio y la protección de nuestro reino, podremos superar cualquier desafío.

Su discurso tocó los corazones de todos los presentes. Incluso las más antiguas y reticentes entre las damas no pudieron evitar sentirse inspiradas por su fervor.

En los días siguientes, Kárida lideró con un equilibrio perfecto entre firmeza y

compasión. Se enfrentó a disensiones y dudas, pero cada desafío la fortaleció, haciéndola más sabia y resuelta. Bajo su guía, el Reino Faérico comenzó a prepararse para la tormenta que se avecinaba, fortificando sus defensas y reforzando antiguas alianzas con las otras razas del reino.

Sin embargo, no todo era trabajo y estrategia. En los momentos de soledad, Kárida se encontraba a sí misma reflexionando sobre su relación con Karianna. La salvación de su hermana había cambiado algo fundamental entre ellas. A través del perdón y la aceptación, un nuevo lazo se había formado, uno más fuerte y profundo que cualquier disputa pasada.

Con Karianna buscando aliados en Calamburia y Kárida asegurando el fuerte en la Aguja de Nácar, una luz de esperanza brillaba intensamente en las manos de estas dos hermanas que conseguían sostener el destino del Reino Faérico que en ese momento pendía de un hilo.

La creciente amenaza que desgarraba el tejido de la realidad estaba haciendo estragos en todos y cada uno de los rincones de su mágico hogar. Las diferentes razas se alzaron paralelamente en defensa de su mundo, enfrentando el caos desatado por portales descontrolados de la mejor forma que sabían.

En el corazón del reino, en la imponente Aguja de Nácar, Karida se enfrentaba de nuevo a una de las Hidras de Niebla que amenazaba su palacio. Eran unos terribles monstruos de múltiples cabezas cuyo aliento venenoso se esparcía como una neblina mortal, corrompiendo la tierra a su paso. La Hidra había herido levemente a Karída, que había adoptado su forma animal. A pesar de la velocidad de la Dama Añil, el monstruo imbuido en oscuridad, la seguía reduciendo su distancia. A pesar de su clara

desventaja, Karida no estaba dispuesta a perder. Recordó cómo había sido entrenada para ser Dama Blanca y cómo podía hacer uso de la magia reluciente de su cuerno. Dio dos saltos hacia atrás y golpeó fuertemente el suelo con sus patas traseras generando un intenso palpar de la tierra. Aprovechando el tambaleo y desestabilización de su contrincante, Karida hizo brotar una poderosa luz de la punta de su cuerno que cercenó todas y cada una de las cabezas del monstruo. Y justo cuando la unicornio asestaba el golpe final a la Hidra de Niebla, Karkaddan, su consorte, irrumpió apresuradamente.

-Kárida, las otras damas han llegado -anunció con urgencia. Tenía las vestiduras rasgadas y su pelaje manchado por los estragos de la batalla que se libraba con más crudeza que nunca en sus dominios.

Sin perder un instante, mientras se limpiaba las manchas de sangre de la Hidra de Niebla, se dirigió al encuentro de las damas. Una vez reunidas, la atmósfera se cargó de la gravedad de su situación.

-Los Espectros del Estanque de la Polimorfosis han devastado nuestros bosques- sollozó Titania, la Dama Irisada su voz tan etérea como siempre, pero empañada en llantos de preocupación-. Son seres evanescentes que cambian de forma y congelan la vida con su toque gélido, deslizándose silenciosamente entre los árboles. Hemos perdido a muchos, han tomado el Lirio de cristal y casi atrapan a mi pequeña hija.

-Y bajo la tierra, los Gusanos de Obsidiana, criaturas pétreas cuyas escamas reflejan la oscuridad absoluta, han sido implacables con los nuestros -interrumpió Elga, con una dureza forjada en el corazón de las montañas-. Los enanos caen, incapaces de repeler su fuerza que despedaza metal y roca.

Kárida escuchó a cada una, la gravedad de la situación asentándose aún más en su corazón. Con voz firme, se dirigió a ellas:-Hemos enfrentado desafíos que parecían insuperables antes. Los desiertos ardientes ven a los efreetes del fuego batallar contra las Salamandras de Lava, y las profundidades ocultan a las ondinas, ahora sin una dama que las guíe, luchando contra Serpientes Marinas capaces de engullir islas enteras. En ese instante irrumpió en la escena Édera, la Dama Esmeralda que entró volando junto a su temido guerrero Quercus sobre un verduplumas con el ala herida.-Mis señoras, en la selva nuestros faunos y los espíritus del bosque se enfrentan a las Gárgolas de Espinas -explicó la señora de los faunos casi sin aliento-. Esas bestias cubiertas de afilados pinchos están destrozando todo a su paso. La pérdida es inmensa.

-Son demasiadas -confesó Quercus- no podemos hacerles frente. No estamos preparados para semejante amenaza -añadió mientras se quitaba numerosas espinas que hacían sangrar sus peludas extremidades.

Tomando una profunda inspiración, Karida condujo la conversación:-Damas, en este momento no debemos flaquear. Cada vida perdida es un llamado a luchar con más fuerza. Tenemos que ser el bastión contra esta oscuridad, recordad a nuestras tropas por qué luchamos. Por nuestro hogar, por aquellos que amamos. No estamos solas en esto; juntas somos más fuertes. La preocupación teñía el rostro de las damas y una nube de pesimismo inundaba la sala. El silencio de la desesperación había congelado el instante y ya casi ni se oían los gritos de los unicornios que caían en el combate a los pies de la Aguja de Nacar.-Que nuestras acciones de hoy sean el faro de esperanza y la fuente de fuerza para nuestro pueblo -Elga rompió el tenso silencio con determinación mirando a sus compañeras con la decisión propia de la más veterana de las damas.

-Ahora no es el momento de retroceder. No daremos un paso atrás -añadió Édera, su

voz firme y llena de determinación.

-Es el momento de unirnos, de enfrentarnos a esta oscuridad con toda la valentía y el poder que poseemos -proclamó Titania airada, secándose las lágrimas y con un brillo renacido en sus alas multicolores.

-Por el Reino Faérico y la luz que persiste incluso en la oscuridad más profunda, ¡lucharemos y triunfaremos! -concluyó Kárida, emanando una seguridad y decisión más fuerte que nunca y tomando el liderazgo sin remordimientos.

Las damas sabían que la batalla sería ardua, pero también sabían que la unión de sus fuerzas les daría cierta ventaja. Cuando los ánimos se había repuesto, Serörkh el más fiel guerrero de la Dama de Acero interrumpió la escena señalando con su maza el cielo.

-Serörkh avista peligro. Oscuridad intensa en cielo. Destrucción inminente -anunció el Golem de acero con una velocidad más rápida de lo normal, señalando hacia el firmamento con su maza.

Al unísono, todos se precipitaron hacia el balcón, donde la visión que se desplegaba ante sus ojos confirmaba las advertencias de Serörkh. El cielo, teñido de un índigo profundo, parecía presagiar la llegada de un enemigo aún más formidable, justo en el clímax de su desesperada lucha contra las fuerzas del mal.

Personajes que aparecen en este Relato

EL II GRAN CATACLISMO II

Desde el horizonte, un grupo de figuras emergió, siluetas que a la distancia parecían augurar un refuerzo para el ejército enemigo. El corazón de los defensores se tensó ante la perspectiva de enfrentar a nuevos adversarios.

Quercus, siempre vigilante, entrecerró los ojos y se colocó en posición de ataque. -¿Más enemigos? -murmuró preparándose para lo peor.

Karkaddan ajustó su vista tratando de descifrar la verdadera naturaleza de los recién llegados. Por un momento, la incertidumbre creció, sus palabras se tiñeron de duda.

-No se aprecian bien entre las oscuras nubes pero podrían ser portadores de oscuridad... -empezó, pero su voz se perdió en la confusión colectiva. La tensión en el aire se transformó rápidamente cuando tres luces comenzaron a perforar la oscuridad dominante: una verde esmeralda, otra azul añil, y la última de un rosa suave. Estos haces de luz, portadores de esperanza, se intensificaron, revelando su fuente: las Ancianas Faéricas, se alzaban desafiantes entre la sombra que cubría el cielo. Detrás de ellas, se materializó una figura aún más impresionante: Karianna, la Dama Blanca, envuelta en un aura brillante y resplandeciente que no solo la protegía a ella sino también a su hijo Yardán. La luz que emanaba de Karianna era tan poderosa y purificadora que, por un momento, todo el campo de batalla quedó bañado en una claridad absoluta. Siguiendo esta deslumbrante aparición, Drëgo, el aprendiz de druida, emergió sostenido en el aire por el príncipe mayor de las hadas, Hábasar, cuya fuerza en las alas le permitía sostener al hechicero como si fuera parte de este cortejo mágico.

La formidable energía del hado sostuvo a Drëgo con facilidad, integrándolo en esta marcha de aliados como si el vuelo fuese su segunda naturaleza. Aunque volar no era de su agrado, sabía que la única manera de abrir el portal con seguridad era desde las alturas, según le habían instruido durante su estancia en Calamburia. Sin duda, habría preferido el apoyo conjunto de ambos príncipes hados para una tarea tan crítica, pero Carlin, el más joven, se había rehusado a prestar su ayuda al druida. La desconfianza del joven príncipe hacia Drëgo estaba bien fundamentada; no podía borrar de su memoria las acciones pasadas del druida, acciones que habían traído dolor y pérdida a sus amigos.

A su lado, la dama de las ondinas, Airlia, y su compañero Heleas aparecieron dentro de una burbuja de agua cristalina, su presencia evocando la fuerza indomable de las mareas, mientras que Sörkh la dama de los efreet y su inseparable Sîyah, señores del fuego, formaban un círculo de llamas vivas que danzaban alrededor de ellos. Breena, el espíritu faérico, apareció cerrando este grupo de aliados como un ciervo majestuoso que cuida de su manada, asegurándose de que todos los miembros estuvieran unidos y listos para la confrontación final.

Mientras Kárida y sus aliados se acercaban a los recién llegados, pudieron observar que el druida portaba en sus manos un antiguo tomo de hechizos que había obtenido en la torre mágica de Skuchaín.

Las palabras de Kórux, el Archimago; Calum, el alquimista; y Minerva, la directora de la escuela de magia, resonaban en la mente de Drëgo como un ritual que había sido concebido a través de la combinación de sus conocimientos y poderes. La tierra tembló bajo sus pies, no por la furia de la batalla, sino por la concentración de energía mágica que comenzaba a fluir a través del reino. Gracias a la fuerza de Hábasar, el druida pudo

mantenerse en el aire y desde una distancia elevada pudo avisar a las Ancianas Faéricas para que comenzaran con el plan pactado. Las tres, junto con sus orbes, en un acto de sabiduría ancestral, comenzaron a entonar un hechizo arcano de sellado que se extendió mágicamente por todo el reino. Sus salmos enmarcaban y sostenían el naciente vórtice de luz y colocaban los cimientos, sobre los cuales podía erigirse en su máximo esplendor el poder combinado de las damas. En ese momento, las señoras de cada raza, potenciadas por sus espíritus faéricos y lideradas por Karianna, la Dama Blanca, se prepararon para dar el golpe definitivo. Sörkh y Airlia descendieron junto a Karianna justo donde se encontraban las otras damas. Karianna, con un tono lleno de gratitud, se dirigió a Kárida:

-Tu valentía y resistencia han sido el faro que nos ha mantenido firmes en esta oscura tempestad. Ha llegado el momento de unificar nuestras fuerzas. Debemos invocar el Cántico de la Unión, un hechizo ancestral que entrelaza el destino de nuestras razas.

-Pero es un riesgo... -expresó Titania su preocupación, con una sombra de duda cruzando su rostro-. Nunca hemos conjurado juntas el Cántico de la Unión. ¿Y si...?,

-¡Oh, vamos, Titania! -interrumpió de manera jovial Édera con un destello de humor en sus ojos- Si se trata de entonar un cántico, ¡estoy más que lista para levantar la voz! Además, ¿cuándo ha sido el miedo el consejero de los valientes?

Kárida lanzó a su hermana una mirada cómplice, como no lo hacían desde su infancia. Juntas, al borde del final más decisivo de sus vidas, revivían la unión y la complicidad de cuando eran niñas.

Las damas formaron un círculo sagrado en el que invocaron el elemento natural de sus

linajes. Kárida, llena de valor y con el añil de su manto flameando al viento, inició el cántico: una melodía antigua que resonaba con la esencia de los unicornios y que había aprendido de su anciana tía Kora cuando era solo una niña. A continuación, Titania, la Dama Irisada, sumó su voz etérea tejiéndose en armonía y elevó el cantar con el verdadero encanto de las hadas, emitiendo una fuerte luz prismática que danzaba a su alrededor. Justo después, Elga, la Dama de Acero, entonó su tono firme y resonante aportando la resiliencia de la piedra y la fortaleza de los enanos, mientras su aura metálica centelleaba con determinación. Acto seguido, Airlia, envuelta en el turquesa de las aguas, añadió en su canto la fluidez y el poder curativo de las ondinas, fluyendo como la ilusión de un río tranquilo. Tras ella Sörkh, envuelta en fuego carmesí, dejó escapar su ardiente y apasionada voz, invocando el fiero fuego de los efreets, uno que no consume, sino que purifica lo que toca. Para cerrar el ritual, Édera, la Dama Esmeralda, unió su voz con las de las demás damas. La señora de los faunos era conocida por ser la dama con la más poderosa y mágica de las voces. Su melodía sonaba con la vibrante vida de la selva y consiguió que, junto a sus notas, la magia creciese y se expandiera como la misma naturaleza .

En el momento culminante y de una forma totalmente inesperada, el joven Yardan, el noble unicornio hijo de la Dama Blanca, se adelantó y generó desde su cuerno una magia que centelleaba con ecos de los antiguos pegazos. Con un relincho que parecía llamar a las estrellas mismas, liberó una cascada de luz celestial, entrelazándose con las voces de las damas y fortaleciendo el hechizo con la pureza y la velocidad del viento.-Parece que lo están consiguiendo -comentó Hábasar mientras sostenía al druida que entonaba su hechizo desde el aire. Su voz resonaba con un optimismo contagioso mientras observaba el desarrollo de la batalla desde las alturas.

-Sí, estamos orgullosos de tí mamá -respondió Carlin con un brillo de admiración y

orgullo en los ojos por la valentía y liderazgo de Titania.

Mientras las damas concentraban sus energías en el Cántico de la Unión, sus guardianes se encontraban en plena batalla protegiendo el círculo de las amenazas de las hidras.

Heleas, con la gracia de las corrientes que manejaba, inició el asalto.-Voy a jugar con el tiempo -ritó a sus compañeros-. Memorizad sus ataques y aprovechad la ventaja que os doy retrocediendo la batalla unos segundos. Preparaos para golpear con todas vuestras fuerzas.

-Luego yo los envolveré en llamas. Que el fuego de los efreets purifique su maldad
-respondió Siyah con una sonrisa de seguridad y envuelto en su aura de llamas.

Serörkh, levantando su maza con determinación y con el rubí carmesí latiendo más fuerte que nunca en su el corazón, añadió:-Y aquí entra Serörkh. Serörkh machaca como un choque de montañas. Nada sobrevive a la maza de Serörkh.

Por último Quercus, con la ligereza de un viento selvático, afirmó con confianza:-Y yo seré la afilada hoja que corta sin piedad. Mi hacha cantará canciones de victoria esta noche.

Cada uno, desde su elemento, comprometía su fuerza y habilidad para asegurar el éxito del ritual, tejiendo una red de defensa impenetrable alrededor de las damas.En el torbellino de la batalla, Karkaddan, aprovechando su velocidad sobrenatural y el filo letal de su cuerno, se lanzó en un ataque sorpresa para salvar a Yardan, el joven unicornio, de las fauces venenosas de una de las hidras. Con un movimiento tan rápido

como el destello de un rayo, interceptó a la bestia justo a tiempo, su cuerno brillando con una luz intensa al impactar contra el monstruo, demostrando no solo su valentía sino también su inquebrantable determinación para proteger a los suyos.

Tras asegurarse de que el joven Yardan estuviera a salvo, Karkaddan giró su cabeza hacia Breena, el espíritu faérico, con una mirada penetrante y firme.

-Breena, tu deber es protegerlo. No te despistes. Mantén siempre los ojos sobre mi sobrino; no permitiré que le ocurra nada malo -ordenó con un tono que no admitía réplica.

La seriedad y el compromiso en su voz eran un claro recordatorio de las responsabilidades que todos compartían en el fragor del combate, asegurando que, a pesar del caos de la batalla, la protección de los más jóvenes y vulnerables seguía siendo una prioridad absoluta. Karianna, al centro de este círculo de poder, levantó su báculo hacia el cielo canalizando la esencia de todo el Reino Faérico convocado por las damas a través de su ser. En un acto de fe y voluntad inquebrantable, unió su voz al cántico, su luz blanca pura fusionándose con el mosaico de colores de las demás mujeres que la rodeaban. La sinfonía de magia y luz alcanzó su apogeo, creando un vórtice luminoso que ascendía hacia los cielos y descendía hacia lo más profundo de la Aguja de Nácar.

Este vórtice de luz, alimentado por la unión de todas las razas y sus líderes, explotó en un estallido de pura magia, sellando los portales y disipando la oscuridad que amenazaba con devorar el Reino Faérico. La energía envolvió a las criaturas, extrayendo su esencia corrupta y limpiándola con la energía de la magia que unía ambos mundos: las Salamandras de Lava, las Serpientes Marinas, las Gárgolas de

Espinas, los Espectros de Sombra, las Hidras de Niebla, y los Gusanos de Obsidiana se purificaron como sombras al amanecer. A medida que el canto de las Ancianas Faéricas y las damas alcanzaba su clímax, el remolino de luz, que había sido testigo de la purificación del reino, se transformó en un espectacular pilar de magia pura. Los espíritus faéricos de las diferentes razas hicieron descender este resplandor, puro y deslumbrante desde el centro del campo de batalla, atravesando la majestuosa Aguja de Nácar y extendiéndolo hacia lo más profundo del reino, hasta llegar al corazón mismo de Skuchaín. En este momento crítico, el flujo mágico del mundo, que había sido corrompido y desviado por las acciones sombrías de Drëgo en su momento más oscuro -cuando utilizó esta energía prohibida para asesinar a su maestro Öthyn- comenzó a restaurarse. Al otro lado del mundo, lejos de la batalla que había puesto al Reino Faérico al borde de la destrucción, en la solitaria y elevada torre arcana, el Archimago desarrollaba un ritual de igual importancia. Kórux había mandado desalojar la escuela de magia y ahora se encontraba esperando el momento oportuno rodeado por un grupo de los mejores impromagos, guardabosques y alquimistas. Justo cuando el torrente de magia empezó a vibrar en los cimientos de la torre, Kórux, consciente del momento crucial, anunció:

-Es la hora. El cántico de las damas faéricas ya fortalece el tejido mágico. Nuestro deber es asegurar que este flujo no se pierda en el caos.

Periandro, uno de los más poderosos magos, concentraba su energía junto a Trai y Grahim.

-Nuestros hechizos están listos para ser canalizados hacia ti, Archimago. Esta corriente que atraviesa los dos mundos no nos superará -susurró el mago-erudito a sus dos compañeros con una mirada cómplice y llena de seguridad.

Aodhan, el guardabosques, con una profunda conexión con la naturaleza y los portales mágicos, levantó la voz gritando por encima del ruido que hacía el flujo de energía:

-Gracias por permitir que Ramia nos acompañe. Al final, dos impromagos expulsados de la torre formamos uno completo -expresó irónicamente y entre risas.

KóruX, captando la sinceridad en las palabras de Aodhan, le dirigió una mirada cómplice, un gesto que trascendía las antiguas normas de la torre y reconocía el valor incalculable de la unidad en momentos críticos.

-Vuestra fortaleza combinada es justo lo que necesitamos en este momento, amigo -respondió con un tono que reflejaba tanto aprecio como urgencia, sabiendo que cada individuo presente, independientemente de su pasado, era crucial para el éxito del ritual.

Desde otro rincón, Calum, acompañado por Aurora y Carmélida, rodeado de frascos que brillaban con líquidos misteriosos, afirmó:

-Y nuestros elixires potenciarán la canalización del torrente. La alquimia y la magia deben ser una en este propósito.

KóruX, situado en el centro de la sala, extendió sus manos sobre el mapa estelar que adornaba el suelo, un antiguo pergamino que contenía la esencia de mundos y tiempos. Antes de comenzar, sus ojos se encontraron con los de Minerva, quien, desde un rincón apartado, observaba con una mezcla de esperanza y solemnidad. La mirada cómplice que compartieron fue un silencioso intercambio de fuerza y entendimiento, un

recordatorio mutuo de la cantidad de batallas que habían superado juntos y del peso de lo que estaban a punto de emprender. Con la energía renovada por ese momento de conexión, el Archimago dio inicio al ritual. Sus labios comenzaron a moverse, recitando palabras cargadas de una profundidad mística, invocando la magia con tonos que resonaban con la sabiduría de los antiguos cantos chamánicos salvajes. Cada sílaba que pronunciaba parecía vibrar en el aire, tejiendo una red de poder que se extendía más allá de las paredes de la torre hacia el vasto cosmos que el mapa bajo sus manos representaba.

-Con cada verso que pronuncio, escribimos juntos la red que sostendrá nuestro mundo. Vuestra energía es la tinta y mi voluntad la pluma -clamó KóruX con una voz que evocaba más a las lecciones del erudito Félix, su antigua mitad, que a un encantamiento arcano. Los presentes, sorprendidos, se dieron cuenta de que desde su unión con el salvaje Corugan años atrás, esa faceta de sabiduría y calma no había vuelto a manifestarse con tanta fuerza hasta ese momento.

Así, en un acto de sinergia sin precedentes, cada miembro de este grupo selecto contribuía con su parte, canalizando su poder hacia el Archimago. Al mismo tiempo él, con la varita en alto, dirigía el flujo de energía, garantizando que la magia desbocada se estabilizara y fortaleciera, asegurando la continuidad y la integridad del mundo mágico frente al desafío sin precedentes al que se enfrentaban. Mientras tanto, en el epicentro de la batalla en el Reino Faérico, la Dama Blanca, con su báculo resplandeciente de poder, se encontraba en una comunión mágica sin precedentes con la varita del Archimago, que emitía destellos de luz a través del vasto espacio que los separaba. En un momento de perfecta armonía, el báculo de Karianna y la varita de KóruX liberaron simultáneamente una oleada de energía pura que se fusionó en el aire, formando un arco de luz espectacular que iluminó ambos cielos. La poderosa luz,

visible desde cada rincón del mundo, marcó el instante preciso en que el flujo mágico, desgarrado y errático, se recompuso, tejiéndose de nuevo en el tapiz intrincado que es la esencia misma de la magia. Este vínculo sostenido por el poder de ambos líderes mágicos, se convirtió en el eslabón final necesario para cerrar el último punto de ruptura de la corriente mágica del mundo.

De nuevo, la energía pura del flujo actuaba como un catalizador, invirtiendo el daño y tejiendo la magia que sostiene al Reino Faérico y fluye hasta el corazón de Calamburia. Era como si el propio mundo respirara aliviado, sintiendo cómo las heridas de su esencia se curaban bajo el toque sanador de este poder unificado, devolviendo la armonía y asegurando que el equilibrio entre todas las cosas volviera a ser como debía.

Carmélida, con los ojos brillantes de emoción y la voz cargada de alivio y triunfo, no pudo contenerse.

-¡Lo hemos conseguido! -exclamó, elevando su voz por encima del resonar del torrente arcano- ¡Gracias al todopoderoso Titán!

En un rincón más tranquilo, Grahim conversaba con Trai, quien, inmersa en sus notas, documentaba cada detalle de lo sucedido.

-Reflexiona sobre los actos y sus consecuencias, Trai. ¿Crees que el pasado nos ofrece la llave para modificar nuestro presente? -preguntó Grahim, su tono que sugería más una invitación a la reflexión que una simple curiosidad.

Mientras tanto, Minerva, con una emoción que apenas podía contener, secó una

lágrima discreta antes de abrazar fuertemente a sus sobrinos. Su voz teñida de un orgullo inmenso, les aseguró:

-Nunca he estado más orgullosa de vosotros, ni siquiera durante la batalla contra Eme y la oscuridad. Y mira que lo hicisteis bien entonces. Bueno, la verdad es que lo hacéis bien siempre -hizo una pausa, suavizando su expresión con una sonrisa cómplice-. Pero no se lo digáis a vuestra madre; no quiero que piense que me he vuelto una blanda.

Ramia, acercándose a Aodhan, compartió con él unas palabras de reconocimiento que resonaron profundamente.

-Tu hija estará orgullosa de ti, Aodhan. Lo que has hecho hoy... has ayudado a salvar Calamburia -su afirmación, simple pero poderosa, subrayaba la magnitud de su logro colectivo. Al otro lado del mundo, la luz del día, ahora libre de la opresión de la batalla, bañó el Reino Faérico con una claridad nueva y esperanzadora. Las praderas reverdecieron con una vida renovada, los ríos fluyeron con aguas cristalinas, y el bosque cantó con las voces de sus criaturas. Karkaddan, observando cómo las distintas razas del Reino Faérico compartían el mismo espacio con una novedosa camaradería, no pudo evitar comentar, con un toque de asombro y humor sutil:

-Miradnos, de estar a punto de despedazarnos a salvar el mundo juntos. No está nada mal para un día de cataclismo, ¿eh?

Airlia, con una refrescante sonrisa, añadió:

-Parece que el fin del mundo tiene su lado positivo; nos enseña a jugar bien juntos. Aunque espero que no necesitemos otra invasión para la próxima reunión.

Quercus, limpiándose el polvo de la batalla, añadió con un tono medio serio:

-Si alguien me hubiera dicho que terminaría luchando codo con codo con un efreet sin acabar chamuscado... probablemente le habría llamado loco -la afirmación del fauno provocó risas entre los presentes, aligerando el ambiente después de la tensión de la batalla. Kárida se giró hacia Karianna, una sonrisa cómplice formándose en sus labios.

-Y tú y yo, hermana, tenemos una larga noche de historias por delante. ¿Quién diría que regresarías de Calamburia con tantos secretos?

Karianna, captando la insinuación juguetona de Kárida, le devolvió la sonrisa de igual calidez.

-Ah, los secretos de Calamburia... Algunos son demasiado extravagantes incluso para nuestros oídos faéricos -dijo dejando que la curiosidad flotara en el aire por un momento antes de continuar-. Pero estoy más interesada en cómo has mantenido la Aguja de Nácar a salvo en mi ausencia. Debes darme algunos consejos, hermana. Has sido todo un ejemplo a seguir. Mientras se marchaban del lugar de la batalla Elga, con la seriedad característica de la Dama de los Enanos, detuvo a Sörkh, cuya aura de fuego iluminaba sutilmente el entorno. Con una voz teñida de preocupación, preguntó:

-¿Has conseguido encontrar alguna señal de När, tu madre, la antigua Dama Carmesí?-La he sentido en Calamburia -respondió Sörkh con un tono melancólico-, pero es como si su llama estuviera... cautiva. Su presencia es tenue, apenas un susurro entre el fuego. Después de un momento cargado de silencio, Elga extendió sus brazos hacia la Dama Carmesí, cerrando el espacio entre ellas con un abrazo que decía más

que palabras. Era un gesto que evocaba recuerdos de una intimidad compartida en el pasado, un lazo amoroso que el tiempo no había logrado borrar.

-Gracias por no olvidarla, por no olvidarnos-, susurró Sörkh al oído de la Dama de Acero. Su voz estaba bañada en una mezcla de gratitud y añoranza, recordando los días en que su relación iba más allá de la amistad.

Las razas del Reino Faérico, alguna vez divididas por diferencias antiguas, se encontraron unidas en un abrazo de gratitud y hermandad.

En un rincón alejado del alboroto victorioso, Drëgo esbozaba una sonrisa triunfal, ignorando el dolor de la herida que manchaba su pierna de sangre. Hábasar, preocupado, se acercó para disculparse:

-Lamento haberte soltado tan bruscamente; parece que te has lastimado con la caída.

Drëgo, minimizando el incidente con un gesto de su mano, respondió:

-No es nada, realmente. Drëgo solo tiene un pequeño rasguño, nada más.

Lo que el príncipe de las hadas no sabía era que la herida de Drëgo no provenía del contacto abrupto con el suelo, sino de un corte accidental infligido por un objeto en su bolso durante el aterrizaje. Ese objeto no era otro que un pequeño trozo de un cristal, que había recogido en lo más profundo de la Torre de Skuchaín, cuando visitó a Kórux. Ese fragmento era el vestigio de una historia sombría, un espejo arcano donde Theodus había aprisionado a sus hermanas, y que, años más tarde, tras su destrucción por parte de unos eruditos, había liberado reflejos de oscuridad en todo el Reino de Calamburia.

Lejos de ser una simple reliquia, confería a Drëgo una fuerza descomunal, sobrepasando incluso la que había experimentado al absorber el poder de los canales de magia. Era como si, al contacto con su sangre, la esencia misma de la oscuridad lo alimentara, otorgándole la más tenebrosa de las energías.

Con la confianza de quien se sabe en posesión de un poder oscuro y antiguo, Drëgo murmuró más para sí mismo que para alguien más:

-Drëgo lo ha conseguido. Aurobinda tiene que estar orgullosa de Drëgo. Y el hado Carlin... será solo el primero de los experimentos de Drëgo.

184 - 184 - EL ECO DE LAS ANTIGUAS BATALLAS I

Personajes que aparecen en este Relato

EL ECO DE ANTIGUAS BATALLAS I

Varias primaveras habían florecido tras volver a casa y acabar con el cataclismo que asolaba los dos mundos, pero en el corazón de las ancianas faéricas aún resonaban los sollozos matutinos de los pequeños infantes de Calamburia que pronto celebrarían su cumpleaños.

-Por fin las raíces han vuelto a su tierra y todo está tranquilo -suspiró Tyria.

-Menos mal que pudimos volver a tiempo y entonar el Cántico de la Unión -aseveró

Kyara.

-Si no, hubiésemos tenido que huir a Calamburia. No habría sido tan grave -declaró Melusina.

-Por supuesto, si nos hubiéramos quedado, habríamos podido invocar a tus fieras y útiles dracovispas del lago -rió la fauna mirando al hada.

-¡Calla vieja cabra! -respondió la anciana hada también entre risas-. Desde que tus ojos no ven tu memoria se ha agudizado. Tampoco te servían de mucho cuando veías, aún recuerdo cuando se te escaparon aquellos tres pequeños faunos para participar en el V Torneo de Calamburia. ¡Qué desfachatez! ¡Vulgares guerreros faunos!

-Señoras, por favor, no removamos más el pasado -rió Kyara conciliadora-, ahora nos toca disfrutar de la tranquilidad por la que tan duro hemos peleado.

Sentadas alrededor del sagrado laurel, símbolo de sabiduría y honor, recordaron antiguas aventuras. Habían sido tan poderosas, impetuosas y fieras... pero no recordaban sus andanzas con nostalgia pues, a pesar de que ya no pudiesen batallar como antes, la experiencia les había concedido un don mucho más valioso: la sabiduría.

Habían pasado siglos desde sus disputas, cuando las razas estaban divididas y luchaban por la Aguja de Nácar. Las hadas, tan astutas como hermosas, eran las criaturas más pérfidas del reino. Culpaban a los unicornios del mal que asolaba su mundo y se sentían arrinconadas en sus jardines. Juntas frente al arbusto aún recordaban el fatídico cónclave que dio inicio a la Insurrección de las hadas eones atrás.

Muchos años antes en la Aguja de Nacar

-¡Nos sentimos atrapadas! -declaró una joven Melusina delante de todos los participantes del cónclave-. Cuentan las leyendas que cuando los pegazos gobernaban la magia fluía libremente, las nubes eran livianas y el sol brillaba con más fulgor. ¡Podíamos movernos a placer! ¿Y ahora? Ahora estamos siempre a la sombra de una densa nube que afecta al crecimiento de nuestra fronda y no podemos salirnos de los límites del clan.

-Os recuerdo, Dama Irisada, que nuestras mayores afirmaron que los pegazos se desviaron de su camino -indicó Marilia, la Dama Turquesa-. Fueron los magos extranjeros quienes nos ayudaron a canalizar la impetuosa corriente de magia e instauraron nuestro justo sistema de gobierno. ¡Entre todas elegimos a los unicornios para que nos guiasen!

-Las ondinas tan sumisas como siempre... -se quejó el hada-. ¿Acaso habéis olvidado la envidia que corroía a los unicornios?

-El Bosque Mágico ha recuperado su brillo y vivacidad -explicó Tyria, la Dama Esmeralda-. Nos ha costado mucho acabar con el implacable otoño que lo envenenaba.

-Que los faunos se dediquen a guardar el bosque -declaró Melusina altanera- pues es la tarea que se os ha encomendado y vuestra única utilidad.

-Calmaos, mis señoras -intervino Othÿn en tono conciliador-. Así no avanzamos. Solicito un receso. Que cada dama vuelva a sus dominios y recopile las necesidades de su raza

para abordarlas en el próximo cónclave.

Las seis damas se levantaron, despidieron y emprendieron el camino de vuelta a casa. Las audiencias con la Dama Blanca eran cada vez más tediosas y arduas las negociaciones con el resto de señoras, pues ninguna daba su brazo a torcer.

Melusina volvió a Destello de Luna, su preciosa y alba morada que se elevaba sobre un mar de lavanda. El cristalino nácar brillaba en la lejanía como un faro que guía a las aladas criaturas a su hogar. A los pies de la gran flor de cristal aguardaba un pequeño y risueño niño: su nieto Hábasar, hijo de Titania. Éste, que apenas podía separar sus incipientes alitas de la espalda, echó a correr hacia su abuela.

-¡Abuela! ¡Habéis vuelto! -gritó el joven-. ¿Habéis conseguido nuestro trono?

-¡Ymodavan!, ¡Ymodavan ¿Dónde estás?! -vociferó la dama mientras intentaba contener la ilusión del pequeño-. ¿Qué hace mi nieto fuera del palacio sin vigilancia? ¡Debería estar atendiendo a sus lecciones!

-Sí, mi señora. Voy, mi señora -se apresuró el solícito sirviente mientras tomaba al infante en brazos.

Los tres entraron al palacio donde la corte les recibió expectante, pues todos ansiaban conocer las buenas nuevas de su señora. Sin embargo, sus esperanzas se disiparon como el vendaval despeja la niebla matutina. Las hadas, a pesar de su gran astucia, seguían sometidas a la voluntad de los unicornios; los culpables de la extinción de los pegasos. No obstante, Melusina no pensaba aceptar la derrota sin batallar.

Se adentró en el corazón de los Jardines Irisados, donde el aire, el agua, la tierra y el fuego se funden en una mística laguna: el Estanque de la Polimorfosis. La última vez que pisó este lugar fue durante el ritual en el que fue elegida Dama Irisada. En aquella ocasión, el Panda Rojo, su espíritu faérico, le lanzó el enigma más complejo que jamás había enfrentado: ¿Cómo salir ilesa del lugar que todo lo transforma?

La prueba fue exigente, ya que tenía que sumergirse en el estanque caprichoso y salir de él sin que sus aguas alteraran su forma; pero, una vez superada, la recompensa fue incomparable. Se convirtió en la Dama Irisada, la única criatura capaz de sumergirse en sus profundidades sin sufrir cambio alguno, salvo que ella misma lo deseara y se uniera en comunión con el espíritu faérico de las hadas.

Melusina recordaba con cariño aquel desafío y ahora, años más tarde, volvía a requerir la ayuda del espíritu. Se sumergió lentamente en las perversas aguas del estanque y llamó al panda rojo.

-Espíritu de las hadas, imploro tu ayuda -profirió-. Los unicornios quieren someternos, nos han relegado a un segundo lugar mientras ellos campan a sus anchas por el reino. ¡Debemos hacer algo!

-¿Por qué precipitar el cambio si el curso ya es variable? -preguntó la mística criatura.

-Porque la continuidad nos perjudica, nos asfixia poco a poco. Siento mis fuerzas mermar. -explicó Melusina con urgencia.

-¿Quién debería entonces transformarse? ¿Nuestros enemigos o nosotros mismos? -planteó el espíritu.

Melusina permaneció unos minutos más pensativa. Sin duda el espíritu le había planteado un nuevo desafío. Tras unos instantes de reflexión dio con la respuesta: no había que debilitar a los unicornios, sino fortalecer a las hadas.

-Mas recuerda, mi señora, que los efectos de la transformación son impredecibles y temporales -añadió el espíritu-. Un cambio definitivo sólo puede darse durante el equinoccio de otoño. No sacrificuéis nada valioso en vano. -advirtió el espíritu, justo antes de desaparecer. La Dama Irisada salió del estanque y llamó a sus cazadores alados para darles instrucciones. Debían atrapar dos centenares de libélulas dragón y traerlas junto con sus más valerosos guerreros. Todos los habitantes del Reino de las hadas sabían que, durante el equinoccio de Otoño, cuando las turbias aguas del estanque se aclaran, el caprichoso estanque concede los mayores milagros jamás imaginados. Entre las criaturas atraídas por este fenómeno destacan las libélulas dragón, que, al sumergirse en el lago durante esta noche especial, emergen transformadas en dracovispas, una de las criaturas más mortíferas del Reino Faérico. Sin embargo, fuera de esta noche mágica, el estanque solo ofrece transformaciones temporales y de resultados peligrosos e inciertos a aquellos que se atreven a sumergirse en sus aguas. A pesar de la naturaleza efímera y caprichosa de este cambio, Melusina estaba dispuesta a arriesgarlo todo. La transformación, aunque breve, podría no ser predecible, pero en su situación, consideró que no tenía nada que perder.

-Mi señora, con todos mis respetos, ¿no prefiere esperar al equinoccio de otoño para que el cambio sea irreversible y tengamos más oportunidades de vencer? - susurró su fiel asistente.-¡Ymodavan, no seas insolente! -le increpó la Dama Irisada- Esta es la oportunidad que anhelábamos. La despreciable señora de los unicornios jamás

anticipará nuestro asalto. Si postergamos nuestra acción hasta entonces, ella anticipará nuestro ataque y se preparará para levantar en armas.-Perdón, mi señora, por mi osadía. Mi preocupación surge al pensar en las posibles consecuencias de nuestro acto. Temo que en este enfrentamiento se corten demasiadas alas -susurró Ymodavan, con un hilo de voz. En su interior, una preocupación adicional pesaba sobre su corazón: acababa de convertirse en abuelo por segunda vez y le preocupaba la idea de pensar en un mundo marcado por el conflicto para sus nuevos nietos.

-No debes preocuparte -le tranquilizó con una voz que entrelazaba solemnidad y firmeza-. Todo se resolverá para bien. Muy pronto me verás disfrutando en la Aguja de Nácar de la compañía de mis nietos, Carlin y Hábasar. Y en cuanto a Titania, mi querida hija, estoy segura de que un día llegará a ser Dama Blanca. Yo también anhelo disfrutar de esos momentos de felicidad y tranquilidad con mi familia, del mismo modo que tú también estarás deseoso de volver al lado de tu hijo y tu nieto Ymodavan ¿verdad?

-Lirroe, mi señora -respondió el consejero con resignación.

-Como sea -dijo cargada de desdén-. Y ahora, organiza todo para el ritual en el Estanque de la Polimorfosis. Es hora de que el reinado de las hadas alcance su máximo esplendor.

Varios días más tarde los cazadores se congregaron alrededor del enigmático estanque con jaulas de libélulas ansiosas por echar el vuelo. La dama sumergió una primera jaula al lago, ahora solo tenía que esperar treinta lunas a que el panda rojo y el lago hicieran su magia y que sus dracoavisas surcaran los cielos. A muchas millas de distancia, en la frontera opuesta de los Jardines Irisados, Tyria, la dama de los faunos se inquietaba. Algo perturbada su mágico mundo: las hojas no bailaban al son de la brisa primaveral,

las flores no refulgían con las primeras luces del alba y los frutos habían perdido su dulzura. Preocupada, se adentró en el corazón del Bosque Mágico en busca de respuestas. Hundió sus pezuñas en la tierra y conectó con las raíces de los sabios árboles. Su papel como Maestra de las Raíces la dotaba de una sensibilidad única para detectar cualquier desajust en el mundo faérico, pues su vínculo con el reino vegetal iba más allá de lo sensorial; era un lazo profundo, espiritual, que le permitía comunicarse y comprender las más mínimas vibraciones de la tierra y todo lo que en ella crecía. Su mente vagó por las vastas espesuras de la Jungla Esmeralda, las Praderas Añiles y los Jardines Irisados, donde halló la respuesta. ¡La traicionera hada estaba atentando contra el orden natural! ¡Estaba creando un ejército de engendros!

Asustada, decidió buscar consejo en Kora, la Dama Añil, confiando en su conocida amistad con las hadas y en la posibilidad de que pudiera mediar en esta situación.

-Kora, algo terrible sucede; necesito tu ayuda -suplicó Tyria. -Nuestro mundo está en peligro, y temo que las hadas estén dando vida a peligrosas criaturas del Estanque de la Polimorfosis.

La Dama Añil, cuya naturaleza encantadora y candor nunca parecían mermar, escuchó con atención antes de responder con una sonrisa desarmante.

-Tyria, mi querida amiga, te aseguro que eso que dices es imposible -dijo con su voz suave y melodiosa. - Te aseguro que ese lugar es un remanso de paz. Siempre luce un clima maravilloso, las aguas son cristalinas y serenas... Es un rincón encantador donde a menudo llevo a los pequeños unicornios a jugar. Es imposible imaginar que de un sitio tan tranquilo y alegre pueda estar albergando el terrible experimento del que me hablas.

Volvió a su hogar en busca de respuestas. Se adentró en las profundidades de la exótica selva, donde apenas brillaba la luz del sol y vivían el espíritu faérico de los faunos y del clan de los recolectores. En el centro se encontraba “Pentandra”, la majestuosa ceiba que coronaba los dominios de los faunos y los alumbraba con sus pequeños cascabeles y donde residía su sabio espíritu. Tyria se sumergió en sus raíces en busca del espíritu de la Jungla. Dentro del tronco pudo hallar la paz y la serenidad que durante años le habían sido vedada. Conectó con la raíz del Gran Árbol en busca del Espíritu Esmeralda, pero sabía que rara vez se dejaba ver. Siempre que un fauno acudía necesitado de ayuda, el espíritu descendía de lo alto del árbol y susurraba la solución al problema. Sólo tenía que esperar admirando los ancianos nervios del tronco. Pasaron varias horas hasta que un lejano eco resonó sobre el silencio de la tierra: “Para la raza revivir, sus pedazos habréis de unir”. Tyria abrió los ojos: tenía su respuesta. Salió del sagrado árbol y mandó llamar a su séquito.

-Nuestro espíritu me ha hablado -anunció-. Llamad a los jefes de los clanes para que nos reunamos. No puedo ser la Dama de los faunos si éstos no bailan al mismo son.

185 - 185 - EL ECO DE LAS ANTIGUAS BATALLAS II

Personajes que aparecen en este Relato

EL ECO DE ANTIGUAS BATALLAS II

Tras dos lunas se empezó a oír el dulce silbido de la ocarina acompañado por el tintineo de la kalimba: los clanes faunos anunciaban su llegada al llamado de la Dama

Esmeralda. Los Arbóreos, sabios conocedores de las plantas y sus raíces, y el mismo clan al que pertenecía la dama, fueron los primeros en hacer acto de presencia. Sus coloridos ropajes hechos de hojas y cortezas resaltaban en la negrura de la jungla. Tras ellos llegaron los Sanadores, sabios chamanes con habilidades para curar las heridas de las plantas y los animales. Vestían hábitos blancos y verde lima y llevaban una pequeña bolsa donde guardaban las hojas y sabias que utilizaban para sus ungüentos. Los Danzarines fueron los siguientes en aparecer entonando alegres melodías con sus ocarinas. Sus coloridas casacas tejidas de campanillas, clavelinas y crisantemos alegraban el paisaje tanto como sus cánticos. Desde los cielos descendieron decenas de verdiplumas cabalgados por Susurradores, capaces de hablar con los animales. Las finas aves de plumaje verde y rojo y pequeño pico se posaron en el suelo dejando bajar a sus jinetes. De dicho clan, los “Soldados del aire” eran siempre los primeros en llegar, pues apenas debían sortear obstáculos. Los Recolectores fueron los últimos en aparecer. Su carácter tosco y huraño los alejaba del gentío. Ellos sólo cuidaban de los árboles frutales y distribuían los alimentos que recolectaban.

-Queridos faunos -anunció Tyria- agradezco vuestra pronta respuesta. Os he hecho llamar porque un gran peligro acecha nuestro mundo; Pentandra me lo ha mostrado. La Dama Irisada está creando un ejército de engendros con el ánimo de atacar la Aguja de Nácar. Sus creaciones están envenenando el Bosque Mágico y nuestro mundo. ¡Debemos unirnos, luchar contra las hadas y demostrar la valía de nuestra raza!

Los clanes hablaron largo y tendido, organizando su estrategia y formando su nuevo ejército: la Guardia del Bosque. Tyria llamó a Quercus, uno de sus guerreros más importantes y fieles, quien había sido acogido por ella desde su más tierna infancia y se había convertido en un gran compañero para su hija.-Quercus, ven, necesito hablar contigo -dijo Tyria con seriedad y con voz cargada de preocupación.

Quercus se acercó, su lealtad inquebrantable reflejada en sus ojos atentos.

-Estoy aquí, Maestra Tyria. ¿Qué os preocupa? -respondió percibiendo la gravedad del momento.

-La situación es más grave de lo que pensábamos. Las traicioneras hadas han desatado un poder que amenaza el equilibrio de nuestro mundo. Si algo me ocurriera en esta batalla que se avecina... -Tyria hizo una pausa- necesito que te asegures de que mi hija realice el ritual de la Dama Esmeralda. Es imperativo que no le pase nada y que no rechace la tradición.

-Lo haré, Maestra. Protegeré a vuestra hija con mi vida y me aseguraré de que el ritual se cumpla. Vuestra confianza en mí no será en vano- afirmó el fauno.-Gracias, Quercus. Tu fidelidad y tu valor han sido siempre un pilar para mí. Confío en ti más que en nadie para esta tarea -dijo mientras su ojos se humedecían de gratitud.

-No hay mayor honor para mí que servirlos y proteger todo lo que es querido para vos, mi señora Tyria. Nos enfrentamos a tiempos oscuros, pero juntos, y con su espíritu guiándonos, admirada Dama Esmeralda, prevaleceremos -respondió demostrando un compromiso tan firme como las raíces de los antiguos árboles que ambos veneraban.

Doce lunas habían transcurrido y, en los Jardines Irisados, una nutrida congregación de hadas se había reunido alrededor del Estanque de la Polimorfosis. Entre ellos, soldados, aristócratas y una amplia representación del pueblo aguardaban con palpable ansiedad el día que prometía ser un antes y un después en la crónica de su raza. Para Melusina, este evento no era solo una exhibición de su autoridad ante los líderes de sus fuerzas

armadas y la élite gobernante, sino también la ocasión perfecta para que todos presenciaran el esplendor de su hija Titania, quien estaba destinada a ser su heredera. Titania, desafiando las limitaciones de su avanzada gestación, se erguía sosteniendo a su pequeño hijo Carlín en sus brazos. La pureza y felicidad del pequeño hado de otoño se reflejaban en su sonrisa, mientras que a sus pies, Hábasar, su hijo primogénito, se entretenía absorto en su propio mundo, fascinado por una mariposa que había elegido sus pequeñas alas como descanso. Llegó el instante decisivo del ataque, y Titania dio la señal para extraer las jaulas del lago. Cuando los soldados las abrieron empezaron a salir al menos una veintena de pequeños seres voladores de cada jaula. Las hadas rompieron en vítores y extrajeron nuevas jaulas al agua. Melusina estaba satisfecha: había creado un mortífero, aunque efímero ejército de peligrosas dracoavisas.

De pronto, aquella mariposa que jugueteaba entre las alas de Hábasar se elevó rápidamente hacia el estanque y el pequeño corrió detrás de ella.

Titania, limitada por su estado de embarazo y con Carlín entre sus brazos, se encontraba incapacitada para intervenir. Alertada por el peligro, gritó con desesperación.

-¡Hábasar, para! ¡Ven aquí! -su voz resonó con fuerza, cargada de temor por la seguridad de su hijo-¡Madre, ayuda!

Su mirada se cargaba de terror mientras observaba la escena incapaz de actuar. No podía caer en el lago y menos en ese momento.

En un acto reflejo, Melusina paró la orden de ataque y se elevó rápidamente lanzándose en picado hacia el lago, logrando capturar a Hábasar antes de que pudiera

alcanzar las aguas peligrosas. A pesar del alivio que sintió al asegurar a su nieto, el esfuerzo le costó caro, sintiendo un agudo dolor en sus alas cuando tocó tierra firme.

Estaban a punto de comenzar el ataque y Melusina, consciente de las miradas de su pueblo y su familia, optó por ocultar su vulnerabilidad de su nueva situación. Sabía que mostrar cualquier signo de debilidad, especialmente una tan definitiva como la pérdida del vuelo, podría minar su autoridad y disminuir su estatus entre las hadas. El peso como Dama Irisada le exigía una compostura impecable. En la sociedad de las hadas, las alas no eran solo un medio de transporte; sino un símbolo de poder, gracia y libertad. Un hada sin la capacidad de volar se enfrentaba, no solo a limitaciones físicas, sino también a un estigma profundo.

La dama se mantuvo imponente. Su voz, aunque marcada por un temblor imperceptible, daba órdenes claras y concisas, dirigiendo la formación de las dracovispas para el inminente ataque.

-¡Formación al alba! -ordenó con autoridad, con su mirada puesta sobre el ejército de dracovispas que zumbaban listas para el combate. A pesar de su propio tumulto interior, su tono no dejaba lugar a dudas ni a desobediencia.

Mientras su atención se dividía entre la estrategia militar y el esfuerzo por mantener su dolor en secreto, Melusina continuaba supervisando los preparativos finales del ritual en el Estanque de las Polimorfosis.

-¡A las armas, y que el viento guíe nuestra furia! -exclamó apuntando hacia el horizonte, donde el enemigo aguardaba en una casi imperceptible torre nacarada.

La determinación en su voz intentaba infundir coraje y furia en sus tropas, mientras en lo profundo, la incertidumbre sobre su futuro como líder sin la capacidad de volar la asaltaba.

-¡Ahora, ataque total! -gritó, señalando el momento preciso para el asalto. Las dracovispas se lanzaron al aire en una marea de alas y zumbidos, obedeciendo las órdenes de su señora sin cuestionar.

Para los faunos también había llegado el momento, habían pasado largas semanas desde que habían comenzado el entrenamiento y la planificación, y estaban listos para marchar hacia las Praderas Añiles a hacer frente al Ejército Irisado. Como habían supuesto, Melusina avanzó desde el Estanque de la Polimosfosis hacia las azuladas heras a lomos de sus feroces dracovispas. Los unicornios, engañados y sin sospechar la traición, se encontraban desprevenidos frente a la invasión. En su desesperación, corrieron hacia el Casco Añil en busca de auxilio de su señora, aunque eran conscientes de que no estaban listos para responder al ataque.

De pronto, un escuadrón volador de verdiplumas montados por faunos susurradores salió del Bosque Mágico y sobrevoló las líneas enemigas. Los Soldados del Aire atacaron por sorpresa arrojando sus certeras jabalinas sobre las dracovispas. Al ver a algunas de sus compañeras morir ensartadas por el enemigo, los engendros alzaron el vuelo desplegando toda su agresividad. Su velocidad y control en el vuelo las hacían seres capaces de dominar los aires en la batalla, y el veneno de sus múltiples garras y colmillos era una amenaza que no se podía ignorar. El ejército de dracovispas empezó a perseguir al escuadrón de verdiplumas que simulaban una huida en desbandada hacia el bosque. Pero una vez entraron en la sagrada frondosidad, un estruendo las aturdió y se detuvieron confundidas. Miles de flautas y tambores empezaron a sonar haciendo

vibrar los árboles, desde las raíces hasta la punta de sus hojas. Eran los Danzarines lanzando la señal. Aunque las dracovispas se percataron tarde, se trataba de un ardid diseñado por la propia Tyria. Si los faunos no podían hacer frente a un ejército de engendros como aquel al aire libre ni a campo abierto, usarían el bosque donde los deformes insectos serían vulnerables. La emboscada se ejecutó con una asombrosa precisión que involucró a todos los clanes, por fin unidos en un solo propósito bajo el mando único de su Dama. Los recolectores habían recopilado lianas y enredaderas suficientes para que los sanadores tejieran redes, esto las habían impregnado previamente de esporas capaces de neutralizar incluso el más potente de los venenos. Los arbóreos, apostados en las copas de los gigantescos y antiguos árboles del bosque mágico, arrojaron las redes junto en el momento en que los engendros eran aturdidos por los estruendosos sonidos de los danzarines. Las dracovispas fueron atrapadas y neutralizadas en cuestión de segundos. Sin su veneno y atrapadas bajo las redes, era presa fácil. A ese ardid, le sucedió una nueva señal de los danzarines: un silbido agudo y continuo. Acto seguido, una horda de faunos de todos los clanes, armados con palos, hachas y lanzas, salieron de todos los rincones del bosque para acabar con aquel malvado y aberrante ejército de monstruos. Ninguno de los engendros sobrevivió y Melusina, que viéndose obligada a desplazarse a pie llegó a la batalla cuando ya era demasiado tarde para cambiar el sino de su ejército de engendros, no pudo si no asistir impotente a su derrota a manos de Tyria.

-Sabes que no tienes salida -declaró la Dama Esmeralda a la insurrecta señora de las hadas-. Retírate ahora y retomaremos la paz entre las razas. Pero tendrás que pagar un precio: cede tu título de dama y mantén tu honor intacto.

Melusina, consciente de su propia debilidad física, aceptó la oferta de retiro al Círculo de las Ancianas Faéricas, pues sabía que no tenía opción.

Tras la batalla, las hadas volvieron a su reino, claramente derrotadas. El optimismo con el que habían partido se desvaneció, dejando paso al silencio de la derrota. En el centro de Jardines Irisados, ante una multitud expectante, Melusina alzó su voz con majestuosidad, aunque internamente luchaba con una vergüenza que nadie más podía percibir ya que su exterior no mostraba más que la altivez propia de su estatus.

-Hoy, ante vosotros, me presento no solo como vuestra líder, sino como portadora de un nuevo amanecer para nuestro pueblo -comenzó Melusina con la altivez que la caracterizaba-. Hemos alcanzado un acuerdo con los faunos, un pacto sellado no por la derrota, sino por la sabiduría y la previsión. Este acuerdo nos garantiza la paz y la prosperidad futuras, marcando el comienzo de una era de unidad y fuerza renovadas entre nuestras razas.

Aunque, en su interior, el peso de haber sido perdonada por los faunos y la potencial percepción de debilidad la acosaban, Melusina se mantuvo imperturbable.

-Es por ello que hoy anuncio mi decisión de retirarme -continuó con su mirada recorriendo la multitud-. Dejo paso a una nueva generación, encarnada en mi querida hija Titania, quien se someterá a la prueba del espíritu para asumir el rango de Dama Irisada. Confío plenamente en su capacidad para guiar a nuestro pueblo hacia el esplendoroso futuro que merece.

Al concluir su discurso, el rumor comenzó a esparcirse entre los presentes. Algunos murmuraban sobre el perdón de los faunos como una señal de debilidad, mientras que otros especulaban sobre la verdadera razón detrás de la renuncia de Melusina. Susurraban acerca de su incapacidad para volar, ya que había dado el discurso desde la

tierra cuando eran legendarios sus parlamentos desde el aire.

La dama jamás admitiría abiertamente lo que le llevó a tener que renunciar a su cargo; la pérdida de una batalla y una dolorosa artritis que nació del impacto que tuvo en sus alas soportar el peso de un pequeño nieto.

En la actualidad, en el Círculo de Ancianas Faéricas

Siglos habían pasado desde sus antiguas rencillas y siglos habían tardado en comprender qué mantenía vivo al Mundo Faérico.-Recuerdo cuando creíamos que la fuerza bruta podía decidir el destino de nuestras gentes -dijo Melusina con una sonrisa melancólica-. ¡Cuántas batallas libradas...! Y, al final, aquí estamos, más unidas que nunca.

-Sí, y pensar en todas esas estrategias elaboradas, los enemigos caídos y las victorias efímeras -asintió Tyria riendo suavemente-. Ahora entiendo que en la unión y la sabiduría estaba la verdadera fuerza.

-Y no olvidemos los errores que cometimos y de las decisiones difíciles -intervino Kyara-. A veces me pregunto si realmente fui una buena líder para el Reino Faérico, y si pude haberlo sido por más tiempo de no ser por mi sordera.

-Eso ya no importa, Kyara -dijo Melusina emocionada-. Fuiste la líder que tu pueblo necesitaba. Y ahora, nos enfrentamos a un nuevo desafío. Juntas, como en los viejos tiempos.

-Juntas de nuevo -sonrió Tyria cogiendo con afecto la mano de sus dos compañeras.

Hacía semanas que percibían algo extraño en la magia. Un terrible mal asolaba el corazón de su reino y debían averiguar lo que era. Se levantaron y cogieron los orbes Carmesí -hogar de la esencia efreet-, Turquesa -cuna de las ondinas- y de Acero -fortaleza enana- y empezaron a entonar un precioso cántico y a bailar alrededor del sagrado laurel. El arrullo del agua, el crepitar del fuego y el brillo del acero acompañaron las claras voces de las tres ancianas que se intensificaron con su propio eco, como si se hubiesen adentrado en la más inhóspita cueva. La brisa arrastró varias hojas y, de pronto, una etérea luz iluminó el arbusto. Se oyeron unas campanillas y una pequeña “C” hecha de agua, fuego, acero, luz, tierra y aire apareció ante sus ojos.

186 - 186 - EL RESURGIR DE LOS FAUNOS

Personajes que aparecen en este Relato

EL RESURGIR DE LOS FAUNOS

Édera, la Dama Esmeralda, paseaba por los alrededores de Pentandra, el Gran Árbol, mientras los faunos recolectores guardaban las cosechas en las cabañas. Aquella mañana la imponente fauna brillaba con luz propia y su dulce cantar atraía a las más hermosas aves, cual verdipluma acudía a la llamada de su jinete. La semana anterior se había reunido con los coroneles más fieles de su guardia personal, antaño la Guardia del Bosque, para poner en marcha su secreto plan. Se crió en la vasta sombra de su madre, Tyria, la anterior y venerada Dama Esmeralda, que había conseguido unir a los dispares clanes de su raza bajo un solo estandarte de paz y prosperidad. Sin embargo, ella estaba decidida a superar el legado de su progenitora y hacerse un nombre propio

como Dama de los Faunos.

-Querido Quercus, mi fiel guardián -anunció-. ¿No es acaso un precioso día?

-Yo lo veo igual que siempre, mi señora esmeralda -respondió Quercus, el poderoso y rudo guerrero fauno rascándose la cabeza.

-Mira enderredor -insistió la dama-. El verde de la jungla resplandece cual piedra preciosa, los pájaros entonan su cántico celestial y las flores se abren a la fresca brisa matutina.

-Si mi señora lo dice, así es -respondió el fiel guardián.

La devoción de Quercus hacia su señora era inconmensurable; aún recordaba cuando lo encontró de niño, curó sus heridas y acogió bajo su ala, tiempo atrás.

Nadie conocía el origen del fiero guerrero; se murmuraba que era el vástago de un soldado del aire y de un recolector desaparecidos durante el Gran Cataclismo. Un grupo del clan de los sanadores lo encontró llorando y desnutrido en el interior de un nido de verdiplumas abandonado que colgaba del Gran Árbol. Nadie se explicaba cómo había sobrevivido. Algunos creían que la propia Pentandra y los verdiplumas habían alimentado y cuidado del huérfano y que, por eso, llevaba sus sellos en el brazo: una preciosa flor y una majestuosa ave.

Poco importaban los orígenes del joven fauno pues, mientras ayudase en la protección del clan y el labrado de la tierra, tendría siempre un jergón en el que acurrucarse. Él fantaseaba con reencontrarse con su familia y dirigir una pequeña aldea, pero sabía

que su destino distaba mucho de esa fantasía: él era un guerrero, no un líder.

Muchas lunas antes, en una preciosa mañana primaveral, el joven Quercus decidió pasear por la jungla en busca de algún manjar que llevarse a la boca. De pronto, divisó un gran panal que se le antojó apetitoso y no dudó en acercarse a catar su sabrosa miel. Tan embelesado estaba por la promesa del dulce aperitivo que no vio a un hambriento oso que despertaba de su hibernación. El animal se acercó sigiloso por detrás y le propinó un fuerte zarpazo en el brazo. Sin embargo, el joven Quercus no se amilanó y respondió con una sonora coz en la sien de la bestia que la desorientó permitiéndole huir con su panal. El oso lo persiguió entre los árboles hasta arrinconarlo contra un majestuoso guayacán. Un nuevo zarpazo hirió el costado de la mágica criatura, quien contestó con más coces. La pelea duró varios minutos hasta que, de repente, una firme liana se deslizó hacia Quercus. Éste se agarró a ella y dejó que le subiese hasta la copa del árbol.

-¿¡Cómo se te ocurre pelear contra un oso?! -gritó una niña.

-Quería comerse mi miel -afirmó el taciturno fauno dejando entrever que no había más explicación.

-Soy Édera, hija de Tyria, la Dama Esmeralda -se presentó la joven-. ¿Cómo te llamas tú?

-Quercus -respondió.

-¿Y ya está? -preguntó extrañada- ¿Nada más? ¿Ningún apodo o sobrenombre como Quercus Mataosos o Quercus Comemiel?

-Quercus -aseveró él.

-No puede ser -sentenció ella-. Todo guerrero debe tener un sobrenombre. A partir de ahora te llamarás Quercus Pezuña de Roble.

Los jóvenes faunos compartieron el panal mientras hablaban largo y tendido sobre cómo trepar a los árboles, cuáles eran sus bayas preferidas o cómo se imaginaban que serían sus vidas de adultos. El sol empezaba a ponerse por el oeste, así que decidieron volver al Gran Árbol para unirse al festín de bienvenida que habían preparado en honor a la Dama Esmeralda. Édera corrió hacia su madre y le relató la increíble aventura que había vivido con su nuevo amigo:

-Madre, por favor -suplicó la niña arrastrando al joven cabritillo hacia su madre-, ¿podría venirse con nosotras? Es fuerte e independiente y podrá escoltarme para que no me suceda nada.

-¿Cómo te llamas, joven? -preguntó Tyria.

-Quercus, mi señora -afirmó haciendo una torpe reverencia.

-¿Es cierto lo que ha contado mi hija? ¿Te has enfrentado a un oso? -quiso saber la Dama Esmeralda.

-Sí, mi señora -respondió.

-Veo que eres muy dicharachero -rió -, te llevarás bien con mi hija. Que alguien cure las

heridas del pobre Quercus, lo asee y le dé de comer -ordenó-. Si ha de proteger a mi pequeña Édera deberá estar en forma.

Los años pasaron y la devoción que sentía Quercus hacia sus señoras no hizo más que crecer. No dudó ni un segundo en protegerlas cuando Melusina, la dama de las hadas, les envió a sus dracovispas; o cuando la sequía asoló la jungla y las gárgolas de espinas atacaron las aldeas; así como tampoco titubeó en protegerlas cuando el Mundo Faérico cayó bajo el influjo de los hechizos oníricos calamburianos. Él se debía a sus señoras por encima de todo. Aunque Tyria se había retirado años atrás a causa de una incipiente ceguera que le impidió proteger la jungla y sus habitantes, él se mantenía fiel a Édera, la nueva Dama Esmeralda; cuya determinación y valentía rivalizaban con las de la mismísima Dama Irisada.

La tarde que Tyria devolvió su báculo al Gran Árbol el otoño se apoderó de la jungla: las flores se marchitaron, los nenúfares se hundieron, las hojas cayeron al suelo y los verdiplumas cesaron su vuelo. La Dama Esmeralda se había retirado y la jungla se preparaba para la llegada de una nueva dama y, por ende, una nueva primavera.

Fueron varias las valientes que decidieron adentrarse en las raíces de Pentandra en busca del espíritu de los faunos: Peönia se presentó como líder del clan de los Sanadores, Clavelia representó al clan Danzarín, Gibre se ofreció en nombre de los hoscosc Recolectores, Usnea se presentó por los Susurradores y, por último, Édera lo hizo en nombre de los sabios Arbóreos. Las cinco aspirantes se adentraron en lo más profundo de las raíces del Gran Árbol en busca del espíritu. Según contaban las leyendas, éste era un animal esquivo que se dedicaba a observar desde la lejanía. No se dejaba ver, si no que cuando la Dama Esmeralda requería su ayuda, le susurraba desde las sombras. Cada aspirante se asentó en un lugar del majestuoso árbol desde

donde poder hacerle una ofrenda típica de su clan: Peönia le preparó uno de sus famosos ungüentos curativos, Clavelia le regaló su mejor ocarina, Gibre una cesta con palo santo, Usnea le contó historias sobre los animales de la jungla y Édera le ofreció lo que sabía que el espíritu ansiaba por encima de todo: su confesión.

En el centro de la jungla, donde el tiempo apenas pasa, confieso mi gran secreto al Gran Árbol que se alza.

Me presento a la gran prueba soy Édera la que canta, la más fuerte de las hijas de la gran Dama Esmeralda, la que unificó los clanes, ya hace tiempo de esta hazaña, porque a faunos no gobierna pues ahora está exiliada.

Deposito aquí mi ofrenda desde dentro de mi alma un secreto inconfesable, una pérfida artimaña, para apartar a mi madre convirtiéndome yo en Dama. Su ceguera era evidente, ante unicornios y hadas, pequé contra mi señora preparándole una trampa de cicuta y belladona que degustaría al alba. Tomó ella su brebaje y aquí comenzó la danza en la que su aguda vista nunca más vería quién habla, pues creció una ceguera por la cual del clan se aparta.

Sólo anhelo que los faunos gobiernen sobre la raza que habitan en nuestro Reino: las ondinas y sus algas los enanos bajo cuevas en sus jardines las hadas, las praderas de unicornios los efreetes creando llamas y ser siempre para todos la Gran Fauna que les manda.

Así confieso mis actos ante vos y ante las plantas acepta pues este obsequio confesarlo a mi me sana. Espero sea suficiente para iluminar tus ramas y que así puedas nombrarme Édera, Dama Esmeralda y algún día, si me ayudas, ser la misma Dama

Blanca.

Ningún fauno supo jamás qué le ofreció Édera al espíritu faérico, sólo que éste la eligió para suceder a su madre como Dama Esmeralda.

Habían pasado años desde su nombramiento y ahora debían hacer frente a nuevos problemas: varios miembros de su pueblo habían desaparecido, los arbóreos avisaban de nuevos temblores y los susurradores del avistamiento de un sinfín de portales. Por mucho que lo intentase, la Dama Esmeralda no daba con una solución. Desesperada, se adentró de nuevo en las raíces del Gran Árbol en busca de consejo del espíritu. Preguntó, rogó y aguardó durante horas, pero sólo obtuvo el silencio por respuesta. Abatida, salió del árbol. Frente a ella se hallaba Quercus mirando a uno de los arbustos que rodeaba el claro. Las luces del atardecer se filtraban por su gran cresta dotándola de un brillo anaranjado especial. Édera miró fijamente; el espíritu había accedido a su petición: los faunos participarían en el VI Torneo de Calamburia.

187 - 187 - AGÁRRAME ESOS TOPOS

Personajes que aparecen en este Relato

AGÁRRAME ESOS TOPOS

Sentados en el suelo, los dos hermanos enanos, escuchaban cabizbajos y contritos el constante flujo de improperios que brotaban de la boca de su madre. Elga, la mismísima Dama de Acero, agitaba las manos incrédula ante la historia que sus dos hijos le contaban para justificar la rotura de su taburete favorito, el que utilizaba para

aceitar sus armas y mantenerlas en perfecto estado.

Dagaz e Isaz, que así se llamaban, le habían contado a su madre una historia de lo más inverosímil cuando, tras regresar de su misión diplomática, había hallado su querido taburete en un estado lamentable. La base de una de sus cuatro patas estaba astillada lo que, para Elga, le hacía perder su perfecta estabilidad.

Harta de escuchar inventivas historias de fantasía, se enfureció tanto que agarró a sus dos hijos por las orejas y los arrastró frente al yunque principal de la Forja Arcana, ante el cual, ningún enano debía mentir jamás.

Isaz miraba a su madre en silencio, con cierta expresión de rabia, aunque sin atreverse a levantar ni un milímetro su barba, mientras Dagaz, el más inteligente de los dos, intentaba convencer a su madre de que la historia era mucho más que cierta pues, ciertamente, era exactamente la más pura de las verdades, más pura que la pura magia que alimentaba las imperecederas llamas de la Forja Arcana.

Veinte cuernos antes...

El sonido del cuerno recorría el hogar de los enanos censurando todos los demás ruidos: las incesante goteo de las estalactitas, los pequeños lagartos de magma correteando por las paredes con sus afiladas garritas, los ronquidos de los enanos, el sonido de la gravilla bajo los pesados cuerpos de las culebras de piedra... El grave bramido del cuerno, bien conocido por todos los miembros del antiguo pueblo subterráneo, marcaba el cambio de día, y hacerlo sonar era una de las labores más importantes de los miembros del clan, pues sin ese sonido, la gestión del tiempo sería imposible para el enano medio, alejado del cielo, el sol y las estrellas.

Aquella mañana, Isaz y Dagaz ya hacía horas que se encontraban absortos en sus respectivas labores, que al mismo tiempo eran sus principales pasiones. Dagaz, herrero mayor de la Forja Arcana y heredero al título de Señor de los Túneles, practicaba el grabado de runas, un arte milenario y casi místico conocido solo por una pequeña y selecta parte de su pueblo. El grabado rúnico era lo que diferenciaba a los herreros enanos de cualquier otro tipo de forjadores de cualquier reino, pues al grabar runas en los objetos, estos adquirirían habilidades mágicas de lo más poderosas y variopintas. A Dagaz siempre le llamó la atención este arte, lo cultivaba e investigaba llegando a descubrir nuevas runas con efectos nunca antes vistos. Su máxima aspiración, era crear un día la que él pretendía bautizar como la Runa Titánica: una marca capaz de otorgar el poder del titán al arma que grabara con ella.

Por otra parte, su hermano menor se había decantado por el lado más físico de la forja, aunque no por ello menos importante. Isaz se había entregado en cuerpo y alma al forjado de armas, escudos y armaduras. Meticuloso y detallista, había perfeccionado las técnicas del clan, recuperando antiguos métodos de forjado y temple e incluso creando los suyos propios los cuales, en ocasiones, sorprendían a su mismísima madre, aunque ella nunca lo admitiera.

Cuando los últimos ecos del cuerno cesaron, el sonido de otro cuerno empezó a recorrer los túneles en respuesta, era el anuncio de que la figura más importante entre los enanos en ausencia de Elga, acudía raudo a la llamada. No era otro que su primo, marido y padre de sus hijos, Otalan, Señor de los Túneles.

Como cada día, Otalan se levantó con el sonido del cuerno, ni un momento antes ni un momento después. En las ocasiones en la que su mente lo despertaba antes del sonido,

permanecía en su lecho, inmóvil, con la mirada fija en la roca sobre él, hasta que el cuerno sonaba, y entonces se levantaba. Era un hombre de costumbres.

Descendiente del clan de los tuneladores y experto en la excavación y explotación sostenible del subsuelo, Otalan se había ganado desde joven el respeto entre su tribu. Nadie más habría sido capaz de llevar a cabo con tanta precisión la ardua tarea que supuso excavar los túneles exactamente como Theodus, el primer archimago, había dibujado, pues aquel endiablado diseño dejaba al más complicado de los laberintos a la altura de la escoria. La excavación de dichas galerías abrió una vía de escape de la magia que se estaba concentrando en exceso en el Reino Faérico, afectando a su equilibrio. Se ahí que fuera una tarea tan importante ya que suponía salvar al reino faérico de su segura destrucción. El proceso era conocido vulgarmente como “ventilación mágica” y, además de alimentar la propia llama de la Forja Arcana, era tan imprescindible como delicado.

Sin embargo ese día no era un día más. Mientras el Señor de los Túneles llevaba a cabo su limpieza matutina a base de gravilla notó que aquel cuerno sonaba con una nota ligeramente más aguda a la que solía escuchar, a la que llevaba millares de días escuchando. Enseguida se dio cuenta del porqué: aquel día, corría una refrescante brisa en el reino subterráneo.

Alarmado corrió en busca de sus arquitectos tuneladores e hizo llamar a sus hijos para investigar de manera inmediata y exhaustiva la procedencia de aquel inesperado viento. Decenas de enanos se dedicaron a recorrer los túneles en busca de alguna posible fuga, Hacía tan solo unos meses se les había ordenado sellar los túneles para controlar el flujo de magia que transcurría entre el Reino Faérico y Calamburia, labor que Otalan, Señor de los Túneles, se tomó tan en serio como su limpieza matutina a

base de gravilla. Lo que más preocupaba al Señor de los Túneles no era el flujo de la magia, tampoco que alguien hubiese manipulado sus túneles o que sus túneles estuviesen sellados erróneamente. Todos ellos eran supuestos horribles, pero lo que más temía Otalan era la ira de su prima, mujer y madre de sus hijos, Elga, la Dama de Acero.

El sellado de los túneles se realizó de manera minuciosa mediante la demolición controlada de los codos y encrucijadas que permiten el paso del flujo de la magia entre ambos mundos. Para garantizar la correcta reparación de los canales mágicos, Otalan y sus dos hijos se encargaron personalmente de esta tarea. Dagaz y su padre señalaban los puntos concretos en los que se debían realizar las demoliciones, e Isaz golpeaba la roca en dichos puntos para derruir los muros con gran precisión y control de la fuerza.

Tras tres cuernos e incontables kilómetros recorridos, finalmente Dagaz halló una grieta, una minúscula y casi imperceptible a ojos inexpertos, pero no ante la avezada mirada de un enano con sangre del antiguo clan de los tuneladores. Alrededor de la pequeña grieta, había unas marcas lineales, fundidas entre los pliegues de la roca pero claramente visibles. Dagaz no reconoció dichas señales pues la última vez que las vio era apenas un tierno retoño, pequeño y barbudo, pero su padre reflejó en su rostro una indudable preocupación, y no era para menos. Se encontraban ante el signo de algo que llevaba siglos exiliado de aquellos túneles. Topos.

Uno puede pensar que un topo, o incluso una colonia entera de topos, no es nada para toda la tribu enana experta en trabajar el subsuelo. Sin embargo, Otalan sabía que estos topos no eran topos corrientes que uno encontrara en su jardín. Aquellos estos topos eran Topos Arcanos, topos que llevan milenios habitando la tierra entre ambos mundos, topos que se nutrían de la tierra rica en magia pura hasta el punto de haber

evolucionado fusionándose con el poder arcano y siendo este parte de ellos.

Durante decenas de cuernos, Otalan se dedicó a recorrer él mismo los túneles en busca de más grietas o marcas de topos. De vez en cuando escuchaba, o creía escuchar, arañazos en las paredes de los túneles y ese ligero pero inconfundible ruido que hacen los topos con sus naricillas mientras buscan resquicios de magia. Aunque sus hijos, al principio, parecieron no darle importancia al asunto, creyendo que su padre exageraba y seguramente se trataría de topos comunes e inofensivos, pronto empezaron a preocuparse al ver el comportamiento del Señor de los Túneles.

Otalan era un hombre orgulloso y siempre evitaba pedir ayuda. Se solía vanagloriar de ser capaz de manejar cualquier situación que sucediera en sus túneles. Sus hijos, sin embargo, que aún eran jóvenes, pues apenas contaban unos pocos cientos de años, creyeron que lo mejor sería solicitar apoyo.

Al principio, Isaz y Dagaz pensaron en su madre, pero lo descartaron casi inmediatamente pues sabían bien que Elga no aparecería para socorrerles ya que los asuntos de gobierno eran para ella mucho más importantes que la forja, los túneles o incluso ellos mismos. Los asuntos de alta política la mantenían alejada de casa a menudo durante cientos de cuernos. Por ello, y a pesar de la negativa de su padre, decidieron atravesar los túneles hacia Calamburia y solicitar el socorro de la Torre Arcana. Los dos enanos viajaron, a través de las galerías, en busca del mismísimo Archimago.

KóruX tampoco pareció darle demasiada importancia a esa supuesta y no comprobada presencia de “topos arcanos”, de los que nunca había escuchado hablar. Sin embargo, para contentar a los herederos de los túneles, a los que necesitaba para que la magia

siguiera fluyendo entre los dos reinos, decidió actuar. Envió en su ayuda a uno de sus más diligentes y hábiles alumnos, Grahim el impromago, el cual permaneció varios cuernos en los túneles colaborando con los hermanos en la búsqueda, realizando magia de desvelamiento y de rastreo para intentar localizar, sin éxito, alguno de esos topos. Otalan, por su parte, empezó a emplear sus propias técnicas para hacer salir a las criaturas de sus escondrijos, colocando rocas y gemas cargadas de magia a modo de cebo, aunque tampoco obtuvo resultados.

Finalmente, Isaz, Dagaz y Grahim terminaron por convencerse de que se trataba solo de un hecho fortuito que su padre había exagerado y que las sospechosas marcas bien podrían haber sido realizadas por otro pequeño animal o por algún desprendimiento fortuito. Dando por concluida la búsqueda, los hermanos decidieron acompañar a Grahim de vuelta a la superficie.

Dagaz abría la marcha e Isaz la cerraba, mientras el mago caminaba entre ambos con la punta de su varita encendida. Él, a diferencia de los enanos, necesitaba una fuente de luz suficiente para guiarse en el camino y no tropezar. Todo parecía normal en su camino de retorno por las amplias galerías del Señor de los Túneles. No había rastro de la corriente detectada cuernos atrás pero, al pasar por una encrucijada, Isaz notó un movimiento tras ellos. Se giró y allí estaba, tan grande como el mismísimo túnel, con un pelo duro como el de su cepillo de barba, la nariz más grande que habían visto en su vida y unas garras puntiagudas como picos. Era un inmenso topo arcano.

Los tres se quedaron totalmente inmóviles mientras el topo olisqueaba a escasos metros, el animal se acercaba lentamente, tanteando, sabiendo que tenía algo delante de él pero sin terminar de reconocer el qué, como si tuviera que recordarlo. Enseguida se percataron de que el topo era ciego, pero no por ello menos peligroso. Empezaron a

retroceder despacio desandando el camino con el topo siguiéndoles de cerca, siempre olisqueando el aire. Al llegar a una de las encrucijadas empezaron a percibir los mismos sonidos que emitía el topo multiplicados, venían de todas partes e iban haciéndose cada vez más audibles, más cercanos.

-¿Qué hacemos, enanos? -preguntó el mago mientras tragaba saliva, varita en mano.

-Calma, sin movimientos bruscos, puede que podamos colarnos entre ellos y llegar a la forja para avisar al resto y expulsarlos entre todos -susurró Dagaz.

-Si esto es lo que tiene tan preocupado a padre, habrá que acabar con ello, son grandes pero tampoco parecen nada del otro mundo -dijo Isaz enarbolando el martillo.

-No, hermano, he leído sobre ellos en los manuales de tunelación de padre -respondió el hermano mayor con cautela-, son muy rápidos y fuertes, sus arañazos absorben la energía vital y te vuelven más débil, y la fuerza de sus mandíbulas es incluso capaz de romper el granito. Un topo arcano es una amenaza que hay que tomarse en serio.

-No has dicho que sus cráneos aguanten mis martillazos -apuntó Isaz mirando con cariño su pesado martillo.

Isaz, gritando en un estallido de ira enana, se abalanzó sobre uno de los gigantes roedores, asestándole un contumartillazo tal que hizo vibrar las paredes de la galería y habría aplastado el cráneo de cualquier mortal convirtiéndolo en puré de sesos. El topo retrocedió, pero no pareció haber sufrido daño alguno, como si algo lo hubiese protegido. Lanzó un chillido y de pronto todos los topes saltaron sobre los tres incautos, con garras y dientes por delante.

Los tres miembros de la compañía se defendían haciendo uso de toda su habilidad: Isaz rechazando golpes con su martillo, Dagaz desviando mordiscos y zarpazos con sus hachas y Grahim lanzando hechizos de bloqueo y repulsión para evitar ser devorado por tan violentas criaturas. La batalla se sucedía y los topos atacaban con ferocidad, obligando a los enanos y al mago a retroceder poco a poco. Tras varias arremetidas, se vieron ocupando una serie de galerías que hacía tiempo que estaban en desuso. De pronto Dagaz, recordando los diseños, se dio cuenta de que habían entrado en un túnel sin salida. Trataron de resistir, pues estaban atrapados y era la única opción que les quedaba.

Tras un tiempo que se les hizo eterno, parecía que las subterráneas bestias no se quedaban sin energías, sino que parecían acrecentar su poder absorbiendo su energía vital con cada zarpazo. Por su parte, la compañía cada vez se encontraba más cerca del límite de sus fuerzas, tanto físicas como mentales. Por más que lo intentaban, no hallaban el modo de dañar a esos seres cuya piel había sido endurecida por la magia arcana. La situación era crítica, uno de los topos se peleaba con Isaz por el martillo como un perro tirando de una cuerda, otro rasgaba el escudo mágico de Grahim, y parecía hacerse aún más grande al contacto con su magia, y un tercero tenía sus garras casi sobre la cara de Dagaz, cuando oyeron un derrumbe bajo ellos.

Algunos topos cayeron al vacío y, tras el estruendo del derrumbe, por un instante todo quedó en silencio. La compañía se asomó al agujero y contempló al mismísimo Otalan luchando con sus manos desnudas contra las criaturas. Les gritó en pocas palabras la estrategia ancestral y definitiva que le permitía herir y derrotar a los topos:

-¡A la tripa!

Los hermanos y el mago aprovecharon el agujero para correr, atrayendo a los topos, hacia una cavidad lo bastante grande. Los dos enanos, llenos de valor, decisión, el consejo de Otalan, el entrenamiento de batalla de sus padres y la locura que te genera ser asediado durante horas por unos topos mágicos gigantes, supieron exactamente lo que tenían que hacer con una mirada.

-Mago, ¿puedes parar en seco a un topo? -preguntó Isaz.

-Solo durante un instante -explicó Grahim cuya magia, tras hacer efecto, acababa siendo absorbida por aquellos glotones seres.

-¡Suficiente! -sentenció Dagaz.

-¡Formación raja y arrea! -añadió su hermano pequeño.

Los dos hermanos se colocaron delante del mago en una formación estudiada y claramente entrenada: Isaz al frente, agachado, y Dagaz justo detrás de él, casi encima, con los brazos abiertos y elevados en perfecto ángulo de cuarenta y cinco grados respecto al suelo, ambos gruñendo al unísono como un dragón enfurecido. Un topo salió del túnel, rabioso, salivando, directo hacia ellos.

-¡Ahora! -gritó Dagaz al impromago.

Grahim lanzó un hechizo de parálisis, pero como había predicho los topos arcanos tras unos instantes eran capaces de absorber su magia, por lo que el efecto duró apenas un momento, tiempo necesario para que Isaz lo golpeara de abajo a arriba con un gancho

de su martillo, dejando a la vista su vientre.

En ese momento, Dagaz realizó dos rápidos, precisos y profundos cortes en forma de cruz en el estómago del animal con sus hachas, haciéndole chillar. Antes de que el topo pudiese reaccionar, Isaz volvió a la carga con un martillazo en plena intersección de los cortes, lanzando al topo contra la pared de la cavidad, reventando sus entrañas con el golpe. El inmenso animal cayó al suelo y quedó inmóvil, inerte.

Los topos se sucedían y la estrategia funcionaba, en algún momento de la algarabía su padre se había unido a la batalla, volteando a los topos y hundiendo su puño en sus tripas para derrotarlos. Él se valía solo.

Coincidiendo con el segundo sonido del cuerno desde que la batalla comenzó, las abyectas bestias se batieron en retirada, chillando, asustados ante tal despliegue de fuerza y estrategia combinadas. Los pocos supervivientes huyeron a toda prisa por los túneles hacia el exilio del que no debieron haber regresado jamás.

-KóruX me había dicho que los enanos eran feroces, pero no me imaginaba que tuvieseis tanta fuerza -admitió impresionado el impromago.

-Has luchado bien, Grahim, mereces un descanso y una jarra de la mejor cerveza enana- dijo Otalan, admirando la entereza del mago.

-Al principio casi se mea encima, pero al final ha cumplido -soltó Isaz entre risas dando un fuerte manotazo amistoso en el hombro al mago cuya varita casi cae al suelo.

-Padre, tenías que ver cómo lanzaba los hechizos justo en el momento preciso, sabe

sacarle partido a las varitas que les hacemos -comentó Dagaz, estudiando con detenimiento la varita del mago-. Una pregunta, padre. ¿Cómo descubristeis que los topos arcanos eran débiles en el vientre?

-Porque tu madre me tiró uno encima cuando éramos niños. Me dijo que era una prueba, que si no podía con él, no era lo bastante enano para casarme con ella. ¡Aquella bestia casi me come! -rió Otalan.

-¡Típico de mamá! -respondieron sonrientes casi al unísono los dos hermanos.

Exhaustos, arrastrando los pies, los cuatro guerreros volvieron a la Forja Arcana, con la intención de recuperar fuerzas y elaborar un plan para localizar y cerrar las entradas de los topos.

-Sin duda, debo informar a Kórux de que la existencia de estos seres, los topos arcanos, es real y no solo mitos olvidados en tomos antiguos. Señor Otalan, ¿habéis dicho que su tamaño se debe a la absorción de la magia presente en la tierra?

-Sí, cuando los combatía en mi juventud no eran más grandes que un perro de caza, pero claro, siglos después, han tenido tiempo para hincharse a gusto -explicó el señor de los túneles.

-¿Siglos? ¿Cuánto vive un enano? -preguntó el mago intrigado-. Creía que vivíais tanto como cualquier mortal.

-Madre dice que le hizo la varita a un tal Theodus, y creo que eso fue hace unos...trescientos... seiscientos... mil doscientos... -comenzó a contar Isaz valiéndose de

sus dedos..

-Calla Isaz, sabes que a madre no le gusta que hablemos de su edad -le calló Dagaz con prudencia.

-Pero eso no puede ser... -murmuró incrédulo el mago.

-¡Callaos hijos! No habléis más de la cuenta -dijo Otalan, lanzando una inquisidora mirada a sus hijos-. No les hagas caso, les gusta gastar chanzas a los extranjeros.

En lo que el mago se desprendía de su capa hecha jirones, Otalan cogió a sus dos vástagos para recordarles una importante norma enana.

-Recordad que las demás tribus y razas no saben que mientras estamos expuestos a los flujos de magia somos prácticamente eternos, desvelar nuestro secreto podría tener graves consecuencias, como la ira de vuestra madre, por ejemplo -les susurró mientras les agarraba de las orejas.

-Bien, bueno, si no les importa me sentaré un rato a descansar -anunció Grahim- y escribiré un informe sobre lo sucedido para el archimago.

En ese momento, el impromago cogió el tanpreciado taburete de Elga, la Dama de Acero, y lo colocó sobre una parte del suelo irregular frente a una mesa, haciéndolo deslizar sobre la roca, astillando una de sus patas. Tanto los hermanos como el Señor de los Túneles saltaron intentando evitar la tragedia, pero fue inevitable.

En la actualidad...

-¡NO ME PUEDO CREER QUE OS ESTÉIS INVENTANDO QUE LOS TOPOS ARCANOS HAN VUELTO SOLO PARA ECHARLE LA CULPA DE ESTO A UN MAGO QUE SOLO HA VENIDO DE VISITA! ¡TENDRÉIS POCA VERGÜENZA! ¡YO NO HE CRIADO A UNOS HIJOS MENTIROsos!

-la poderosa voz de Elga retumbaba casi tanto como el sonido del cuerno.

-Pero madre, sí han vuelto. Si hubieses estado los habrías visto, pero como nunca estás... -dijo Isaz con cierta tristeza en la voz.

-Y el mentecato de vuestro padre, ¿dónde está?

-Padre está ahora solucionándolo -apuntó el mayor.

Dagaz era el más inteligente de los dos hermanos, pero no podía hacer sombra a Otalan, que seguro que se habría puesto el primero en la lista de los elegidos para la expedición de búsqueda y cierre de agujeros de topos arcanos. Ambos le conocían bien y sabían que prefería cien veces enfrentarse a esas bestias antes que a la ira de su mujer.

-¡SILENCIO DAGAZ! Lo que está sucediendo en el reino faérico ahora mismo es mucho más importante que unos topillos no más grandes que un perro de caza, y a saber si es cierto que han vuelto, todavía no me lo termino de creer. Seguro que tu padre solo ha ido a por más cerveza. ¡Si le conoceré yo!

La dama de acero se marchó dando un portazo, dejando un aire de tensión que casi se podía cortar con un cuchillo. Elga no era mujer de medias tintas, y su partida era tan dramática como su permanencia.

Justo en ese momento, Otalan entró en la sala por la otra puerta con aire triunfal.

-¡He arreglado el taburete!- anunció orgulloso de sí mismo mientras colocaba el objeto en el centro de la estancia con un gesto teatral.

Isaz y Dagaz, aún sobrecogidos por la partida de su madre y las recientes acusaciones, miraron a su padre y luego al taburete. Fue entonces cuando ocurrió algo extraordinario. El asiento favorito de Elga emitió un breve destello y, en la parte que Otalan había arreglado, apareció una enigmática letra “c”.

Dagaz, siempre el más perspicaz de los dos, se acercó para inspeccionar la marca.

-¿Qué significa esto?- preguntó con curiosidad.

Otalan sonrió con un brillo en los ojos. Revivía en él el ansia de gloria de sus tiempos de mocedad.

-Que estamos invitados a participar en el VI Torneo del Titán en el Reino de Calamburia -expuso agarrando con cada brazo el pescuezo de uno de sus hijos-. Parece que esta vez, el destino ha decidido que los tres tengamos una oportunidad de demostrar nuestro valor más allá de las fronteras de nuestro propio reino.

Los hermanos intercambiaron miradas, sabiendo que más allá de las criaturas arcanas y las disputas familiares, se avecinaban nuevas aventuras que jamás habrían imaginado.

-Pero de esto -añadió el señor de los túneles levantando el dedo índice para dar énfasis a su advertencia-, ni una palabra a vuestra madre, ¿entendido?

188 - 188 - DEFENDIENDO LA LEY DRUÍDICA

Personajes que aparecen en este Relato

DEFENDIENDO LA LEY DRUÍDICA

El majestuoso lobo cruzó la entrada de la Sala Añil, donde Kárida, la Dama Añil, aguardaba en su trono de cristal cerúleo. Habían transcurrido muchos años desde su último encuentro, aquella vez en que le otorgó el título de dama. La figura de la unicornio conservaba su esplendor de antaño, su pelaje brillaba con un matiz celeste bajo la luz clara del salón. No obstante, en sus ojos yacía un velo de nostalgia y furia, testimonio de los desafíos enfrentados y las batallas internas libradas. ¿Qué le habría ocurrido a la jovial e ilusionada potrilla que había acudido a su cueva tiempo atrás?

-Mi señora -anunció el lobo mientras adquiría su corporalidad humanoide. Su voz resonaba en los altos arcos de la sala-, os traigo buenas nuevas. El Titán ha tenido a bien otorgaros a vos y a vuestro consorte una invitación para participar en el VI Torneo de Calamburia.

-¡Qué gran noticia, querida! -exclamó Karkaddan, el indiscreto marido de la dama, con un entusiasmo poco sutil.

-Sin duda es un honor -respondió Kárida, cortando a su compañero con una voz llena de

soberbia. Aunque reconocía el gesto como un premio de consolación por no haber sido escogida Dama Blanca, la invitación no era algo que pudiera rechazar fácilmente. Observando a su alrededor, vio el rostro emocionado de su marido y la expresión expectante de Morrok, espíritu lupino. Sin embargo, en su propio corazón, la emoción era un eco distante, una melodía olvidada.

Un susurro de viento atravesó la sala, llevando consigo el aroma de las flores silvestres del Bosque Mágico, aquel lugar que se vislumbraba en el horizonte donde pasó incontables días de su juventud. El olor la transportó a un tiempo en que la vida era más simple, donde su único cuidado era correr a través de las praderas al lado del fauno más travieso y alegre que había conocido: Yrret. Recordó cómo solían jugar entre las hayas y los fresnos, riendo bajo la sombra danzante de las hojas, bailando acompañados de las melodiosas notas que entonaba su flauta de pan y, sobre todo, soñando con un futuro en el que ambos podrían cambiar el mundo juntos. Cerró los ojos por un instante, permitiendo que la imagen del fauno, con sus ojos chispeantes y su sonrisa contagiosa, la invadiera por completo. Era un recuerdo que traía consigo tanto alegría como dolor.

Desde su más tierna infancia, Kárida había sido criada por su tía Kora en el sereno Casco Añil, lejos del entramado político de la Corte de Nácar. Kora, ferviente admiradora del vasto mundo faérico y sus encantadoras criaturas, anhelaba que su sobrina heredase su pasión y, algún día, asumiera el poder con el Báculo de Nácar en mano, gobernando con sabiduría y justicia. Soñaba con que Kárida fuera la luz que disiparía los antiguos rencores entre las razas, uniendo a todos bajo un estandarte común de paz y armonía.

Juntas, tía y sobrina solían adentrarse en las profundidades del Bosque Mágico, el

rincón favorito de Kora. Allí, el verdor se entremezclaba con la magia pura, creando un lienzo vivo de flora y fauna fantástica. Era en este bosque donde se encontraban a menudo con Tyria, la Dama Esmeralda, cuya vida estaba dedicada a la custodia de aquel santuario natural.

El bosque rebosaba constantemente de vida. En ocasiones, pequeños faunos provenientes de la Jungla Esmeralda danzaban entre los árboles, tocando ocarinas y flautas de pan, cuyas melodías mágicas hacían brotar las flores y esparcían un dulce perfume a lo largo del sotobosque. Otras veces, las hadas de los Jardines Irisados acudían a sumergirse en la magia del lugar, y se rumoreaba que en sus pequeños lagos se podían avistar ondinas. El Bosque Mágico, corazón del mundo faérico, era el único territorio franco en el que todas las razas eran bienvenidas y podían campar a sus anchas bajo la protección del siempre amable Espíritu del Bosque. Kárida, con su corazón puro y curioso, se enamoró profundamente de la alegría y la libertad de estos seres mágicos, especialmente de Yrret, el más travieso y vivaz de los faunos.

Yrret, con su incansable energía y su sonrisa contagiosa, se convirtió pronto en el compañero de aventuras predilecto de la unicornio. Juntos exploraban los secretos más recónditos del bosque: trepaban a los árboles más altos para tratar de tocar el cielo con sus manos, buscaban las bayas más dulces y jugosas escondidas entre la maleza y compartían sueños de un futuro en el que reinaban la justicia y la felicidad en su mundo. Su amistad se forjó en la inocencia de la juventud, libre de prejuicios y restricciones, en un lugar donde todo parecía posible. No pasaba una semana sin que ambos, impulsados por su espíritu aventurero, se deslizaran fuera de la vista de los adultos para sumergirse en su pequeño paraíso personal, donde el tiempo y las preocupaciones del mundo exterior parecían disolverse entre los árboles y los sonidos de la naturaleza.

Esta amistad plantó en el corazón de Kárida una semilla de amor y comprensión hacia todas las criaturas del reino faérico, inspirándola a soñar con un día en el que podría hacer realidad la visión de su tía de un reino unido y pacífico.

Como cada luna nueva, bajo el silencioso manto de un cielo estrellado, Kárida se deslizaba fuera de sus aposentos en el Casco Añil con el corazón palpitante de anticipación. Sus pasos la llevaban inevitablemente hacia el Bosque Mágico, ese reino de juegos y aventuras, ese hermoso espacio de libertad infantil. Mientras avanzaba entre los senderos apenas iluminados por la luz de la luna, su mente tejía sueños de un futuro idílico junto a su amigo fauno. Imaginaba un reino donde ambos, desde un trono resplandeciente en la Aguja de Nácar, liderarían aventuras épicas: extinguirían las llamas voraces de las Salamandras de lava, domarían a los caprichosos hipocampos marinos, repararían las grietas de los túneles encantados, cabalgarían los vientos a lomos de los verdiplumas y dispersarían las ominosas nubes que ensombrecían su reino.

Absorta en sus visiones, Kárida apenas notó el cambio en el ambiente del bosque hasta que un zumbido siniestro y creciente rompió el hechizo de sus fantasías. El cielo, antes salpicado de estrellas, se oscurecía rápidamente mientras una masa amenazante de dracovispas surgía, oscilando ominosamente sobre la copa de los árboles. El miedo se apoderó de ella, y con un estremecimiento que recorrió su espinazo, la unicornio instintivamente se adentró entre las robustas hayas, su galope resonando al compás de su corazón acelerado.

En medio del caos, una voz familiar cortó el aire; era Kirta, la hermana de Yrret. El timbre urgente de su llamado guió a Kárida a través del bosque hacia un claro donde

un grupo de faunos se había congregado. No eran las criaturas alegres y despreocupadas que conocía; algunos vestían túnicas blancas, otros capas de hojas y algunos más portaban armaduras improvisadas, formando un ejército de miradas sombrías y gestos tensos. Estaban en medio de una emboscada.

-¡Kárida! -Yrret emergió entre ellos, su rostro marcado por la preocupación-. ¿Qué hacéis aquí? ¡Es peligroso!

-¿Qué está pasando? -inquirió ella, su voz temblorosa por la mezcla de miedo y desconcierto.

El joven fauno se acercó, su expresión grave bajo el oscurecer del cielo ahora casi negro.

-Melusina ha conjurado un ejército de dracovispas. Su ambición la ha llevado a desafiar el poder de la Aguja de Nácar; pretende usurpar el trono y reclamar el reino para sí -explicó con rapidez-. Hemos planeado atraerlas al corazón del bosque, donde podemos combatir las con mayor ventaja.

La noticia cayó sobre Kárida como un manto de plomo: sus sueños de aventuras compartidas se transformaban ahora en una pesadilla viviente. La realidad de la guerra, tan distante en sus fantasías infantiles, ahora la confrontaba con toda su brutalidad y urgencia. Sin embargo, en medio del temor, una chispa de coraje comenzó a arder dentro de ella. Al lado de Yrret y los demás faunos, se preparó para enfrentar la tempestad que se avecinaba, decidida a proteger el hogar que tanto amaba.

Un repentino vendaval sacudió el bosque, y las dracovispas, azuzadas por el viento, se

alinearon en formación de ataque. El corazón de Kárida palpitaba aceleradamente mientras tomaba la decisión instintiva de retornar al Casco Añil en busca de auxilio. Alzó la vista hacia el cielo oscurecido y suplicó el socorro de Marrok, el guardián espiritual de los unicornios. Un aullido lejano confirmó que su plegaria había sido escuchada y el brillo de su cuerno aumentó, reflejando la claridad del cuarzo más puro. Con el aliento renovado y acompañada por el lobo, la unicornio embistió a través de la maleza hacia el palacio de la Dama Añil. Sin embargo, mientras avanzaba velozmente, un árbol derribado por el vendaval cayó sobre ella, sumiéndola en la oscuridad del desmayo.

Cuando Kárida abrió los ojos, la confusión se apoderó de ella momentáneamente, hasta que reconoció el salón del trono de los unicornios, con Marrok a su lado y su tía, la Dama Añil, cuidándola. Había sido salvada por el espíritu faérico del lobo en medio del tumulto de la batalla.

En aquel instante, se le informó que la guerra había concluido. La resolución del enfrentamiento se zanjó con la decisión de que Melusina, la Dama Irisada, se retirara de por vida al círculo faérico, renunciando a su título tras la derrota y la correspondiente firma del tratado de paz.

Justo entonces, un haz de luz blanca inundó la estancia anunciando la llegada de Kyara, la Dama Blanca, madre de Kárida y hermana mayor de Kora, acompañada de Breena, el Espíritu del Bosque. Kyara, portando una expresión severa, inspeccionó el salón con una mirada que mezclaba autoridad y un cierto alivio.

-¿Cómo ha podido suceder esto? -exclamó con indignación, resonando su voz por el palacio.

-Lo lamento, hermana -respondió Kora, su voz teñida de pesar-. Nunca creí que las hadas pudiesen alcanzar tal extremo; no percibí la maldad en Melusina. Tyria, la Dama Esmeralda de los faunos, me advirtió, pero me negué a creerlo.

-¿Y tú qué hacías allí?! ¡Podrías haber muerto! -Kyara arqueó las cejas, su mirada acusadora clavada en su hija.

-Lo siento, madre -intervino Kárida, buscando apaciguar los ánimos. Su voz se quebró ligeramente revelando la profundidad de sus emociones-. Solo iba en busca de un amigo, pero...

-¿Qué amigo? -la voz de Kyara cortó el aire como un tajo, tensa y expectante.

La joven vaciló, sintiendo cómo el peso de su secreto amenazaba con desbordar el delicado equilibrio que había mantenido hasta ahora.

-Yrret, un buen amigo que... -empezó, pero las palabras se le atoraron en la garganta.

-¿Qué es...? -interrumpió la Dama Blanca intuyendo la respuesta pero esperando ser desmentida.

Con un suspiro que pareció llevarse parte de su alma, Kárida finalmente admitió su derrota, levantando la mirada para enfrentar las consecuencias de su verdad:

-Es un fauno -confesó, y luego agregó en un susurro casi inaudible-. Y estoy enamorada de él.

Ante tal confesión, el aire de la sala se tensó instantáneamente. Kyara, con su rostro transformado por una mezcla de incredulidad y cólera, tomó un momento para procesar la noticia antes de responder con una frialdad que parecía helar el ambiente.

-¿Enamorada? -Kyara repitió con una mezcla de desdén y furia, su voz elevándose con cada sílaba-. ¡No puedes permitirte tales debilidades! Las leyes de nuestro mundo prohíben tales uniones, y tú, como futura Dama Añil, debes ser un ejemplo de integridad y disciplina.

La Dama Blanca se acercó a su hija, su presencia imponente. La severidad de sus ojos era un claro reflejo del peso de las responsabilidades que llevaba sobre sus hombros.

-Debo recordarte que la paz y la estabilidad de nuestro reino dependen de nuestra capacidad para mantener el orden establecido por las leyes drúidicas -continuó Kyara con voz firme, pronunciando cada palabra con precisión-. Tu indulgencia personal no puede y no debe socavar la seguridad de todos. No permitiré que tu capricho sentimental destruya lo que hemos trabajado tan arduamente por proteger y mantener.

Kárida sintió cómo cada palabra de su madre la golpeaba como una física afrenta. La joven bajó la cabeza, luchando por mantener la compostura ante la severidad de la reprimenda.

-Madre, entiendo la importancia de las leyes, pero Yrret no es solo un capricho -dijo finalmente en un tembloroso murmullo-. Lo que siento por él es real y profundo. ¿Acaso el amor debe ser siempre sacrificado en el altar de la política?

-El amor no tiene cabida cuando contraviene el tejido mismo de nuestra sociedad
-respondió Kyara sin titubear-. Debes olvidarte del fauno y concentrarte en tus deberes.
No habrá más discusiones sobre este asunto. Haré lo necesario para asegurarme de
que te adhieras a tu camino y a tus obligaciones.

La Dama Blanca tomó aire y trató de sosegar. El recuerdo del Gran Cataclismo aún pesaba sobre el reino. En aquel entonces, el Primer Archimago, había tenido que intervenir para restablecer el orden tras la incapacidad de Kharma, la madre de Kyara y predecesora en el trono, para mantener la paz entre las razas. El hechicero estableció un nuevo sistema de gobierno, redactó la Ley Druídica y designó a Othÿn como Druida Supremo, encargado de hacer cumplir las estrictas normas que regirían el mágico mundo. En ellas, se prohibía la unión entre las diferentes razas faéricas.

Kyara había trabajado incansablemente para superar el oscuro legado de su madre y restaurar el honor de los unicornios. La revelación de que su propia hija pudiera estar socavando esos esfuerzos con un amor prohibido la llenó de un temor y una ira profundas. Antes de abandonar la sala sentenció de forma clara y concisa:

-No podemos permitir que vuestra imprudencia comprometa todo por lo que hemos trabajado -declaró la Dama Blanca mirando a las dos con una voz cargada de un pesar endurecido por la resolución.

Kora sabía exactamente lo que esas palabras significaban. Era consciente de que tendría que renunciar a su cargo y dar paso a la siguiente Dama Añil. Las circunstancias le habían mostrado que era el momento adecuado para ceder su lugar, y el sentimiento de culpa por Ilaxitud, que había permitido que las fuerzas de Melusina acabaran convirtiéndose en una amenaza, la llevó a una noche de profunda reflexión. A la luz del

alba, con su determinación renovada, comunicó su decisión a Kyara y juntas planificaron la ceremonia de elección que se llevaría a cabo durante el solsticio de invierno. Lo que más le dolería de su renuncia sería separarse de Marrok, el espíritu lobo que había sido su compañero y guardián durante su mandato, y entre ellos existía un vínculo inquebrantable. Para Kárida, el castigo no era menos severo. Sería obligada a someterse a un riguroso entrenamiento a fin de postularse para el cargo de Dama Añil. Era el fin tanto de su existencia despreocupada como de cualquier contacto con el exterior; su vida estaría ahora completamente dedicada a prepararse para liderar, bajo el yugo de las expectativas de su madre y de las restricciones impuestas por las leyes del reino faérico.

El solsticio de invierno marcaba el día de la ceremonia de elección de la nueva Dama de los unicornios. El desafío para las aspirantes no era menor; debían escalar las escarpadas montañas para responder a la llamada de Marrok, el espíritu faérico cuyo favor debían ganar para asegurar su posición como la próxima Dama Añil. Kárida, movida tanto por su lealtad a la familia como por el deseo de restaurar su honor perdido, se adentró en la Cueva de Cristal, un santuario natural cuyas paredes estaban adornadas con miles de cristales de cuarzo que brillaban con la luz de un millar de estrellas.

Dentro de la cueva, Kárida se encontró fascinada no solo por la belleza del lugar, sino también por los misterios que encerraba. Al observar los cristales descubrió las constelaciones que narraban antiguas historias del reino faérico: el Panda Rojo, el Fuego Fatuo, el Pegaso, Pentandra, la Hidra, y finalmente, la del lobo. La constelación de Marrok, un cachorro aullando a la luna con una lágrima resplandeciente, era un recordatorio del dolor y la pérdida que también formaban parte de su mundo. Siguiendo la dirección que indicaban estos signos celestiales, Kárida encontró al lobo en el

corazón de la cueva, y con ello, selló su destino como la nueva Dama Añil.

Tras su nombramiento, Kyara tomó medidas para asegurar que su hija estuviera bien versada en la Ley Druídica, llevándola a la Aguja de Nácar para una formación más rigurosa. Mientras, Karianna, la más joven de la familia, quedó bajo el cuidado de Kora, aprendiendo las responsabilidades de su futuro rol desde una temprana edad.

A su llegada a la Aguja de Nácar, las familias más nobles del reino les esperaban con un gran festín. Entre ellas se encontraban los Kob, una antigua yeguada de renombre, recibieron a Kárida. Karkaddan, heredero de la yeguada y notable por el resplandor de su cuerno, se comprometió a colaborar en la formación de Kárida. Bajo su tutela, ella aprendería los protocolos de la corte y las complejidades de la Ley Druídica, moldeando su espíritu libre en uno más conformista a las tradiciones de su mundo.

Los años de estudio y vida cortesana suavizaron el indómito espíritu de la unicornio que, a pesar de sus dudas iniciales, aceptó casarse con Karkaddan, fortaleciendo así los lazos entre las dos poderosas familias. Sin embargo, cuando llegó el momento de elegir a la próxima Dama Blanca, el espíritu de Breena, en un giro inesperado, eligió a su hermana menor, quien había osado desafiar las normas al entablar una relación con un hado. Tras revivir su propia historia, la mente de Kárida volvió al presente, frente a Marrok. El que un día la nombró Dama Añil le traía ahora un premio de consolación. ¿Qué debía hacer? La dama despidió al lobo y se quedó con su esposo. La decisión pesaba en su corazón mientras caminaba por los jardines del palacio, intentando encontrar solaz en la fragancia de las flores que crecían abundantemente a su alrededor.

De pronto, una voz familiar interrumpió sus pensamientos:

-Kárida...

Era Yrret. Su corazón dio un vuelco al verlo; su viejo amigo, el fauno con el que había compartido tantas aventuras, corría velozmente hacia ella con una sonrisa. Por un momento su mundo se llenó de la ilusión de reencontrarse con aquel que había marcado su juventud con alegría y despreocupación. Se apresuró a su encuentro, pero su alegría se transformó rápidamente en consternación cuando, detrás de él, apareció un guardia de la Orden Blanca.

El soldado atrapó a Yrret con firmeza, cortando cualquier intento de fuga. Kárida comprendió entonces que no se trataba de una visita amistosa; su amigo había sido capturado. No solo él, sino también Kirta y Lien, quienes en una época pasada habían cruzado a Calamburia, contraviniendo las estrictas leyes establecidas por la Dama Blanca y los clanes Esmeralda. Estos tres audaces jóvenes habían suplantado a los guerreros originalmente elegidos para participar en el Torneo, y tras el evento, habían logrado permanecer varios años ocultos como fugitivos en Calamburia. Sin embargo, con la reciente apertura de las fronteras para viajar entre mundos, la Guardia Blanca logró dar con su rastro. Les habían seguido durante días y, finalmente, habían dado con ellos.

La unicornio sintió cómo el peso de su cargo caía sobre sus hombros una vez más. La ley era clara, y como Dama Añil, su deber era mantener el orden y la justicia en el Mundo Faérico, incluso si eso significaba condenar a su antiguo amigo.

-¿Qué ha pasado aquí? -preguntó Kárida, aunque en su corazón ya conocía la respuesta.

-Han sido capturados por violar las leyes de la antigua Dama Blanca y de sus propios clanes. Ahora deben enfrentar la justicia -explicó el guardia sin un ápice de emoción en su voz.-¿La Dama Blanca no se ha pronunciado al respecto? -preguntó la Kárida con la esperanza de que su hermana tomara la decisión en su lugar.-Lo ha dejado a vuestro parecer -declaró el guardia-, al fin y al cabo han sido atrapados en el territorio que vos tuteláis como Dama Añil.

-Veníamos a verte, a pedirte que, ahora que eres Dama, nos ayudaras a obtener el perdón de tu hermana. Eres nuestra última esperanza.-exclamó Yrret, con una mezcla de desesperación y esperanza en su voz.

Con el corazón hundido al saber que la decisión recaía completamente sobre sus hombros, Kárida sintió cómo un torbellino de emociones la invadía. Miró a Yrret, cuyos ojos reflejaban tanto arrepentimiento como resignación. La amistad que habían compartido palpitaba dolorosamente en su memoria, pero su deber como guardiana de la ley y el orden en el Mundo Faérico era claro. Como líder, debía ejercer la justicia; como amiga, su corazón se desmoronaba.«Espero que allá dónde vayas me puedas perdonar», pensó la unicornio mientras firmaba la sentencia de ejecución con disimuladas lágrimas en los ojos. Luego, con voz firme y llena de determinación, declaró ante los presentes:

-Serán ejecutados al amanecer. Se hará justicia según las leyes del Mundo Faérico.

Yrret quedó absorto, como si su pequeño corazón de fauno se hubiera roto, y mientras los guardias se lo llevaban, sus miradas se cruzaron una última vez, llenas de recuerdos y un adiós no pronunciado. Los ojos del fauno, decepcionados y vacíos, eran una

imagen que Kárida sabía que no olvidaría en el resto de sus días. La Dama se quedó sola en el jardín, con el aroma de las flores como único consuelo y las lágrimas finalmente brotaron marcando el doloroso precio del título que ahora ostentaba.

Mientras Kárida permanecía sumida en sus pensamientos y en la tristeza de las decisiones tomadas, Karkaddan se acercó a ella, notando las lágrimas que delicadamente marcaban su rostro.

-¿Por qué lloras, querida? Has hecho lo que tenías que hacer. Esos sucios bicuernos, por fin, tras años de búsqueda, han sido capturados... -comenzó a decir Karkaddan con un tono despreocupado que revelaba su completo desdén por la situación de Yrret y los otros faunos.

Kárida levantó la vista hacia él, sus ojos aún humedecidos, pero su expresión endureciéndose con la determinación que su cargo exigía. Con la dignidad de su posición, respondió reafirmando su compromiso no solo con las leyes del Mundo Faérico sino también con sus propios ideales de justicia y orden:

-Iremos al torneo, ganaremos y devolveremos el orden al Mundo Faérico.

Su voz resonaba con firmeza: una clara indicación de que, aunque el corazón le doliera, su deber como Dama Añil prevalecía sobre cualquier tormenta emocional personal. Karkaddan, escuchando la resolución en sus palabras, asintió. No comprendía el conflicto interno de su esposa, pero sí reconocía la fuerza de su decisión.

Kárida, tras reafirmar su compromiso, volvió su mirada hacia el jardín, permitiendo que la belleza y la tranquilidad del lugar suavizaran la aspereza de su reciente decisión. La

carga de su corona podía ser pesada, pero estaba resuelta a llevarla con la gracia y la fortaleza que su rol demandaba.

189 - 189 - UN PAR DE OJOS EN LA FRONTERA

Personajes que aparecen en este Relato

UN PAR DE OJOS EN LA FRONTERA

La Torre de Scuchaín era un templo del saber en el que aprendices, impromagos y eruditos dedicaban cada día de su vida al estudio del mundo y sus secretos. No obstante, el archimago y la directora de la escuela concedían un único día de descanso al año, en el que todos los residentes de la torre dejaban sus quehaceres y se dedicaban a comer, charlar y bailar: el día de la graduación. Tras aprobar los exámenes finales de la torre, se celebraba una fiesta en honor a los nuevos impromagos, un reconocimiento a su duro trabajo antes de asignarles un destino. Anaid y Tasac habían sido los mejores de su promoción y, como tales, el centro de todas las miradas.

Descendiente de dos de las más prestigiosas familias magas e hija de dos históricos profesores de la propia escuela de magia, Anaid fue un portento desde pequeña. Antes de aprender a caminar, la niña ya podía articular rudimentarios hechizos. Cuando por fin pudo empezar sus estudios, todos los profesores alababan sus habilidades, lo que avivó su sentimiento de superioridad así como el rechazo de sus compañeros. Se convirtió en una niña solitaria a la que sólo le interesaba demostrar que era la mejor.

Un día, el Archimago le mandó llamar a su despacho. Iba a llegar un nuevo estudiante y

quería que ella le enseñase la escuela y le ayudase a integrarse. Él afirmaba que acabarían siendo grandes amigos, como él mismo y Minerva lo fueron desde que entraron en la escuela como jóvenes estudiantes de erudición. Su nombre era Tasac y se trataba de un muchacho esquivo y tan solitario como ella, que provenía de las tierras salvajes. Según le había contado Kórux, su madre había muerto durante el parto y su padre, el chamán más poderoso de Calamburia, había desaparecido recientemente. En los pasillos de la torre, se murmuraba que se había sacrificado para salvar Calamburia dejando huérfano al pobre niño.

Como el archimago predijo, los dos jóvenes encajaron en seguida: mientras él le descubría a Anaid los secretos mágicos de la naturaleza, asignatura algo olvidada en la torre arcana, ella le entrenaba en el uso de la varita. Ella siempre decía que le toleraba porque era “la única mente despierta entre los estudiantes de la escuela”, mientras que él apreciaba la tranquilidad de estar juntos sin tener que prestarse atención. Aunque su orgullo le impedía reconocerlo, se habían convertido en una pareja inseparable que aspiraba a viajar al mundo faérico y estudiar las misteriosas criaturas fantásticas que lo habitaban. Siendo sus padres expertos profesores de la torre, Anaid quería destacar en un campo nuevo en el que no tuviese competencia -como su hermano mayor había hecho eligiendo la Rama Alquímica- y Tasac le había enseñado a apreciar la naturaleza y sus criaturas. Por su parte, su compañero prefería, llegado el momento, vivir en la apacible tranquilidad del Bosque Mágico antes que rodeado del insoportable parloteo de la gente.

Minerva Sibyla -la directora de la escuela de Impromagia- estaba tranquilamente en su despacho cuando llegó una carta. Era de Aodhan, un antiguo estudiante de la torre que, al no superar los exámenes, fue destinado a dirigir la patrulla de guardabosques que vigilaba las puertas entre Calamburia y el mundo faérico.

Estimada Minerva,

Espero que estéis todos bien en Skuchaín. Sin embargo, me temo que no te escribo con buenas noticias: tras casi diez años de relativa estabilidad, el mundo faérico está volviendo a descontrolarse. Habíamos conseguido estabilizar la situación, pero los portales se abren por doquier a toda clase de criaturas que cruzan a nuestro lado sin control. Temo que esta situación termine desestabilizando el continente entero e incluso el equilibrio de la magia entre los mundos. Necesitamos ayuda; cada vez somos menos y tenemos más problemas. Mi propia hija está todo el día persiguiendo portales. Os suplicamos que nos enviéis apoyo urgente.

Atentamente,

Aodhan

La directora palideció y fue corriendo en busca de Gónagan y Férula, padres de Anaid. Se los encontró en la sala de profesores preparando sus clases.

-¡Tengo que hablar urgentemente con vosotros! -exclamó sin aliento-. Aodhan, el guardabosques, ha escrito. La situación en la frontera se está descontrolando; cada día se abren decenas de portales de la nada y no son suficientes para cerrarlos. Nos pide ayuda, teme que los seres faéricos invadan Calamburia.

-Si las criaturas faéricas empiezan a cruzar, romperán la estabilidad del continente -inquirió Férula mientras se colocaba los anteojos-. ¡Hay que procurar cerrarlos lo antes posible, si vuelven a entrar en masa no sé si podremos contenerlos! ¡Podría

desencadenarse un nuevo cataclismo!

-Pero querida -apuntó Gónagan, su marido, atusándose el bigote-, nosotros no podemos ausentarnos ahora. Recuerda que este año nos comprometimos a organizar la fiesta de graduación.

-¡Por las barbas de Theodus, lo había olvidado! -se lamentó la directora golpeándose la frente con la palma de la mano-. Necesito que alguien vaya a controlarlo, ¡pero no tengo a nadie! Grahim está supervisando la reparación de los túneles faéricos dañados por la plaga de topos arcanos, Trai al mando de la seguridad de los festejos del décimo cumpleaños de los príncipes, Kórux y yo apagando fuegos por todo el continente y vosotros... -añadió casi con compasión- ya tenéis suficiente con lidiar con esa tropa de adolescentes exaltados.

-Podemos suspender el acto -sugirió Férula-. Tendrán que entender que es una cuestión de prioridades.

-¡De ninguna manera! -se opuso Minerva-. Han trabajado muy duro este año. ¡Se merecen su acto de graduación! Sin tan solo hubiera alguien dispuesto a...

Aunque nadie se había percatado, la joven Anaid se hallaba en el quicio de la puerta, desde donde había escuchado toda la conversación. Estaba más que exaltada. ¡Era su oportunidad! Era su ocasión para ayudar, impresionar a sus padres y, de pasada, ¿quién sabe? Quizás hasta cruzar al mundo faérico. No era propio de ella interrumpir a la directora, pero no podía dejar pasar aquella clara oportunidad.

-¡Iremos nosotros! -exclamó entrando en la habitación-. Tasac y yo estamos preparados

y los dos queremos especializarnos en estudios faéricos.

-Pero hija,os perderíais vuestra fiesta -observó Gónagan con tristeza.

-No nos importa, Tasac y yo no soportamos estar con demasiada gente.

-Pasando por alto vuestra preocupante misantropía, sois demasiado jóvenes -objetó Férula cruzando los brazos-, no tenéis la experiencia necesaria para esta misión.

-Pero el guardabosques sí -respondió la joven-, y si vemos que no podemos controlarlo podemos llamar rápido a Kórux.

-No es muy ortodoxo, pero no es mala idea -convino Minerva que, aunque no quería mandar a dos recién graduados a un lugar tan peligroso, sabía que no le quedaba otra opción. Necesitaban un par de ojos en la frontera-. Pero si ocurre algo raro, llamad a Kórux sin dudar. Esto no es negociable.

Aunque Anaid, desde el principio, había decidido evitar recurrir al archimago, aceptó las condiciones de la directora. Sabía que era la única forma de convencerla para que les dejase ir y nadie podía tomarse las advertencias de Minerva Sibyla a la ligera. Fue entonces corriendo al jardín a contárselo a su compañero que, como de costumbre, estaba paseando entre la maleza buscando bayas y hojas para sus pociones. Cuando le dio la noticia, Tasac dio un grito de alegría y, sin atender a más explicaciones, se dirigió a su habitación a preparar el zurrón.

A la mañana siguiente, los dos jóvenes iniciaron su viaje. Decidieron atravesar las Marismas de la Confusión, donde debían encontrarse con el jefe de los guardabosques

y continuar el camino con ellos hasta su destino final. Tardaron dos días en llegar al punto de encuentro. Se trataba de un lugar lúgubre, cuyos árboles eran tan altos y frondosos que apenas dejaban pasar la luz del sol. Tuvieron que atravesarlo evitando el poblado de las fieras Amazonas, pero pudieron pasar inadvertidos gracias a los conocimientos de Tasac sobre la naturaleza y los bosques. Ahí les esperaban Aodhan y su hija Brianna. Ambos eran altos, él de pelo cano y ella castaña ataviados con ropajes abrigados verdes que les permitía pasar inadvertidos. Tras las debidas presentaciones cenaron, organizaron el resto del viaje y se fueron a dormir.

Apenas habían cerrado los ojos cuando Tasac oyó el silbido de una cerbatana. Avisó a sus compañeros y todos hicieron un círculo de protección. Una Amazona los acechaba desde los árboles. Se movía con tal agilidad que les resultaba imposible acertar sus hechizos. Los dardos volaban por doquier: uno, luego otro, tres más. Estaban acorralados, no iban a resistir mucho más. De repente, Brianna salió del círculo de protección y lanzó un rudimentario hechizo que deslumbró y desorientó a su atacante; pero era demasiado tarde. Se había expuesto y la Amazona no había dudado en lanzar un último dardo que fue a parar en el corazón de la joven. Aodhan, destrozado, echó a correr tras la asesina de su hija, pero Anaid lo detuvo con un hechizo del sueño, mientras Tasac lanzaba otro de camuflaje. Aquella Amazona era implacable y debían huir. Se zafaron corriendo y salieron de las marismas arrastrando al guardabosques. Estaban a salvo, pero tuvieron que sedar a Aodhan el resto del viaje.

Tardaron cuatro días más en llegar a su destino y, una vez allí, informaron al resto de los guardabosques de lo sucedido. Al enterarse de la muerte de la joven, Ranulf, un experimentado cazador al que los guardabosques habían acudido cuando los portales empezaron a descontrolarse, entró en cólera. Amaba a aquella muchacha y aunque ella no le correspondía, siempre había albergado esperanzas de casarse con ella algún día.

Esa amazona le había arrebatado lo que más quería y, en respuesta, juró que se vengaría costase lo que costase.

Tal y como les avisaron, se abrían un sinfín de portales, permitiendo que las criaturas faéricas penetrasen furtivamente en Calamburia. Bandadas de zizzers pululaban en la inmediaciones y algún miembro de la partida afirmó haber visto la cabeza de un jinni de brea tratando de penetrar por un portal demasiado pequeño para su inmenso cuerpo ardiente. Sin más dilación, se pusieron a trabajar en equipo y mientras los guardabosques contenían las puertas, los impromagos evitaban que se abrieran nuevas.

Se hallaban luchando contra unos impetuosos zizzers cuando, de repente, recibieron una misión más urgente desde la Torre Arcana: tenían que abrir de inmediato un portal lo bastante grande y estable para permitir que cruzasen las criaturas faéricas que habían sido llamadas a participar en el Torneo del Titán. A ellos les habría encantado poder acudir y visitar la arboleda de Catch-Unsum, pero ese era un privilegio reservado a unos pocos. Esa mañana abrieron una puerta y de ella salieron varias parejas: estaban convocados los unicornios -la resplandeciente Dama Añil y su consorte-, los faunos -el poderoso Quercus y la altiva Dama Esmeralda-, tres de las reverendas Ancianas Faéricas -Tyria, Kyara y Melusina- y los tres enanos de la forja arcana -Isaz, Dagaz y su padre Otalan, Señor de los Túneles. Todos cruzaron el portal sin incidentes pero, justo antes de cerrarlo, pudieron oír alto y claro una estridente carcajada que heló la sangre de todos los presentes. ¿De donde provendría aquella extraña risa de aire maléfico que parecía retumbar por los canales mágicos? Olvidaron el incidente y pasaron la noche bebiendo cerveza enana al calor de la hoguera, escuchando las canciones de Édera, la dama de los faunos y las historias pretéritas de las ancianas, de cuando cruzaron a Calamburia años atrás antes del II Cataclismo. Aún sin haber

cruzado al Mundo Faérico, Anaid y Tasac se sintieron, por una noche, como si ya estuvieran en él.

A la mañana siguiente, vieron marchar a los seres faéricos con gran pesar, ya que les habría gustado poder conocerlos más, pero tenían que seguir con su misión. Estaban haciendo su ronda matutina cuando, de repente, apareció un jinete misterioso.

-¡Por fin os encuentro! -dijo Minerva Sibyla descubriendo su rostro y desmontando su caballo-. Han llegado estas cartas para vosotros. Tienen la distinción del torneo, ¡creo que son invitaciones!

Los dos se abalanzaron sobre ella para abrir los sobres. En efecto, ¡iban a participar en el Torneo de Calamburia! De repente les invadió la felicidad que se siente al emprender una nueva aventura, a sabiendas de que será la más memorable de las vividas hasta ahora.

190 - 190 - VIENTOS DE CAMBIO

Personajes que aparecen en este Relato

VIENTOS DE CAMBIO

Los aiseos estaban de celebración: las estrellas resplandecían con un color especial en el cielo de Calamburia, algo que nunca había sucedido antes. En el III Torneo, Galerna y Bóreas habían conseguido recuperar a Brisa, quien se desdobló de Ventisca, su alter ego del Inframundo. La familia se preparaba para regresar a Caelum y celebrar su

victoria, pero justo cuando estaban a punto de emprender el viaje, la arboleda se oscureció con una bruma espesa y tormentosa. Peligrosos rayos serpentearon en el cielo y las brujas aparecieron de repente, extendiendo una maldición que los separó a todos, incluidos Galerna y Bóreas, dispersándolos por distintos rincones del reino.

La alegría se desvaneció rápidamente, reemplazada por la desesperación y el caos. Los aiseos estaban consternados y, a pesar de su calmado semblante, los consejeros reales empezaron a albergar dudas sobre la fortaleza del rey, temiendo que su estancia en el continente lo hubiese debilitado.

Pasaron meses de incertidumbre y búsqueda frenética. Galerna, usando su astucia y fuerza de voluntad, finalmente logró romper la maldición y regresar a Caelum. Su llegada fue recibida con alivio y alegría, aunque la ausencia de Bóreas seguía siendo una sombra sobre las celebraciones. Los días pasaron lentamente hasta que, un día, Bóreas también logró regresar, marcando el fin de la maldición de las brujas y un reencuentro lleno de emociones intensas y lágrimas de felicidad

El tiempo trajo consigo momentos de paz y celebración en Caelum. En medio de esta tranquilidad, el valeroso Eolo no dudó en organizar una gran fiesta para conmemorar el regreso del rey Bóreas.

Eolo, conocido por su destreza en el manejo de los vientos y su lealtad inquebrantable, era uno de los guerreros más valientes y respetados del reino celestial. Hijo de una línea noble de aiseos, había demostrado su valor en innumerables batallas y misiones.

Su capacidad para manipular las corrientes de aire con una precisión letal lo hacía un aliado poderoso y un enemigo temido. Más allá de su maestría en combate, Eolo era admirado por su sabiduría y su profundo sentido del deber. Su figura, siempre erguida y majestuosa, inspiraba confianza y respeto entre los suyos. Cada uno de sus movimientos era una danza con el viento, una muestra de su afinidad innata con los elementos. Era, sin duda, el soltero más cotizado del reino.

Galerna, que nunca había sido inmune a los encantos del guerrero, no dudó en comenzar un romance. El amor entre Eolo y Galerna no fue solo una alianza estratégica para fortalecer el reino, sino una unión basada en un profundo afecto y respeto mutuo. Desde jóvenes, sus caminos se habían cruzado en diversas misiones y aventuras, forjando una conexión inquebrantable. La valentía de la princesa y su determinación para proteger a su pueblo habían capturado el corazón de Eolo. Por su parte, ella encontraba en el guerrero un apoyo constante, un compañero cuya lealtad y amor la impulsaban a ser mejor. Su relación era una danza de vientos donde cada uno complementaba las fuerzas y debilidades del otro, creando una sinfonía perfecta de poder y amor. Finalmente, en medio de la alegría y los festejos, Galerna y Eolo se unieron en matrimonio, consolidando aún más la unidad y fortaleza del reino. La ceremonia, cargada de simbolismo y bendecida por los vientos celestiales, fue un evento que los aiseos recordarían por generaciones.

Sin embargo, la aparente calma fue pronto interrumpida. Durante una incursión en el Templo de los Elementos, Galerna sufrió un accidente que casi le costó la vida. Rodeada de energías caóticas y fuerzas elementales descontroladas, cayó en un abismo oscuro. En ese momento crítico, cuando todo parecía perdido, una luz celestial la envolvió, conectándola directamente con Rea, la Titán del Aire. La experiencia fue sobrecogedora. Transportada a un plano superior, la princesa se encontró con Rea,

majestuosa y poderosa. La titán, con una voz resonante llena de sabiduría, le mostró visiones del pasado y del futuro, revelándole el verdadero poder y destino de los aiseos. Le habló del linaje sagrado de su raza, de su deber de proteger los cielos y de la necesidad de mantener su pureza y fortaleza. Galerna sintió cómo su cuerpo y su alma se llenaban de un poder renovado, una fuerza divina que le otorgaba la capacidad de controlar los elementos con una precisión y un poder nunca antes vistos. Al regresar al mundo mortal, había cambiado; no solo había sobrevivido a la prueba, sino que había emergido de ella más fuerte y más determinada que nunca.

El regreso de Galerna y sus revelaciones sacudieron Caelum. Aunque algunos se maravillaron con su nueva fuerza y determinación, el Consejo Real comenzó a desconfiar aún más de Bóreas. Creían que el tiempo que pasó en el continente lo había hecho más débil y susceptible a las influencias de los calamburianos, seres a los que los aiseos consideraban insignificantes.

Convencidos de que el rey ya no era apto para gobernar, los consejeros urdieron un plan arriesgado. Sabedores del odio que sentían las herederas hacia los terráneos y las ansias de Galerna por gobernar, convocaron un cónclave secreto en la suntuosa biblioteca del palacio. Allí, juraron fidelidad a la princesa si conseguía que su padre abdicase. La intriga y el suspense llenaban los pasillos del palacio creando un ambiente cargado de tensión y conspiraciones.

-¿Qué vamos a hacer, hermana? -preguntó Brisa tras la marcha de los consejeros.

-Quiero a Padre tanto como a ti -respondió Galerna-, pero es verdad que se ha desviado del camino. Su debilidad está desestabilizando el reino y los consejeros no dudarán en arrebatarse la corona. Además, ¡los calamburianos empiezan a vernos como a iguales y

esto no puede ser!

-Padre no va a abdicar y lo sabes -aclaró la Dama Celeste-. Me ha confesado que está preocupado por ti y que no sabe si te cederá el trono.

-Padre no ve la realidad. Jamás me ha creído y no creo que lo haga nunca -declaró Galerna dolida-. Cuando laGuardiana del Inframundo te engañó le avisé de que seguías viva y no me creyó hasta el último momento, cuando estuviste a punto de morir. He de confesarte algo: cuando bajamos al Templo de los Elementos y cogí el orbe del aire, se me apareció Rea, la Titán del aire. Me dijo que habíamos olvidado que era nuestra verdadera diosa y que la habíamos abandonado. Llevo desde entonces trabajando con Eolo para buscar una manera de liberar su esencia del orbe.

-¿Rea se te apareció? -exclamó Brisa- Cuando estuve en el Inframundo leí algo sobre ella, pero no creía que fuese real. ¿Por qué no me dijiste nada antes?

-Porque temía que creyeses que estaba loca, como padre -sentenció Galerna.

Las dos hermanas estuvieron hablando hasta que vieron asomarse el sol por el este de la balaustrada de la biblioteca. Urdieron un plan secreto por el que Galerna heredaría la corona. A pesar de ser la hermana pequeña, era la única a la que los aiseos seguirían, pues el paso de Brisa por el Inframundo aún resonaba en los lugares más recónditos del reino.

No tuvieron que esperar mucho para poner en marcha su traición, ya que una semana después llegaron noticias sobre Calamburia: los Consejeros Oscuros habían hecho emerger un castillo tenebroso y habían coronado a Dorna, la destronada reina consorte,

como soberana de la Oscuridad. Bóreas, preocupado por los sucesos y su posible repercusión en Caelum, hizo llamar a sus hijas para contarles lo sucedido y proponerles volver a bajar al continente. No obstante, las jóvenes no estaban dispuestas a abandonar el reino.

-No volveremos a bajar a Calamburia -se quejó Galerna mientras Brisa asentía-. Es una tierra maldita que debe desaparecer.

-Atended a razones -intentó explicar el rey.

-¡No! -interrumpió Galerna- ¡Atiende tú a razones! ¡Este es nuestro reino y de aquí no nos moveremos! No me dejas otra salida, ¡tenemos que encerrarte!-Hija, no tienes suficiente poder.-Te equivocas -inquirió Galerna con los ojos humedecidos-. Cuando fuimos a recuperar los orbes elementales, se apareció Rea ante mí y me otorgó poderes inimaginables.

Con lágrimas en los ojos, Galerna comenzó a conjurar un ancestral hechizo que Rea le enseñó, encerrando al viejo rey en un trozo de nube que ambas hermanas guardaron con cariño en una cajita en su despacho.

-Lo siento mucho, padre, no nos has dejado otra opción -sollozó la hermana menor.

Convocaron de nuevo a los consejeros reales para comunicarles la desaparición del rey y planear la coronación en secreto, pues el resto de seres del aire debían creer que su padre se había retirado. Dos días después coronaron a Galerna reina de Caelum y a Eolo rey consorte.

Poco después del día de la ceremonia, la reina quedó encinta. No obstante, poco duraron las celebraciones. De repente apareció Brisa en el gran salón. Estaba muy alterada, decía que Ventisca, su alter ego del Inframundo, trataba de comunicarse con ella e informarle de un inminente peligro. Tenía que volver a bajar al continente para solucionar el problema. En ese mismo instante, los reyes y los sirvientes empezaron a cerrar los ojos y caerse al suelo en un profundo sueño. En su arrogancia, habían dejado de prestar atención a los sucesos del continente, creyendo que estos nunca les afectarían a ellos; pero en ese momento los elfos habían lanzado un conjuro de sueño que alcanzó desde el lugar más recóndito de los mares hasta los mismísimos cielos

.

Pasaron varios meses hasta que despertaron desorientados. Galerna fue desesperada en busca de su hermana, aunque no creía que le fuese a encontrar, pues no sentía su presencia. Sumida en su depresión, la reina desatendió sus quehaceres, a su marido y hasta su embarazo.

Mientras tanto, Brisa había desaparecido en su búsqueda de Ventisca, observando escondida los terribles eventos que ocurrían en el Inframundo. Cuando finalmente regresó, su mirada reflejaba los horrores que había presenciado. Brisa reveló a Galerna y a los consejeros que Ventisca estaba atrapada en el tiempo y el espacio, y que los demonios habían elegido a una nueva Guardiana del Inframundo. Esta nueva emperatriz ya no contaba con Ventisca como consejera y nunca la podrían recuperar. Poco a poco, al desconectarse de su maligno alter ego, Brisa fue recuperando la luz que nunca
debió
abandonarla

.Galerna, impulsada por la urgencia de la situación y a pesar de su embarazo avanzado, se encontró un día escuchando un tintineo de campana que resonaba en su mente. Ese sonido la condujo a la Arboleda de Catch-Unsum, donde fue elegida como Ser de Luz. A pesar de su estado, la dueña de las borrascas decidió ir sola a la arboleda para enfrentarse a las fuerzas oscuras. Allí, en medio de la batalla, conoció a Evolet, la Emperatriz de la que le había hablado su hermana

.

La batalla fue feroz, con los seres de la oscuridad desplegando todo su poder. Sin embargo, Galerna se erigió como un faro de luz en medio de la oscuridad, blandiendo el poder otorgado por Rea. Sus ataques eran precisos y devastadores, y con cada movimiento, parecía encarnar la furia de los vientos y la pureza de los cielos. Su embarazo no fue un impedimento, sino un catalizador que intensificó su deseo de proteger su reino y a su familia.

Después de una ardua pelea, los seres de la luz prevalecieron. La victoria fue amarga, pues muchos valientes cayeron, pero el reino de Caelum se salvó de una destrucción segura. Exhausta pero victoriosa, Galerna regresó al palacio, donde dio a luz a su hijo, Céfiro. Se trataba de un niño de unos preciosos ojos azules al que todo el mundo quería. Todos los aiseos celebraron con júbilo el nacimiento del que algún día heredaría el trono celestial.

Los años pasaron y el pequeño príncipe fue creciendo rodeado de amor y todo tipo de lujos. Pasaba los días con su padre, de quien aprendía Historia, Diplomacia, Vuelo,

Conjuración de Vientos y otros menesteres propios de los gobernantes celestes. Por las noches, siempre acudía su tía Brisa a relatarle las maravillosas aventuras que su madre había vivido cuando bajó al continente para salvarle de las garras de la Guardiana del Inframundo. A él le fascinaban esas historias tanto como los terráneos a los que siempre observaba desde la balastrada de la biblioteca. A su corta edad de cinco años ya había decidido seguir los pasos de su madre: bajaría a Calamburia y la recorrería entera. Sólo tenía que convencer a sus padres.

-Cuando sea mayor bajaré al continente, como madre -solía decir.-Calamburia es un reino muy peligroso -le explicaba su padre- y sus habitantes son seres inferiores. No debemos mezclarnos con ellos. No olvides nunca que fueron ellos los que corrompieron las almas de tu tía y tu abuelo.

Sus padres le hablaban siempre acerca de los peligros que acechaban bajo los cielos y la corrupción en el alma de los terráneos, pero a él le fascinaba la vida de aquellos seres. Mientras el resto de niños se divertían jugando entre las nubes, el pequeño Céfiro observaba el mundo de abajo y se inventaba heroicas historias en las que dejaba Caelum, luchaba contra monstruos, surcaba los mares o simplemente cosechaba la tierra. Tal era la obsesión que tenía el muchacho por los calamburianos, que un día el Consejo Real pidió a la reina que le encomendase la educación del infante al propio consejo en lugar de su padre, al que consideraban demasiado indulgente

Fue entonces cuando Galerna decidió hablar con su marido durante la cena para contarle la propuesta. Sin embargo, el rey era conocedor del gran desprecio del

Consejo Real hacia los calamburianos y anticipaba el rechazo que el pequeño sentiría hacia sus nuevos tutores. Había que buscar una solución.

-Sólo van a conseguir que se obceque aún más en bajar a Calamburia -dijo Eolo mirando a su hermosa mujer.

-Lo sé -respondió la reina apenada-, pero, ¿qué otra cosa podemos hacer?

-Bajar a Calamburia y que lo vea con sus propios ojos -respondió Eolo.

-¿Te has chocado con un cumulonimbo? -exclamó Galerna- ¿No recuerdas lo que les pasó a mi hermana y a mi padre? ¡Se corrompieron y nunca volverán a ser los mismos!

-Lo sé, pero se pasa el día entero soñando con las historias que le cuentan sobre tu familia y cuando bajasteis al continente. Además, es igual de testarudo que tú y si no cortamos rápido su obsesión es capaz de escaparse él solo. O aún peor, si consigues detenerle, ¿qué sucederá cuando sea rey y ya no podamos controlarlo?

-No puedo dejaros bajar a Calamburia -apostilló ella-. Es un reino perdido que debería desaparecer. No sale nada bueno de ahí y nunca lo hará. Vuestro lugar está en el cielo con el resto de aiseos.

Galerna dio la discusión por zanjada y ambos fueron, como cada atardecer, a darle las buenas noches a su pequeño. Como siempre, lo encontraron asomado a la balaustrada de la biblioteca, mirando las luces del continente que se extendía a millas bajo sus pies.

-¡Creo que hay una fiesta! Hay más luces de lo habitual -dijo el pequeño-. ¿Fuiste a

celebraciones cuando bajaste al Continente?

-Debe ser el anuncio del Torneo -respondió Galerna agotada.

-¿El torneo en el que participaste? ¿Cómo es ir a la arboleda y ver al resto? ¿Qué sentiste al ganar? ¿A qué sabe la Esencia de la Divinidad? ¡Necesito saberlo todo!

Céfiro empezó a emocionarse mucho, sus ojos resplandecían aún más, dejando ver la admiración que sentía hacia su madre y su deseo de vivir las mismas aventuras que ella. Su boca se abría en una gran sonrisa imposible de borrar, sus mejillas se sonrojaban por la excitación, su respiración era cada vez más agitada, como si en cualquier momento fuese a salir volando hacia la Arboleda de Catch-Unsum

Céfiro y Eolo serían los representantes de los aiseos en el torneo, listos para enfrentar cualquier desafío que se les presentara. Galerna, aunque preocupada, sabía que esta era una oportunidad crucial para que su hijo conociera el mundo que tanto anhelaba conocer y demostrara su valía como futuro líder. La decisión estaba tomada, y con un último abrazo lleno de esperanza y fortaleza, los tres se despidieron sabiendo que el destino de Caelum y Calamburia estaban en juego. Mientras los veía alejarse, las dudas invadieron su mente. ¿Era correcto seguir los designios del falso Titán, que no era Rea? La conexión con su diosa le había otorgado poderes y visión, pero también le había mostrado la fragilidad de sus decisiones. Reflexionaba sobre el equilibrio entre proteger a su pueblo y cuestionar la autoridad de aquellos que no veneraban a la Titán del Aire.

Galerna observaba la partida de su familia, su figura destacándose entre las nubes de Caelum. En sus manos sostenía la nube en la que había encerrado a su padre, símbolo de las difíciles decisiones que había tomado por el bien del reino. Los vientos susurraban a su alrededor, llevando sus pensamientos y oraciones hacia los valientes que se dirigían al Torneo del Titán. Con cada paso que daban, sentía una mezcla de orgullo y temor, confiando en que regresarían triunfantes y fortalecidos.

191 - 191 - LA ECDISIS DEL ESCORPIÓN I

Personajes que aparecen en este Relato

LA ECDISIS DEL ESCORPIÓN

La noche se cernía sobre el desierto de Al-Yavist y todas las hijas del Escorpión de Basalto se habían reunido para jurar lealtad a Nashel, la mayor de ellas. El comandante del desierto se había ausentado años atrás, tras el enlace de su primogénita Melindres con el difunto rey Sancho y, tras años de búsqueda, Nashel había decidido ceder a las presiones de los nómadas y aceptar su jefatura.

Ella era la segunda hija del temido Arishai y la que siempre le ayudaba con las cuestiones organizativas del clan. Melindres, su primogénita e hija de la Marquesa Von Vondra, había conseguido el ansiado Trono de Ámbar y el señor del desierto había legado la comandancia de los nómadas a su querida Nashel. Desde el día de su nacimiento la niña encandiló al peligroso guerrero, que no dudó en pedir a su djinn y protector personal una bendición para ella. Éste le lanzó un poderoso hechizo que dotó a la pequeña de magia para dar forma a las arenas a su voluntad. Durante el ritual, a la

bebé le empezaron a brillar los ojos con la intensidad de un incendio. Es por ello que la apodaron la flor de fuego, la primera de las flores del desierto.

Los años pasaron y Nashel demostraba día a día ser digna hija de su padre. Asistía siempre a las reuniones de gobierno y con los jefes de otros clanes y compartía su ambición de gobernar toda Calamburia. A la tierna edad de quince años, ya se había convertido en una experta estratega y diplomática. Desde entonces su padre delegaba en ella cuestiones menores del clan o la jefatura del mismo cuando él se iba a batallar, hasta el día que partió para asistir al enlace de Melindres con el Rey Sancho y nunca regresó. Esa vez, temiendo por su seguridad, le hizo jurar lealtad hacia la reina Melindres y prometer que los nómadas siempre la protegerían. Aunque ella odiaba a su hermana mayor, a la que su padre tanto admiraba, cumplió su promesa.

Siguiendo los deseos de su padre, Nashel decidió preparar a dos de sus más hábiles hermanas para enviarlas al Palacio de Ámbar a asegurar el bienestar de la joven reina. Mandó llamar a Shuaila y Shuleyma, quienes se presentaron de inmediato en la jaima de la nueva jefa. Eran las más astutas de las Diez elegidas, el grupo de guerreras de élite que protegían al comandante de los nómadas.

Las dos hermanas nacieron en el mismo momento en la misma jaima, pero de distintas madres. Ya de niñas demostraron tener grandes habilidades en la lucha y pronto se convirtieron en las más fieras guerreras del batallón. Bajo su sensual y delicada apariencia, se escondían dos letales e implacables mujeres.

Shuaila era una verdadera maestra en el uso de cuántas armas caían en sus manos, aunque el puñal era su favorita. Ella fue la encargada de adiestrar al resto de sus hermanas en el combate. Por su parte, Shuleyma nació con un gran talento para las

artes, especialmente la música. Con apenas diez años ya hablaba siete idiomas, que había aprendido escuchando a los comerciantes y viajeros que atravesaban el desierto. No obstante, soñaba con convertirse en una de las mejores guerreras de Calamburia. Es por ello que empezó a observar a su padre y a su hermana Shuaila y rápidamente aprendió a imitar todos sus movimientos de combate.

-¡Shuaila, Shuleyma! -dijo Nashel con firmeza- Tengo una importante misión para vosotras.

-Dinos, hermana -respondió Shuaila con curiosidad.

-Como sabréis, Melindres dio a luz hace cinco años y teme que los nobles de la corte puedan urdir alguna intriga que ponga en peligro el bienestar de los tres infantes. Ahora que son solo unos niños de cinco años, están protegidos entre muros y nodrizas, pero en cuanto empiecen a salir al mundo estarán expuestos a mayores peligros -explicó Nashel-. Por eso, la reina ha solicitado que prepare a conciencia a un par de fieles guerreras para que, cuando sus hijos alcancen la juventud y comiencen a abandonar la seguridad de su aposentos, sean protegidos en todo momento.

-¿Qué debemos hacer? -preguntó Shuleyma ansiosa por conocer los detalles.

-Tendréis que instruiros -declaró la comandante-. Será una misión en la que tendréis que prepararos a fondo durante el próximo lustro. Sois astutas, hábiles y letales, pero habréis de pasar desapercibidas. Nadie deberá saber que sois las hermanas de la reina. Os haréis pasar por cortesanas y, desde la cercanía con los infantes que os dará vuestra posición, cuidaréis de nuestra hermana y su familia. Además -continuó- tengo otra misión especial para vosotras. Quiero que seáis mis ojos y mis oídos en la corte.

Quiero saber absolutamente todo lo que ahí acontece. ¿Lo tenéis claro?

-Sí, hermana -asintieron las dos al unísono.

A la mañana siguiente, Shuaila y Shuleyma prepararon un pequeño zurrón y emprendieron la marcha hacia la Aldea Libre, donde comenzarían su preparación. El lugar indicado por Nashel era un famoso lupanar donde recibirían la primera parte de su instrucción. También recibieron una lista de ingredientes que debían recoger por el camino, parte del pago que Nashel había pactado con la que sería su anfitriona.

Atravesaron las peligrosas Marismas de la Confusión, donde Van Bakari y las temidas Amazonas reinaban con terror. Gracias a sus habilidades, pasaron desapercibidas y pudieron recoger lirios de agua, flores de loto, nenúfares y diversos tipos de juncos en el sinuoso río; según imaginaron, hierbas necesarias para preparar elixires de fertilidad, abortivos y filtros de amor.

Al llegar, fueron recibidas por Kávila, una preciosa mujer rubia de severos ojos castaños, zíngara exiliada del clan que ahora trabajaba como celestina y regentaba el lupanar. Kávila aceptó instruir a las hermanas a cambio de protección, ingredientes para sus pociones y la recuperación de cierta reliquia zíngara.

Tras entregar la carta de Nashel, la celestina las condujo a su habitación.

-Como os ha informado vuestra hermana -declaró Kávila- estaréis a mi cuidado hasta que os convirtáis en verdaderas expertas en las artes amatorias. A cambio, deberéis cumplir con la entrega de las hierbas e ingredientes necesarios para mis brebajes y, al final de vuestra instrucción, la reliquia zíngara que me habéis prometido.

Las lecciones comenzaron de inmediato. Kávila les proveyó de ropajes cortesanos y les enseñó exóticas danzas y trucos de seducción. Shuleyma destacó en la danza donde brillaba por sus sensuales y sinuosos movimientos; mientras Shuaila se mostró especialmente capaz en persuadir a los clientes para que cumplieran sus deseos.

Durante los tres años que estuvieron al servicio de la zíngara en el lupanar, las hermanas aprendieron todo sobre el arte de la seducción, perfeccionando sus habilidades para la misión que Nashel les había encomendado.

Finalmente, llegó la última noche. El aire estaba cargado de una expectación mágica y misteriosa cuando Kávila se acercó a ellas, esperando el cumplimiento final del trato. Con reverencia, Shuaila y Shuleyma presentaron la reliquia: una antigua baraja de cartas zíngaras, llena de símbolos y runas, que emanaba una magia oscura y poderosa.

-Por fin han vuelto a mí las cartas de mi clan. Esta vez, nadie podrá arrebatármelas de nuevo -dijo Kávila, sus ojos brillando con una mezcla de alegría y determinación.

-Nuestro padre pagó un alto precio a Myrtille Lebeau, la coleccionista, para conseguirla -dijo Shuaila mientras entregaba la baraja con una voz cargada de tensión.

-Tuvo que entregarle una antigua piedra que estaba en posesión de los zíngaros desde hacía muchas generaciones. Se dice que esta formada de un mineral originario del mismo inframundo -añadió Shuleyma con una mezcla de solemnidad y resignación en su tono. Ambas hermanas sabían que el sacrificio de su padre había sido grande y que el intercambio no les favorecía, pero la importancia de su misión requería tales actos.

-Gracias, hijas de las arenas. Todos saben que no está en mi naturaleza de celestina hacer regalos -dijo irónicamente Kávila-, pero os habéis ganado mi favor. Permitidme ofreceros una visión del futuro para vuestra hermana, la reina.

Antes de que Suhaila y Shuleyma pudieran responder, Kávila abrió la baraja y, al instante, la atmósfera cambió. Un humo oscuro y denso llenó la habitación, sombras danzaban en las paredes y el aire se cargó de una energía siniestra. La celestina comenzó a pronunciar salmos antiguos de los zíngaros, sus ojos se pusieron en blanco y su voz resonó como si viniera desde las profundidades del Bosque de la Desconexión. Tomó tres cartas de la baraja y volteó las dos primeras: la carta del sol coronado y la del árbol cortado.

-“El infante no llegará a adulto -profirió con una voz cavernosa que ni siquiera recordaba a la que las hermanas estaban acostumbradas a escuchar en ella- y, por sus acciones, morirá ejecutado por alguien de sangre real.”

-Juramos por el Aguijón del Escorpión que transmitiremos la profecía a la reina -dijo Shuaila, y Shuleyma asintió con determinación.

-No tan deprisa, aún falta una carta -dijo volteando la última de trío que había extraído: la luna carmesí. La miró largamente y con curiosidad.

-Mmm... interesante -murmuró la zíngara.

-¿Qué sucede? -apremió Shuleyma.

-¿Son malas noticias? -preguntó a su vez Shuaila con expectación.

-Según esta carta -expuso Kávila- debéis tener en cuenta que solo podréis entregar el mensaje a la reina la luna antes del décimo cumpleaños de los infantes. Hasta entonces, deberéis mantener este conocimiento en secreto. Si no respetáis esta condición, os arriesgáis a que caiga sobre ellos una terrible maldición -les advirtió con una voz cargada de misterio. Las palabras flotaron en el aire antes de que la atmósfera volviera a la normalidad, y el humo y las sombras se disiparon como si hubieran sido absorbidos por los naipes. Las hermanas dialogaron con solemnidad.

-Entendido, maestra -asintió la Shuleyma con firmeza intercambiando una mirada con su hermana-. Guardaremos la profecía y la entregaremos en el momento justo.

-Nos aseguraremos de cumplir con esta misión, por el bien de nuestra hermana y de sus hijos -añadió Shualia reafirmando su compromiso.

Sabían que esta visión quizás podría evitar el infausto destino de su hermana y de los nómadas, y con esta nueva información, se prepararon para continuar su viaje y cumplir su misión.

192 - 192 - LA ECDISIS DEL ESCORPIÓN II

Personajes que aparecen en este Relato

LA ECDISIS DEL ESCORPIÓN II

A la mañana siguiente, Shuaila y Shuleyma siguieron las instrucciones de su hermana

Nashel; debían abandonar el lupanar e ir a Sáhuevo de Abajo, marquesado de la Reina Madre y hogar de su hermana Tilaria, a aprender todo acerca de la corte y sus protocolos. Se dirigieron al oeste hacia la suntuosa fortaleza de Zora Von Vondra. A pesar del odio que sentían los Von Vondra hacia los nómadas, Lady Tilaria los admiraba. Siempre había querido vivir aventuras y batallar en guerras. Además, sabía de la lealtad de los habitantes del desierto hacia la familia y que las jóvenes serían las más fieras protectoras de Melindres.

-Sed bienvenidas al Marquesado de Sáhuevo de Abajo -dijo Lady Tilaria-. Aquí estaréis bajo mi cuidado, como corresponde a vuestra dignidad espero no haya ni un solo altercado. Aquí aprenderéis a comportaros como señoritas de alta alcurnia -explicó sin dejar hablar a sus invitadas-. Hilario de Duff, mi secretario personal y experto en protocolo, os enseñará lo que debéis saber para moveros en la corte como un pez en el agua. Espero que se os contagie algo de su sabiduría.

Hilario de Duff, uno de los gemelos Colby, era el más joven de los cinco hermanos, aunque ambos gemelos compartían esa posición. Desde hacía años, había sido el secretario personal de la vizcondesa, difunta mujer de su hermano Gadelaso. A veces afirmaba ver a su hermano en apariciones fantasmales, un recordatorio constante de su trágica muerte. Hilario, altivo y cínico, no era muy extrovertido, pero era muy educado y cordial. Seguía a su señora con paciencia y resignación y, aunque lo sabía todo sobre el protocolo de la corte tanto para hombres como para mujeres, tenía que sufrir que a menudo su señora hiciera oídos sordos a sus consejos protocolarios.

-Bienvenidas, jóvenes. Aquí aprenderéis mucho. Debajo de esta sonrisa, se esconde una gran fuente de conocimiento riguroso -dijo Hilario con una sonrisa sardónica-. Vuestra formación no será igual que la que habéis tenido con la mujer gitana. No solo

basta con un corazón valiente, sino que deberéis aprender a moveros con astucia y elegancia, ser tan sutiles como el viento y tan calculadoras como un estratega; pues formar parte de la corte requiere un juego constante de máscaras y sombras.

La formación de las jóvenes comenzó a la mañana siguiente. Hilario les enseñaba diferentes materias como Cultura general, Literatura, Dicción, Protocolo, Música y Estrategia. Como había indicado la reina, las jóvenes debían ser capaces de atar cabos de todo cuanto veían y oían e integrarlo en un plan mayor. Debían prevenir los celos de los altos nobles de la corte, unir conversaciones aparentemente inconexas, leer lo que no está escrito y, finalmente, prever complots antes de que pudiesen suceder.

-Espero que prestéis atención a cada detalle. En esta corte nada es lo que parece. Siempre hay pequeñas mentiras -dijo Hilario mientras enseñaba a las hermanas cómo identificar señales sutiles en el comportamiento de los cortesanos.

Mientras Shuaila destacaba en cuestiones de estrategia, Shuleyma poseía un verdadero don para la música. Como amante de la música, Hilario la adiestró en canto e interpretación musical, y la joven se convirtió en todo un prodigio del canto lírico.

Pasaron dos años en el marquesado hasta que estuvieron preparadas. Las dos muchachas se habían convertido en unas refinadas señoritas e Hilario de Duff ya no tenía nada que enseñarles.

Por fin había llegado la tarde antes del décimo cumpleaños de los infantes y las trompetas sonaron anunciando la llegada del séquito real. Abrían el paso la Reina Melindres, con su madre Zora Von Vondra, y su guardia personal liderada por el valeroso Hernand Delohan Colby, hermano mayor de Hilario. Los invitados se asentaron

en el palacio de Tilaria y las presentaciones formales comenzaron con un aire de solemnidad. Melindres contemplaba con orgullo a su corte.

-Mi reina, es todo un honor teneros aquí -dijo Hilario con una reverencia profunda-. Al observar vuestro porte y vuestra belleza, Majestad, herederos de la gracia y elegancia de vuestra madre, la misma Zora, sé de qué están hechos los sueños.

-Gracias, Hilario. Es un placer estar aquí y ver cómo nuestro legado se mantiene fuerte y noble -respondió Zora, con una sonrisa llena de orgullo y satisfacción.

-Permitidme presentar a las protectoras que hemos preparado especialmente para vos -continuó Hilario.

Melindres miró a Shuaila y Shuleyma con una mezcla de sorpresa y curiosidad, y justo cuando iba a hablar, un estruendo ensordecedor resonó por todo el patio. Los infantes habían dado un portazo al bajar del carruaje, interrumpiéndola bruscamente. De repente, los tres niños se acercaron a formar junto a la comitiva con su madre. Sancho, con gesto protector, se colocó delante de su hermano mayor Rodrigo y su hermana pequeña Zoraida. Pero, en un abrir y cerrar de ojos, la escurridiza infanta se había separado del grupo y estaba abrazando a alguien imaginario.

-¿Qué haces, Zoraida? -preguntó Sancho extrañado.

-Estoy abrazando al tito Gades -respondió ella con naturalidad.

Tilaria, percibiendo el desconcierto e intentando ocultar el secreto a gritos de las apariciones fantasmales de su difunto marido, la tomó rápidamente en brazos y la

colocó de nuevo junto a su madre en la protocolaria formación.

-Disculpad el comportamiento de mis hijos, parece que Hilario tendrá mucho trabajo estos días en las clases de Protocolo -se disculpó Melindres con una sonrisa-. Madre -dijo a Zora-, si no os importa, id avanzando sin mí y que Rodrigo comience a practicar sus ejercicios de Dicción.

-Así que sois mis medio-hermanas -dijo Melindres intentando contener la emoción que crecía en su pecho.

-Sí, majestad, estamos aquí para servir y proteger a vuestra familia -respondió Shuaila con un tono firme.

-Hemos sido entrenadas para esta misión y estamos listas para cualquier desafío -añadió Shuleyma con determinación.

-Espero que sean tan formidables como prometes, Hilario -respondió Melindres mirando a sus hermanas con interés-. Mis hijos necesitan a las mejores guardianas.

Al caer la noche, las escorpionas se escabulleron hacia la ventana del balcón de los aposentos privados de la reina. En el quicio del balcón, Shuaila y Shuleyma se arrodillaron.

-Mi reina -empezó Shuaila-, permiso para entrar. Traemos un mensaje de gran importancia para vos y vuestros hijos.

-Veo que sois sigilosas y ágiles, ojalá yo lo hubiera sido en mi juventud cuando me

entretenía cazando hortelanos. Entrad -ordenó Melindres.

-Es una profecía -dijo Shuaila-. Kávila, una poderosa zíngara, nos advirtió de que esta premonición solo podría ser entregada la luna antes del décimo cumpleaños de los niños.

-Hablad -ordenó Melindres con voz firme.

-La profecía dice que «el infante no llegará a adulto y que, por sus acciones, morirá ejecutado por alguien de sangre real» -dijo Shuleyma con voz temblorosa pero clara.

Melindres se quedó en silencio y su rostro se endureció aún más, pero una sombra de dolor cruzó sus ojos.

-Mis hijos... -murmuró cerrando los ojos por un momento-. No permitiré que sufran ningún daño. Gracias por traerme el mensaje. Vuestra lealtad será recompensada. Hablaré con mi madre sobre la profecía. Me alegra saber que pasaréis a formar parte de mi guardia secreta cuando volvamos al Palacio de Ámbar.

-Juramos por el Aguijón del Escorpión que protegeríamos a los infantes con nuestras vidas -respondió Shuaila con determinación.

Al alba siguiente, antes de las festividades, emprendieron el camino de vuelta al desierto para hacer una parada antes de su partida al Palacio de Ámbar.

Todo el clan nómada celebró la llegada de sus valientes guerreras con un gran festín alrededor de una hoguera. Shuaila y Shuleyma se prepararon para partir hacia el

Palacio de Ámbar, asegurándose de que todas las responsabilidades y deberes estuvieran atendidos. Aprovecharían para despedirse del resto de sus hermanas, pues eran conscientes de que no las volverían a ver en mucho tiempo.

Antes de salir del asentamiento, se proveyeron de víveres y fueron a abastecerse de agua al lago del oasis. Decían que los escorpiones siempre bebían el agua del oasis antes de la batalla y el viaje, para llevar consigo la fuerza del desierto. Según se agacharon al lago a llenar sus provisiones, dos preciosos nenúfares naranjas brotaron de las profundidades del mismo. Al alcanzar la superficie, las flores se abrieron mostrando en su centro una gran «C» negra. Una nueva aventura se sumaba a su importante misión: el Titán les había seleccionado para participar en el Torneo de Calamburia.

193 - 193 - LA CANCIÓN CONDENADA

Personajes que aparecen en este Relato

LA CANCIÓN CONDENADA

Miedo. Era lo único que se sentía al adentrarse en los calabozos de Tilaria von Vondra: muchos entraban y pocos conseguían salir. Hasta al avezado Capitán Hernand Delohan Colby -capitán de los hombres de la reina- le recorría un escalofrío al cruzar el umbral del portón. Aunque esta vez era distinto. Normalmente solía arrestar a ladrones y asesinos, pero esta vez traía a dos viejos trovadores. ¿Qué delito habrían cometido?

-Aquí están los fugitivos, capitán -dijo Pierre Leblanc, uno de los más valientes y

veteranos hombres del rey.

-¿Te ha visto alguien? -susurró Hernand mientras tomaba a los prisioneros bajo su custodia.

-No, capitán, pero ¿a qué viene tanto secretismo? Algo me dice que no estamos obrando de forma honorable. Esta pobre gente no ha hecho nada malo. Además, hoy es el cumpleaños de los infantes, ¿no se les podría conceder un indulto? -preguntó Pierre.

-No nos pagan por pensar ni sugerir, solo por obedecer a los Reyes de Calamburia, la estirpe familiar de los Rodrigo -respondió Hernand.-Ella no es una Rodrigo -murmuró Pierre con un tono de desdén.

-No seas insolente -le reprendió Hernand-. Haz tu trabajo y mantén la boca cerrada. Aquí tienes la recompensa acordada. Recuerda no compartir esto con nadie y estaré en deuda contigo en el futuro.

Pierre asintió, entregó a los presos y un bolsón que contenía los instrumentos de los músicos. Luego, tomando la bolsa de monedas, se marchó recordando sus tiempos felices cuando marchaba a combate con el antiguo escuadrón de los Hombres del Rey, junto a su amigo Valiant, demostrando su lealtad al desaparecido Rodrigo V.

Cargados de grilletes y guiados por Hernand, Artemis y Olazir recorrían con pavor los malolientes pasillos de la cárcel. Era un oscuro y frío sótano lleno de sangre, humedad y ratas. Los aullidos de los torturados competían con los chillidos de los roedores que buscaban comida. Siguieron caminando unos minutos más por el pasillo, giraron a la derecha y llegaron a una gran sala en la que solo se podía distinguir una figura

femenina ataviada con un elegante vestido y una misteriosa capa.

-Muchas gracias, Hernand -dijo la misteriosa mujer-. Puedes retirarte, ya me encargo yo de ellos.

-Majestad -se despidió el capitán con una reverencia.

La mujer se quitó la capucha, dejando ver su delicada faz y su castaña melena. Era Melindres, la mismísima reina de Calamburia. Los dos presos se echaron al suelo temblando, pues todos sabían que la reina era tan bella como sanguinaria. Melindres estaba esa mañana especialmente embravecida, pues sus hermanas acababan de partir hacia el desierto de Al-Yavist no sin antes dejarle la preocupación por una profecía zíngara que no auguraba nada bueno a su familia.

-Veo que os habéis estado divirtiendo mucho en los últimos tiempos -señaló mientras ellos negaban con la cabeza-. No me mintáis. Sabéis que lo sé todo. No es ningún secreto que os divierte cantar sobre mí y mi difunto marido, lleváis haciéndolo desde que era niña. No me miréis así, me da igual lo que digan de mí, ya lo sabéis; pero ¡no permito que absolutamente nadie se ría de mis hijos! ¡Mis angelitos!

-Piedad, mi señora -suplicó Olazir mientras intentaba alcanzar el arpa que le habían requisado-. Sabía que, si la conseguía, gracias a la magia del instrumneto, podrían escaparse distrayendo a la reina.

-Dejadnos volver a palacio, hemos servido allí desde tiempos de Rodrigo VI, Comosu. La conocimos de niña cuando su madre intentó casarla con el rey -agregó Artemis desesperado.

-¡Encima hurgan en la herida! -exclamó Melindres con voz temblorosa de ira-. ¿Heridas? Vosotros no conocéis el verdadero dolor. El Titán tenía otros planes pensados para mí. Sólo tuve que esperar unos años a que ese desgraciado y cruel rey tuviera un hijo con el que pudiera desposarme.

-Mi reina, os lo suplico, mostrad misericordia -intervino Artemis tratando de captar la atención de Melindres. No pretendíamos ofenderos, nuestras canciones son solo historias, no representan la realidad. Vos sabéis bien que la música es nuestro sustento, nuestra forma de vida. No somos más que humildes trovadores.

-Silencio -interrumpió Melindres alzando una mano para imponer orden-. ¿Pensabais que os podríais escapar de mí? Aunque no estemos en palacio, os daré vuestro justo castigo. A mi difunto esposo le teníais camelado con vuestra magia musical, pero yo no soy tan fácil seducir.

-Por favor, majestad, perdonad nuestra insensatez -insistió Artemis con lágrimas en los ojos-. No queríamos burlarnos de vos ni de vuestra familia. Solo queremos seguir cantando, seguir viviendo.

-¿Seguir viviendo? -Melindres se rió fríamente-. Comprobemos si merecéis esa oportunidad. Veamos dónde está el arte.

“Ella es la niña caprichosa,niña de mamá,hija de la reina.La que engaña a sus mellizospara que ellos hagany ella quede ilesa.De hermanos un salvaje iracundo,y cabeza confusarey en ciernes.El que por falta de su menteno tiene ni un nombre corriente.

Artemis, en un desesperado intento, consiguió estirar un pie y abrir la bolsa donde estaban los instrumentos. Con un movimiento sutil, empujó la bolsa hacia Olazir, quien intentaba desesperadamente hacerse con el arpa.

Ay mi reina qué desgracia que mala aristocracia; Vaya futuro le espera un reino que está en guerra. Vamos a Isla Kalzaria con la que sabe reinar. Rey Doddy, el heredero; que te arregle el relojero!

Conseguir la corona fue duro difícil será conseguir no perderla. Con tanto heredero acechando, afilando cuchillos, queriendo poseerla. Traiciones, reclamos y dudas destierros y guerras; Qué vida esta!; Que el Titán nos escuche y asista que acabe por fin con toda esta gesta!"

Olazir, con el corazón en la garganta, consiguió finalmente alcanzar el arpa justo cuando Melindres terminaba el poema. Sin embargo, la reina fue más rápida. Con una barra metálica en mano, golpeó la mano de Olazir, rompiéndole los dedos en un crujido seco que resonó en la sala. El arpa cayó al suelo, las cuerdas rotas produjeron una siniestra melodía en el aire enrarecido de la mazmorra.

Melindres dejó el pergamino en una mesa y, con una mirada de desprecio, se lamentó:

-Mis angelitos, mis pobres angelitos... Muy lejos de los gritos y la podredumbre, los trillizos jugaban en el jardín del palacio de Lady Tilaria bajo la atenta mirada de su abuela y su tía abuela. El jardín, con sus altos cipreses y rosales en flor, era un oasis de paz para la familia real. Eran tres niños preciosos: esbeltos, algo pálidos, con ojos y cabello castaño. Se querían con un amor incondicional, pero su energía desbordante los

llevaba a meterse en problemas constantemente. La reina, consciente de las múltiples amenazas que rodeaban a la corona, no permitía que estuviesen solos: demasiados enemigos deseaban usurpar el trono. No podía permitirse que sus hijos se escapasen y cayeran en manos equivocadas.

-¡Que no, que no quiero! -exclamó Zoraida, la menor de los tres-. ¡Siempre decides tú qué hacer!

-¡No es verdad! -respondió Sancho, el mediano, con una mezcla de frustración y desafío en su voz.

-Yo solo digo que no quiero nadar en el lago, que me mancho -declaró la niña con una astuta mirada que no auguraba nada bueno.

-Estoy de acuerdo -apostilló el primogénito, al que llamaban Doddy por no poder pronunciar la erre.

-¡Encima nadáis muy lento! -añadió Zoraida engañando a sus hermanos con su tono inocente. De los tres, ella era la más astuta; siempre metía a sus hermanos en líos por los que solo ellos eran regañados, saliendo ella indemne.

-¡Soy mucho más rápido que tú! ¡Ya lo verás! -gritó Sancho cada vez más enfadado.

Los tres niños corrieron hacia el lago y se zambulleron en el agua cristalina. Empezaron a nadar, salpicarse y hacerse aguadillas los unos a los otros. Sancho y Zoraida salpicaban a Doddy, y él respondía haciéndole una aguadilla a su hermana, mientras que el mediano se distanciaba preparando su siguiente movimiento. Estuvieron así un

buen rato, riendo y jugando, hasta que el mayor y la pequeña se aliaron contra el mediano. Le hicieron una aguadilla y Sancho, enfadado, comenzó a increparles.

Fue entonces cuando aparecieron Zora -la Reina Madre-, Lady Tilaria -su hermana- e Hilario -uno de los gemelos Colby, secretario de Tilaria y a la vez su cuñado- alertados por los aullidos del infante.-Pero, ¿¡qué creéis que estáis haciendo?! -exclamó Zora enfadada intentando mostrarse con autoridad mientras los dos chicos se peleaban-. ¿A quién se le ha ocurrido la idea de meterse en el agua? ¡Salid de ahí ahora mismo, vais a enfermar! -los trillizos salieron del lago embarrados de pies a cabeza, sus risas apagadas por el regaño.

-Mi pobre niña, ¿cómo te han arrastrado esta vez a meterte ahí? ¡Estás completamente sucia! -dijo Tilaria con una mezcla de preocupación y desaprobación en su voz-. ¿Cómo habéis permitido que se metiese en el lago?

-¡Yo no quedía! -protestó Doddy refunfuñando.

-¡Cállate de una vez! -respondió Sancho empujando a su hermano.

-¡Ya basta! ¡Los dos! -gritó Zora- ¡Id ahora mismo a asearos! ¡Más os vale estar presentables para cuando venga vuestra madre!

-¡Hilario! Acompaña a los infantes a que se den un baño y cámbiales de ropa -ordenó Tilaria mientras Zora asentía con aprobación.

-Sí, mi señora -contestó Hilario inclinando la cabeza con respeto, y añadió:- Vamos, niños, es importante asearse bien. Esta noche es la celebración de vuestro dulce

décimo cumpleaños, habrá confeti y magia. No habrá noche como esta. Vais a brillar como las estrellas que sois. Cabizbajos, los tres niños se encaminaron al palacio para bañarse y cambiarse de ropa, mientras Zora y Tilaria volvían a sus quehaceres. Siempre habían disfrutado de su mutua compañía; mientras Zora conspiraba para conseguir el trono, Tilaria le ayudaba de buen grado y cuidaba de Melindres, su amada sobrina. La reina madre no dudaba en acudir a su hermana en caso de problemas y ahora temía por sus nietos.

-Los niños me van a volver loca, se pasan el día corriendo y peleando y arrastran a la pequeña Zoraida con ellos. ¡Así no vamos a conseguirle un marido y necesitamos la alianza! -se quejó Zora, su voz cargada de preocupación.

-Esa niña es igual que tú. La verdad es que Melindres escogió bien el nombre -respondió Tilaria con una sonrisa melancólica-. Hay que separarla de sus hermanos, igual podríamos buscarle algún tutor para que la vigile y eduque para ser una dama, mientras formamos a los niños en asuntos de estado.

-La verdad es que Zoraida no me preocupa tanto como Sancho. Ha heredado el carácter de su abuela salvaje y de mi propia hija. Normalmente es un niño dócil, pero en cuanto se enfada saca un carácter demoníaco.

-No creo que sea para tanto -declaró Tilaria-. Como dices, se parece a nuestra Melindres y ella es una reina capaz y astuta. Es cuestión de madurez.

-No estoy tan segura -dijo Zora, su voz bajando a un susurro-. Anoche mi hija vino a mis aposentos y me contó una profecía inquietante. Una zíngara exiliada predijo que uno de mis nietos no llegaría a la adultez y que moriría a manos de alguien de sangre real.

Temo que Sancho, en uno de sus ataques de ira, pueda agredir a su hermano y lo mate. O incluso que Rodrigo se defienda tras el ataque y acabe matando al otro.

-Hermana, pero los niños también fueron bendecidos por las ancianas farerícas al nacer -recordó Tilaria intentando tranquilizar a su hermana-. El gran Rodrigo recibió de la fauna Tyria el don del amor por la tierra y lo que crece de ella. Nuestro impetuoso Sancho fue bendecido por el hada Melusina con una fuerza indomable y un carácter que nadie podría domeñar. Y la astuta Zoraida recibió de la unicornia Kyara la luz, el amor y la travesura, con la misión de velar siempre por la fortaleza y la unión de la familia. Estos dones pueden ser la clave para superar cualquier adversidad.

Las dos hermanas intercambiaron una mirada de complicidad y volvieron a quedarse en silencio. A lo lejos, podían ver a Melindres que se acercaba poco a poco con cara de satisfacción y unas pequeñas manchas de sangre en el bajo de la falda. Zora, viendo a su hija y sospechando que acababa de volver de divertirse, se levantó y se acercó a ella, acompañándola dentro. Bajo su dulce apariencia, la reina siempre había disfrutado del dolor ajeno: de pequeña se entretenía torturando hortelanos. No obstante, eso cambió el día del nacimiento de “sus angelitos”. En ese momento aprendió lo que era el amor incondicional y se juró a sí misma proteger a sus hijos por encima de todo.

Mientras madre e hija entraban en el palacio, en el jardín, se quedaba Tilaria bajo la luz del atardecer. Observaba a su hermana con una mezcla de envidia y alivio. Ella nunca había sido madre, solo madrastra de una joven llamada Katrina, hija de su difunto esposo y de su primera mujer. La relación con la joven nunca despertó en Tilaria el instinto maternal; nunca la quiso realmente. Al final, decidió enviar a la niña al monasterio cóncavo de clausura bajo el mando de Inocencio I. A veces, Tilaria echaba de menos la idea de ser madre, pero rápidamente se le pasaba cuando veía los

problemas que Zora enfrentaba con sus nietos. La pena le duraba poco, tan efímera como la burbuja de un vino espumoso en la copa de una vizcondesa.

194 - 194 - LA PRINCESA, EL PIRATA Y EL MAGO

Personajes que aparecen en este Relato

LA PRINCESA, EL PIRATA Y EL MAGO

En el mágico reino de Calamburia, donde los tritones dominaban las aguas de Aurantaquia, los seres del aire surcaban los cielos de Caelum y los salvajes habitaban las Montañas Cobrizas, una amenaza oscura se cernía sobre el horizonte. La infanta Zoraida, la más joven de los trillizos reales y dotada de una valentía incomparable, estaba preparada para enfrentarla.

Todos los héroes del reino estaban atrapados en un sueño mágico, sumidos en un hechizo que nadie había logrado romper. Sin que nadie se diera cuenta de la gran amenaza que se cernía sobre Calamburia, la responsabilidad de defender a su familia recaía ahora en la pequeña. Sin más opciones, la infanta sabía que debía hacer lo que fuera necesario para proteger su hogar.

Con su larga melena castaña ondeando al viento y una espada forjada con el acero de las estrellas en la mano, Zoraida avanzaba con determinación. A su lado, el imponente Periandro Sybila, maestro de las artes arcanas, conjuraba hechizos que iluminaban el campo de batalla con destellos de pura magia. Junto a ellos, Cristóforo, el apuesto y aguerrido filibustero, manejaba su sable con destreza, enfrentándose a cada enemigo

con una sonrisa desafiante.

La travesía había comenzado en el puerto de Calamburia, donde abordaron el barco pirata «El Salvaje». El navío, capitaneado por Cristóforo, cortó las olas con majestuosidad, llevando a los valientes aventureros hacia el misterioso Mundo de los Duendes. En mitad del Kal-a-mar, Periandro se colocó en la proa del barco y alzó su varita recitando con voz firme:

-¡Muro invisible, muro requetemuro, desaparece ahora, yo te conjuro!

De repente, un portal mágico se abrió en el aire frente a ellos, girando con una luz resplandeciente. El barco cruzó el portal y, al llegar, desembarcaron en una costa extraña y colorida, donde la vegetación parecía tener vida propia y los caminos cambiaban de forma y dirección.

-¡A tierra, mis valientes! -exclamó el pirata saltando del barco y ayudando a Zoraida y Periandro a descender.

Una vez en tierra firme, encontraron una manada de unicornios esperando, sus crines brillando con un resplandor mágico.

-Montemos en ellos, debemos llegar al corazón del Mundo de los Duendes antes de que caiga la noche -dijo Periandro señalando a las fantásticas criaturas.

Zoraida, con la agilidad de una cazadora, subió a lomos de un hermoso unicornio blanco, mientras sus compañeros hacían lo mismo con otros dos ejemplares. Galoparon durante horas, atravesando prados llenos de flores luminosas y bosques donde los

árboles adoptaban formas disparatadas.

Finalmente, llegaron al campo de batalla, donde esperaban los invasores oscuros con forma de monstruos, liderados por la malvada bruja Defendra, conocida como La Caricia de la Ortiga. Defendra, quien parecía una muchacha pero tenía cientos de años, se alimentaba de los sueños de los niños de Calamburia y realizaba brebajes y filtros con las partes del cuerpo de sus víctimas.

-¡Cristóforo, cubre mi flanco! -gritó Zoraida mientras se lanzaba contra un grupo de guerreros enemigos.

-¡A sus órdenes, princesa! -respondió el filibustero blandiendo su sable con renovada furia.

Periandro, concentrado en su magia, recitaba antiguas palabras de poder. Una barrera de energía apareció justo a tiempo para desviar una lluvia de flechas que amenazaba con acabar con ellos.

-¡No podemos mantener esta posición mucho más tiempo! -advirtió el mago, su rostro bañado en sudor.

-Resistid, maestro de la magia, la victoria está a nuestro alcance -dijo la infanta con determinación.

Pero en ese momento, la temible bruja apareció en el campo de batalla, envuelta en un aura de maldad palpable. Alzó su mano y desató un hechizo oscuro que golpeó a Periandro y Cristóforo, derribándolos al suelo.

-¡No! ¡Es Defendra! -exclamó Zoraida sintiendo el frío de la desesperación. Corrió hacia sus compañeros caídos, pero una barrera de oscuridad la separó de ellos.

-¡No puede ser ella! -exclamó Periandro desde el suelo, su voz temblorosa-. Los duendes la convirtieron en piedra hace años.

-¡Sí que lo es! ¡Es Defendra! -insistió Zoraida con los ojos llenos de determinación- ¡Lo sé, Periandro! ¡Tenemos que detenerla o me robará todos mis sueños bonitos!

-Insisto, mi princesa, que no es ella. El joven duende Seneris se sacrificó y acabó convertido en piedra. Me lo comunicó el propio Bauhren, el duende mayor -respondió con voz de enciclopedia.

-¡Silencio! ¿Acaso eres un cobarde o contradices a la princesa? -gritó Cristóforo levantándose con dificultad y blandiendo su sable.

Periandro, herido pero no derrotado, susurró resignado a Zoraida desde el suelo:

-Princesa, debéis usar el amuleto de luz. Es nuestra única esperanza.

Zoraida sacó un pequeño colgante brillante que había llevado siempre. Era un regalo de su abuela, la Reina Madre Zora von Vondra, un amuleto con un poder antiguo.

-¡Que la luz de Calamburia te consuma, Defendra! -gritó Zoraida alzando el amuleto.

De pronto, un rayo de luz pura emanó del colgante, atravesando la oscuridad y

alcanzando a la bruja. La hechicera gritó de dolor y su magia se disolvió, liberando a Periandro y Cristóforo.

-¡Lo habéis logrado, princesa! -dijo Cristóforo incorporándose con esfuerzo.

-No sin vuestra ayuda, mis valientes protectores -respondió Zoraida ayudando a Periandro a levantarse.

-Ahora, acabemos con esto juntos -declaró el mago, sus ojos resplandeciendo con una nueva determinación.

Unidos, los tres lanzaron un ataque final contra Defendra, combinando la magia de Periandro, la fuerza de Cristóforo y el poder del amuleto de Zoraida. La bruja oscura fue derrotada, y la luz de Calamburia brilló más intensamente que nunca.

El campo de batalla resonó con los vítores de los vencedores, mientras los invasores huían despavoridos. Calamburia estaba a salvo, al menos por ahora.

Pero entonces, una voz clara y autoritaria rompió la ilusión:

-¡Zoraida! ¡Periandro! ¡Cristóforo! ¿Qué estáis haciendo?

La épica escena se desvaneció. La infanta, con su vestido de seda, sostenía una espada de madera. Periandro, el erudito impromago, tenía una varita improvisada, y Cristóforo, el aguerrido pirata, un palo que simulaba un sable. La reina Melindres, con las manos en la cintura, observaba con una mezcla de exasperación y cariño.

El entorno no era un campo de batalla, sino el cuarto de juegos de Zoraida. Grandes ropajes colgaban del techo y de las paredes, formando cuevas y tiendas de campaña improvisadas. Un antiguo tapiz había sido transformado en una cortina que ocultaba el rincón secreto donde Zoraida y sus compañeros se refugiaban entre batallas. En el centro de la habitación, sobre una mesa baja, se erguía una muñeca vestida como una bruja, con un sombrero puntiagudo hecho de papel negro y una escoba improvisada con ramitas e hilo. La muñeca, bautizada como Defendra, tenía un rostro pintado con una expresión malvada, y un pequeño frasco que simulaba un imágitarro colgaba de su cintura.

-Madre, solo estábamos jugando -respondió la pequeña con una sonrisa inocente, sus ojos brillando con la misma chispa de aventura que en su imaginaria batalla.

-Sabéis que hay tareas más importantes que cumplir -dijo la reina, aunque su expresión se suavizó-. Vamos, es hora de acudir a la Sala del Trono, tengo una noticia muy importante que comunicaros. Los tres se levantaron dejando atrás sus armas de juguete, y siguieron a la reina Melindres hacia la realidad de sus deberes reales. Abandonaron el cuarto de juegos y caminaron por los pasillos del castillo hasta llegar a la sala del trono. Sin embargo, Zoraida, con su carácter travieso y aventurero, se escabulló rápidamente, desapareciendo en uno de los corredores laterales.

La reina y los dos hombres llegaron a la sala y junto al trono se encontraban los dos pequeños infantes con la reina madre, Zora von Vondra.

-Como ya os dije cuando llegasteis -explicó la reina-, os han enviado al Palacio de Ámbar para una misión de suma importancia para el reino: formar y cuidar de mi hija Zoraida.

-Disculpe, mi reina, ¿solo hemos venido en calidad de tutores de la infanta? ¿Hasta cuándo estaremos obligados a esta tarea? -preguntó Periandro anonadado.

Periandro provenía de una ilustre familia de impromagos y eruditos. Desde pequeño, pudo recibir la mejor educación de la mano de los más estrictos tutores de Instántalor. No podía permitirse menos, era una persona ambiciosa que aspiraba a superar a su tía Minerva -Directora de la Torre de Skuchaín- y a sus hermanas Aurora -célebre alquimista- y Carmélida -también conocedora de la Alquimia y virtuosa de las pociones que decidió tomar los hábitos y dedicar su vida al todopoderoso Titán. Motivado por su sentimiento de superación, decidió estudiar impromagia y erudición y logró ser el único estudiante en graduarse en las dos disciplinas. Había superado una de las metas más importantes de su vida, pero ahora había encontrado una mayor: sería el próximo archimago de la torre arcana. Trabajaba incansablemente día y noche para seguir superándose, con el objetivo de impresionar a Kórux, el actual archimago, y sucederle en el cargo. Cuando hacía unas semanas, recibió una llamada del propio Kórux su corazón latió de emoción y nerviosismo, esperando conocer los detalles de su nueva misión. Nunca había imaginado que sería enviado al Palacio de Ámbar y menos con la misión que se le había encomendado: cuidar a una niña junto a un pirata.

-No estoy acostumbrada a que cuestionen mis decisiones -añadió la reina con una mirada firme-, pero sí. Necesito que cuidéis de ella y le enseñéis todo lo necesario para ser una digna princesa. Debe aprender a comportarse en la corte, entender la cultura general y manejar la diplomacia. Una princesa debe ser culta y educada, pero, sobre todo, astuta.

Ninguno de los dos entendía el encargo que les habían hecho y se sentían

decepcionados al descubrir que su misión iba a ser cuidar de una muchacha. Pero, sobre todo, era el pirata el que no comprendía nada, por ello, se dirigió a la reina con voz dudosa y le preguntó:

-¿Qué le puede enseñar un corsario a la Infanta?

Cristóforo era un apuesto e ingenioso filibustero, el hombre de confianza del famoso corsario Efraín Jacobs, tío de la reina de Isla Kalzaria. Disfrutaba de su despreocupada vida en el mar y los saqueos, aunque aún más lo hacía del ron. Lo que no esperaba es que un día volviendo de la faena su vida cambiaría para siempre. Tras atracar en la Nación Pirata, una misión estaba a punto de serle encomendada. Cuando todos los marineros se dirigieron como de costumbre a la taberna favorita de la reina Mairim para festejar su regreso y relatarle las extraordinarias aventuras que habían vivido, la mismísima monarca agarró a su capitán Efrain por el brazo y lo llevó directamente a su despacho. El tío de la reina pirata salió quince minutos después con una mueca de hartazgo en la cara y se dirigió hacia Cristóforo. Pidieron una jarra de ron y se pusieron a hablar en confianza. Su capitán le contó que la reina Melindres había escrito a Mairim para solicitar a alguien de apoyo para una misión primordial para la corona. Cristóforo, como buen segundo de abordo, obedeció y fue al Palacio de Ámbar a cumplir una misión para la reina de Calamburia. Aprovecharía también para ser los ojos del gran Capitán Jacobs en la corte. Lo que no esperaba era que tendría que convertirse en una niñera real.

-No me malinterpretéis -continuó la reina Melindres-, pero nadie mejor que un corsario para enseñarle a ser astuta y a detectar las intenciones ocultas de los demás. Con su imponente presencia y su vestido real de brocado dorado, observaba a los dos hombres con una mezcla de autoridad y esperanza. Su cabello castaño, adornado por la corona

de ámbar que antaño portó la mismísima Urraca I, y sus ojos avellana destellaban con la determinación de una madre preocupada por el bienestar de su hija.

-Por supuesto, su majestad -dijo el erudito, que seguía sin creerse lo que estaba sucediendo.

-Pero no os preocupéis, mi hija es una joven muy dócil, un angelito. No tendréis problemas -añadió la reina con una sonrisa, aunque una chispa de duda brillaba en sus ojos.

Cristóforo, el corsario, asintió con una leve inclinación de cabeza, aceptando el encargo con la misma determinación que mostraba en la batalla. Sus ropas estaban adornadas con medallas y trofeos de sus numerosas aventuras en el mar, cada uno de ellos un testimonio de su astucia y valentía.

En ese momento apareció la dulce Zoraida en la sala del trono. Su mirada cándida conquistó de inmediato a sus nuevos tutores. La muchacha tenía la habilidad de enamorar a todo el que la conocía. Venía acompañada de Shuaila y Shuleyma.

-Su majestad -dijo Shuaila-, la infanta estaba rebuscando entre sus cosas. Había cogido su daga, la que le regaló nuestro padre sin permiso y puede ser peligroso. Sus cuidadores, el Corsario del Agua y el Erudito de los Libros, parecen que no son capaces de cuidar de unos niños pequeños.

-Disculpad a vuestra medio-sobrina, claramente corre la sangre nómada por las venas y tiene fascinación por las armas -dijo la reina Melindres con una leve sonrisa-. Qué bien que vengáis todos juntos -empezó a decir la reina satisfecha tras mirarlos a todos

largamente-. Vuestras tías Shuaila y Shuleyma, hijas de vuestro abuelo, mi padre, el Escorpión de Basalto, han aprovechado su viaje hacia la Arboleda de Catch-Unsum para jurar lealtad a la corona en el palacio y acompañaros y protegeros en vuestro inminente viaje.

Los cinco jóvenes se miraron con asombro. ¿Se iban de viaje? ¿Con las hijas del escorpión? ¿A dónde? A una indicación de la reina, bajó un criado con una pequeña bandeja de plata que contenía cinco cartas: una para cada uno de los trillizos, otra para Cristóforo y una última para Periandro. Los jóvenes estaban emocionados, todos sabían lo que aquello significaba: participarían en el VI Torneo de Calamburia. Pero Zoraida, más emocionada aún, brillaba con orgullo, pues esa misma mañana había derrotado a la temible bruja Defendra.

195 - 195 - LA DISTANCIA ENTRE PROA Y POPA

Personajes que aparecen en este Relato

LA DISTANCIA ENTRE PROA y POPA

Hace muchos años, todo lo que el sol bañaba con su luz pertenecía al vasto reino de Calamburia. Sin embargo, por primera vez, una porción de ese territorio se separó: la indómita Isla Kalzaria. En los turbulentos mares del sur, Mairim Lancaster, joven e impetuosa, regresaba victoriosa a su isla. Había logrado lo que muchos consideraban imposible: liberar Kalzaria del yugo opresor de la reina Sancha III y establecer un reino independiente bajo el gobierno de los piratas. La travesía había sido ardua, pero Mairim, con su carácter caprichoso y casi infantil, demostró una astucia y valentía fuera

de lo común.

La batalla decisiva había sido feroz. Los piratas de la pequeña reina, dirigidos por su leal capitán Efraín Jacobs, junto con los mercenarios comandados por su hermana Morgana, ejecutaron una serie de ataques rápidos y mortales, desmoralizando a las tropas de Sancha. Finalmente, acorralada y sin opciones, la reina ofreció su trono a Mairim en un acto desesperado. Ésta aceptó con entusiasmo, sin perder la oportunidad de satisfacer sus deseos de poder y aventura.

-¡Viva Mairim! ¡Viva la Reina Pirata! -coreaban los habitantes de Isla Kalzaria. Tras una larga travesía para conquistar el Trono de Ámbar, los tripulantes de La Niña volvieron triunfantes a su querida isla y, desde ahora, la nueva Nación Pirata.

La noticia de la coronación llegó a los lugares más recónditos de la isla, pues el capitán Jacobs mandó un comando de cronistas de avanzadilla. La nueva reina fue recibida con júbilo: fuegos artificiales iluminaban el cielo, el ron inundaba las sucias calles de la ciudad, las mujeres de vida alegre pintaban las paredes con sus coloridos vestidos y una orquesta de borrachos amenizaba la noche con canciones marineras. Tras relatar los pormenores de la tediosa travesía, los asistentes a la celebración descorcharon las mejores botellas de ron en honor a su nueva reina-niña.

Entre los celebrantes destacaban dos piratas cuyos nombres ya eran conocidos en todas las tabernas y puertos: John Nathaniel y Railey. Su historia era una de camaradería y audacia, forjada en los mares y en los campos de batalla. Ambos compartían un espíritu indomable que los separaba del resto de los bucaneros, haciendo de ellos figuras legendarias en el relato de la independencia de Kalzaria.

Años atrás, aburridos de su anodina vida en el lupanar, los dos amigos, aunque eran prácticamente unos crios, decidieron probar fortuna en la famosa embarcación del Capitán Jacobs, que al alba llevaría anclas en dirección al Palacio de Ámbar. Nathaniel, hijo de un famoso pirata, adiestró a su amigo en las artes de la navegación y la disciplina naval, y ambos se convirtieron rápidamente en los mejores grumetes de la embarcación hasta llegar a servir a Cristóforo, el hombre de confianza del capitán. Al desembarcar en Calamburia, los dos encabezaron el sanguinario ataque. Piratas y soldados se enzarzaron en un cruento baile al son de los cañonazos, las estocadas de los aceros y los lamentos de los moribundos que caían al suelo ensangrentados. Los hombres morían por doquier, los piratas avanzaban rápidamente por los pasillos cubiertos por los inertes cuerpos de la guardia real, tornando el ámbar en rojo. Los dos amigos luchaban arduamente cuando, en el fragor de la batalla, tuvieron una visión divina: una joven morena de cabello castaño, mirada resplandeciente y sonrisa deslumbrante batallaba con arrojo, esquivando las estocadas de sus contrincantes y ensartando su precioso florete en cuantos se le acercaban. El distintivo parche en su ojo les reveló su identidad: era Mairim Lancaster, hija de la reina Petequia y la que sería su reina. Ambos se enamoraron de ella al instante.

Pero hoy no era un día para añoranzas; era un día en el que se celebraba la independencia, y el pasado quedaba como una sombra distante frente al resplandor del presente. Los piratas brindaban y cantaban por un nuevo futuro, las llamas de las antorchas se reflejaban en el mar, y el nombre de Mairim Lancaster resonaba en cada rincón de Kalzaria. En ese momento, Efraín Jacobs los mandó llamar a su despacho y los dos grumetes dejaron de inmediato sus jarras de ron y acudieron prestos. Allí se encontraban el capitán y Morgana, la medio-hermana de la joven reina.

-Cristóforo me ha informado sobre vuestra valía en combate y me ha dicho que le

habéis salvado la vida -comenzó a decir el capitán Jacobs-. Quería agradeceréroslo. Cristóforo es un marino muy valioso y un gran amigo.

-Muchas gracias a usted, capitán -respondió Nathaniel con una inclinación respetuosa.

-Pero no os han llamado solo para eso -continuó Cristóforo-. Morgana tiene algo que ofreceros.

-Queremos que cuidéis de la reina -intervino la hermana de Mairim, que era mayor que ella-, que la protejáis. No me fío de Sancha. Además, no hemos llegado a derrotar a esa vieja arpía. Tras firmar la paz y concederle a mi hermana la independencia de Kalzaria, debe estar lamiéndose las heridas mientras piensa en cómo devolvernos el golpe. La corona odia a los piratas, nos han odiado desde que nuestro padre empezó a saquear sus costas en los tiempos del reinado de Urraca.

-¡Es que Urraca es un nombre ridículo! -interrumpió Cristóforo entre risas.

-¿A quién se le ocurre llamar a una hija como a un pequeño pájaro azulado? -continuó Morgana divertida-. Es como si yo llamara a alguien Mero o Merluza. En este caso, ambos son pequeños y azulados, pues la próxima vez la llamaré Anchoa -sentenció la joven.

-¡Me encantaría ver la cara de esa usurpadora, vieja y seca, al escuchar eso! -comentó Jacobs con una sonrisa.

-Como iba contando -retomó Morgana-, la reina anciana ha cedido la soberanía de isla a los piratas, pero Urraca no puede tener hijos y ha matado a su único nieto, lo que

convierte a Mairim en la heredera al trono. ¿Y acaso creéis que dejará que una de nosotros se siente en el Trono de Ámbar? Ya se ha librado de Dorna, Comosu y Juliok, y no dudará en mandar a sus sicarios a por mi hermana.

-Necesita protección -intervino nuevamente el capitán Jacobs-, y me consta que los dos sentís algo más que devoción por ella.

-Sí, capitán -afirmó Nathaniel visiblemente conmovido, mientras su compañero asentía con la cabeza.

Los dos amigos aceptaron agradecidos el encargo. Su sueño se había hecho realidad: ¡podrían estar con Mairim!

El tiempo pasó y los tres se hicieron grandes amigos: ellos cuidaban con amor a su reina y ella se sentía halagada por las atenciones que recibía. Mientras tanto, la vida en la Isla Kalzaria siguió su curso mientras las mareas del destino movían sus hilos. Un día, la tranquilidad de la taberna favorita de la reina se vio abruptamente interrumpida por la irrupción de un joven marinero que anunció con urgencia la desaparición de Walter Kennedy, un colono por el que Mairim había desarrollado una profunda fascinación. Aunque nunca había conocido a Kennedy en persona, la reina había visto sus retratos y no podía evitar sentirse atraída por su porte alto, su cabello moreno y su mirada enigmática, tan similar a la de su fiel protector, John Nathaniel.

La noticia de la desaparición de Walter fue un golpe profundo para Mairim, y en ese momento, la inmadurez de la reina se desvaneció como la bruma al amanecer. A pesar de su juventud, la reina comenzó a mostrar una madurez inaudita, manifestada en la decisión firme de emprender una búsqueda desesperada. Acompañada de sus leales

guardias y amigos, se aventuró a cruzar los siete mares en su búsqueda, enfrentando tormentas y peligros con una determinación renovada. La experiencia de la búsqueda y las duras pruebas que enfrentó durante el viaje contribuyeron a su creciente responsabilidad en las decisiones que tomaba.

Viajaron días, semanas e incluso meses, pero el rastro de Kennedy se desvaneció como el humo al viento. Tras numerosas decepciones, Mairim se rindió a la realidad de que el marino probablemente había encontrado su final y decidió regresar a Isla Kalzaria. Aunque aún conservaba destellos de su carácter juvenil y su espíritu aventurero, la búsqueda había dejado en ella una huella de madurez.

Durante la travesía de regreso, John Nathaniel y Railey mostraron una atención especial hacia Mairim, cada uno a su manera. John, con su habilidad estratégica y su mirada serena, ayudaba a la reina a planificar el rumbo y las maniobras del barco. Su porte imponente y su presencia constante evocaban al colono que Mairim había perdido. La reina, atrapada entre el recuerdo de un amor perdido y la realidad de la vida en alta mar, comenzó a desarrollar un afecto profundo por John. Su manera de manejar las situaciones, su lealtad inquebrantable y su elegante distinción resonaban con las cualidades que había admirado en Walter.

Railey, por su parte, era el alma vivaz de la tripulación. Se encargaba de proporcionarle jarras y jarras de ron a Mairim, siempre con una sonrisa en los labios y una excusa para su impresionante resistencia al alcohol: «No es borrachera, sino resaca del día anterior,» solía bromear. Su habilidad para salir indemne de cualquier altercado, incluso después de beber más ron del que parecía razonable, era legendaria. Con cada botella que le servía a la joven, su carácter aventurero y despreocupado le atraía más y más. Las risas y las bromas de Railey, junto con su actitud relajada, ofrecían un alivio

necesario en los momentos más oscuros de su travesía. En el mundo de los piratas, donde el amor libre era una norma tan común como la navegación, Mairim encontró en su compañero de botella una chispa de emoción y pasión que resultaba irresistible.

A medida que avanzaban los días en alta mar, la reina se vio atrapada en un delicado equilibrio entre sus sentimientos por ambos hombres. Con John, las noches estaban llenas de conversaciones íntimas y miradas que revelaban un vínculo profundo. Las horas compartidas en la cubierta bajo las estrellas se convirtieron en momentos de revelación y conexión. Sin embargo, cuando la reina buscaba escapar de la melancolía y abrazar el presente, encontraba en Railey una fuente de excitación y diversión. Sus encuentros furtivos entre los barriles de la bodega, cargados de risas y ardor, le ofrecían una forma de liberarse del peso de sus pensamientos y disfrutar del presente.

En el vasto reino de los mares, donde las normas de la tierra no se aplicaban y las cadenas de la tradición se rompían como redes viejas, el amor entre los piratas fluía con la libertad de las olas y la desatada bravura de los vientos. Sin las ataduras de las convenciones y las restricciones de los reinos lejanos, los corsarios vivían su pasión con el ímpetu de la tormenta y la sinfonía de las estrellas. Así, en la inmensidad del océano, Mairim se hallaba inmersa en un mundo donde los lazos amorosos eran tan cambiantes como las mareas y tan audaces como el más temerario de los navegantes. John, con su porte digno, le recordaba lo que había perdido, mientras que Railey, con su carácter aventurero, le ofrecía un respiro del pasado y un vistazo a un futuro lleno de posibilidades. Cada uno, a su manera, llenaba un vacío diferente en su vida, y la pirata se encontraba inmersa en una danza emocional, disfrutando de los encantos de ambos hombres en la libertad que le brindaba su entorno.

Durante su larga travesía, los dos marineros llevaban con admirable entereza el

singular estilo de vida de la reina. John Nathaniel y Railey, aunque ambos compartían la cercanía de la reina, mantenían una camaradería sin igual, apreciando y respetando el espacio del otro como verdaderos compañeros en la vida pirata. El entorno del navío permitía que sus corazones se entrelazaran de maneras impredecibles.

Sin embargo, al arribar a Isla Kalzaria, el ambiente festivo se desvaneció como neblina al amanecer. Al divisar las distintivas velas moradas de La Niña, Morgana se precipitó hacia el puerto, su rostro reflejando una mezcla de preocupación y alivio.

-¡Por el Leviatán, ya era hora de que volvierais! -exclamó con un tono agitado-. En vuestra ausencia algunos piratas levantiscos han intentado usurpar el trono. Aunque hemos exterminado a los rebeldes, no tengo duda de que volverán a intentarlo. ¿¡Acaso quieres perder el trono que tanto nos ha costado conseguir y que todos acabemos en la horca?!

-¿Y qué propones que haga? -preguntó Mairim con un tono de resignación y creciente inquietud.

-Cásate -declaró Morgana con una firmeza que no admitía réplica-. Cásate con quien elijas y mantén relaciones con quien te plazca hasta tener un heredero. De esta forma, aseguraremos la estabilidad del trono.

Aunque reacia a la idea de atarse a un solo hombre, vio en ello una solución pragmática; la posibilidad de mantener su libertad personal mientras aseguraba la sucesión del trono le parecía un compromiso aceptable. En medio de su incertidumbre, consideró a John Nathaniel. Su porte y la historia de su familia pirata, con sus raíces profundas en la tradición corsaria, lo hacían el candidato ideal para unirse a ella en esta

misión. Sin embargo, Mairim tenía una condición: para ella, la vida no monógama era esencial y no estaba dispuesta a renunciar a ello. Así que, con gran determinación, le propuso a Nathaniel que aceptara el matrimonio bajo la condición de poder seguir disfrutando de sus relaciones con otros.

Al ser informado de este acuerdo, el marinero aceptó sin dudarlo. Su actitud despreocupada y su comprensión del espíritu libre de la vida pirata le permitieron aceptar el arreglo con una sonrisa de complicidad. Nathaniel sabía que su rol era esencial para estabilizar el trono y, mientras él se centraba en cumplir su parte del trato, hizo la vista gorda ante los escarceos amorosos de Mairim con Railey. La aceptación del marinero a este estilo de vida reflejaba su compromiso con la reina y su respeto por las normas no convencionales del mundo pirata.

Así, se celebró una boda rápida pero espléndida, seguida de festejos que se extendieron durante semanas. El ron fluía más libremente que las ratas en la bodega y los piratas celebraban con entusiasmo en cada rincón de la ciudad. La reina disfrutaba de los placeres maritales con Nathaniel en sus aposentos, mientras Railey, con su inagotable energía, mantenía fugaces idilios con Mairim en los escondites más secretos del navío.

Nueve meses después, el destino presentó un nuevo regalo: una hermosa niña con cabello negro, mirada penetrante y una sonrisa que parecía iluminar los rincones más oscuros del Inframundo. Aunque no había certeza absoluta sobre quién era el padre biológico, Mairim, John y Railey se enamoraron de la pequeña Elora en el instante en el que la tomaron en brazos. Oficialmente, se reconoció a John Nathaniel como el padre, y la niña, a pesar de las incógnitas sobre su paternidad, sería, sin duda, la más querida y adorada del mundo.

Personajes que aparecen en este Relato

EL ANHELO MÁGICO DE ELORA

Siempre se ha dicho que la caída del sol sobre el mar es el anochecer más bonito que se puede ver, pero es aún más bonito cuando sobre el sol se dibuja la silueta de un velero bergantín que despliega sus velas. La reina Mairim, reina de Isla Kalzaria, había salido con su pequeña y amada hija Elora para enseñarle el que algún día sería su barco. El resplandor dorado del sol bañaba el navío, creando un escenario mágico y evocador para la niña.

-Mira, Elora -dijo Mairim señalando hacia el horizonte-. Ese será tu barco algún día. Tiene el mástil más alto, el que un día navegó con el Calypso, el barco del papá de uno de tus papás.

Elora, con sus ojos llenos de asombro y curiosidad, observaba cada detalle con atención. Fue entonces cuando Railey, con una sonrisa, decidió contarle una historia.

-¿Recuerdas cómo nos conocimos, John? -preguntó Railey guiñando un ojo a Elora-. Deberíamos contarle la historia a nuestra pequeña.

John asintió, una chispa de nostalgia iluminando sus ojos. Se arrodilló para estar a la altura de su hija y comenzó a relatar su pasado.

-Yo soy el hijo menor de un temido capitán pirata que fue amigo del abuelo Flick. Nací en un barco llamado El Calypso. Mi papá, Alban Nathaniel, era el capitán y yo tenía tres hermanos mayores. Un día, nos atacaron unos piratas muy malos y mi papá me escondió entre unos barriles mientras él y mis hermanos luchaban. Desde mi escondite, con solo 6 años, vi cómo los malos ganaban y mi familia no pudo sobrevivir.

Railey continuó la historia, su tono más suave y reflexivo.

-Yo, en cambio, era un niño sin padres que vivía en Isla Kalzaria. Era muy hábil y astuto. Un día, mientras buscaba a alguien a quien engañar, encontré a John desmayado sobre una tabla en la playa. Lo llevé a un lugar seguro y, cuando se despertó, me contó su triste historia. Sus ojos me conmovieron mucho y decidí cuidarlo. Desde entonces, nunca nos separamos.

Mairim, escuchando la historia de sus dos amores, añadió con una sonrisa:

-Después, ambos se unieron a La Niña, el barco de mi tío Efraín Jacobs. Fue allí donde se enamoraron de mí -dijo con una risa ligera-. Aunque John y yo nos casamos, Railey también es tu papá y también lo quiero mucho.

Elora, con ojos curiosos, preguntó:

-¿Aunque no estéis casados?

-Aunque no estemos casados. Así como tú quieres mucho a tus dos papás, yo también lo hago.

Elora, fascinada por la historia que le habían contado, los miró fijamente con ojos llenos de admiración y amor.

-¡Vaya historia! -exclamó abrazando a sus padres-. ¡Soy la hija más afortunada del mundo!

De repente, la excursión familiar se vio interrumpida por un grito aterrador. Un pirata emergió de las sombras, cuchillo en mano, dispuesto a asesinar a la reina. La figura del atacante se perfilaba amenazadora contra el resplandor del atardecer.

John y Railey, siempre alerta, se movieron al unísono. El primero desenfundó su espada, el acero brillando a la luz del sol poniente, y bloqueó el primer ataque del pirata con un golpe certero. La batalla se desató en la cubierta del barco, con el sonido del metal chocando y las órdenes gritadas resonando en el aire.

Railey, con su agilidad característica, desenfundó su pequeño trabuco y disparó un tiro que desorientó al asaltante. Con movimientos rápidos, evitaba los ataques del cuchillo mientras se preparaba para un segundo disparo.

El extraño, enfurecido, lanzó un ataque feroz hacia Mairim. La reina, con la valentía que la caracterizaba, desenfundó su florete y se unió a la lucha. Con una elegancia letal, bloqueó el embiste y contraatacó con una serie de estocadas precisas.

John logró desarmar al pirata, su espada volando por los aires y aterrizando lejos. Sin embargo, el atacante no se rindió. Con un último esfuerzo, se lanzó hacia Mairim. En ese momento, Railey lo sujetó por detrás, inmovilizándolo.

-¡Ahora, Mairim! -gritó Railey.

La reina aprovechó la oportunidad y, con un movimiento decidido, asestó el golpe final. Con la empuñadura de su florete golpeó al marino en la cabeza, dejándolo inconsciente en el suelo.

El pirata fue llevado ante Trono de Hueso para un juicio sumario. Tras ser juzgado, la reina decidió condenar a muerte al estúpido pirata que había osado alzar la espada contra ella.

-¡Que pasee por la tabla! -ordenó Mairim entre gritos de júbilo.

-¡Ezo! -repitió Elora-. ¡Que paze por la tabla!

El hombre, tembloroso, fue avanzando por la estrecha tabla que salía de la cubierta del barco sin atreverse a mirar hacia abajo. Sabía que era inútil pedir clemencia; sólo le quedaba tratar de nadar más rápido que los tiburones. Al caer al agua, cientos de piratas alzaron sus botellas de ron y empezaron a vitorear.

Divertida, Elora echó a correr hacia la tabla gritando que «le tocaba a ella». De repente, sintió una firme mano que la agarraba por el pescuezo. Era su tía Morgana.

-¡Esto no puede seguir así! -exclamó enfadada-. ¡¿Acaso creéis que esta niña cuidará el trono de hueso?! ¡Es inútil!

-¡No te atrevas a hablar así de mi hija! -respondió Mairim, mientras Nathaniel y Railey se erguían en posición de ataque.

-Sabes que es verdad -insistió su hermana mayor-. Hay que curtir a esta niña y pronto.

En el fondo, los tres sabían que la pirata tenía razón. La pequeña disfrutaba mucho con su madre y sus dos padres, pero tenía mucho que aprender y poco tiempo para hacerlo. Poco después, La Niña volvería a desplegar sus velas con Railey, Nathaniel y Elora al frente.

Como era habitual, en cuanto la princesa pisó la cubierta, su risueña sonrisa le robó el corazón a toda la tripulación. Ella se pasaba las mañanas aprendiendo de sus padres y, por las tardes, siempre convencía a algún grumete para que desatendiese sus tareas y jugase con ella. John era un padre recto y justo, mientras que Railey era astuto, imaginativo y despistado. A pesar de su perenne ebriedad -como él decía, «la resaca del día después»- siempre conseguía lo que se proponía, salvo enderezar a su hija.

Un día, la princesa acompañó al mozo de cocina a dar de comer a los cerdos. Al verlos, quedó prendada de ellos y decidió fundar la Nación Porcina, de la que ella era la reina. Indultó a los animales y los soltó por la cubierta. De repente, una cincuentena de cochinitos empezaron a correr por el barco, embistiendo a cuantos marinos encontraban a su paso.

-¡Esto es un desastre! -gritó el cocinero tratando de atrapar a uno de los cerdos-. ¡Voy a hacer tocino de todos vosotros!

El cocinero entró en cólera e intentó que los capitanes castigasen a la niña, pero no solo no tuvo éxito. Al no poder cocinar los cerdos, pues Elora se lo impedía siempre que el cocinero lo intentaba, se vieron obligados a atracar para reabastecerse.

Nathaniel y Railey acostaron a su hija y se dirigieron hacia el lupanar de la Ciudad Libre, famoso por los placeres que la celestina que lo regentaba ofrecía a sus clientes. Escondida entre las sombras, la niña siguió a sus padres y se coló dentro. Allí conoció a Eurídyce, una niña de origen zíngaro con la que enseguida trabó amistad.

-Hola, ¿cómo te llamas? -preguntó la princesa observando a la niña con curiosidad.

-Me llamo Eurídyce. ¿Y tú?

-Soy Elora, la hija de la reina Mairim.

Eurídyce, al escuchar esto, se inclinó con respeto.

-¿De verdad eres la princesa? -preguntó con asombro.

-Sí, pero no hace falta que te inclines -dijo Elora inclinándose también-. Podemos ser amigas.

Eurídyce miró a Elora con una mezcla de sorpresa y duda.

-¿Por qué llevas un parche? ¿Te falta un ojo?

Elora sonrió y negó con la cabeza.

-No, no me falta un ojo. Llevo el parche por mi abuela. Era una gran pirata y siempre llevaba uno. Así me siento más cerca de ella.

Eurídyce asintió, comprendiendo.

-Mi madre siempre me cuenta que tu abuela era la reina y que todo empezó a cambiar cuando mi tía Kalaba, a quien nunca he conocido ni en mis cumpleaños, le quitó el ojo para una poción mágica de amor.

-Eso es una tontería -dijo Elora-. Si tienes parche es porque nunca has tenido ojo, como los piratas que nacen directamente con la pata de palo o con el garfio.

Las dos niñas congeniaron enseguida. Mientras la pirata le hablaba acerca de sus viajes, la zíngara le hacía pequeños trucos de magia. Las dos se quedaron toda la noche en vela, hablando de magia, viajes, monstruos marinos, criaturas mágicas y aventuras.

-Mira esto, Elora -dijo Eurídyce sacando una pequeña bola de cristal-. En esta bola puedo ver todo lo que imagino. ¿Quieres intentarlo?

La princesa asintió emocionada. Miró fijamente la bola de cristal y, con la ayuda de su nueva amiga, empezó a ver destellos de sus propias aventuras en el mar, navegando en La Niña y enfrentando peligros inimaginables.

-¡Es increíble! -exclamó Elora-. ¡Quiero aprender más!

Las dos niñas, llenas de entusiasmo, hicieron un pacto de amistad eterna y prometieron compartir todas sus aventuras y secretos.

Mientras tanto, en el lupanar, Nathaniel y Railey discutían sobre la necesidad de endurecer a su irreductible hija.

-Tiene que aprender a ser más responsable -decía John-. No podemos permitir que cause más problemas.

-Pero también necesita disfrutar de su infancia -respondió Railey-. No quiero que pierda su espíritu aventurero y su alegría.

-Debe haber un equilibrio -suspiró su compañero-. Encontraremos la manera.

Mientras tanto, los navegantes de La Niña se preparaban para partir. Ya habían levado anclas y establecido la nueva ruta cuando se percataron de la ausencia de Elora. Asustados, volvieron corriendo al puerto donde decidieron registrar casa tras casa hasta encontrar a la princesa, pero no había rastro de ella. Desesperados, decidieron probar suerte en el lupanar. Ahí encontraron a la pequeña riendo y gritando con otra niña de pelo rizado. ¡La habían encontrado!

-¿¿Se puede saber qué haces aquí!? -le recriminó Nathaniel.

-Ez que quería jugar, papá -respondió la pequeña.

-¡Este no es lugar para una princesa! -increpó Railey.

-Jo, papá, zólo eztaba jugando con Eurídyce. ¡Zabe hacer magia!

Le reprendieron por su irresponsabilidad y se la llevaron de vuelta al barco. Tras

saquear un par de naves, el ánimo volvió a la tripulación y Elora volvía a ser la estrella de la embarcación. Recuperada su buena relación, la pequeña empezó a hablarles acerca de la magia que había visto y que quería que le hiciesen más trucos. Los padres no lo dudaron ni por un segundo y mandaron a varios de sus marineros más jóvenes a raptar a un impromago. No podían resistirse a las súplicas de su hija y querían recompensar a la pequeña por sus avances en el noble arte del saqueo y la esgrima.

La comitiva volvió dos meses después con Tasac, un joven mago de la casta Férox. El hechicero tenía una desordenada cabellera castaña y ojos marrones que se agrandaban por sus redondas gafas, las cuales estaban ligeramente rotas. Vestía una capa naranja brillante, símbolo de los graduados en magia de la Torre Arcana. Aunque no era especialmente hábil con los hechizos, su corazón era grande y generoso, lo que le hacía ser querido por todos los que lo conocían.

Nathaniel le asignó un camarote, le explicó que no le harían daño, que sólo tenía que entretener a la princesa pirata.

Al día siguiente, los padres celebraron un pequeño ágape para Elora y la tripulación. Trajeron al mago a la cubierta y, cuando la niña lo vio, se puso tan contenta que hasta Tasac se sintió un mago verdaderamente importante.

-Mi papá me ha dicho que te llamas Tazac. ¿Ez verdad que puez hacer magia?

-preguntó Elora con entusiasmo.

-Sí, pero... tengo que volver a mis entrenamientos para el torneo. Si no llego a tiempo para prepararme, Anaíd y Korux me van a matar -dijo Tasac nervioso.

-Haz algo mágico y divertido -pidió la princesa con una sonrisa traviesa.

Tasac se rascó la cabeza y, con un poco de inseguridad, decidió intentar convertirse en diferentes fieras como un lobo o un oso. Pero cada vez que lo intentaba, sólo lograba emitir un ruido extraño y nada amenazante. En lugar de un rugido feroz, entonó un débil «gruñido» y en lugar de una poderosa transformación, apenas logró hacer que su cabello se erizara y sus ojos se agrandaran aún más detrás de sus gafas rotas.

Elora se rió y dijo con una sonrisa:

-El animal no te zale muy bien. ¡Ah, ya zé! Hazme un barco dentro de una bola de cristal -pidió con los ojos brillando de emoción.

Tasac, con un suspiro, comenzó a conjurar el hechizo.

-¡Orbiculum Navis! -exclamó moviendo su varita con gracia.

Un destello de luz brotó de la punta de la varita y, en un suave remolino de energía mágica, una esfera cristalina comenzó a formarse en el aire. La bola de cristal, llena de destellos y brillos, fue tomando forma lentamente hasta quedar suspendida frente a Elora. Dentro de la bola, la magia se arremolinó y se transformó, creando un diminuto barco que navegaba en un mar en miniatura. Las olas se movían suavemente y el pequeño velero avanzaba majestuosamente. Elora se rió y aplaudió maravillada.

-¡Ez igual que el de Eurídyce! -exclamó la niña señalando el orbe con ilusión.

Tasac sonrió, pero su rostro se tornó serio de nuevo.

-Me alegra que te guste, pero de verdad que tengo que marcharme -dijo con preocupación.

-¡No! ¡Quédate un poco más! -suplicó la princesa con lágrimas en los ojos.

El mago, nervioso por faltar a sus entrenamientos, intentó lanzar un hechizo de teletransportación.

-¡Transitus Tempus Spatium! -exclamó.

El hechizo falló y Tasac desapareció en una nube de humo. La chiquilla empezó a llorar mientras sus padres intentaban sacarle una sonrisa. El desconsolado llanto de la princesa derritió el corazón del joven mago, que no se había teletransportado, sino convertido en humo. Finalmente decidió volver a hacerse visible.

-Creo que me quedaré hasta que lleguemos a un puerto -dijo Tasac avergonzado-. No debí dejar de atender a la clase de teletransportación de Periandro.

Tras una semana de travesía, finalmente tocaron tierra y el hechicero pudo ponerse en contacto con sus profesores de la torre. Los maestros, preocupados por su ausencia, no tardaron en teletransportarlo de regreso, pero no sin antes darle una buena reprimenda por haber faltado a sus entrenamientos para prepararse para el VI Torneo..

Era el momento de la despedida y Tasac se acercó a Elora con una sonrisa triste.

-Me tengo que ir, Elora. Mis profesores están muy preocupados y debo regresar a la

torre -dijo con voz suave.

-¿Volverás a vizitarme? -preguntó la niña con lágrimas en los ojos.

-Haré todo lo posible por volver algún día -respondió abrazándola-. Ha sido un honor conocerte y compartir estas aventuras contigo.

El tiempo que Tasac pasó a bordo de La Niña fue suficiente para que quedara profundamente cautivado por la princesa Elora. Todas las tardes que pasó con ella, lanzaba hechizos que la maravillaban y le contaba fabulosas historias de faunos, hados, ondinas, efreetes y unicornios.

La fascinación de la princesa por aquellos seres mágicos creció día a día hasta que, una idea maravillosa brotó de su joven cabecita: quería un unicornio.

-Papáz, ¡quiero un unicornio! -imploraba-. Las princezas no pueden ir a caballo, tienen que ir en unicornio.

Era cierto que se acercaba su cumpleaños y que merecía un regalo especial que la distrajera de estar tan lejos de su querida madre, pero no iban a poder conseguir tal criatura.

-¿Qué podemos hacer? -preguntó John Nathaniel.

-¿Cómo vamos a conseguir un unicornio? ¡Es imposible! -respondió Railey.

-Se lo podríamos haber pedido al mago. Dicen que algunos han llegado a Calamburia y

seguro que él sabría dónde hay. ¿Le secuestramos de nuevo? -sugirió John.

-¡Tengo una idea mejor! Y mucho menos arriesgada -dijo Railey-. Sólo necesito un pony y una caracola.

Celebraron el cumpleaños por todo lo alto. Los cocineros prepararon manjares dignos del Titán, descorcharon las mejores botellas de ron de la bodega y entonaron las canciones más alegres que conocían. Cuando todos hubieron comido y bebido, los padres procedieron a darle el regalo a la pequeña. Railey subió a la cubierta un precioso pony tordo con una alargada caracola pegada a la frente del animal. Nathaniel y la tripulación lo miraban con admiración, aunque no creían que la caracola fuese a aguantar mucho tiempo en su sitio.

Al verlo, Elora estalló de alegría y empezó a acariciar y jugar con su nueva mascota, mientras el resto preguntaban al beodo marino cómo había conseguido pegar el cuerno. Como era de esperar, éste se cayó a los pocos minutos. Cuando lo vieron, todos miraron expectantes a la princesa, que recogía la caracola del suelo con lágrimas en los ojos. Los padres avanzaron hacia su hija para consolarla, pero se pararon en seco al oír su grito.

-¡Qué bonito! -exclamó -. ¡Ez de quita y pon! Ez una idea genial, ¡azí ze camufla para que loz demáz no zepan qué ez un unicornio y no me lo roben!

Los padres no quisieron desilusionar a su hija y le dieron la razón. Tras una semana más de travesía, volvieron a Kalzaria. Mairim los aguardaba impaciente en el puerto con una caja en las manos. Nada más verlos, corrió rauda a abrazar a su hija: ¡por fin habían vuelto! Después de besar y agasajar a la pequeña, los llevó a los tres al camarote del

capitán.

-En vuestra ausencia nos ha llegado un cargamento de ron un tanto especial -anunció, mientras sacaba tres botellas con una reluciente C dorada grabada en el centro de cada una-. Creo que ya sabéis lo que significa.

Mairim les mostró que las botellas estaban etiquetadas mágicamente con sus nombres. Los ojos de Elora se clavaron de inmediato en la brillante C dorada de las botellas que emitía un chisporroteo de luz. Sus padres le habían hablado del famoso Torneo de Calamburia y de la esencia de la divinidad, pero jamás había imaginado que ella podría participar. Y lo mejor de todo, ¡volvería a ver a su amigo Tasac!

197 - 197 - LOS HEREDEROS DEL INFRAMUNDO

Personajes que aparecen en este Relato

LOS HEREDEROS DEL INFRAMUNDO

-¡Ha llegado tu hora, Emperatriz! Ya no nos sirves -sentenció Abraxas encarando a Évolet con el gesto altivo y los ojos sedientos de sangre.

La Emperatriz Tenebrosa se levantó de su trono iracunda.

-¿Cómo te atreves? Sois vosotros los que me debéis servir a mí. ¡Soy vuestra señora!
-espetó Évolet alzando el báculo dispuesta a castigar al díscolo demonio.

Sin mediar palabra, Abraxas invocó con un gesto un enorme rayo destructor que lanzó sobre su señora con la velocidad de un meteoro. Pero ella reaccionó a tiempo interponiendo su báculo que absorbió la energía, recuperando parcialmente su antiguo brillo.

-Recuerda que este báculo es un receptáculo y que es capaz de absorber la magia demoníaca. Señor de mil legiones, ten en cuenta que lo que hagas a tu Emperatriz puede volverse contra tí -espetó ella frunciendo el ceño mientras hacía girar el báculo en el aire, apuntaba hacia él y le devolvía su mismo rayo destructor. Con la fuerza y la velocidad de un relámpago, vino a impactar de lleno en el pecho del Alto Demonio arrojando su cuerpo a varios metros de distancia, como si fuera una vulgar muñeca de trapo.

Siete años antes

Grilix y Trillox tragaron saliva, se sentían los más ridículos de los demonios domésticos envueltos en sendas mantas de colores pastel mientras la pequeña Amunet los acunaba como si fueran dos recién nacidos. Serían el hazmerreír de todo el inframundo si eso llegaba a saberse pero, por supuesto, no osarían contradecir a la heredera de la Emperatriz por miedo a la reacción que su madre podía tener ante la menor queja de la niña.

-Seréis mis pequeños bebés, y yo os cuidaré -dijo con ternura la pequeña princesa infernal mientras les introducía una cucharada de lodo en la boca a cada uno y amagaba con darles una segunda.

-Mi pequeña señora, no tengo más hambre -se excusó Trillox tratando de tragar el

fango que ya tenía en la boca.

-No seas tonto, Trillox. Tienes que crecer alto y fuerte -le regañó con cariño introduciéndole otra cuchara de lodo hasta la garganta que el demonio tragó con resignación-. Os alimentaré, os cuidaré y os daré el amor de una madre, que es el mejor de los amores.

-Eres tan buena. Serías una gran madre, Amu -observó Xezbet, el más pequeño y esmirriado de los seis Altos Demonios mientras le acariciaba su cabecita cubierta de un pelo liso y rubio.

Desde que Évolet había dado a luz a su dulce retoño, la Emperatriz Tenebrosa parecía haber olvidado sus planes de invasión de Calamburia. Con el paso de los años, aquel antiguo infierno se había convertido en algo muy distinto. Los Altos Demonios parecían complacidos y saciados, y campaban a voluntad fuera del báculo disfrutando de su libre albedrío. Évolet ya no castigaba a sus demonios domésticos, sino que pasaba la mayor parte del tiempo con su pequeña Amunet que se había convertido en su ojito derecho. La decoración del palacio se había vuelto menos lúgubre pues se había llenado de las múltiples manualidades elaboradas por la niña a la que parecían gustarle los colores vivos y los collares de huesos pintados. Todo el mundo parecía algo más feliz, e incluso los chillidos de los condenados eran cada vez menos intensos y frecuentes.

Xezbet, el menor de los Altos Demonios había hecho buenas migas con la niña, con la que también pasaba largos ratos jugando y conversando. Ambos parecían gustar de la compañía del otro, felicidad que solo se interrumpía por los episodios de desprecio que protagonizaban contra Xezbet alguno de sus hermanos. Ellos siempre le habían considerado el menos poderoso y el más débil de carácter por lo que solía ser objeto de

sus recurrentes burlas.

-¿Qué, Xebetito? -se mofó Áxbalor al ver de nuevo a su hermano jugando con la hija de la emperatriz-. ¿Otra vez haciendo de niñera?

-Siempre supe que mi hermano pequeño había nacido para ser un ama de cría -rugió Abraxas-. Esas triquiñuelas a las que llama poderes son ideales para educar niños y amaestrar perros. Menos mal que no estamos en una guerra. El inframundo es cada vez más un pálido reflejo de su antigua gloria.

-Dejad de meteros con Xezbet, él es divertido. ¡Mucho más que todos vosotros! -les regañó Amunet con el tono más regio que le permitía su aún corta edad. A sus tres años, ya no temía a ningún ser del inframundo por imponente que pareciera-. Es mi amigo y me gusta jugar con él.

-Eso, Abraxas -dijo el hermano pequeño tratando de sacar pecho delante de su amiguita-. Vete a jugar a las tabas con tus legiones, que creo que llevan mucho tiempo ociosas y se estarán aburriendo.

-¿Qué es eso que hay ahí colgado? -observó Áxbalor haciendo caso omiso de la conversación. Sonrió mirando a los presentes como si le hubiera embargado una profunda vergüenza ajena-. ¡Oh no, no es posible!

-Es una figura de... ¿mazapán? -Abraxas no daba crédito-. ¿Y representa al esmirriado de mi hermano pequeño? -añadió señalando a su hermano pequeño-. Definitivamente hemos tocado fondo.

-¿Qué creéis que hacéis? -irrumpió Évolet lanzando una furibunda mirada a Abraxas y Áxbalor-. Si osáis importunar otra vez a mi hija, os encerraré de nuevo en el báculo, esta vez para siempre.

-No os preocupéis, poderosa emperatriz -se disculpó Áxbalor con su voz más sinuosa-, solo estábamos bromeando con nuestro hermano pequeño. Ya nos íbamos, tenemos unas almas nuevas que torturar en el Pozo de las Lamentaciones.

-No os preocupéis, mi señora. Estos humildes servidores vuestros saben entender el orden de las cosas -añadió Abraxas refiriéndose a sí mismo y su hermano-. Vuestra hija siempre estará segura con nosotros. Palabra de Alto Demonio.

Évolet y Abraxas se aguantaron la mirada unos tensos segundos. Con los años, su buena relación se había vuelto más gélida. En el pasado, el demonio respetaba a su señora por su valor, crueldad y visible falta de escrúpulos, pero consideraba que, desde que había sido madre, se había vuelto blanda y cobarde. Por eso se atrevía a desafiarla cada vez con más frecuencia.

-¡Vámonos, hermanos! -ordenó el hermano mayor a los otros dos demonios-. ¡Vosotros también, despojos! -añadió mirando a los pobres diablillos domésticos conocidos como Grilix y Trillox, que rápidamente se liberaron de sus mantas y siguieron al Alto Demonio- Tenemos a muchas almas que atormentar.

-Nos vemos luego, Amu -se despidió Xezbet mientras trataba de alcanzar a sus hermanos-. ¡Eh, esperadme!

Dicho esto, se marchó dejando a Évolet y Amunet. En cuanto se quedaron a solas, el

gesto de la Emperatriz pasó de ser implacable a reflejar la más sincera ternura. Se puso en cuclillas y acarició la rubia cabecita de su pequeña.

-Hija, te he dicho que no juegues con los Altos Demonios. Son crueles y mezquinos y no quiero que corrompan tu candidez -la reprendió con dulzura-. Puede que algún día heredes mi trono y el de tu padre y puedas gobernar.

-Pero Xezbet es bueno, me lo paso bien estando con él -explicó mientras preparaba una ficticia taza de té-. Algún día nos casaremos. ¡Nos hemos prometido!

-¿Eso te lo ha pedido él? -preguntó la madre levantando una ceja-. Aún eres muy pequeña y él muy mayor.

-Papá también era mayor que tú -observó la niña.

-Pero eso fue una cuestión política, Amunet. Me sacrifiqué para que tú pudieras un día ser dueña de todo el universo: la Emperatriz de los Dos Mundos -trató de aleccionarla sin estar del todo segura de que estuviera preparada para comprender-. Yo nunca quise a ese papanatas de tu padre. Pero mejor no me hables de él, es una sanguijuela que no hace más que pedir. Hace semanas que no sé donde está y la verdad es que me alegro.

-A mí me gusta que se vaya porque, cuando vuelve, me trae regalos -dijo con brillo en la mirada como si ya paladeara el dulce que su padre le iba a traer al volver a casa.

-Eres tan dulce e inocente... -dijo la Emperatriz con los ojos vidriosos-. Ojalá pudiera protegerte para que te mantuvieras siempre así.

Mientras Évolet disfrutaba de su pequeño retoño, fuera del Palacio, los Seis Altos Demonios se habían reunido acudiendo a la llamada de Abraxas.

-No sé si vosotros también lo habéis percibido, pero yo hace semanas que me siento con el estómago vacío -espetó Abraxas con voz regia.

-Es cierto -dijo Nexara con tristeza-, el sufrimiento de Évolet parece cada vez menos intenso... Me alegro por ella, pero... mi pobre tripa empieza a no dejarme dormir.

-Además sabe peor. Es como... como... -tanteó Áxbalor tratando de encontrar las palabras adecuadas- un vino aguado.

-¡Eso es! -convino Xantara-. Cada vez menos sabroso, como si estuviera perdiendo fuerza y calidad. Yo misma, por las noches, me levanto con hambre y tengo que ir en busca de algún alma que atormentar. ¡Qué fastidio!

-Todo es culpa de esa niña -observó Luxanna-. Desde que ella está, el corazón roto de Évolet ha comenzado a sanar. Si la cosa sigue así, ¡en breve no habrá comida para todos! Y la que haya no valdrá la pena. ¡Te lo aseguro!

-¡Yo digo que matemos a esa mocosa! -sentenció Abraxas golpeando el puño contra la palma de su mano-. Si la niña muere, Évolet sufrirá y la calidad de nuestro alimento volverá a ser mejor.

-¡Un momento! -les detuvo el esmirriado Xezbet-. No vamos a matar a esa niña.

-Uy, parece que la niñera se ha encariñado de su pequeña señora -rió Áxbalor.

-¿Por quién me tomas? -sonrió Xezbet, Señor del Engaño-. Pensadlo, Évolet está más que amortizada. Llevamos varios años gozando de su dolor y, como un vino que lleva mucho tiempo descorchado o como una gallina demasiado vieja... ¡Está perdiendo su frescura!

-Es cierto -convino Xantara-, habrá que dar con una nueva emperatriz a la que torturar.

-Amunet será nuestra nueva Emperatriz Tenebrosa -sentenció Xezbet.

-¡Qué tontería! Es solo una cría -apuntó Luxanna.

-Una cría que ama a su madre por encima de todo -concluyó el esmirriado demonio con una sonrisa macabra-. Llevo años congraciándome con esa mocosa. Pensadlo. Si logramos aguantar un poco más, hasta su adolescencia, esa niñita malcriada amará tanto a su madre que será para ella lo más importante en el universo. ¡Todos sabéis lo intenso, profundo y fresco que es el corazón de aquellos que acaban de alcanzar la pubertad! ¿Os imagináis el sabor de ese dolor?

-La ternura de un nuevo corazón roto... -salivó Abraxas.

-Y fresco... -añadió Nexara relamiéndose.

-Y además, gracias a la influencia que mi poder me permite ejercer sobre ella, y a ser ella más joven e influenciable, moldearemos a nuestra propia Emperatriz haciendo de ella lo que nos plazca.

-Es genial, así esa engreída de Évolet no volverá a mangonearnos -apostilló Luxanna colocándose un mechón de su frondosa cabellera tras la oreja mientras sonreía complacida.

-¿Pero quién dice que la niña no se volverá contra nosotros cuando matemos a su madre y la nombremos Emperatriz? -objetó Nexara dubitativa-. Yo no la culparía si quisiera nuestras cabezas.

-Utilizaré mis poderes -dijo Xezbet llevándose la mano al pecho-. Actuará según mi voluntad, os lo garantizo

-Hermano pequeño, he de reconocer que todo lo que tienes de enclenque lo tienes de retorcido. Me encanta tu plan -sonrió Áxbalor con avidez-. ¡Hagámoslo ahora mismo!

-¡No tan rápido! -les contuvo Xezbet-. Como el buen vino, todo necesita macerarse a su debido tiempo. Debemos esperar unos años antes de ejecutar nuestro plan. Permitir que el amor entre Évolet y Amunet crezca y se haga más fuerte. Cuanto más sólido sea el lazo entre ellas... mejor sabrá su dolor al quebrarse su corazón. Y, ¿qué son al fin y al cabo unos años en nuestras vidas inmortales? Hacedme caso, hermanitos, tened paciencia y acabaréis por agradecermelo.

En la actualidad.

El mayor de los Altos Demonios se precipitó contra la pared golpeándose la espalda con fuerza y luego cayó al suelo visiblemente dañado por el rayo destructor que su señora le había devuelto. Sin embargo, aunque maltrecho, esbozó una débil sonrisa.

-Tal y como imaginaba, no eres suficientemente rápida -murmuró como si su ataque hubiera sido un simple ardid-. ¡Ahora hermanos! -gritó Abraxas desde el suelo con su voz de pantera y de cada una de las cuatro esquinas del salón del trono apareció un Alto Demonio con gesto amenazante.

-Quizás puedas absorber mis poderes y volverlos contra mí -expuso el mayor de los Altos Demonios desde el sueño-, pero nada puedes contra todos nosotros si te atacamos a la vez. Somos demasiados, Évolet y tus reflejos solo son los de una humana. Estás sentenciada. Aprovecha tus últimos segundos de existencia porque tu vida eterna termina ahora.

-¡No mientras tenga conmigo mi báculo, demonios! -exclamó Évolet levantando su arma y apuntando hacia el señor de mil legiones-. ¡Abrax...!

Pero entonces oyó la dulce voz de Luxanna pronunciar unas oscuras y sensuales palabras y todo se oscureció para ella. ¿Qué había pasado?-¿La has dejado muda, hermana? -rió Áxbalor-. Eres tan retorcida como poética.-Hago lo que puedo, querido -dijo ella con falsa humildad, sus labios curvándose en una sonrisa venenosa.

En ese instante, Abraxas, el más feroz de los demonios, lanzó un rayo de energía oscura directamente a Évolet. Con un movimiento rápido y decidido, la emperatriz levantó su báculo, absorbiendo la energía del rayo. Con un giro ágil, redirigió el ataque hacia Nexara, que esquivó el golpe con una destreza sobrenatural.

-Uy, uy, ¿has atacado a mi hermana? Eso no se hace -dijo Luxanna con un tono burlón, y con un gesto de su mano, privó a Évolet también de la vista.

Traicionada por sus propios demonios. En aquel momento, la guardiana infernal solo pudo pensar en su hija y en qué iba a ser de aquella pobre niña indefensa si ella faltaba. Atacó al aire con su báculo sin ver nada, cegada por el hechizo de privación de sentidos de la súcubo como si todo, de repente, se hubiera quedado a oscuras. No había contado con ese ardid. Ahora era una presa fácil y lo sabía.

-Pobre Évolet, siempre tan valiente y tan inútil -dijo Luxanna con una voz que era pura seducción y crueldad-. No tienes ninguna oportunidad.

A solo un largo corredor de distancia se encontraba Amunet entrenando su puntería con una inmensa ballesta, regalo de su padre Rodrigo IV. La niña había crecido para convertirse en una hermosa adolescente, feliz e inteligente: con un futuro lleno de sueños por cumplir. Algún día se casaría con Xezbet, su prometido; luego, al cumplir la mayoría de edad, permitiría a su madre que por fin se retirara como tantas veces había manifestado la propia Évolet y ella la sustituiría en el trono.

-¡Amunet, querida! -gritó Xezbet irrumpiendo en la estancia casi sin aliento- ¡Mis hermanos...! ¡Vuestra madre...!

-¿Qué pasa, querido? -dijo tranquilizadora mientras acertaba de lleno en el blanco con el bodoque de su ballesta rompiendo un jarrón-. ¿Se han vuelto a meter contigo? ¿Quieres que les meta por la boca uno de estos?

-¡Son mis hermanos! Los Altos Demonios se han conjurado y han traicionado a la Emperatriz Tenebrosa. ¡Creo que quieren acabar con ella! ¡Es un golpe de estado!

-¿Cómo? ¡No es posible! -espetó ella- ¡Hay que detenerles! ¡Llévame ante ellos!

-Está bien, yo iré con vos y estaré a vuestro lado -dijo con tono solemne-. Pero prometedme que haréis lo que yo os diga, será la única forma de vencerles, pues su poder supera al de vuestra madre y también al nuestro.

-Claro, amado mío, solo confío en mis padres y en tí -dijo la heredera con convencimiento.

Ambos recorrieron el largo corredor y, al llegar a la sala del trono, contemplaron la preocupante escena. Cinco Altos Demonios -dos íncubos y tres súcubas- rodeaban a Évolet que lanzando golpes al aire, mientras la emperatriz trataba de mantenerlos a raya con su báculo, que emitía tan solo un leve destello.

-¡Deteneos! -gritó Amunet.

Al verles llegar, Xantara, una de las súcubos, les miró dedicándoles una sonrisa.

-¡Pero mira quién está aquí! Si son Xezbet y Amunet... Lo siento pequeñines, pero no puedo dejar que molestéis a los mayores mientras están jugando -y dicho esto extendió su mano.

Sus falanges crujieron y se retorcieron creando una maraña de hilos casi invisibles que manipuló las extremidades de los recién llegados como si fueran meros títeres. La ballesta de Amunet cayó al suelo con un ruido sordo. Con su magia de control, la Alta Demonia hizo que ambos cayeran de rodillas y con sus manos atadas a la espalda por cuerdas invisibles, contemplando inmóviles aquella escena.Évolet, privada de vista y voz, escuchaba a los demonios con una mezcla de furia y desesperación. Sus ojos

bañados en lágrimas, abiertos pero inertes, expresaban con silenciosa elocuencia lo que sus labios ya no podían: una súplica desgarradora por su hija, un grito mudo de amor y protección en medio de la oscuridad que la envolvía.

El resto de los Altos Demonios sacaron cada uno un puñal ritual y se acercaron a Évolet, paso a paso, con una sonrisa macabra en cada uno de sus sombríos rostros. Ella agitó su báculo pero, sin sus demonios dentro -que eran la principal fuente de su magia-, su poder no podía hacer frente a la amenaza. Cuando el primero de los cuchillos penetró en su piel dio un alarido y dirigió su mirada vacía hacia donde los gritos le indicaban que debía estar su hija, que se encontraba de rodillas a pocos metros de ella. La adolescente cerró los ojos incapaz de soportar la escena, pero Xezbet utilizó su cautivadora voz para susurrarle:

-¡Ábrelos, abre los ojos, Amunet! Ellos son el enemigo, pagarán con sufrimiento el sufrimiento... -Amunet abrió los ojos de nuevo, justo cuando a su madre le asestaron la segunda puñalada, luego la tercera, luego la cuarta... y por fin la quinta.

Su cuerpo cayó al suelo ya sin vida en un charco de sangre carmesí. Xantara, la súcubo, deshizo las ataduras con las que había sometido a Amunet y Xezbet.

-La Emperatriz ha muerto -profirió Abraxas con solemnidad tomando el báculo de las manos aún calientes de Évolet. Luego lo entregó a la joven Amunet que aún tenía lágrimas en los ojos-. ¡Larga vida a la Emperatriz!

-¡Ahora Amunet, es nuestro momento! ¡Señalad uno a uno con el báculo de vuestra madre y decid sus nombres en voz alta!

-¿Cómo? -rugió el hermano mayor sin comprender aquel repentino giro de los acontecimientos.

-¡Abraxas! -exclamó Amunet mientras apuntaba hacia el demonio y este era absorbido.

-¿Nos has traicionado? -comprendió Áxbalor justo antes de oír su nombre-. ¡Brillante!

-¡Áxbalor! -pronunció la joven, y fue absorbido con rapidez.

-No voy a permitir que... -dijo Luxanna justo al oír su nombre.

-¡Luxanna! -y fue arrastrada como sus hermanos sin tener tiempo de reaccionar.

-¡Malditos...! -comenzó a decir Xantara justo antes de oír su nombre y ser arrastrada al interior de su antigua morada y prisión.

-Solo quedo yo... -murmuró Nexara apenada-. Supongo que no podríamos arreglar esto de otro...

-¡Nexara! -profirió implacable la nueva Emperatriz.

Y la última de los Altos Demonios traidores fue introducida en el báculo. Una nueva lágrima amarga resbaló por la mejilla de Amunet y, tras ella, Xezbet paladeó en secreto las delicias de aquel joven corazón roto. Más intenso y más sabroso que nada de lo que hubiera probado jamás.

-Lo habéis hecho bien, mi amor -respondió tomando la mano de su amada.

-Era mi madre... eran tus hermanos... -balbuceó llena de odio y tristeza mientras el báculo brillaba con fuerza dotando a su cuerpo adolescente de un brillo rojizo y poderoso.

-No os preocupéis, nos tenemos el uno al otro -la consoló Xezbet con ternura-. Y tenéis a vuestro ejército infernal, vuestro derecho de cuna y un nuevo poder en el interior de ese báculo. Juntos gobernaremos y seréis por fin aquello para lo que naceistéis: Emperatriz de los Dos Mundos.

La punta de aquel antiguo y poderoso objeto, ahora lleno de demonios, emanó una extraño resplandor mágico con forma de “c”. El demonio recordó entonces que el Torneo del Titán iba a comenzar y, si los rumores eran ciertos, la divinidad parecía haberse demorado más de la cuenta en elegir a su última pareja. Reconoció la señal y sonrió, pues últimamente a Xezbet todo le salía a pedir de boca. Aquel símbolo era el anuncio de la providencia de que habían sido llamados a participar en el torneo. Seguro que todos se iban a sorprender ante la inesperada y estelar aparición de los Herederos del Inframundo. Se relamió los labios con la cantidad de sufrimiento ajeno que pudo atisbar. Un inesperado giro de los acontecimientos que no hacía más que mejorar sus expectativas. Xezbet alzó la mano de su amada mientras paladeaba el dolor más exquisito. Había valido la pena, ahora solo debía de procurar que Amunet nunca descubriera la verdad. Pero eso no le preocupaba, mentir era algo que, al Señor del Engaño, siempre se le había dado bien.

Personajes que aparecen en este Relato

SANGRE REAL I

Las ramas de los árboles eran mecidas suavemente por el viento mientras susurraban leyendas olvidadas. La Arboleda de Catch-Unsum era un lugar que había presenciado muchas historias: grandes guerras, épicas batallas, estrepitosas derrotas... El sol se filtraba a través de las hojas, creando patrones de luz y sombra que bailaban sobre el suelo cubierto de suave hierba. No había flores de colores vibrantes ni criaturas mágicas revoloteando como en los grandes bosques del mundo faérico; la arboleda se mantenía en su esencia más pura, un testimonio de la naturaleza ancestral de las primeras creaciones del Titán en su estado más prístino.

A lo largo de este paisaje tranquilo, se habían erigido estructuras temporales para el torneo: gradas de madera para los espectadores y un palco central para acoger a las autoridades -los tres infantes, Periandro y otros cortesanos de alto nivel- ofreciendo una vista clara del área central del claro donde se llevaría a cabo la última de las competencias: la gran final. Aunque estas construcciones eran simples, estaban dispuestas de tal manera que complementaban la belleza natural de la arboleda sin opacarla. Aparentemente era otro claro más del bosque pero, en realidad, era mucho más que eso

Édera, Dama Esmeralda y señora de los faunos del Reino Faérico, y Quercus, poderoso guerrero y general de la Guardia del Bosque, penetraron en el gran claro con paso vacilante, sus ojos llenos de curiosidad y estupor ante la sencillez y la paz que el lugar emanaba. Miraban a su alrededor, impresionados por cómo un lugar tan simple podía ser el elegido para la celebración de un evento de tal magnitud, recordándoles que la

verdadera belleza a menudo reside en la más humilde de las simplicidades. Al fondo, sobre un tocón, había un curioso recipiente que emanaba un brillo sutil.

-¡Detente Quercus! Hemos llegado -sentenció la Dama Esmeralda mientras se agachaba a acariciar la hierba.

Tenía una conexión especial con las plantas y la magia, por lo que aquellas briznas le transmitieron que no se equivocaba. Las plantas solían escuchar su canto pero ella también era capaz de escuchar el suyo.

-Mi señora -dijo Quercus con respeto-, a mí todos los bosques de este mundo me parecen meros jardines para enanos comparados con la grandeza del Bosque Mágico o la frondosidad de la Jungla Esmeralda. Y este claro se me hace igual a los demás en los que hemos competido. Con el debido respeto, mi dama, ¿estáis segura de que este es el lugar?

-Estoy segura -sentenció ella mientras observaba el sitio con curiosidad-. Este claro rebosa poder mágico, esta extraña parte de la arboleda parece un sitio de gran importancia ritual. Además, concuerda con las descripciones que la pequeña Lien hizo de él. Un enorme claro, una antigua fuerza en las plantas, calamburianos mirando desde extrañas estructuras de madera, un tocón... y ese recipiente que ves allí no debe de ser otro que la mismísima Esencia de la Divinidad.

Su razonamiento fue interrumpido por la aparición de las tres ancianas faéricas que estaban llegando al claro en ese mismo instante pues, como participantes por derecho propio en el torneo, también habían sido convocadas para asistir a presenciar la gran final: Melusina el hada y Tyria, la fauna y madre de Édera. Solo faltaba Kyara, la antigua

Dama Blanca, que había abandonado a sus compañeras al percibir la aparición de ciertas grietas en las inmediaciones de la arboleda que emanaban una energía sospechosamente extraña.

-Ya hemos llegado, Melusina -dijo Tyria, la antigua Dama Esmeralda que aunque medio ciega, avanzaba con paso vivaz casi arrastrando a su compañera-. Vamos corre, eres más lenta que una ondina fuera del agua. ¡Tenemos que coger el mejor sitio!

-Odio caminar, si no tuviera esta dichosa artritis en las alas... -se excusó la antigua Dama Irisada-. ¡Con lo que yo he sido!

-Mira Quercus -lanzó Édera al verlas no sin cierto desdén-, parece que esto se está llenando de viejas glorias.

Tyria reconoció la voz inconfundible de su única hija y adoptó un gesto altivo. No era capaz de perdonarle que, años atrás, hubiera aprovechado su ceguera para apartarla y hacerse con el poder entre los faunos.

-Hija... -saludó con tono gélido.

-Madre... -respondió la Dama Esmeralda con el mismo tono.

En el aire flotaba una tensión silenciosa, casi palpable, entre la hija y su anciana madre ciega. A pesar de la ausencia de palabras, las emociones crudas vibraban intensamente entre ellas, como una melodía no pronunciada que sólo las dos afectadas podían sentir.

-Venerables Ancianas Faéricas... -saludó Quercus haciendo una reverencia-. Entiendo

que venís a contemplar la final y supongo que vuestra sabiduría os ha arrastrado hasta este lugar.

-Así es, general. Y parece que no hemos sido los únicos... -anunció Tyara que a pesar de su invidencia era sensible, por su ancestral conexión con el suelo, a la más leve de las pisadas. Alguien se acerca.

Se trataba de tres enanos rudos, barbudos y vestidos con pieles, también provenientes del Mundo Faérico. No eran otros que Otalan, Señor de los túneles y esposo de la Dama de Acero, y sus hijos Isaz y Dagaz, valientes guerreros y hábiles herreros de la Forja Arcana.

-¡Mira hermano, qué lugar más extraño! -dijo Isaz, el hermano pequeño con asombro-. Es como una enorme galería, pero las columnas son de madera y se ramifican en lo alto sosteniendo esa lejana bóveda celeste.

-No seas zoquete, ¡sigue siendo la arboleda! -le reprendió Dagaz atizándole en la dura cabezota-. Hemos competido en ella durante semanas.

-¡Que no me llames zoquete, maldito topo arcano cuatro-ojos! -dijo revolviéndose ante el pescozón de su hermano y tratando de atizarle en la cara con la mano abierta.

-¡No os peleéis! -les trató de tranquilizar su padre-. Vuestra madre me ha dejado a vuestro cuidado y no quiero ni pensar en cómo se va a poner si alguno vuelve desmembrado. Además... ¡Mirad, son las venerables Ancianas Faéricas! -ambos dejaron de pelear-. Portaos bien ante ellas y hacedles una reverencia como os he enseñado.

-Reverendas señoras... -dijo Dagaz con respeto.

-Reverendísimas Señoras... -le imitó Isaz tratando de mostrar aún más respeto que su hermano.

Las formalidades fueron interrumpidas por un sonido de cascos, un relincho y un destello cegador. Los elegantes unicornios entraron en el claro y se humanizaron ante los ojos de los presentes.

Quercus chasqueó la lengua contrariado. No soportaba la grandilocuencia de aquellos seres cuadrúpedos ni su forma constante de exudar desprecio por todo el resto de seres fáericos.

-Vaya, parece que alguien se ha dejado abierto el establo y las yeguas se han escapado... -murmuró con toda la ironía de la que fue capaz.

Un elegante Karkaddan le miró largamente con todo su desprecio mientras se echaba un mechón de pelo hacia atrás.

-Soy el doble de hombre que tú con solo la mitad de cuernos... -espetó el unicornio con malicia.

Ante la risa cómplice del matrimonio de unicornios, el fauno se puso a contar utilizando sus dedos ásperos de guerrero como si tratara de entender el sentido oculto tras aquella chanza. Nunca había sido bueno en matemáticas.

Kárida, al terminar de reírse, se percató de la presencia de la señora de los faunos con

la que mantenía una tensa relación. Se adelantó con su sinuoso caminar y se encaró a la Dama Esmeralda.

-Todo esto es cosa tuya, ¿verdad Édera? No soportas ver cómo la verdadera elegancia y el savoir faire del linaje añil triunfa de nuevo, y nos has arrastrado a este antro con tu fiasco de ilusionismo naturópata. Este no es el claro donde Karkaddan y yo jugaremos la Gran Final -añadió haciéndose la incrédula-. Dime que no lo es, por favor. Es mediocre. ¡Confiesa! Lo has creado cantándole a tus plantitas, ¿no? ¡Hasta dónde llega la envidia! Siempre supe que estabas como una cabra.

-Dí que sí, querida -apuntaló Karkaddan mirando de reojo al fauno con aire divertido-. El doble de cuernos, el doble de envidia.

Quercus siguió contando con los dedos y sacando la lengua fruto del esfuerzo. Édera respondió a la unicornia con fingido desdén, aunque en realidad le dieran ganas de estampar su báculo en aquella cara de princesita relamida.

-No es cosa mía, querida -anunció la fauna con tono condescendiente, pues a fin de mantener su clase, había decidido tratar siempre así a su histriónica interlocutora-, me temo que este es el sitio. Aquí se celebran las finales del torneo. Pero si no te gusta, supongo que siempre puedes abandonar e irte trotando por donde has venido -le sugirió con desdén encogiéndose de hombros.

Kárida arrugó la nariz y miró en derredor, como un depredador en busca de una nueva presa.

-Y vosotras, venerables ancianas -dijo dirigiéndose a Tyria y Melusina-. ¿Qué habéis

hecho con mi reverenda y retirada madre? ¿No estaba con vosotras? Os tengo dicho que no la dejéis sola -añadió en tono de regañina-, está medio sorda y no se vale por sí misma.

-Se ha quedado en la retaguardia investigando lo de las grietas. Ha ido a investigar cierto temblor de tierra -explicó la anciana fauna no sin cierta preocupación-. Parece que no muy lejos de aquí se está abriendo la tierra y emanando cierta energía algo extraña que no hemos logrado identificar. Nos hemos ofrecido a quedarnos con ella, pero ya sabes cómo és...

-Sí sí, ya. Que no va a venir a verme ganar el gran combate final, ¿no? -había un claro reproche en su tono de voz que no alcanzaba a ocultar-. Lo de siempre, otra crisis que atender en el mejor momento. ¡Siempre tan oportuna!

Se cruzó de brazos mientras lanzaba un resoplido que no pudo sino recordar al de un caballo.

-Si la finalista hubiera sido Karianna -lanzó su marido Karkaddan con malicia-, ya verías la prisa con la que vendría a coger sitio.

-Tú a callar, no hagas leña del árbol caído -le reprendió su esposa-. Y prométeme que vamos a ganar este maldito torneo y voy a poder recordarle a mi anciana madre que esta vez tampoco estuvo aquí.

-Pero Dama Añil, lo que nos preocupa de verdad es si estos temblores son solo una extraña coincidencia o... -expuso Melusina con el gesto sombrío-. La antesala de un nuevo desastre. ¿Y si un nuevo cataclismo azota ahora a los dos mundos? Hace años,

algunos nos refugiamos aquí en Calamburia con el beneplácito de la corona, ¿y si ahora no hay lugar en el que refugiarse?

El viento se agitó repentinamente creando una corriente cálida y reconfortante, las hojas de los árboles se agitaron dando la bienvenida a dos seres semi-divinos que, provenientes del mismo cielo, se posaron con suavidad en la hierba del claro. Sus ropajes blancos y gaseosos, así como sus maravillosos tocados, no podían sino sobrecoger a cualquier mortal, fuera este calamburiano o faérico.

-Creedme si os digo que es la antesala de algo muy malo -sentenció el rey Eolo, que había escuchado toda la conversación en la distancia con su agudo oído de ser del aire- y que no es la primera vez que sucede. Mi sensibilidad de aiseo me hace estar seguro de eso.

-Mira padre, ¡qué seres más divertidos! -dijo con ilusión infantil Céfiro, su hijo y príncipe de su longeva raza-. En este torneo estoy conociendo un montón de bestias rarísimas ¿Puedo quedarme con una?

-No puedes, hijo, y deja hablar a los mayores -le regañó con comedimiento y se dirigió a los presentes-. Seres faéricos, estáis en el legendario Claro Central de la Arboleda de Catch-Unsum, el lugar sagrado donde se celebran las finales de los torneos de improvisación en honor del Todopoderoso Titán.

-¡La final del torneo! Me encanta poder asistir a una final ¡Como lo hicieron mamá... y el abuelo... y la tita! -dijo entusiasmado el niño mientras recordaba las historias que le contaba su tía Brisa para dormir.

-Aún no sé bien qué es eso de la Esencia de la Divinidad por la que estamos luchando
-observó Dagaz encogiéndose de hombros.

-Suenan a metal precioso, ¿se puede forjar? -añadió su hermano Isaz con avidez en la mirada.

Eolo sonrió con superioridad ante el profundo desconocimiento que mostraban aquellos seres inferiores. Pero tomó aire y trató de ser amable con ellos, al fin y al cabo, un ser del aire y, en especial un rey, debía ser magnánimo y bondadoso con todas las formas de vida, incluso con las claramente inferiores.

-La Esencia de la Divinidad es una recompensa capaz de hacer realidad los deseos de los héroes que la consigan -expuso didáctico el rey de los seres del aire-. He de decir que mi noble raza la ha obtenido en varias ocasiones, pero hace años que ningún aiseo había decidido participar en el torneo. Quien obtiene la esencia puede hacer realidad cualquier deseo.

-¿Has oído Quercus? -dijo Édera, la Dama Esmeralda, en voz baja a su fiel general- ¡Esa esencia debería haber sido nuestra, y así los faunos habríamos alcanzado, al fin, el lugar que por derecho nos corresponde!

-Nada de eso, querida -espetó Kárida que siempre estaba atenta a las conversaciones ajenas-. Ni siquiera habéis llegado a la final. Nosotros sin embargo sí, por eso aplastaremos a esos humanos de pacotilla, obtendremos la Esencia de la Divinidad y... ¡los unicornios gobernarán sobre todas las razas!

-¡Pero los unicornios ya gobernáis! -objetó el fauno algo confuso-. Sin ir más lejos,

vuestra hermana pequeña es Dama Blanca. De hecho, ¡habéis gobernado siempre!

-añadió como si se percatara del hecho por primera vez.

-Pero no la querría para que gobernaran los unicornios. ¡La querría para gobernar yo!

-dijo la Dama Añil en un arrebató de sinceridad. La emoción de la final del torneo y lo cerca que estaba de su objetivo la hacía todavía más deslenguada-. Quiero decir, nosotros -corrigió rápidamente ante una mirada suspicaz de su marido.

-Vamos, vamos -les conminó Eolo tratando de recuperar la solemnidad que el acto que iba a comenzar requería-. Este no es el comportamiento adecuado para la Gran Final. Mirad, por allí llegan los calamburianos elegidos para el torneo.

-Y les acompañan la pareja de impromagos, ¡los otros finalistas! -dijo Céfiro con todo su entusiasmo juvenil-. Va ser un combate épico, padre. ¡Magia faérica contra magia arcana! Qué pena que madre y la tía no estén aquí para verlo... -se lamentó acto seguido el joven.

Karkaddan pateó levemente el suelo de hierba con gesto de superioridad al ver llegar a sus jóvenes rivales.

-Esos niños de pecho no nos van a durar ni un asalto -se pavoneó el unicornio.

-No te confíes, cariño -dijo Kárida levantando el dedo para poner énfasis a sus palabras-. Tengo que ganar este torneo, procura no fallarme.

El unicornio tragó saliva al sentir el peso de la responsabilidad sobre sus hombros. De pronto, los tres hijos de la Reina Melindres, en nombre de la corona, se sentaron en el

palco de honor custodiados por Periandro, el mago-erudito que acudía como emisario de la Torre Arcana. Junto a ellos, en representación de Isla Kalzaria, se encontraban el Capitán Cristóforo, la princesa Elora y sus dos padres.

Mientras el resto de participantes tomaban asiento para contemplar la ansiada final, Kárida y Karkaddan avanzaron hacia el centro de la arboleda, donde el pícaro Drawets ya estaba recibiendo a los impromagos. Un poco más allá, sobre el viejo tocón, la unicornio pudo ver la Esencia de la Divinidad. Su última esperanza de hacerse con el Poder Supremo en el Mundo Fáerico, el título de Dama Blanca para el que, desde niña, sabía que había sido destinada.

199 - 199 - SANGRE REAL II

Personajes que aparecen en este Relato

SANGRE REAL II

Zoraida, la infanta, admiraba emocionada el combate desde el palco mientras apretaba con fuerza el brazo de su hermano Doddy, que apretaba los dientes para resistir el dolor. Ella, como todas las jóvenes de la corte, siempre había deseado tener su propio unicornio, pero nunca hubiera imaginado que serían seres tan poderosos y hábiles en combate. ¡Sería maravilloso poder montar su propio unicornio y marcharse en busca de aventuras!

Por su parte, Sancho no quitaba ojo al impromago. Era sin duda su favorito, por lo que lo animaba y vitoreaba todo el tiempo. Se decía que, de sangre salvaje e hijo de un

poderoso chamán, el impromago Tasac era capaz de controlar hechizos que muy pocos podían realizar. Su forma de lucha era peculiar y bestial, algo que complacía sobremanera al infante, que gustaba de los más fieros combates por encima de todo.

La lucha estaba siendo encarnizada y las fuerzas de los unicornios no parecían extinguirse. Era como si una furia ciega nublara los ojos de Kárida, la Dama Añil, mientras su esposo se esforzaba en complacerla poniendo toda su energía en la lucha.

Tasac se secó el sudor y apagó la ardiente punta de su varita de un soplo, luego volvió el rostro para lanzar una mirada cómplice a su compañera Anaid, que mantenía su varita alzada en posición defensiva. Ella asintió y adquirió una elegante posición de ataque. Tras varios asaltos infructuosos, los impromagos parecían dispuestos a usar su arma definitiva.

-¡Ánima feral! -gritó el mago mientras agitaba su varita poseído por el más feroz de los espíritus salvajes.

Al instante, su cuerpo empezó a crecer y su piel a cubrirse de un hirsuto y abundante bello. Se trataba de un antiguo conjuro que solo algunos magos de la casta Férox eran capaces de dominar. Los unicornios dieron un paso atrás poniéndose en guardia impresionados por aquel extraño hechizo. Anaid sonrió al ver a su compañero transformado en una inmensa bestia parecida a un oso con unos rasgos que recordaban vagamente a Tasac. Pero la bestia, en vez de abalanzarse contra sus adversarios, se hizo un ovillo.

Karkaddan sonrió.

-Parece que alguien se ha transformado en un osito cobarde.

-No cantes victoria... ¡Sagitta feris! -gritó Anaid con todas sus fuerzas, sin poder evitar pensar que su hechizo combinado no siempre había salido bien durante los entrenamientos. Su magia envolvió a la enorme bestia-bola que empezó a girar sobre sí misma para luego precipitarse a toda velocidad sobre un sorprendido Karkaddan, que no pudo sino llevarse las manos al rostro tratando inútilmente de no ser aplastado por aquel meteorito peludo.

-¡Cuidado! -gritó Kárida en algo que empezó como un chillido humano y terminó como un relincho de advertencia; pues con la velocidad de transformación que la caracterizaba, la Dama Añil se convirtió en un majestuoso unicornio y remató con su cuerno al peludo impromago por el lateral, justo antes de que impactara contra su marido, salvándolo de su fatal destino.

La embestida cambió el rumbo de la bestia-bola y la arrojó hacia el tronco de un árbol contra el que Tasac se golpeó y cayó al suelo inmóvil volviendo a su forma humana, pero con una enorme grieta en el cristal derecho de sus anteojos. Karkaddan, ya recuperado de la impresión de haber estado a punto de ser aplastado, se transformó en un poderoso unicornio y comenzó a correr en dirección a Anaid, la única de los impromagos que quedaba en pie.

La joven lanzó un hechizo de congelación, pero el unicornio lo esquivó con elegancia. La rama de un árbol de la arboleda quedó inmediatamente escarchada al recibir el impacto del hechizo. «Es demasiado rápido y ágil para poder interceptarlo a tiempo», pensó la estudiante tratando de buscar el modo de neutralizar a su oponente antes de que se la llevara por delante. Entonces Anaid, tragando saliva y haciendo fuerzas de

flaqueza, lanzó un hechizo vulgar y poco elegante. Uno de aquellos hechizos que se había propuesto no utilizar en el torneo por miedo al qué pensarían sus padres, pues ellos siempre le decían: «la verdadera clase de un mago se demuestra por su elegancia». Pero la impromaga sabía que, sola contra dos unicornios, no había tiempo para preocuparse por las florituras.

-¡Óleum resbalo! -gritó apuntando al suelo en vez de su enemigo justo antes de que este empezara a perder el agarre de sus cascos.

La muchacha se apartó de un salto y sonrió con suficiencia contemplando cómo el unicornio resbalaba dirección a las gradas del público sin poder evitarlo. Muchos de los asistentes se levantaron en previsión del golpe. Pero el gesto de orgullo de Anaid fue su perdición, al dar la espalda a su otra oponente, Kárida, aún en su forma faérica, saltó sobre ella embistiéndola con su brillante cuerno. Sin tiempo para reaccionar, la impromaga voló por los aires perdiendo su varita.

El torneo había terminado y tenía dos claros ganadores. El público estalló en una ovación, pues había sido un duelo tan trepidante como reñido. Varios alumnos de Skuchaín que habían acudido a ver la final, fueron a socorrer a sus compañeros impromagos que, a pesar de los golpes, parecían encontrarse bien, salvo por el amargo sabor de la derrota.

-¡Enhorabuena Unicornios! -felicitó el pícaro Drawets, condenado a presentar por siempre el torneo por gracia del Todopoderoso Titán-. Y ahora que sois los nuevos ganadores del torneo, ¿qué deseo váis a pedir a la Esencia de la Divinidad?

-Lo tenemos claro, pícaro -sentenció Karkaddan mientras aún se tocaba el chichón que

le había provocado su choque con las gradas de madera.

-Sí, lo tenemos claro -dijo Kárida asiendo con todas sus fuerzas el mágico elixir-. Lo que voy a pedir es...

Un temblor de tierra y el ruido de unos cascos interrumpieron las palabras de los vencedores.

-¿Qué está pasando? -preguntó Drawets tristemente acostumbrado a que nunca hubiera una celebración tranquila como el Titán manda.

Una esplendorosa unicornia penetró en el claro del bosque y relinchó con fuerza levantando las patas delanteras y agitándolas con desesperación.

-No puedo creerlo, madre -dijo Kárida indignada-. ¿Es que ni siquiera me vas a dejar gozar de mi momento?

Kyara, la recién llegada, se comunicó con todos los presentes a través de una voz que se proyectaba directamente en sus mentes.

-¡Pueblo faérico! Necesito que me sigáis rápidamente. Las grietas del suelo se están ensanchando y no puedo contenerlas más, parecen una conexión directa a un lugar oscuro y sombrío. ¡Necesitaré de todos vuestros poderes para cerrarlas antes de que sea demasiado tarde!

Kyara aún en su forma faérica, abandonó la arboleda al galope seguida por sus compatriotas, nerviosos ante la nueva amenaza que se cernía sobre el mundo. El

recuerdo del anterior cataclismo estaba aún demasiado reciente como para poder ignorar estas nuevas e inquietantes señales. Incluso Kárida obedeció y, a regañadientes, devolvió la Esencia de la Divinidad al pícaro advirtiéndole:

-Guarda esto, Drawets. Porque volveré en un rato y espero que nadie más vuelva a estropear mi victoria.

-Será nuestra victoria, querida -le corrigió Karkaddan.

-Calla y sígueme, es hora de que los seres fáericos arrimemos el hombro -sentenció ella-. Madre nos necesita.

Todos los seres del Reino Fáerico habían desaparecido de la arboleda dejando atrás a un montón de humanos algo confusos.

-Yo me lo he pasado mejor que aquella vez que el tito-abuelo Efraín ze cayó de la hamaca -dijo Elora, la princesa pirata de Isla Kalzaria-. Ha zido una final muy emocionante, ¿verdad papáz?

-Estoy en éxtasis -respondió John Nathaniel, el impávido, con su habitual falta de expresividad-. No sentía tanta emoción desde que disparé mi primer cañonazo.-Y ademáz -interrumpió la niña radiante de felicidad-, he vuelto a ver a mi amigo Tazac y ezta vez zí que le ha zalido el hechizo. ¡Ze ha convertido en un ozo! ¡Ánima feral! -exclamó haciendo un gesto con una varita imaginaria-. Ze lo tengo que contar todo a mamá.

-¡Muy emocionante! -añadió Railey apurando su petaca de ron-. Y ahora supongo que

vendrá la celebración... ¿Sabéis si se ha abierto ya la barra libre de ron? Seguidme, si la encontramos... ¡os invito a una copa!

-Yo no puedo beber, papáz -les regañó Elora medio en serio medio en broma-. ¡Que zoy pequeña!

Doddy, lanzó una mirada despectiva a aquella redicha mocosa. Era lo menos parecido a una princesa que había visto. Carecía de la clase y la elegancia de cualquier cortesana. «Al fin y al cabo, ¿qué se puede esperar de una pdrincesa educada en un deino de filibustados?» pensó el heredero para sí mientras los tres bucaneros abandonaban el palco en busca de ron.

Su hermano Sancho le cazó mirando a Elora marchar y aprovechó para agarrarle por el moflete con fuerza, como solía hacer para ridiculizarle.

-¿Qué pasa “Doddigo”? -preguntó con aire de mofa- ¿Te gusta la hija de Mairim?

-¿Pedo de qué hablas? Esa niña es puda vulgaridad -lanzó sintiéndose atacado.

-Pues mejor así, porque es una mujer con garra, de las que me gustan. ¡Y me han dicho que es muy hábil con la espada! Un día me casaré con ella -sentenció Sancho.

En las gradas, sentadas justo un nivel por debajo, había dos cortesanas vestidas con ropas orientales que no habían quitado ojos a los infantes: eran las Damas Escorpión, hijas de Arishai, el señor de los nómadas de las arenas.

-Shuleyma, si la más mínima amenaza se cierne sobre el reino, deberíamos volver al

Palacio de Ámbar. Prometimos a padre que protegeríamos a nuestra medio-hermana, la reina Melindres, con nuestra vida -susurró Shuaila a su hermana entre el rumor de gente que comentaba los pormenores del combate y esa supuesta nueva maldición que se ceñía sobre el reino.

-Tienes razón, hermana -concordó-, y eso no cambia, sea lo que sea lo que está atacando el reino desde las profundidades del Averno. ¡Hay que volver a palacio a proteger a nuestra hermana la reina!

-¿Y los infantes? Melindres insistió en que veláramos por ellos -objetó Shuleyma.

-Están con Periandro y con los impromagos, y ya has visto de lo que son capaces, ¿qué les va a pasar? -respondió Suhaila quitando hierro a la objeción de su hermana.

Ambas partieron rápidamente confundiéndose entre los espectadores que iban abandonando las gradas.

Periandro, el mago-erudito, así como el Capitán Cristóforo y los infantes abandonaron el palco de honor y descendieron al gran claro la arboleda para felicitar personalmente a los impromagos por los magníficos resultados obtenidos en el torneo.

-La torre está muy orgullosa de vosotros -les congratuló Periandro-. Habéis luchado como valientes.

-Y aún así hemos perdido... -se lamentó Anaid.

-No seas tan dura contigo misma, Anaid. Tus hechizos han sido brillantes, pero de lo

que más orgulloso estoy es de vuestro trabajo en equipo.

-¿Has oído eso Tasac? -dijo la joven algo ruborizada mientras colocaba sus maltrechos anteojos a su compañero-. Formamos un gran equipo.

-Lo que yo siempre digo, Anaid. Tú eres el cerebro y yo... ¡la fuerza bruta! -afirmó lanzando un ridículo aullido al aire para pasar a lamentarse de lo mucho que le dolían las costillas.

Periandro, Cristóforo, Anaid y los propios infantes no pudieron evitar reír a carcajadas ante el lamento del joven impromago. Pero fue una risotada fugaz que se heló casi al momento cuando aquellos oscuros seres irrumpieron en la arboleda. Se trataba de cientos de diablillos cornudos de distintos tamaños, armados hasta los dientes. Los pocos aldeanos, cortesanos y estudiantes de impromagia que quedaban en el claro, huyeron despavoridos. Tras la irrupción de esta inesperada comitiva, aparecieron unos -cuanto menos- incómodos invitados. Se trataba de los Consejeros Umbríos, Érebos y Barastyr, cuyos ojos izquierdo y derecho, respectivamente, rezumaban oscuridad pura en forma de tenebrosos zarcillos. Sin duda, una aparición que nunca traía nada bueno.

200 - 200 – SANGRE REAL III

Personajes que aparecen en este Relato

SANGRE REAL III

Había una palpable tensión en la Arboleda de Catch-Unsum. La emocionante final del

torneo había concluido, pero el día aún parecía deparar sorpresas al devenir del reino de Calamburia. Los Consejeros Umbríos habían aparecido escoltados por un ejército de pequeños demonios que auguraban el peor de los desenlaces posibles.

-¡Un momento! No cantéis victoria tan pronto -les advirtió Barastyr con su sonrisa de serpiente y su cráneo reluciente.

-Parece que, como de costumbre, alguien está yendo demasiado rápido -añadió el sibilino Éreos mientras apretaba las yemas de los dedos de sus manos entre sí cruzando una mirada con su compañero.

-¡Por las barbas de Theodus! -exclamó Perdiandro desenfundando su varita y arremangándose la manga derecha mientras cubría a los infantes y a los impromagos-. Son los Consejeros Umbríos. ¡Poneos a salvo!

-Sí, pero esta vez juramos que no venimos a hacer el mal, ¿verdad, Barastyr? Al menos, no directamente -dijo el consejero con una fingida sonrisa de inocencia.

-Efectivamente, Éreos, me temo que en esta ocasión somos meros heraldos de la oscuridad -añadió Barastyr-. Así que permitidme presentaros a...

-La nueva Señora de las Tinieblas... -lanzó al aire uno de ellos.

-¡La Emperatriz de los Dos Mundos! -culminó el otro con voz solemne.

Ambos consejeros se postraron esperando la llegada de alguien superior a sus propias personas. El ejército de diablillos se apartó temeroso y el suelo se abrió dejando

escapar humo de azufre y un resplandor demoníaco. Ante los ojos de los presentes, se manifestaron los herederos del inframundo: Amunet, la joven hija de Évolet, y Xezbet, el más joven de los altos demonios y su prometido.

-¡Esperad, no toleraremos esta vulneración de la voluntad del Titán! ¡Esta arboleda es sagrada! -gritó Eolo que no estaba dispuesto a tolerar aquel ultraje.

-¡Bien dicho, padre! ¡Acabemos con ellos! -se sumó su hijo Céfiro.

Ambos alzaron sus capas al viento provocando una potente ráfaga que lanzó por los aires a decenas de diablillos que gritaron asustados. Pero la joven heredera, con una sonrisa de la más pura diversión, lanzó un rayo al joven acompañado de un grito:

-¡Xantara!

El aiseo se quedó inmóvil, flotando en el aire como sujeto por hilos imaginarios.

-Hijo, ¿que te han hecho? -preguntó preocupado el monarca de los cielos a su vástago mientras este giraba sobre sí mismo como si fuera una marioneta encarando a su propio padre y alzando una mano contra él.

-No lo sé, papá. No puedo controlar mi cuerpo -lloraba el joven príncipe.

-¿Serás capaz de atacar a tu propio hijo, rey de Caelum? -sonrió Amunet mientras Xezbet, tras ella, paladeaba un dolor ajeno de notable calidad.

Y justo al mover su báculo la Emperatriz Tenebrosa, Céfiro atacó a su padre con una

ráfaga potentísima de viento. El rey de los cielos trató de contrarrestar su ataque, pero el efecto fue que ambos salieron despedidos en direcciones opuestas a gran velocidad.

-Tengo cinco altos demonios encerrados en este báculo, ¿alguien más quiere probar su poder? -preguntó la joven emperatriz amenazadora enfocando su arma hacia los calamburianos.

Zoraida, la infanta dió un paso al frente abandonando la protección de Periandro y gritó:

-¡Como oses tocar un solo pelo a alguno de mis hermanos, te juro que...!

-¿Qué tenemos aquí? Una mujer valiente y decidida, me encanta. Puedo sentir la sangre de tantas reinas corriendo por tus venas... -dijo Amunet olisqueando el aire- ¿Sabes qué, Xezbet?

-¿Sí, mi satánica ruindad? -preguntó solícito el demonio.

-Esta chica me cae bien -expuso con una sonrisa sádica-. El mundo necesita mujeres fuertes y poderosas. Solo por eso le voy a conceder la gracia de ser la primera en morir... ¡Abraxas!

Alzó su báculo y lanzó un rayo de fuego infernal que se precipitó hacia la infanta a gran velocidad, pero el mago-erudito pudo reaccionar a tiempo.

-¡Protectio máxima! -gritó interponiéndose y absorbiendo el rayo con la punta de su varita. Pero, una vez capturado, la varita estalló en miles de pedazos, lanzando a

Periandro por los aires con el brazo derecho ensangrentado, lleno de astillas clavadas y visiblemente inutilizado.

-¿Crees que puedes contener la magia demoníaca como si fuera uno de esos hechizos infantiles que les enseñas a tus alumnos? Es como tratar de contener a un efreet en un cesto de mimbre -Amunet saboreaba lentamente su victoria.

-¡No te atrevas a ponerle tu báculo encima a nuestra hermana! -amenazó Sancho preso de uno de sus ataques de ira salvaje, mientras Tasac lo sujetaba para evitar que se enfrentara a la emperatriz.

Al contemplar el arrojido de su hermano menor, Doddy también se encaró a la invasora, aunque con una voz débil y carente de todo convencimiento:

-¡Eso...! Eso... vuelve al infierno del que nunca... debiste salir...

El capitán Cristóforo, preocupado por la seguridad de la infanta tras contemplar la suerte que había corrido el poderoso Periandro, la cogió del brazo y la llevó tras los impromagos para que pudieran protegerla. Quería a esa dulce y aventurera princesa como si fuera su propia hija, y no iba a permitir que nadie la dañara.

-No hemos venido aquí a hacernos los héroes, alteza -murmuró en voz baja a la niña-. Dejemos que los magos hagan su magia.

-¡Y así será! -lanzó Anaid tomando las riendas de la situación ahora que su maestro había caído en combate-. ¡Tasac, comprueba que el profesor está vivo!

El impromago se acercó a Periandro y le tomó el pulso.

-Creo que sí, Anaid -informó el joven-. Era su mejor hechizo de protección, pero no ha logrado contener el poder de Amunet. -luego fue hacia los aiseos, cuyos esbeltos cuerpos yacían inmóviles y comprobó su estado-. Los seres del aire están inconscientes, pero también siguen vivos.

-Pues prepárate, porque solo quedamos tú y yo y ha llegado el momento de proteger a la corona con nuestra vida ¡Es la razón de ser de los impromagos! -sentenció Anaid con solemnidad. Llevaba años rogando por una oportunidad para que Tasac y ella pudieran demostrar su valía. Sin embargo ahora, y a pesar de mostrar el mayor de los corajes, no las tenía todas consigo.

-¿Con... nuestra vida? -titubeó el impromago tragando saliva-. Creo que me estoy mareando un poco...

-¡No seas gallina y demuestra que eres digno de tu casta! -le exhortó su compañera.

-¿De mi casta? -dijo él como si reaccionara mediante un resorte sacando toda su fuerza interior-. Sí, sí, soy un Férox, ¡un Férox! Y un Férox lucha hasta... hasta la...

-¡Me aburrís! -les interrumpió la Emperatriz Tenebrosa que llevaba ya un rato apoyada en su báculo. Con un solo y firme movimiento del mismo, hizo que sus manos soltaran sendas varitas y cayeran al suelo.

-No he podido controlar el brazo -dijo Anaid a su compañero con impotencia en la voz.

-Vengo a regocijarme ante mis enemigos, a anunciar que todas las huestes del Inframundo están de camino, que tengo cinco altos demonios en mi báculo y que vengo a reclamar la corona que por derecho me corresponde -expuso Amunet- y, ¿que me encuentro?

-¿Una... razonablemente férrea resistencia? -aventuró Tasac.

-¡Niños! -lanzó Xezbet con indignación dando un paso adelante-. Nos encontramos que nuestra única oposición son niños, seres apolíneos del aire e infantes imberbes. Dais tanta lástima que nos dan ganas de perdonaros la vida. Pero no podéis evitar lo inevitable -añadió con más solemnidad-, mi señora gobernará sobre vivos y muertos, será la Emperatriz de los Dos Mundos.

Los consejeros, que habían estado inmóviles disfrutando del espectáculo, se postraron al oír el título.

-Pero resulta que no puedo permitir que os quedéis con la Esencia de la Divinidad, porque eso podría interferir en mis planes -matizó la emperatriz-. ¡Xezbet! -añadió llamando a su marido mientras le hacía un gesto hacia la botella que seguía en manos de Drawets que había estado contemplando aterrado la escena.

-Sí, mi siniestra magnificencia -respondió solícito mientras se acercaba al inmortal presentador del torneo-. En seguida.

El alto demonio susurró algo al oído del pícaro, y este, como hipnotizado, le entregó la Esencia de la Divinidad sin oponer resistencia. Xezbet levantó el recipiente con aire triunfal y se lo entregó a los consejeros, que lo tomaron con afectada reverencia.

-Nos llevamos la Esencia de la Divinidad -corroboró Barastyr con gesto de malignidad-, no es que la necesitemos, pero estamos redecorando el Inframundo y creo que es un trofeo que puede quedar bien en el salón del trono de la Emperatriz de los Dos Mundos.

-Nos marchamos, tenemos una invasión que ejecutar y no queremos llegar tarde a la ceremonia de coronación de nuestra nueva reina -añadió Érebos con su maléfica sonrisa.

-¡No os salddéis con la vuestda, demonios! -gritó Doddy armándose finalmente de valor.

Amunet se volvió hacia tres los infantes y rió con aire maléfico

-Y pensar que este ser patético es mi tátara-sobrino-nieto... -dijo con condescendencia-. Voy a daros un pequeño regalo antes de irme que no podéis olvidar: un motivo para sufrir. Y pensad que, a los que quedéis con vida, lo que no os mata, os hace más fuertes. ¿Podréis superar la pérdida de vuestro heredero? Alguien va a tener el honor de descubrir el poder de Abraxas ¡Inferno interitus! -gritó apuntando su báculo contra el infante Rodrigo.

Un rayo destructor de destellos rojizos y oscuros abandonó el báculo a gran velocidad lanzándose contra el cuerpo, alargado, enclenque e indefenso de Doddy. En aquel mismo instante, poseído por una furia instintiva y salvaje guiada por el amor más profundo, su hermano Sancho se interpuso absorbiendo el impacto del hechizo de la emperatriz. Hubo un estallido cegador y el cuerpo moribundo del infante cayó al suelo apagándose

como una lámpara de aceite que agotaba su combustible. Zoraida y Doddy, casi a la vez, se lanzaron de rodillas desconsolados a llorar la muerte de su hermano mellizo.

-¿Lo véis? -dijo Amunet divertida-. Vuestro falso heredero no ha sido lo suficientemente hombre para asumir su muerte. En fin, que el sufrimiento y la culpa sean su castigo eterno. Y ahora vámonos, me aburro.

-Nos encantan estas escenitas -añadió Xezbet con ironía-, pero tenemos dos mundos que gobernar.

La emperatriz y su séquito abandonaron la arboleda dejando tras de sí un reguero de dolor y muerte. Anaid miró largamente el cadáver de Sancho, poseída por una profunda desolación.

-Han matado al infante y nuestro deber era proteger a la familia real -dijo a su compañero en voz baja y triste-. Hemos fracasado...

-¡Juro por todos los ladrillos de la Torre de Skuchaín, que esto no va a quedar así! -lanzó al aire Tasac, que con los años había llegado a considerarse amigo de Sancho, con quien gustaba de luchar y aullar a la luz de la luna.

-Hay que avisar a Kórux -dijo Periandro mientras Cristóforo le ayudaba a levantarse-. Tenemos que prepararnos para este nuevo Resurgir del Inframundo.

-Esto no solo ha sido un ataque al Trono de Ámbar sino a toda Calamburia -anunció el pirata mientras le prestaba su hombro para que su compañero pudiera caminar-. Como embajador de Kalzaria, me encargaré de que el Inframundo se las vea con todo el

poder de la flota pirata. Estoy seguro de que Reina Mairim se unirá a vuestra causa sin dudarlo.

Mientras, Rodrigo, el príncipe heredero, enjugó sus lágrimas y miró por un momento las palmas de sus propias manos.

-Sancho, Sancho ha muerto... ha dado la vida por salvarme... -dijo como si tuviera que verbalizar la realidad para tomar consciencia de ella.

-“No llegará a adulto y, por sus acciones, morirá ejecutado por alguien de sangre real”
-enunció Zoraida como repitiendo una letanía y conectando por vez primera las partes de un antiguo puzzle-. Al final, la profecía que nos contó la abuela ha resultado ser cierta, aunque no en la forma en que ella temía. Sancho ha demostrado ser un héroe y ha muerto como tal.

-¡Y yo honraré su memoria dando muerte a esa empedatdiz y a sus demonios!
-sentenció el heredero- ¡Como que me llamo Rodrigo! -añadió con solemnidad pronunciando, por vez primera, todas las letras de su nombre.

201 - 201 – HISTORIA PARA MENTES CONFUSAS

Personajes que aparecen en este Relato

HISTORIAS PARA MENTES CONFUSAS

En el corazón del Inframundo, la vasta sala del trono resonaba con ecos de

conversaciones pasadas y futuros inciertos. Las paredes de basalto negro, talladas con runas antiguas, brillaban bajo la luz de los braseros en forma de dragones, proyectando sombras danzantes. La atmósfera estaba cargada con el aroma del azufre, y los lamentos lejanos de las almas condenadas susurraban un recordatorio constante del poder oscuro que allí residía.

Grilix y Trillox, dos demonios domésticos, estaban inmersos en una discusión, rodeados de antiguos pergaminos y polvorientos documentos.-Empiezo de nuevo -dijo Trillox con paciencia mientras organizaba un montón de papeles y pergaminos-. Rodrigo IV, heredero de Instántalor, se casó con Sancha III, princesa de Ámbar, y juntos forjaron una nueva nación: el Reino de Calamburia. Tuvieron dos hijas: Urraca I, la menor, que era estéril, y Petequia, la mayor, quien se enamoró de un noble llamado Rodrigo.

-Pero aunque también se llamara Rodrigo, este no tenía sangre real, ¿no? -preguntó Grilix.

-Eso es -asintió Trillox-. Era tan solo un noble de la familia de los Haines, pero se convertiría en el rey Rodrigo V al casarse con Petequia y reinar a su lado.

-Hasta aquí lo entiendo: el noble se prometió con la princesa heredera -dijo Grilix rascándose la cabeza.

Trillox continuó:

-Pero el problema surgió cuando, antes de las nupcias, Petequia quedó encinta de Rodrigo. Su hermana pequeña, Urraca, consumida por la envidia y la ambición, urdió un plan para deshacerse de su hermana. Con la ayuda de las zíngaras, descubrió un

antiguo conjuro que necesitaba el ojo de Petequia. Una noche, Urraca y las zíngaras irrumpieron en la habitación de la heredera, le arrancaron el ojo y lo echaron en una poción. Ese brebaje era en realidad un filtro mágico que haría que Rodrigo se enamorara perdidamente de Urraca y olvidara a su prometida. Petequia fue desterrada, estando encinta y sin recordar el atroz acto que ocurrió esa noche.-¿Y qué pasó con Petequia después? -preguntó Grillix intrigado.

-Petequia dio a luz a su hijo en el exilio y, para protegerlo, lo llamó Comosu. El niño creció en secreto, lejos de los peligros de la corte. Era conocido por ser «especial», marcado por el Titán, lo que le hacía diferente y le dificultaba ciertas cosas. Fue el primero al que le apareció la 'C' marcada en el cuerpo, iniciando una larga estirpe de personas con habilidades especiales -explicó Trillox.

-Vamos, que el chaval era faltuco, cortito de entendederas, ¿no? Bien, vamos encajando las piezas.... Entonces, en ese exilio fue cuando Comosu... Por cierto, ¿por qué se llamaba así? Es un nombre muy poco regio...-No se llamaba así. Realmente se llamaba Rodrigo, pero su madre, para mantenerlo en secreto hasta que estuviera preparado para reclamar el trono, le puso el pseudónimo de Comosu, de «como su padre» -continuó Trillox.-¡Me fascina esa Petequia! -manifestó Grillix muy emocionado-. Entonces, como hemos repasado esta mañana y si no recuerdo mal... el niño creció y, después de descubrir sus orígenes, lideró un ejército de tropas rebeldes y recuperó el Trono de Ámbar. Comosu, después de derrocar a su tía y su padre, fue coronado como Rodrigo VI y, consolidando su poder al casarse con la princesa de los salvajes, se volvió un tirano. Sin embargo, su único hijo murió joven, dejando la estirpe sin heredero directo. Ah, claro, entonces... ¡ya lo entiendo! ¡Si no hay descendencia, mi señora es indudablemente la emperatriz de Calamburia!

-No, bobo. El bebé que murió defenestrado por Sancha en el Palacio de Ámbar....

-¿Su abuela lo mató tirándolo por una ventana? -preguntó perplejo cortando a su compañero-. ¡Qué brutalidad!-Déjame terminar -suspiró Trillox exasperado-. El bebé que murió defenestrado por Sancha en el Palacio de Ámbar.... no era realmente el hijo de Dorna, heredero de Comosu. Ese era un niño robado del populacho. El verdadero hijo de Dorna fue criado como vástago de Urraca y creció en palacio, donde lo educaron como el heredero Sancho I.

-¿Pero no sabía todo el mundo que Urraca era estéril? -preguntó el desconcertado demonio frunciendo el ceño-. ¿Cómo se creyeron esa patraña?

-Dijeron que había sido un milagro del Titán o algo así -explicó quitando hierro al detalle-. Entonces, Sancho I se desposó con Melindres, la marquesa, y luego murió en extrañas circunstancias. Por lo visto, estaba maldito por las brujas -explicó Trillox.

-Ah, claro. Y muerto el rey Sancho, se pierde la saga y, por eso, ¡Amunet es la emperatriz de Calamburia! -concluyó Grilix satisfecho-. ¡Ahora sí que lo he entendido!

-¡No! -gritó el hastiado diablillo golpeando la mesa. Su ataque de frustración casi generó un tornado de desesperación como los que antaño invocaba Lady Ventisca-. Tuvieron tres hijos mellizos: Rodrigo, el séptimo de su nombre y heredero, Sancho, el segundo, y Zoraida.

-Pero al heredero lo mató nuestra señora -insistió Grilix.

-No, recuerda que su hermano Sancho II se interpuso y murió en un «valeroso acto de

sangre». Lo decía la profecía -respondió Trillox.

-¿Pero la profecía no decía que «no llegará a adulto y que, por sus acciones, morirá ejecutado por alguien de sangre real»? ¡Pero si lo mató nuestra emperatriz!

-¿Acaso no es de sangre real? -Trillox golpeó la mesa impaciente-. Es que como no he terminado la historia de reyes, no te has enterado. Esto es largo y algo lioso, pero muy importante.

Grilix asintió lentamente tratando de comprender.

-Y ese es al que apodan Dodigo porque habla mal y eso, ¿no será porque el heredero también está “tocado por el Titán”?-Exactamente, «es especial». Y ahora vamos al otro reino: Kalzaria. ¿Recuerdas a Petequia, verdad? Pues la desterrada, después de Comosu, tuvo una nueva hija con un famoso pirata y la llamó Mairim. Ella, siendo aún una niña, se levantó en armas con una flota de barcos piratas contra su abuela Sancha III. Esta rebelión resolvió la separación del reino en dos: Calamburia para Sancha III, Urraca I y Sancho I, y Kalzaria para la pirata. Así, la pequeña isla quedó bajo el dominio de la reina Mairim y su descendencia, la princesa Elora, la hija que tuvo con dos valerosos piratas -explicó Trillox, mientras su compañero escuchaba con fascinación.

-¿Con dos a la vez?

-No, bobo. Sería solo uno, pero no se sabe bien cuál de los dos. Pues esa niña, Elora, heredaría la otra parte de la superficie -precisó Trillox.

-Ah, esa es... la niña que también habla mal -comentó.

-Y eso es porque...

-¡También está tocada por el Titán! -afirmó Grilix.

-Exactamente.

-Entonces, nuestra señora... ¿ni siquiera hereda la isla pirata? -dedujo Grilix con tono de perplejidad.

-Sí, ¡estúpido! Remóntate a lo que hemos estudiado al principio. Al ser hija de Rodrigo IV, ocupa el mismo lugar en la línea de sucesión que sus hermanas Urraca y Petequia, por lo que antecede a sus tatarasobrino-nietos -respondió Trillox.

-Ahhh, y es la Emperatriz de los Dos Mundos porque es hija de Évolet, la anterior guardiana.-¡Eso es! -dijo Trillox llenándose de paciencia-. Es la hija de nuestra segunda señora, la que tuvo el báculo después de Kashiri y que murió a manos de los hermanos de su propio marido.-¿Del marido de Évolet? -dijo Grilix asombrado.

-¡No, imbécil, del marido de su hija Amunet, nuestra señora, consorte del Inframundo. Los hermanos de Xezbet mataron a su suegra y por eso ahora están encerrados -aclaró Trillox desesperado.-¡Es verdad! Y después se desposó con nuestra señora -asintió Grilix entendiéndolo por fin.

-Exacto, ya lo tenemos descifrado -concluyó Trillox.

-¿Y quién era Juliok entonces? -preguntó confuso el otro demonio rascándose la cabeza.

-¡Por todos los condenados de la Sala del Lamento! Es el nombre que le puso Dorna a su hijo antes de creer que estaba muerto y ser rebautizado con el nombre de Sancho I, hijo de Urraca -explicó una vez más Trillox sin ganas de seguir viviendo.

-¿La estéril?

En ese momento, la puerta de la sala del trono se abrió de golpe, y Amunet, Rodrigo IV y los consejeros umbríos entraron, sus pasos resonando con autoridad. Los diablillos tiraron los papeles y se acercaron al trono para inclinarse y reverenciar a su señora que se sentó con aires de desesperación.

-Amunet, ya hemos discutido esto antes -dijo Rodrigo IV con paciencia, su voz resonando en la sala-. Por tu sangre corre la herencia de dos mundos. Como hija de Évolet y mía, te corresponde no solo el Inframundo, sino también Calamburia, antes de que se dividiera en Calamburia y Kalzaria. Debes reclamar lo que es legítimamente tuyo.

La joven reflexionaba sobre las palabras de su padre mientras ajustaba su diadema. Aunque estaba convencida de que podía evitar más derramamiento de sangre, su tono reflejaba un matiz caprichoso y egoísta.

-Padre, sé que cometí un error al matar al infante -aceptó cruzando los brazos con desdén-. A veces me puede mi mal genio. Me enciendo tan rápido como un mortal que toca nuestro suelo, pero es que creo que podemos recuperar el trono de manera pacífica. Debemos mostrar que somos capaces de gobernar con justicia y equidad.

Xezbet, siempre a su lado, inclinó la cabeza hacia su esposa y susurró con su voz mágica.

-Hiciste bien al matarlo. Era un obstáculo y eliminaste a uno de nuestros enemigos.

Amunet sonrió orgullosa y satisfecha.

-Es cierto, ¿verdad? -preguntó mirando a su padre orgullosa y desafiante-. Matar al infante demostró nuestra determinación. Que todos sepan que no dudaremos en usar la fuerza si es necesario.

Xezbet sonreía con una mezcla de orgullo y astucia. Sabía que el camino de su reina no sería fácil, pero él se encargaría de acompañarla hacia el ansiado premio.

-Mi señora, vuestra sabiduría es digna de una verdadera emperatriz -comentó el alto demonio-. Pero no olvidéis que siempre debemos estar preparados para la traición y la resistencia. La paz debe ser nuestro objetivo, pero la fuerza, nuestra herramienta.

Los consejeros umbríos intercambiaron miradas cómplices, sus intervenciones siempre cargadas de un humor macabro.

-¡Oh, la diplomacia! -exclamó Barastyr con una sonrisa torcida-. Siempre es tan... ¿cómo decirlo? ¡Tediosa!

-Exactamente -añadió Érebo-. Pero, a veces, las palabras pueden ser tan afiladas como las espadas. Sólo asegúrate de no cortar a alguien demasiado importante.

Amunet lanzó una severa mirada a los consejeros, recordándoles la seriedad de la situación. Ellos, aunque divertidos, sabían que el momento exigía un equilibrio delicado entre astucia y fuerza.

-Vamos a reunirnos con los líderes de Calamburia y Kalzaria -anunció la emperatriz con decisión-. Debemos mostrarles que nuestra intención es gobernar con justicia y unidad. Pero si se oponen, no dudaremos en usar la fuerza necesaria para asegurar nuestro dominio.

Rodrigo IV, vestido con ropas reales, permanecía a su lado, una figura imponente que representaba la antigua gloria de Calamburia. Había cambiado desde que su hija había comenzado a reclamar su lugar legítimo. Ya no era el pelele que había sido en el pasado. Ahora, con el peso de la historia sobre sus hombros, recuperaba el estatus y el esplendor de cuando era rey. Su mirada era firme y sus palabras acumulaban el peso de la experiencia y la autoridad.

-Recuerda, hija, esta reunión es crucial -advirtió el monarca-. Debemos convencerlos de que nuestro gobierno traerá estabilidad y prosperidad. Pero también deben saber que estamos preparados para cualquier desafío.

En ese momento, una figura oscura se deslizó en la sala. Van Bakari, el infame traficante de almas, con su presencia siempre inquietante, se acercó esbozando una sonrisa astuta.

-Qué afortunado que Évolet ya no esté entre nosotros -dijo van Bakari con sorna-. Los matrimonios están para romperse y nada une más que un objetivo común. ¿Verdad, Rodrigo?

Rodrigo lanzó una mirada al recién llegado, entendiendo la insinuación pero sin perder la compostura.

-Sabes bien que nuestras alianzas se forjan en el fuego de la necesidad. Y ahora más que nunca necesitamos unidad -respondió reafirmando su posición.

Amunet asintió comprendiendo la importancia del momento. Sabía que el destino de los dos mundos dependía de su habilidad para navegar por las peligrosas aguas de la diplomacia y el conflicto. Mientras el reloj avanzaba, el futuro de Calamburia se tornaba cada vez más incierto y las sombras del Inframundo se cernían sobre todo el reino, listas para desatar el caos.

-He movido mis hilos para que podáis tener un paso seguro hacia el Palacio de Ámbar -continuó el traficante de almas con una voz cargada de conspiración-. Tendréis que salir antes del alba y no podréis utilizar magia, ya que esto alertaría a los guardianes.

-Gracias, van Bakari. Tu ayuda es invaluable en estos momentos -agradeció Rodrigo IV.

-Gracias a vos, majestad, por cuidarnos a mi hija y a mí en las mejores condiciones. Al fin y al cabo, ambos tenemos una hija que ha perdido un ojo. No hay nada que no se arregle con un buen parche, ¿verdad, Rodri? -respondió van Bakari con una sonrisa irónica.

Rodrigo sonrió levemente reconociendo la mordacidad en sus palabras. Barastyr intervino con una mueca de resignación.

-Iremos en carruaje, entonces. No es la manera más rápida, pero es segura.

-Un carruaje tirado por caballos -añadió Érebos con un toque de sarcasmo-. Y el de la emperatriz, como es pequeña, tendrá que ser tirado por... ¡ponys! Así tendremos un viaje lento pero... pintoresco.

Amunet lanzó una mirada divertida a los consejeros y, por un momento, la tensión pareció disiparse ligeramente. Con todos los detalles discutidos y los planes trazados, los presentes comenzaron a retirarse para cenar algo antes de acostarse.

-Vaya, Grilix, parece que las clases de historia acaban por hoy, tenemos que preparar el Gran Salón para la cena -murmuró Trillox a su compañero mientras se dirigían a la salida.-Pero si todavía no me has contado nada sobre las otras hijas del padre de nuestra señora, Beatrice y Anabella. Al ser también descendencia de Rodrigo IV, ¿heredan algo? -preguntó el otro diablejo con curiosidad.

-¡Ay, zopenco! No, no cuentan porque ya te he dicho en numerosas ocasiones que son bastardas, y además su madre es una zíngara. Recuerda bien nuestras lecciones de hoy -dijo Trillox negando con la cabeza mientras atravesaban la puerta, dejando a la emperatriz con su consorte.

La sala del trono quedó en un silencio total, sordo y tenso, en el que solo se pudo escuchar un tétrico murmullo.

-Mi querida esposa Amunet, seréis la emperatriz de los dos mundos y yo me sentaré junto a vos en el Trono de Ámbar -susurró Xezbet. Sus palabras resonaban como un eco sombrío que parecía envolver la sala en una marea de oscuridad y obediencia.

Personajes que aparecen en este Relato

ESCUELA DE PIRATAS

Quietud. Silencio. Calma.

Tras meses de agonía burocrática, Mairim, la Reina Pirata, había vuelto a embarcarse en la Niña II, su majestuoso velero, junto a su querido tío Efraín. Largos años habían pasado desde su última travesía, cuando aún suspiraba por su primer amor: Walter Kennedy. El idealizado recuerdo del colono sólo se desvanecía de su mente tras la sonrisa de Elora, su pequeña y adorable hija. Sin embargo, un nuevo tsunami amenazaba las tranquilas mareas del Kal-a-Mar, pues la infame Amunet, guardiana del Inframundo, había asesinado a uno de los infantes en la final del VI Torneo de Calamburia. Al enterarse de la funesta noticia, la reina pirata decidió acudir al continente a presentar sus respetos a la reina Melindres y, siguiendo el consejo de su madre, negociar un acuerdo de protección mutua contra la inminente invasión demoníaca. Con el fin de proteger a su hija, la pirata había confiado su cuidado a sus dos padres, John Nathaniel y Railey.

Mientras sus ojos se perdían en el vaivén del océano, los pensamientos de Mairim vagaban inquietos entre las decisiones que debía tomar y las oscuras sombras que se cernían sobre el horizonte. Algo profundo en su interior le advertía de que esta travesía marcaría un cambio en su propia vida. Su madre, Petequia, volvía a colarse en sus pensamientos, pero no como la figura admirada que recordaba de su infancia. Con los

años, el orgullo que había sentido por su madre se había transformado en rechazo. Petequia, siempre absorta en su primogénito, Comosu, había descuidado a Mairim, y el carácter agrio que desarrolló a lo largo de los años no había hecho más que aumentar esa distancia. Además, la influencia de su tío Efraín, quien nunca había ocultado su desdén por Petequia, había profundizado ese abismo entre madre e hija.

El exilio de Petequia a la Isla Kalzaria, donde se refugió junto a su hijo y Rodrigo V, padre de Comosu, tras la caída del Trono de Ámbar, marcó un punto de no retorno. Mientras Rodrigo pasaba largas temporadas navegando en alta mar, buscando alguna oportunidad para restaurar su reino, la desterrada se hundía cada vez más en la soledad. Fue durante una de esas largas ausencias de Rodrigo cuando Petequia encontró consuelo en el Capitán Flick, un renombrado filibustero. De esa unión nació Mairim. Aquellos años en Kalzaria dejaron una marca imborrable en la relación entre Rodrigo y Petequia, que nunca volvió a ser como antes. Allí, rodeada de un ejército leal a Rodrigo V, que aguardaba su regreso, Petequia se quedó atrapada en una existencia de amargura mientras cuidaba de un hijo completamente desquiciado y lamentaba un destino que parecía haberse vuelto en su contra.

-Mi señora, debemos volver al camarote para preparar la audiencia -una voz desdibujó la imagen de su desestructurada familia, trayéndola de vuelta a la realidad.

-Capitán Leblanc, ¿es que no puedes descansar ni cinco minutos? ¿Acaso no has mirado la inmensidad de nuestro precioso mar, las relucientes estrellas o sentido el arrullo del viento en tu cuerpo? ¡No todo es trabajo!

-Así es para un hombre del rey en misión oficial. Vuestra madre me ha encomendado un importante cometido y yo, como su leal servidor, debo cumplir con mi deber.

Mairim dejó escapar una risa amarga antes de responder:-Mi madre y sus tejemanejes... Siempre metida en intrigas, moviendo hilos ocultos como si el mundo entero fuera una partida de Tákhel, ese viejo juego de tablero que jugaban los ancianos en las plazas de Kalzaria. No me sorprende que te haya enredado también a ti en uno de sus movimientos estratégicos.

En efecto, poco antes de partir, Petequia mandó llamar a su hija y Pierre Leblanc para una reunión privada. Como antigua princesa de Calamburia, había residido en el Palacio de Ámbar y conocido todas las intrigas y estratagemas del reino; vivencias que había ocultado a su hija hasta el momento, pues ya había visto a su primogénito sucumbir a la locura a causa de su sed de poder y no quería perder también a su pequeña. Aunque su relación con Mairim se hubiese enfriado, no podía permitir que partiese hacia tierras hostiles sin protección o sin conocer toda la verdad. Por ello, nombró a Pierre Leblanc, uno de los soldados que la había custodiado en su niñez, como guardia personal de la reina Mairim. No solo debía protegerla físicamente, sino también prepararla para los desafíos políticos que la aguardaban. Petequia encomendó al sabio soldado la tarea de instruir a su hija en la compleja historia de Calamburia y de guiarla en los complicados protocolos de las audiencias a las que tendría que enfrentarse, asegurándose de que Mairim estuviera lista para enfrentar cualquier trampa o intriga que pudiera cruzarse en su camino.

Antes de partir, Petequia tomó las manos de su hija mirándola con una mezcla de orgullo y tristeza. La reina percibió algo nuevo en su madre: una vulnerabilidad que durante años había estado oculta tras su firmeza. Con un suspiro profundo y una voz

que temblaba por momentos, habló:

-Mairim, sé que el Titán te ha elegido, igual que a tu hermano. Estoy llena de orgullo al saber que fuiste uno de los seres de luz que detuvieron a la Oscuridad. No hay mayor gloria que esa... pero debes saber que ni siquiera tú eres tan poderosa o tan inteligente como a veces crees ser. Yo también pensaba que iba a comerme al mundo, pero ahora entiendo que nadie puede escapar del destino que el Titán le tiene reservado. Yo no pude y sé que tú tampoco lo harás.

El dolor en sus palabras envolvía el ambiente. Aunque la distancia entre ambas era palpable, Mairim no pudo evitar sentir una chispa de compasión por su madre, pero ese abismo seguía siendo difícil de cruzar.

-Haré lo que deba, madre -respondió manteniendo la compostura para no mostrar sus verdaderos sentimientos. Sus palabras, cargadas de responsabilidad, resonaban con una adultez que pocos le habrían atribuido en su juventud. Durante años, muchos creyeron que nunca maduraría, que seguiría siendo esa joven impetuosa y rebelde que no se tomaba nada en serio. Pero ahora, el peso de su papel como reina y madre había forjado una versión de ella misma que ni siquiera su madre parecía reconocer del todo. Mientras se despedía, Mairim solo podía pensar en una cosa: sería mejor madre para Elora de lo que Petequia jamás había sido para ella.-Quédate un momento, Leblanc. Tengo otro cometido para ti -dijo Petequia con tono firme.

Mairim salió con paso decidido, dejando a solas a su madre con su guardia. Aunque su rostro permanecía impassible, por dentro la invadía una mezcla de emociones. Al cruzar la puerta, la reina sintió el viento rozar su rostro, pero no podía sacudirse la sensación de que algo estaba por cambiar.

Petequia observó a su hija alejarse, sintiendo cómo su corazón se hundía con el peso de una despedida que llevaba años fraguándose en el silencio. Ninguna de las dos sabía con certeza que aquel adiós sería el último, pero Petequia, en lo más profundo de su ser, lo intuía. Jamás volverían a verse. Aquel pensamiento oscuro y doloroso la acompañaba mientras veía a Mairim desaparecer de su vista. Le habría gustado detenerla, pedirle perdón por los años de distancia y por no haber sido la madre que merecía. Pero eligió el silencio, como tantas otras veces, dejando que esas palabras no dichas se convirtieran en una carga que pesaría sobre su conciencia hasta el final de sus días. Al volverse hacia Pierre, el cansancio acumulado en sus ojos se hizo más evidente y las arrugas en su rostro se profundizaron, como si el tiempo y el arrepentimiento hubieran comenzado a desgastarla de manera irreversible.

-Leblanc, necesito confiarte algo más -comenzó a decir con voz más serena, pero cargada de gravedad-. Necesito que seas mis ojos y oídos en el continente. No me fío de Efraín; ese filibustero ya utilizó a mi hija para satisfacer sus ambiciones y, si encuentra la más mínima debilidad, lo hará de nuevo.

-Por supuesto, señora -respondió sin vacilar-. Contad conmigo.

Petequia, con la mirada fija en el horizonte, continuó:

-Además, necesito que permanezcas en Calamburia. He recibido una misiva de una vieja amiga, que me informa de que mi hermana está al borde del abismo. Su fiel amigo y protector la visita a menudo y, entre suspiros, le ha confesado que Urraca está completamente desquiciada: aún se cree reina y pasa los días comandando ejércitos de ratas -rió con amargura-. Quiero que le lleves esta carta a mi amiga y que la visites con

regularidad. Ella regenta un lupanar en la Aldea Libre, así que tu presencia no parecerá extraña ni indeseable. Si todo va bien, te entregará una pequeña reliquia de gran valor. Tráemela en cuanto la consigas.

-Como ordenéis -se despidió el capitán con una inclinación.

Las palabras de Petequia se desvanecieron como un eco lejano y, de pronto, el peso del presente volvió a caer sobre Pierre. El murmullo del viento y el suave crujir de la Niña II lo devolvieron a la realidad mientras entraba en el camarote real junto a Mairim, quien lo observaba esperando continuar con sus lecciones. No tenía un segundo que perder, pues de todos era sabido que la reina pirata se distraía con el simple aleteo de una mosca. El tiempo apremiaba.

-Repasemos, señora. ¿Recordáis quién reina ahora en el Inframundo? -preguntó Pierre con tono paciente.

-Amunet, ¿no? -respondió Mairim algo insegura.

-Correcto -asintió el capitán-. ¿Y qué relación tiene con vos?

-¿Somos primas lejanas? -aventuró la reina pirata, aún sin estar del todo segura.

Pierre lanzó un largo y cansado suspiro. Habían repasado el linaje durante días y su dispersa alumna apenas recordaba quién era su abuelo.

-Lo volveremos a repasar -afirmó colmándose de paciencia-. Todo empieza con vuestro abuelo, Rodrigo IV. Él tuvo dos hijas: Petequia, vuestra madre, y Urraca, vuestra tía.

Vuestra madre era la legítima heredera al Trono de Ámbar, pero su hermana la traicionó y desterró.

-¡A Kalzaria! -interrumpió Mairim impetuosa.

-No, a Villaolvido -le corrigió Leblanc-, donde dio a luz a vuestro hermano, Comosu.

-Mi hermano el loco, lo conozco bien -comentó Mairim con tono más reflexivo.

-Más que loco, fue embrujado por Kashiri, la primera guardiana del Inframundo, con la ayuda de Nexara, un temible súcubo con la habilidad de manejar el mundo de los sueños. La emperatriz se apoderó de su mente, obligándolo a desterrar a vuestra madre, quien huyó a Isla Kalzaria -explicó Pierre retomando la lección.

-Donde conoció al capitán Flick y me engendraron -declaró la alumna comprendiendo al fin.

-¡Eso es! -aplaudió satisfecho-. No obstante, una vez logrado su objetivo, la pérfida emperatriz destronó a vuestro hermano y lo liberó de su cautiverio. Aterrado, volvió a buscar a su madre y jamás recuperó la cordura.

-¿Y cómo recuperaron el trono? -preguntó finalmente, interesada por la lección.

-Fue vuestra cuñada, Dorna, con la ayuda de vuestra abuela, Sancha III. Sin embargo, quien nace traidor, traidor envejece. Sancha aprovechó la debilidad de la Corona para desterrar a Dorna y hacerle creer que había matado a su vástago.

-¡El Día de la Conquista! -exclamó Mairim-. ¡Cuando me cedieron Isla Kalzaria!

-Eso es -asintió el capitán organizando de nuevo sus pensamientos-. Sancha trajo de vuelta a su querida hija Urraca y a su sucesor, Sancho I, a quien criaron como hijo de Urraca y heredero al Trono de Ámbar.

-¿Pero Sancho no era mi sobrino? El hijo de Comosu y Dorna -preguntó algo confundida.

-Exacto -afirmó Pierre-. El Día de la Conquista, Sancha ejecutó a otro bebé en su lugar y lo escondió, pero Dorna descubrió la verdad en la misma boda de Sancho y Melindres von Vondra.

-¡Por las barbas del Leviatán! La dinastía de los Rodrigo es más convulsa que la desembocadura de las Marismas de la Confusión -comentó Mairim atónita.

-¡Tenéis razón, señora! -rió el capitán-. El árbol genealógico de los Rodrigo es denso, pero el jovial carácter de la reina endulza hasta la más amarga cerveza.

De pronto, alguien llamó a la puerta del camarote. Era Efraín Jacobs, el astuto tutor de la reina, que desde pequeño había ansiado el trono. Su padre, Rodrigo II, había sido el rey de Instántalor antes de que se uniera al Reino de Ámbar, creando así Calamburia. En uno de sus viajes, se enamoró perdidamente de Kasandra, la pirata más intrépida de Isla Kalzaria. Embelesado por su amante, abandonó su castillo y se hizo a la mar con su verdadero amor, con quien engendró a Efraín. Rodrigo III, primo de Rodrigo II, no dudó en tomar el trono, negando a Efraín el lugar que le correspondía por nacimiento. El pirata había odiado a su padre tanto como a su tío. Temeroso por una nueva guerra, Rodrigo III decidió casar a su vástago, Rodrigo IV, con Sancha III, uniendo así los reinos

de Instántalor y Ámbar en uno solo: Calamburia.

-¿Aún seguís con las clases de historia? -preguntó el recién llegado- ¡¿Qué más da quién haya hecho qué?! ¡Todos son unos asquerosos gusanos a los que algún día lograré pisotear!

-Claro, tito... todos gusanos, sí... -murmuró Mairim con tono indulgente, dándole la razón como se hace con los locos.

La tripulación y los piratas que rodeaban a Efraín pensaban que las historias que contaba sobre el árbol familiar de los Rodrigo no eran más que batallitas de un antiguo lobo de mar. Muchos creían que esas aventuras eran producto de su imaginación y que no podían ser ciertas. Sin embargo, la verdad de sus palabras era tan innegable como el día en que el Leviatán intentó ahogar toda Calamburia. Jacobs lo sabía mejor que nadie, y sus relatos, aunque cuestionados, escondían más realidad de la que los demás podían admitir.

-¡Ah, esos ignorantes! No tienen ni idea de lo que significa cargar con la sangre de los Rodrigo -respondió Efraín orgulloso de su historia, inflando el pecho-. Mis palabras no son simples cuentos, niña, ¡yo estaba allí!

-Espero que no te comportes así en la recepción -le reprendió Mairim cambiando de tema-. Melindres acaba de perder a uno de sus queridos hijos y no me imagino nada peor.-¡Aún tiene a su primogénito, el valedoso Doddigo! -se mofó el filibustero con una carcajada-. ¡Menudo destino aguarda a una nación cuyo rey parece no tener dos dedos de frente! Aunque la otra opción no es más deseable: ¿quién dejaría a Zoraida, una niñita malcriada, al mando de un país? Sancho II era el más capaz de los trillizos y,

ahora que Amunet lo ha matado, no queda esperanza alguna.

Mientras se burlaba, el pirata no pudo evitar reflexionar para sí mismo que todo era culpa de la dinastía de esa rama de los Rodrigo. Siempre había pensado que sus descendientes serían reyes más inteligentes, pero Doddigo parecía la prueba viviente de lo contrario. Si sus propios antepasados hubieran tomado el timón del reino en lugar de sus primos lejanos, las mareas habrían sido mucho más favorables para Calamburia.

-¡Tan optimista como siempre, tío! -respondió Mairim con una sonrisa sarcástica.

El capitán Leblanc se inquietaba cada vez más, pues a lo lejos ya se divisaba el gran campanario de Instántalor y aún quedaba gran parte de la dinastía por repasar.

-Si me permitís, voy a resumir -dijo con urgencia, divertido.

-Amunet es la heredera de los dos tronos porque es hija de la guardiana del Inframundo, Évolet, y de Rodrigo IV -añadió adelantándose para no perder más tiempo-. Rodrigo IV se casó con Évolet, la sucesora de Kashiri.

-Sé que derroté a esa hija de los infiernos, pero siempre me hago esta pregunta: ¿Évolet es entonces la hija de Kashiri? -preguntó Mairim aún dudando.

-¡Pues claro que no! -le reprendió su impaciente tío-. Kashiri murió sin descendencia y a manos de los inventores. Además, el trono del Inframundo no pasa de padres a hijos: son los altos demonios los que escogen a su gobernante.

-Cierto -asintió el capitán suavizando el ambiente-. Cuentan las leyendas que el imperio

del Inframundo ha de ser gobernado por un alma tan desgarrada por el dolor que solo puede albergar oscuridad en su corazón. Los orígenes de Évolet son inciertos, aunque se murmura que era una simple campesina.

-¿Me estáis diciendo que la hija de una insignificante campesina es la que ha puesto en jaque a todo nuestro mundo?! -gritó la reina exasperada.

-Disculpad mi osadía, pero ¿vuestro padre tiene sangre real? -preguntó Pierre.

Mairim levantó el mentón con orgullo, y una sonrisa traviesa se asomó a sus labios.

-Mi padre es un valeroso pirata, el mismísimo capitán Flick -dijo con teatralidad-. Aunque, bueno, a veces está un poco... indispuerto por culpa del ron. Pero que quede claro -añadió clavando la mirada en Pierre-, no tolero que nadie hable mal de él, y mucho menos en presencia de mi hermana Morgana. Si estuviera aquí, te arrancaría la lengua por atrevimiento. Y si no fuese porque le prometí a mi madre que no te haría nada, ahora mismo estarías paseando por la tabla.

-Perdonad, mi señora -se disculpó contrito el soldado-. Retomo mi historia. La Oscuridad, tras perder la batalla contra los seres de luz, la que usted ayudó a ganar porque es tan fuerte y poderosa...

-¡Déjate de tonterías y apremia, que estamos a punto de atracar en Instántalor! -interrumpió Efraín con impaciencia.

-Lo dicho -prosiguió Pierre tragando saliva con una forzada sonrisa-: tras esa batalla, Van Bakari, el traficante de almas, urdió una nueva conjura para que la Oscuridad

pudiera tomar el control de Calamburia: casar a Rodrigo IV, legítimo y primer rey de Calamburia, con Évolet, emperatriz del Inframundo. De esta forma, su descendencia, Amunet, podría heredarlo todo.

-Pero yo soy la primera y única reina de Isla Kalzaria. ¡Nadie puede quitarme el trono!
-exclamó Mairim.

-¿De verdad lo dudas? -preguntó el capitán Jacobs con sorna-. Isla Kalzaria era solo una isla de Calamburia, ¡formaba parte de su reino! ¡Claro que Rodrigo IV era su rey!

-Y, por ende, Amunet puede arrebatarle el trono a vuestra hija Elora -concluyó Leblanc ante la atónita mirada de la reina.

Mairim lo entendió por fin: Amunet quería gobernar la Calamburia de su padre, ¡incluyendo la nación pirata!-¡Jamás lo permitiré! -sentenció con la ira propia de una reina-. ¡Juro por el todopoderoso Titán que no consentiré que esa niñita de los infiernos usurpe el trono de mi hija!

203 - 203 – REQUIEM POR UN NIÑO

Personajes que aparecen en este Relato

REQUIEM POR UN NIÑO

El Palacio de Ámbar había perdido su brillo. La piedra, antaño resplandeciente, ahora se apagaba lentamente, al igual que las preciosas hortensias de los jardines,

marchitándose bajo un cielo que ya no bailaba alegremente al son del viento. En lo alto de la torre, la bandera de Calamburia ondeaba a media asta, señalando la desolación que envolvía tanto el paisaje como el interior del castillo. En lo más profundo de aquel recinto sombrío, una madre devastada intentaba sobrevivir a su propia tormenta.

Melindres, la implacable reina de Calamburia, siempre había considerado a sus hijos como los hilos de una delicada trenza. Doddy, Sancho y Zoraida eran las tres hebras que, entrelazadas, habían dado forma y sentido a su vida. Pero ahora, con Sancho arrancado de su lado, la trenza se deshacía, quedando suelta y frágil en sus manos. Sin uno de esos hilos, todo lo que había tejido con amor y cuidado se desmoronaba. Aunque sabía que debía mantener su entereza por Doddy y Zoraida, el vacío que dejaba Sancho pesaba demasiado. Sin él, el equilibrio de su vida se deshacía, y el amor que una vez había compartido con sus hijos se teñía del insoportable dolor de la pérdida.

Aunque sabía que debía mantenerse firme por Doddy y Zoraida, en su interior crecía un anhelo más oscuro, uno que le susurraba con fuerza en los momentos de mayor debilidad. Quería retroceder en el tiempo, deshacer cada elección y cada paso que la habían llevado hasta allí. Hubiera preferido no haber conocido el amor que sus hijos le ofrecieron, si eso significaba también evitar el abismo de dolor en el que se encontraba. Sin el amor, no habría vacío; sin el apego, no habría pérdida. En su corazón, el deseo de borrar su propia historia palpitaba con fuerza, como una llama que titilaba en medio de la tormenta, apagándose poco a poco.

Arishai, el poderoso líder de los clanes nómadas del desierto de Al-Yavist, buscaba desesperado a su querida hija. Aunque no hubiese podido verla crecer, el temido guerrero sentía debilidad por su primogénita. De entre todas sus hijas, Melindres era su

flor más preciada: la que había nacido de la semilla del amor. Nunca había olvidado la primera vez que vio a Zora von Vondra, una joven marquesa que viajaba en su elegante carruaje para contraer nupcias con un estirado erudito. El nombre de Arishai siempre había infundido temor entre los habitantes de Calamburia, pues de todos era sabido que ningún forastero que se adentraba en el desierto escapaba al veneno de su aguijón, pero Zora era diferente. Con una única mirada, la marquesa encandiló al fiero guerrero, quien no dudó en hacerla suya. Durante su confinamiento, la marquesa empezó a enamorarse de su captor y lo que comenzó como un ultraje, rápidamente se tornó en una tórrida relación. Sin embargo, ella nunca llegó a olvidar sus aspiraciones y abandonó al nómada portando consigo la prueba de su pasión.

-Hija -dijo Arishai al encontrarla-, sé que es un momento muy duro, pero debes recomponerte. Es importante que nuestros enemigos no noten nuestra debilidad. No podemos perder el trono por el que tanto hemos luchado.

Melindres lo miró con una furia que le ardía en el pecho, como si, finalmente, el muro de frialdad y compostura que había construido a su alrededor se hubiera desmoronado.

-“¿Hemos luchado?” -dijo con una amargura que hizo eco en las paredes de la habitación-. ¡Yo no he luchado por esto! -exclamó con voz colérica-. ¡Yo no he pedido nada de lo que me habéis dado! ¿Por qué habríais de creer que yo quería ser parte de vuestras miserables ambiciones? Yo solo deseaba una vida normal: una madre que no me mirase como el recordatorio de todo lo que perdió y un padre que estuviese conmigo, no un fantasma que aparece cuando le conviene, como un viento en el desierto. ¡Pero en lugar de eso, todo lo que he tenido es soledad, manipulaciones y mentiras!

Sus ojos se llenaron de lágrimas, pero su voz no temblaba. Era una tormenta que por fin había encontrado su momento para explotar.

-Vosotros queríais el poder, no yo -continuó-. ¿Y ahora qué? ¡Mi hijo está muerto! ¡Peor que muerto! Está en el infernal reino de aquella maldita criatura que me lo arrebató. ¿Qué crees que le harán en el Inframundo? ¡Dímelo! ¿Qué piensas que está sufriendo allí mientras nosotros seguimos con este juego de poder absurdo?

Zora, que había estado observando desde el umbral de la puerta, se acercó con paso firme y rostro inmutable, pero con una tensión que se filtraba en cada palabra.

-Precisamente por eso debes salir y tomar las riendas de la situación -irrumpió estoica-. Debes mostrar al mundo que la Corona sigue siendo fuerte, que no se tambalea, y que no permitirás que ninguna niña pretenciosa te arrebate tu futuro ni el de tus hijos.

Melindres se volvió hacia ella como una bestia acorralada, sus palabras ahora llenas de veneno.

-¿Futuro? -rió con amargura-. ¿Qué futuro? El futuro ya me ha sido arrebatado. Sancho está muerto, y no me hables de mis otros hijos. ¡Tú no sabes lo que es perder a un hijo! Tú no sabes lo que se siente cuando te arrancan un trozo de tu propia alma, sin ninguna razón. Vosotros dos me habéis quitado todo lo que una vez fui. Jamás me quisisteis; solo queríais lo que yo representaba para vuestros intereses. Y ahora queréis que finja que todo está bien, que soy fuerte, mientras mi vida se desmorona...

Zora la miró con dureza.

-Ya ha matado a Sancho, ¿crees que le temblará el pulso a la hora de deshacerse del resto de la familia? Levántate y prepárate: Amunet habrá ganado la primera batalla, pero por el Titán que no ganará la guerra -sentenció la reina madre sin rastro de ternura en sus palabras.

Ajenos a la acalorada discusión, Minerva y Periandro trataban de calmar a los infantes, que apenas entendían lo que había sucedido.

-¿Pod qué Amunet quiede matadme? -preguntó el príncipe desolado.

-Desea el Trono de Ámbar -explicó Minerva Sibyla, la directora de la escuela de Skuchaín-. Como legítima hija de Rodrigo IV, afirma estar por encima de vuestra madre en la línea de sucesión.

-¡Pero si nuestros padres son los reyes! -exclamó Zoraida tan triste como confundida-. Madre siempre nos ha contado que padre era descendiente de los Rodrigo y ella de los Von Vondra.

-Eso es cierto -explicó Periandro-, pero los Von Vondra eran enemigos de los Rodrigo, y las antiguas reinas, Sancha III y Urraca, nunca aceptaron que vuestra madre naciese fuera del matrimonio. De hecho, vuestros padres, los actuales reyes, nada más casarse las exiliaron a ambas a Villaolvido.

-¿Nuestda madde es una bastadda? -preguntó Doddy, al que apodaban así por no saber pronunciar la erre.

-¡Pues claro que sí! -declaró Zoraida-. ¡Si ya sabes que los abuelos Zora y Arishai nunca

se casaron, pues es bastarda!

-¡No digáis eso de vuestra madre! -los reprendió Minerva-. Zora había crecido con Petequia y Urraca, las hijas de Rodrigo IV y Sancha III y herederas al trono. De niña, era íntima amiga de Petequia, con quien fantaseaba que algún día sus hijos se casarían y podrían ser familia. Sin embargo, Urraca, ávida de poder, traicionó a su hermana y le usurpó el trono. Como necesitaba la ayuda de los nobles para mantener la paz en el reino, recurrió a Zora en varias ocasiones para poder protegerse de los constantes ataques de la Emperatriz del Inframundo, los zíngaros y Petequia, a cambio de unir a sus familias en matrimonio.

-Para poder tener una descendencia de alta alcurnia y reputación intachable -prosiguió Periandro-, Zora se comprometió con Félix, el erudito más prestigioso de Skuchaín y actual archimago de la torre.

-Bueno, técnicamente el archimago Kórux no es solo Félix -intervino Minerva adoptando un tono reflexivo pero ligeramente condescendiente-. El archimago que conocemos hoy como Kórux es algo... más complejo. Es la fusión de dos seres: Félix, el gran erudito, y el salvaje Corugán, un guerrero cuya mente y cuerpo fueron fundidos, literalmente, con los de Félix mediante una magia sumamente avanzada. Así se creó un ser único, que combina la profunda sabiduría de Félix con la fuerza y la poderosa magia de Córugan. Algo que, por supuesto, solo unos pocos podrían comprender completamente -añadió con aire de superioridad.

Zoraida frunció el ceño claramente sorprendida por la idea.

-¿Entonces, Kórux es... dos personas en una? -preguntó fascinada.

-Exactamente. Una fusión arcana extremadamente poderosa -corrigió la directora con su típico tono pedante.

-Solo aquellos con un dominio profundo y sofisticado de la magia podrían haber sobrevivido -dijo Periandro asintiendo con respeto.

Minerva alzó la vista, fingiendo un aire soñador.

-Ah, cómo me encantaría tener una varita mágica, y hacer cosas tan... interesantes como esas -suspiró, pero enseguida su tono se volvió más literal y pragmático-. Claro que, de momento, me conformo con la dirección de Skuchaín y con llevar la capa dorada (ya sabéis, un símbolo de autoridad...) Pero quién sabe, tal vez algún día me veáis lanzando hechizos desde lo alto de la torre. Aunque, por ahora, lo dejo en manos de aquellos que nacieron para ello. Yo no tuve la suerte de ser agraciada con la marca arcana...

-Entonces... ¿La abuela Zoda iba a casarse con Kódux? ¿Y cómo acabó con el abuelo Adishai? -intervino Doddy cada vez más desconcertado.

-Os explico -comenzó Minerva-. Cuando emprendió el camino hacia la Torre de Skuchaín, los nómadas asaltaron la caravana y Arishai retuvo a la marquesa en el campamento y, sin escrúpulos, la...

-Sin escrúpulos la... retuvo hasta que ella... logró huir -interrumpió Periandro apresuradamente lanzando una mirada de advertencia a su tía-. Y de ese encuentro nació el amor, y... una semilla del desierto entró en la abuelita Zora, aunque, bueno,

ella al principio no fuera consciente de ello.

El mago-erudito sonrió nerviosamente, intentando suavizar la realidad para los pequeños y evitando que supieran la cruel verdad de la concepción de su madre en cautiverio.

-Cuando al fin llegó a Skuchaín, Félix se dio cuenta de que la abuela tenía una... semilla del desierto en su interior -prosiguió poniendo especial énfasis en sus palabras, como si las envolviera en comillas- y, bueno, la rechazó. Es decir -corrigió rápidamente-, decidió que prefería esperar a otra mujer que no tuviera una semilla. La abuela Zora, un poco triste, volvió a Sáhuevo de Abajo, donde dio a luz a vuestra madre.-Pero si Urraca y la abuela eran amigas, ¿por qué no la acogieron en el palacio? -preguntó la infanta.-Urraca nunca tuvo verdaderos amigos -respondió Minerva con voz seca-. Para ella, Zora siempre fue inferior, especialmente teniendo una hija ilegítima. Sin embargo, cuando la Oscuridad volvió a amenazar Calamburia, Urraca y Sancha tuvieron que pedirle ayuda una vez más, forzándola a casar a vuestra madre con Sancho I, el heredero al trono.

-Pero ¿el padre de Amunet no es un redivivo? ¡No está vivo! Lo mató la villana de la tatarabuela vieja pelleja Sancha -dijo Zoraida frunciendo el ceño.

-Sí, así fue, pero antes de morir, Rodrigo IV hizo un trato con Van Bakari, el traficante de almas -explicó Periandro con calma, adoptando el tono de un maestro que narra una lección compleja-. Poco antes de su matrimonio, Rodrigo IV, débil y ambicioso por las intrigas de la corte, vendió su alma a Van Bakari en un trato secreto para escapar de la muerte y conseguir el trono.

-Sancha III -prosiguió Minerva-, cansada de los desmanes y la debilidad de su esposo, comenzó a envenenarlo en secreto mientras tramaba un golpe de estado junto a su hija Urraca. Su plan era desterrar a Petequia, que cada vez le recordaba más a su tedioso marido. Lo que Sancha no sabía era que el alma de Rodrigo ya no le pertenecía, pues el rey la había entregado al traficante. Cuando los consejeros umbríos conjuraron Cuna de Oscuridad tras ganar el IV Torneo, Van Bakari liberó al antiguo rey de su cárcel y urdió un plan para que contrajera matrimonio con Évolet, la Emperatriz del Inframundo.

-¿Qué pinta todo eso en lo que pasa ahora? -preguntó la infanta agrandando sus ojos de asombro.

-Como hija legítima del primer rey de Calamburia, Amunet reclama el trono -respondió Minerva acercándose a la niña-. Se autoproclama emperatriz de los dos mundos y, para ella, vuestra familia es lo único que se interpone entre ella y su objetivo. Como sanguinaria hija de Évolet, no dudará en matar a quien sea necesario para alcanzarlo.

En ese momento, llegaron las damas escorpión, Shuleyma y Shuaila, ataviadas con elegantes trajes de corte, pero preparadas para cualquier ataque con sus ocultas armas y poderosos ardides del desierto.

-Os esperan en la Sala del Consejo -dijo Shuleyma con voz firme, sin perder un segundo.

-Nosotras protegeremos a los infantes -añadió Shuaila mientras ajustaba discretamente una daga oculta bajo su manto.

Minerva y Periandro dejaron a los jóvenes príncipes, ahora custodiados por las

hermanas de las arenas, reflexionando sobre todo lo que acababan de escuchar. Mientras salían al pasillo, Minerva miró de reojo a Periandro, preocupada por lo que estaba por venir.

-No te olvides de lanzar el hechizo de protección -susurró apretando los labios-. Ya sabes que yo no puedo hacerlo, y si la magia falla como la última vez, Melindres se cobrará su venganza. No soportaré otro error.

Periandro asintió rápidamente y sacó su varita. Con una concentración visible en su rostro, comenzó a murmurar el encantamiento.

-Exsilum Occultis -recitó en voz baja. Las palabras flotaron en el aire y, casi de inmediato, la sala comenzó a temblar levemente y los muros se desvanecieron. En cuestión de segundos, la estancia donde estaban los infantes se esfumó de los pasillos del palacio, quedando oculta a cualquier mirada o hechizo.

-Más te vale que funcione -advirtió ella con seriedad.

-Lo sé. Lo sé, tía Minerva. Que Melindres no tendrá piedad si Amunet los encuentra -respondió él nervioso-. Esta vez no fallará.

Llegaron a la Sala del Consejo Privado, un lugar antiguo destinado a reuniones en momentos de crisis. Al entrar, el ambiente estaba cargado de tensión. La reina Melindres estaba sentada en el extremo de la gran mesa de piedra ámbar. A su lado, estaban sus progenitores: Arishai, el líder nómada, y Zora, la reina madre. Hernand de Lohan, capitán de los Hombres de la Reina, e Inocencio I, la máxima autoridad religiosa de Calamburia, ocupaban sus asientos a cada lado de la mesa. Kórux, el archimago,

permanecía de pie, imponente y vigilante. Su corona y brazaletes de pelo, distintivos de su fusión, reflejaban el poder y la magia que ahora lo diferenciaban del antiguo Félix. Al verlo, Minerva recordó cómo esa transformación lo había convertido en un ser más imponente y poderoso.

-Ya era hora -gruñó Melindres sin molestarse en ocultar su impaciencia-. Estamos perdiendo un tiempo valioso.

Los recién llegados se sentaron alrededor de la mesa de piedra ámbar, mientras Kórux, con su mirada fija en ellos, asintió con lentitud antes de comenzar a hablar.

-La situación es crítica. Amunet ya ha tomado demasiada ventaja. El joven príncipe... - Kórux se detuvo, y su voz grave resonó en la sala como un eco doloroso-. El joven está muerto. La magia falló.

Un pesado silencio se instaló en la sala, roto rápidamente por Melindres.

-¡No podemos permitirnos que la magia vuelva a fallar! -exclamó Melindres, su voz cargada de furia y determinación-. Las manos de la guardiana del Inframundo están manchadas con la sangre de mi hijo. Y lo mismo ocurrirá con los vuestros si no actuamos.

-El poder de Amunet es mayor de lo que pensábamos -intervino Hernand de Lohan, su rostro marcado por la preocupación-. Los enviados de la Torre de Skuchaín no pudieron prever la magnitud de su magia oscura.

-Debisteis haber reforzado el círculo con mayor precaución. Sabíais que Amunet no es

cualquier adversaria -intervino Arishai con dureza y un tono lleno de reproche.

-La Oscuridad tiene sus raíces en ella. Sabe quiénes son los descendientes de los elegidos por el Titán, y eso la hace aún más peligrosa -sentenció Inocencio I con una frialdad que parecía cortar el aire-. Y, por mucho que os pese, Escorpión de Basalto -añadió dirigiéndose a Arishai-, deberíamos recuperar la función de los porteros para la reina Melindres, como lo hizo en su día la reina Urraca. La defensa de la Puerta del Este es crucial para proteger el Palacio de Ámbar; agradeciendo siempre la excelente fuerza de los ejércitos de las arenas, que tan buena obra están haciendo ahora que se han alineado con la corona.

-Lo excelente que fue la actuación de las guerreras de las arenas en la protección del joven príncipe... ah no, que se habían vuelto a palacio en vez de estar donde se las necesitaba -dijo de Lohan con un aire irónico y burlón.

Arishai, con el rostro endurecido, se levantó de su asiento y se encaró al capitán de los Hombres de la Reina. Tocó el puñal en su cinturón, pero no lo sacó. La tensión en la sala creció de inmediato.

-Cuidado con tus palabras, soldado -gruñó Arishai-. Hay límites que ni siquiera tú deberías cruzar.

-Basta. Tranquilizaos -intervino el archimago con tono imperioso y voz calmada, percibiendo el peligro inminente-. Esta reunión está pactada en el palacio y debe haber paz.

La reina madre, que había permanecido en silencio hasta ese momento, se levantó del

asiento con autoridad.

-Debemos evitar una guerra entre nosotros -dijo Zora alzando la voz, de pie ante los asistentes-. No puede morir más gente. Ya hemos perdido demasiado, y si no controlamos nuestras emociones, Amunet se aprovechará de nuestra debilidad.

Arishai, aunque furioso, respiró hondo y se retiró lentamente, volviendo a sentarse. La tensión en el ambiente seguía latente, pero las palabras de la reina madre habían calmado momentáneamente los ánimos.

-Estaremos preparados para lo que venga -continuó Periandro retomando el hilo con firmeza-. Pero tened claro que Amunet no se detendrá por nada. Su hambre de poder va más allá de lo que imaginamos. Si no actuamos con precisión, será nuestro fin.

-Entonces será mejor que no falléis esta vez -gruñó Melindres con la frialdad de quien ha perdido todo lo que le importa-. Amunet ya me ha quitado a uno de mis hijos. Incluso si fracasa en reclamar el Trono de Ámbar, no permitirá que Doddy y Zoraida sobrevivan.

-No fallaremos -intervino Minerva con una determinación poco común-. Esta vez no dejaré ningún cabo suelto. Tendremos listas las barreras y el ataque. Si Kórux se une a la batalla, podremos retenerlas el tiempo suficiente para que no lleguen al trono.

De pronto, la calma del palacio se vio interrumpida por un leve murmullo y el sonido de unos pasos decididos. Trompetas resonaron en el aire, anunciando la llegada de los visitantes.

-¡Están entrando al palacio! -irrumpió Cristóforo en la habitación-. Hay que prepararse.

Todos se pusieron de pie, nerviosos, tensos. La atmósfera se volvió densa, y cada mirada reflejaba la ansiedad que precedía al inminente encuentro.

Mientras tanto, los niños permanecían escondidos en la sala oculta, sus corazones latiendo con fuerza. Sabían lo que estaba a punto de ocurrir. Shuleyma y Shuaila, se encontraban junto a ellos, preparadas para un ataque en caso de que la mágica protección fallara. A través del resquicio de la puerta, los pequeños observaron el paso de unos piratas ataviados con elegantes ropajes blancos y morados, similares a los que Cristóforo había llevado cuando llegó al palacio. Tras ellos, un robusto soldado cerraba la formación. Poco después, vieron pasar una nueva comitiva, esta vez vestida de negro. Al frente de ella, la persona a la que más odiaban: Amunet.

De repente, la guardiana del Inframundo giró su mirada hacia la pared en la que se ocultaba la sala, sin detener su paso. Una pequeña sonrisa se dibujó en sus labios y Zoraida sintió un repentino y fuerte dolor de cabeza, como si supiera que Amunet estaba al otro lado del muro. El príncipe intentó levantarse para salir al pasillo a atacar a la asesina de su adorado Sancho, pero las guerreras le detuvieron con firmeza, sujetándole para evitar que cometiera una imprudencia.

Al otro lado del Palacio de Ámbar, la tensión en la Sala del Consejo era palpable. No había margen de error. Mairim y Amunet estaban en camino y todos sabían que su llegada decidiría el destino de Calamburia.

Cristóforo, con miedo contenido, mantuvo su porte protocolario mientras se dirigía a la reina.

-¿Les doy paso, Majestad? -preguntó con voz temblorosa pero controlada.

-Que así sea -sentenció Melindres, sus ojos ardiendo de odio-. Mairim, Amunet, el Inframundo... que todos se enfrenten a mi ira. No tendré piedad. Ni ahora, ni nunca.

204 - 204 - EL RESURGIR DEL INFRAMUNDO

Personajes que aparecen en este Relato

EL RESURGIR DEL INFRAMUNDO

De repente, el gran portón de nogal se abrió y apareció la comitiva de Kalzaria, encabezada por Cristóforo, uno de los piratas más valorados de la isla. Tras él caminaban Mairim, la Reina Pirata, su tío Efraín y Pierre Leblanc, miembro de la antigua orden de los Hombres del Rey Rodrigo.

Mientras Pierre avanzaba, una figura conocida lo detuvo en seco. Era Hernand de Lohan, el capitán de los Hombres de la Reina. Hernand, astuto y consciente de las dificultades económicas de su antiguo compañero Pierre, se había aprovechado de su situación en más de una ocasión. Sabía que, tras la caída de la orden de los Hombres del Rey, Leblanc y los pocos leales que quedaban a Rodrigo V, Petequia y su hijo Comosu, se encontraban en una posición precaria, obligados a aceptar trabajos al margen de su antigua gloria.

El episodio más reciente había tenido lugar en los calabozos de Tilaria von Vondra,

donde de Lohan había manipulado a Pierre para llevar a cabo un oscuro encargo. Sin embargo, aquella vez fue diferente. Hernand, en su urgencia por cumplir la misión, le dejó a deber un favor importante, uno que Pierre no había olvidado. Ahora, aunque ambos seguían caminos opuestos, esa deuda seguía pesando en el aire y en el recuerdo de los soldados. Sin decir una palabra, el capitán agachó levemente la cabeza, reconociendo que la obligación seguía vigente.

-Majestad -saludó Mairim inclinándose profundamente en señal de respeto, seguida por el resto de su comitiva. Su tono grave reflejaba el respeto que sentía-. Lamento profundamente vuestra pérdida. No puedo imaginar el dolor que debéis estar sintiendo. Si alguna vez necesitáis una confidente, contad conmigo. Mientras asentía con un gesto leve, los ojos de Melindres se detuvieron en el pecho de la reina pirata. Al inclinarse, Mairim dejó al descubierto una marca que llamó la atención de Melindres. Era la señal del Titán, el mismo emblema que una vez había brillado en el torso de su difunto esposo y que, tal vez algún día, aparecería en sus propios hijos. Verla ahí despertó en Melindres una mezcla de sentimientos. Aquella marca simbolizaba el poder y la promesa de algo mucho más grande, algo que vinculaba a Mairim con un destino ancestral.

-Sabéis tan bien como yo que los tiempos que se avecinan no serán sencillos -dijo Melindres eligiendo cuidadosamente sus palabras. Apreciaba el gesto de Mairim, pero su dolor la mantenía distante. Este encuentro, lo sabía, trascendía el simple pésame-. Por eso os propongo una alianza defensiva -declaró Mairim con firmeza, consciente del peso que la reina Melindres cargaba y de lo que estaba por venir-. Los mares ya no son seguros y lo que amenaza a Calamburia pronto llegará a nuestras costas. Si unimos fuerzas, podremos proteger nuestros reinos y enfrentar lo que está por venir. No podemos permitir que la guerra nos divida: debe fortalecernos.

Melindres la observó en silencio, sopesando las implicaciones de la propuesta. Sabía que Mairim tenía razón y que el futuro requeriría más que simples alianzas políticas; se necesitarían guerreros dispuestos a sacrificarlo todo. Antes de que pudiera responder, Pierre Leblanc dio un paso adelante.

-Mi reina -intervino Pierre con un tono solemne-, en nombre de la antigua orden de los Hombres del Rey, juro lealtad hacia vos y vuestra familia. Aquellos de nosotros que permanecemos leales ahora nos comprometemos a unirnos a los Hombres de la Reina. Protegeremos este reino hasta nuestro último aliento.

Melindres asintió con mayor firmeza, reconociendo la importancia de sus palabras. Sin embargo, antes de que las reinas pudieran concluir su conversación, el gran portón se abrió de nuevo, revelando a los oscuros invitados del Inframundo. Amunet, con paso firme y una mirada que desafiaba a la corte, avanzaba bajo las miradas recelosas de los presentes. A su lado caminaba su esposo, Xezbet, seguido por los consejeros Barastyr y Érebos, cuyas sombras parecían alargarse a cada paso.

-Altezas -saludó Amunet con una reverencia elegante; su tono era suave, pero en sus palabras se deslizaba una sutil ironía-. Reina Mairim, es un honor conoceros. He escuchado historias sobre vuestras últimas gestas en los mares, y debo decir que vuestra reputación crece a pasos agigantados.

Dirigiendo entonces su atención a Melindres, su tono cambió levemente, cargado de una simpatía que no podía sino sentirse vacía:

-Reina Melindres, lamento profundamente la pérdida que habéis sufrido. Aunque me

imagino que mi presencia aquí es, cuanto menos, incómoda para vos, os aseguro que no he venido para acrecentar vuestro sufrimiento. Más bien, mi intención es ofrecer un camino hacia el entendimiento... y, quizás, la paz. Las palabras apenas habían salido de su boca cuando Zora, la reina madre, se levantó de golpe. Su rostro reflejaba una mezcla de ira contenida y dolor y su voz retumbó en la sala.

-¿¡Cómo osáis hablar de paz cuando habéis asesinado a mi nieto?! -exclamó Zora fulminando a Amunet con la mirada-. ¡Nos traéis promesas vacías, cuando vuestras manos están manchadas con la sangre de nuestra familia!-¿Y estos son los modales de los famosos y nobles von Vondra? -rió Barastyr buscando la mirada cómplice de su compañero Érebos, quien respondió con una sonrisa siniestra, disfrutando del caos que se desataba.

-¡La reina madre tiene razón! -gritó Arishai poniéndose de pie al lado de Zora, su mano ya descansando sobre la empuñadura de su puñal-. ¡No hay tregua posible con quienes traen muerte y oscuridad!

Amunet permaneció imperturbable; su sonrisa apenas temblaba ante la reacción. Érebos, su consejero, soltó una risa sibilante.

-¿Qué os pasa, nobles guerreros? -dijo Érebos con sorna-. ¿Acaso os tiemblan las manos al recordar que ya habéis perdido a uno de los vuestros?

-¡Silencio, sabandijas! -gritó Kórux avanzando un paso con sus ojos brillando de furia-. ¡Cómo os atrevéis a insultar a la Corona! ¡Ya habéis causado demasiado dolor!

-Querido Kórux, siempre tan apasionado -respondió Barastyr con una voz suave pero

gélida-. Hace mucho tiempo que ya no tienes autoridad sobre nosotros. Deberías aprender a aceptar tu derrota.

Minerva, que hasta ahora había permanecido en silencio, dio un paso adelante, decepcionada.

-Hace tiempo fuisteis mis alumnos -dijo con voz firme mirando a Érebus y Barastyr-. Nunca imaginé que llegaríais a esto. Aun con la oscuridad invadiendo vuestros corazones, podéis luchar por lo que un día fuisteis. El orgullo que sentí por vosotros es un recuerdo lejano, pero la redención aún es posible.

-¿Redención? -Érebus soltó una carcajada sarcástica mientras su voz resonaba en la sala.

-¡Qué ingenua sigues siendo, Minerva! -añadió Barastyr con tono mordaz-. No hay vuelta atrás para aquellos que han abrazado el poder verdadero.

En ese momento, Hernand de Lohan, capitán de los Hombres de la Reina, avanzó hasta quedar frente a Amunet y sus consejeros.

-Esta sala es un lugar de respeto y protocolo -dijo con severidad-. No permitiré que quienes traicionan la paz insulten a quienes la defienden. Si esto es una negociación, comportaos como es debido o ateneos a las consecuencias.

El silencio que siguió fue opresivo, pero no duró mucho. Amunet alzó su mano y habló con un tono que helaba la sangre.

-¡Basta! -la voz de Amunet cortó el aire, tan clara y fría como el hielo-. No he venido a luchar, ni tampoco mis consejeros. Estoy aquí para hablar de paz. Y si no podéis soportar escucharme, entonces esta reunión ha terminado antes de comenzar.

Un silencio tenso siguió a sus palabras. Los rostros de la corte reflejaban enojo y desconfianza, pero todos sabían que no era el momento de atacar. Melindres, con los ojos entrecerrados, se incorporó y ordenó cortante:

-Hablad entonces. Decidnos por qué habéis venido.

Amunet mantuvo su sonrisa, pero en su mirada se reflejaba una frialdad que igualaba la de Melindres.

-Es simple: tengo una propuesta -dijo con una voz suave, casi encantadora-. Sé que nuestras disputas pasadas han traído mucho dolor, pero el futuro podría ser diferente. Os propongo una tregua, un pacto que unirá nuestras familias y reinos de manera indisoluble -hizo una pausa deleitándose en el suspenso-. Propongo la unión de nuestra descendencia.

Un murmullo recorrió la sala. Mairim entrecerró los ojos y un destello de ira cruzó su rostro.

-¿Pretendéis que casemos a nuestros hijos con los vuestros? -escupió Mairim, incrédula.

-Exactamente -asintió la guardiana del Inframundo con tranquilidad-. De esta manera, nos aseguramos de que el Trono de Ámbar y el Inframundo estén siempre unidos. Vuestra sangre y la mía reinando juntas, garantizando la paz para Calamburia.

-¡Esto es una burla! -bramó Melindres furiosa, golpeando la mesa con el puño-. ¿Casar a mis hijos con los vuestros, Amunet? ¡Jamás! Jamás permitiré que la sangre de mi familia se mezcle con la de una asesina.

-¡Por encima de mi cadáver! -rugió la reina pirata, sus ojos brillando con una rabia contenida-. Mi pequeña Elora jamás se casará con esos... esos monstruos del Inframundo. Ni en esta vida ni en la próxima.

Mientras hablaba, la marca en forma de C que tenía grabada en su pecho comenzó a iluminarse, rodeándose de un aura dorada que irradiaba poder. El resplandor creció con intensidad, reflejando la furia y la determinación de la reina pirata. Junto a ella, Efraín entrecerraba los ojos, reconociendo al instante la señal. Sabía lo que aquello significaba: el poder del Titán estaba despertando en su sobrina.

Amunet, manteniendo su compostura, alzó una ceja en un gesto de ligera burla.

-Os pido que lo consideréis. Ninguna nacisteis para reinar, y ninguna quería hacerlo. Pero mirad dónde estáis ahora. Reináis porque alguien más lo quiso, porque otros os pusieron en ese lugar -hizo una pausa, observando el efecto de sus palabras-. Yo nací de la unión de todos los reinos: nací para gobernar. Si me dejáis hacerlo, seré la emperatriz de los dos mundos. Sólo así evitaremos más sangre y sufrimiento...

-Estáis realmente desquiciada -intervino Periandro visiblemente estupefacto.

Amunet giró su mirada hacia Periandro, sus ojos centelleando con un brillo peligroso.

-Desquiciada, dices -respondió con tono gélido-. No creo que quieras entender lo que verdaderamente está en juego. La paz que os ofrezco es el único futuro sin más derramamiento de sangre. Vuestra negativa solo traerá más muerte, más pérdidas para ambas partes. ¿Es eso lo que queréis?

-No tenéis derecho a hablar de paz -intervino Arishai con su voz resonando en la sala como un trueno-. Habéis traído oscuridad y destrucción a nuestras tierras. Vos y los vuestros -añadió mirando con desdén a los consejeros- no conocéis la lealtad ni la compasión. Solo venís por lo que podéis tomar por la fuerza o el engaño.

Barastyr, siempre listo para la confrontación, se inclinó hacia delante con una sonrisa burlona.

-La compasión es un lujo para los débiles. Y la lealtad... bueno, depende de a quién consideres digno de ella.

Mairim dio un paso hacia delante con los ojos clavándose en Amunet y sus consejeros.

-No se trata de fuerza o engaño. Se trata de defender lo que es nuestro. Y no os equivoquéis, Amunet, no vais a tomar lo que pertenece a mi familia, ni a la de Melindres, ni a Calamburia. No mientras yo siga respirando.

Xezbet, que hasta entonces había permanecido en silencio, alzó su voz con una calma perturbadora.

-Lo que pertenece a una familia o un reino es algo que se puede discutir, reina pirata. El poder cambia de manos constantemente. Lo que hoy es vuestro, mañana puede no

serlo. ¿Por qué aferrarse a algo que el tiempo acabará tomando de todas formas?

Melindres se inclinó hacia la mesa, mirando fijamente a Amunet.

-Lo que es nuestro no será tomado por la fuerza ni por vuestras manipulaciones, Amunet. No habrá alianza, ni tregua. No con la sangre de mi hijo todavía fresca. No con vuestros monstruos invadiendo nuestras tierras.

Amunet se mantuvo impasible, pero la tensión en la sala era palpable. Finalmente, rompió el silencio con una sonrisa apenas perceptible.

-Lo entiendo. -Hizo una pausa, permitiendo que el silencio recobrara su dominio antes de continuar-. Pero recordad mis palabras: habrá un momento en el que no tendréis otra opción que aceptar mi oferta... o perecer.

En ese instante, Inocencio I, que había observado la discusión con seriedad, intervino por primera vez.

-No más amenazas veladas, Amunet. Si habéis venido a ofrecer paz, hacedlo, pero no con condiciones que mancillen el honor de estas familias.

Amunet lo miró fijamente mientras su sonrisa se desvanecía con lentitud.-Tenéis razón -asintió levemente. La decisión estaba tomada-. Esto no es una amenaza, sino una advertencia. Escoged si este será el final de vuestras dinastías o el comienzo de algo más grande. Solo espero que, cuando llegue el momento, no sea demasiado tarde para cambiar de opinión.

La tensión en la sala era insoportable. Todos los presentes estaban en guardia, listos para cualquier movimiento. Melindres, con el rostro endurecido por la ira, se levantó lentamente de su asiento.

-No voy a cambiar de opinión -sentenció-. Ni ahora, ni nunca. Podéis mantener vuestras promesas vacías y vuestras amenazas. No habrá alianza. No habrá tregua. Y si pretendéis seguir insistiendo, lo único que os espera es una guerra que no podréis ganar.

Amunet permaneció en silencio por un momento, evaluando las palabras de la reina. Luego, se levantó enfrentando a Melindres con una calma perturbadora.

-Una guerra que, creéis, no puedo ganar... -dijo Amunet dejando que sus palabras fluyeran con suavidad-. Pero el tiempo siempre juega a favor de aquellos que tienen paciencia.-Basta ya de palabrería, Amunet -intervino Mairim dando un paso hacia delante-. Si estáis aquí para pelear, no nos hagáis esperar. Pero si aún creéis en vuestra oferta de paz, demostrad que sois capaz de algo más que amenazas veladas y manipulación.Mientras hablaba, la luz de la marca del Titán se intensificaba cada vez más. Desde el otro lado de la sala, Inocencio I cambió su expresión al instante, reconociendo el poder que emanaba de ella. La energía que irradiaba ya no solo era palpable, sino que parecía alterar el aire a su alrededor, como si la misma esencia del Titán respondiera a su llamada.

Impresionado por la creciente intensidad del aura de su sobrina, Efraín retrocedió un paso. El resplandor, más fuerte y vibrante, llevaba consigo una advertencia inconfundible: el despertar del Titán era inminente y su poder se canalizaba a través de Mairim.

A pesar de todo, la reina pirata no retrocedió ni un ápice. Su mirada, fija en Amunet, reflejaba no solo ira, sino también una determinación implacable. La intensidad del aura dorada que la rodeaba era el eco de su promesa: proteger lo que le pertenecía a ella y a los suyos, sin importar el costo.

-Escuchadme bien, porque no lo volveré a repetir -Melindres se levantó con una furia incontrolable, dando por terminadas las negociaciones-. Jamás permitiré que volváis a pisar Calamburia. Regresad al infierno al que pertenecéis y no volváis a poner un pie en mis tierras.

El silencio que siguió a sus palabras era como el instante antes de la tormenta y, en un solo segundo, la sala se convirtió en un campo de batalla. De pronto, fue Xezbet quien hizo el primer movimiento, sin necesidad de alzar la voz ni el báculo. Se acercó a Periandro susurrando suavemente con su voz seductora y peligrosa:-No tienes por qué seguir luchando por ellos. No lo merecen. Acaba con esto ahora mismo...

Periandro, con su mente nublada por el hechizo, levantó su varita. Sus ojos, vacíos, se dirigieron a la reina Melindres y un destello de magia oscura brilló en la punta de su varita antes de que un rayo de energía saliera disparado directamente hacia ella.

-¡No! -gritó Minerva desde el fondo de la sala, intentando reaccionar.

Antes de que el rayo alcanzara a Melindres, Hernand de Lohan se lanzó hacia ella, interponiendo su cuerpo en el camino del ataque. La centella lo golpeó en su pierna, haciéndolo caer de rodillas. En ese momento, un recuerdo cruzó la mente de Melindres. No había estado presente, pero las palabras de Periandro, aquel que ahora lanzaba el

ataque, resonaban en su mente. Él había sido quien le contó la desgarradora historia de su hijo Sancho, meses atrás. Le habló de cómo el pequeño se había arrojado con valentía delante de Rodrigo, su hermano mayor, protegiéndolo de un destino fatal y perdiendo su propia vida en el proceso de salvar la del primogénito. Aquella historia volvió a atormentarla. Hernand, ahora caído frente a ella, recreaba de manera cruel ese mismo sacrificio. La impotencia la paralizaba, atrapada entre el pasado y el presente. Sancho ya no estaba, y ahora Hernand seguía el mismo destino.

-¡De Lohan! -exclamó Melindres sobresaltada, mientras el capitán de los Hombres de la Reina luchaba por mantenerse en pie.

A pesar de la herida, Hernand no dejó caer su mosquete. Con una determinación feroz, levantó el arma, apuntó directamente hacia Xezbet y disparó. La bala voló hacia su objetivo pero, justo antes de impactar, desapareció en una nube de magia demoníaca, esfumándose con un retorcido susurro que resonó por la sala.

-¡Maldito seas, engendro! -rugió Hernand tambaleándose, pero aún en pie, mientras las sombras se desvanecían donde el demonio había estado. Sin embargo, el demonio no había desaparecido del todo. Otro susurro oscuro volvió a invadir la sala cuando Xezbet reapareció en otro rincón, observando desde las penumbras con una sonrisa torcida, preparándose para su siguiente movimiento. Mairim sentía cómo la energía del Titán seguía fluyendo a través de ella, envolviéndola en su aura dorada. Con esa fuerza sagrada canalizada, la elegida del Titán dirigió todo su poder hacia Xezbet en un devastador ataque luminoso. El demonio, consciente del peligro, reaccionó al instante conjurando un escudo mágico que lo rodeó, manteniéndolo a salvo mientras su energía se regeneraba.

El impacto del ataque resonó en la sala, liberando una oleada de poder que sacudió el aire a su alrededor. Aprovechando ese momento, Inocencio I alzó su brazo al cielo y comenzó a entonar palabras sagradas al Titán. Su invocación llenó el aire de una vibración poderosa, sincronizándose con la energía que Mairim había liberado. El sumo pontífice canalizó esa energía sagrada para proteger a Melindres con una luz cálida que descendió sobre ella, formando una barrera luminosa que defendía a la reina de las oscuras influencias que la rodeaban.

Tras el éxito de su ataque, la reina pirata dio un pequeño salto de alegría que recordaba a la Mairim despreocupada de su juventud. La felicidad de saber que era la elegida del Titán la envolvía. Estaba lista para seguir luchando al lado de su tito Efraín con todo el poder que la energía del Titán le otorgaba. En medio del caos, Cristóforo, siempre ágil y con la rapidez de los piratas, se lanzó a la acción. Con un salto veloz, desenfundó su sable y se dirigió hacia Éreos, que estaba sumido en la oscuridad. El filo de su arma cortó el aire, buscando hacer retroceder al consejero del Inframundo.

-¡Atrás, sombra vil! -gritó Cristóforo con unos movimientos precisos que intentaban abrir una brecha en las defensas del enemigo.

Sin embargo, antes de que pudiera asestar un golpe decisivo, Barastyr y Éreos intercambiaron una mirada rápida y, en un instante, Éreos lanzó una oleada de sombras para desorientar al pirata, mientras su compañero Barastyr invocaba un rayo de energía oscura que golpeó al filibustero directamente en el pecho, derribándolo con fuerza.

Cristóforo cayó al suelo, inconsciente, y su sable rodó por la sala lejos de él. En ese momento, los consejeros aprovecharon la confusión para desatar todo su sombrero

poder. La sala se oscureció rápidamente, las sombras comenzaron a arremolinarse alrededor de los pies de sus enemigos y pronto empezaron a engullir a los presentes.

Pierre Leblanc, con el mosquete en mano, intentó ayudar al pirata disparando contra Érebus, pero las sombras desdibujaban su objetivo, haciendo imposible apuntar con precisión. A su lado, Hernand intentaba poner a resguardo a Zora, mientras la oscura nube parecía aumentar en fuerza, envolviéndolos como una marea negra.

En medio de la confusión, la reina madre, con la ayuda de de Lohan y con movimientos rápidos y precisos, consiguió ocultarse detrás de la majestuosa mesa, protegiéndose de los embates de las sombras que se arremolinaban a su alrededor. Aunque a salvo, podía sentir el peligro cada vez más cerca, mientras los demoníacos poderes del Inframundo seguían extendiéndose por toda la sala.

-¡Abraxas! -gritó Amunet alzando su báculo. Un rayo cayó del techo y golpeó a Kórux, quien se tambaleó, aunque su poder le permitió resistir el impacto inicial.

-¡No podemos permitir que caiga el archimago! ¡Formad un perímetro a su alrededor!

-ordenó Arishai con la firmeza de un estratega veterano. Avanzó con su daga en alto y, con la precisión de un escorpión acechando a su presa, se lanzó directamente hacia Érebus. La cuchilla brillante cruzó el aire y, aunque el consejero intentó desvanecerse en la penumbra, Arishai logró darle un corte en el brazo. De la herida brotó sangre oscura, que cayó al suelo y empezó a borbotear, mientras Érebus retrocedía con una risa envenenada.-¡Vaya, el escorpión ha clavado su aguijón! -rió Érebus con venenosa ironía, observando la sangre que brotaba de su herida-. Pero déjame mostrarte lo que sucede cuando juegas con la Oscuridad. Con un movimiento rápido y un murmullo en una lengua arcana, Érebus extendió su mano hacia Arishai. De su palma surgió una

ráfaga de sombras que envolvió al líder de los escorpiones y lo lanzó por los aires. El cuerpo de Arishai voló violentamente hacia atrás, golpeando las paredes del salón con un estruendo, antes de caer al suelo, inconsciente.

-La Oscuridad siempre reclama su venganza -añadió Éreos con una sonrisa torcida, mientras las sombras a su alrededor volvían a agitarse.

-¡Áxbalor! -exclamó con ira la guardiana del Inframundo, invocando el poder del demonio de los afectos. De pronto, los aliados de la Corona comenzaron a enfrentarse entre sí. Celos, desconfianza y antiguas rivalidades afloraron con una violencia brutal, pero también surgieron pasiones desbocadas y deseos irracionales.

En ese momento, Mairim miró a Efraín con una mezcla de furia y resentimiento que nunca antes había sentido tan intensamente. Su voz salió afilada como un puñal.

-¡Siempre has querido quitarme el mando! -gritó la reina pirata a su tío con rabia- ¡Eres igual que el resto de la familia, incapaz de aceptar que soy mejor capitana que tú!

-¡¿Mejor capitana?! -respondió el aludido, enfurecido por el encantamiento del demonio-. ¡No durarías ni un solo día sin mí, niña arrogante! ¡Te lo he dado todo!

Mientras tanto, Pierre Leblanc, que intentaba proteger a Zora, sintió cómo el hechizo de Áxbalor se apoderaba de sus emociones. Incapaz de resistir la atracción que ejercía sobre él, volvió la mirada hacia Hernand de Lohan, quien, herido pero todavía en pie, lo observaba con una mezcla de dolor y deseo.

-Siempre has sido el favorito de los reyes -murmuró Pierre, pero esta vez sus palabras

no contenían rencor-. ¿Es esto lo que querías? ¿Verme arrodillado ante ti?

Hernand, también dominado por el hechizo, sintió un impulso incontrolable de acercarse a Pierre. A pesar de la confusión que lo envolvía, no pudo resistir el embrujo. Tomó a Pierre por los hombros con una mezcla de pasión y desconcierto.

-Pierre... -murmuró con las palabras fluyendo entre la atracción y el caos de la batalla-. Siempre he sentido que tú y yo éramos más que compañeros de armas. Tal vez la guerra no sea lo único que nos une...

El hechizo de Áxbalor distorsionaba la realidad, desdibujando la línea entre odio y deseo, mientras antiguos rencores se transformaban en deseos irracionales. La tensión entre los dos hombres se hizo palpable, atrayéndolos inevitablemente el uno hacia el otro en medio del caos de la batalla.

Mairim y Efraín continuaban gritándose, mientras Kórux, sacudido por el rayo de Abraxas, intentaba recuperar el control de la situación. Sus ojos ardían con una furia controlada, pero el poder de Amunet estaba acorralando a todos sus aliados.

-¡Luxanna! -gritó la emperatriz del Inframundo invocando al súcubo que quitaba los sentidos. Al instante, una neblina oscura cegó a varios de los presentes.-¡Maldita sea, no puedo ver! -gritó Mairim disparando a ciegas.

Efraín, todavía cegado por la rabia inducida por Áxbalor, disparó su trabuco en una dirección errática, casi golpeando a Minerva, quien tuvo que agacharse rápidamente para evitar el proyectil. Mientras tanto, Kórux, con sus sentidos aún intactos, concentró toda su magia para intentar contrarrestar el caos que Amunet había desatado. Levantó

su varita con firmeza, y su voz resonó clara por encima del tumulto.

-¡Esto no ha terminado! -gritó liberando una oleada de luz blanca que empezó a disipar la maldición de Luxanna y el influjo de Áxbalor.

Sin embargo, Amunet ya tenía a todos atrapados. Sus poderes, invocados con precisión y crueldad, habían debilitado a los defensores. Uno a uno, los miembros de la Corte de Ámbar comenzaron a caer. Finalmente, sólo quedaban Amunet y Kórux, enfrentándose cara a cara mientras los demás yacían desmayados, atrapados o heridos.

-Esto se acaba aquí -dijo el archimago, firme y plantado frente a la emperatriz del Inframundo.

-No, Archimago -sonrió Amunet con una calma perturbadora-. Esto es solo el comienzo.El enfrentamiento entre ambos alcanzó su punto álgido cuando la señora del Inframundo, con el báculo elevado y el poder de los demonios girando a su alrededor, lanzó una última amenaza.

-¡Esto no termina aquí, archimago! Seré la emperatriz de los dos mundos -gritó Amunet-. ¡Abraxas, Luxanna, Xantara, todos conmigo!

Sin embargo, antes de que pudiera invocar a más demonios, Kórux, con una determinación feroz, concentró todo su poder en un solo ataque. Con un rápido movimiento de su varita, lanzó una esfera de pura magia blanca directamente hacia Amunet. El impacto fue tan violento que su poderoso báculo tembló entre sus manos y, durante un breve instante, los demonios atrapados en su interior se desvanecieron en silencio. La oscuridad que la rodeaba comenzó a disiparse y Amunet, sorprendida e

incrédula, dio un paso atrás.

Aunque debilitada, la emperatriz no estaba derrotada. Miró a su contrincante con sus ojos llenos de odio y una promesa de venganza. No era el momento de continuar. Con un suspiro contenido, su cuerpo empezó a envolverse en sombras.-Parece que finalmente hoy no será vuestro último día -dijo, su voz suave pero teñida de una condescendencia calculada-. Este lugar está envuelto en luto por el príncipe fallecido, y sería una pena que alguien más tuviera que unirse a ese duelo tan... pronto. Me retiraré... por ahora.

Una sonrisa cargada de falsa piedad se dibujó en sus labios mientras miraba a su alrededor. Sabía que, aunque no había logrado imponer su pacto, había conseguido lo que de verdad buscaba.

Amunet desapareció junto a su séquito, dejando tras de sí un aire de amenaza y promesas rotas.

En la sala, los presentes empezaron a recuperar la consciencia lentamente, sin pronunciar palabra. El duelo por el príncipe ahora se mezclaba con la sensación de que algo más oscuro y profundo estaba en marcha. Melindres, con el semblante endurecido, fue la única en hablar.

-Puede que te hayas retirado hoy -murmuró mirando el lugar donde Amunet había estado-, pero cuando regreses no habrá tregua, ni negociación. Solo quedará mi venganza.

Con esa declaración, selló la certeza de que la próxima batalla no sería de palabras,

sino de sangre; aunque tuviera que morir en el intento. Mientras los presentes asimilaban las palabras de la reina, Kórux intentó avanzar hacia la salida, buscando el rastro de los invasores, pero una mano lo detuvo. Era Minerva, que se acercó con cautela y le susurró con voz baja y calculada:

-Quédate, viejo amigo. Lo que ha comenzado aquí no se resolverá con simples hechizos. Tengo un plan, uno que nos permitirá anticiparnos a Amunet. Es tan audaz, tan cercano a sus propias artimañas, que jamás lo verá venir. Y lo más poético es que ha sido ella misma la que ha hecho que se me ocurra -añadió con una sonrisa que al archimago se le antojó ligeramente sádica.

Kórux se detuvo fijando su mirada en su compañera. Comprendió entonces que la verdadera batalla aún estaba por librarse, no solo en los campos de Calamburia, sino en las mentes y corazones de aquellos que aún resistían. Y si alguien tenía un plan capaz de salvar el reino, esa mente brillante y astuta solo podía ser la de su querida Minerva.

205 - 205 - EL RAPTO DEL UNICORNIO

Personajes que aparecen en este Relato

EL RAPTO DEL UNICORNIO

El viento salado soplaba con suavidad sobre la playa de Kalzaria mientras las gaviotas y los cuervos se disputaban los restos de pescado esparcidos por la arena. Las aves chocaban sus picos en una lucha silenciosa, tratando de hacerse con lo poco que

quedaba. Railey estaba sentado en la arena, observando la escena con ojos apagados junto a las ascuas aún humeantes que había cocinado el pescado que se acababa de comer. Se apartó un poco, murmurando para sí mismo, como si las aves pudieran entender su dolor.

-No debí dejarla ir sola al Palacio de Ámbar -su voz apenas se oía sobre el ruido del mar-. Mi misión era cuidar de Elora aquí, en la isla... pero ¿en qué demonios estaba pensando? Deberíamos haber ido los dos, o al menos quedarse uno...

Las gaviotas, intrépidas, se acercaron a lo que quedaba de su comida, pero él las espantó con un rápido movimiento de la mano. Railey se inclinó hacia adelante, clavando su mirada en el mar infinito, buscando respuestas en las olas que rompían sobre las rocas.

-¿Soy mal padre? -reflexionó mientras se recostaba, sintiendo el aplastante peso del remordimiento-. Le regalé a Elora un unicornio falso, un simple caballo con una concha pegada en la frente... ¡Qué ridículo! Y para colmo, ni siquiera fui capaz de pedirle matrimonio a Mairim.

Sacó de su bolsillo un pequeño anillo de rubí. Lo sostuvo en la mano con los dedos tensos, recordando el momento en que lo consiguió. Lo había intercambiado con una misteriosa dama, quien le había ofrecido la joya a cambio de un trozo de piedra que en Kalzaria usaban como simple decoración. Ella lo llamó «mágico», pero él nunca llegó a creer en esas historias.

-¿Qué hago ahora con esto?» -se preguntó con el rubí brillando débilmente bajo la luz del sol-. Ni siquiera sé si alguna vez tendré el valor de dárselo.

Railey se quedó un momento en silencio. El anillo aún estaba en su mano, pero su mente ya había viajado hacia otro pensamiento incómodo que lo atormentaba: John Nathaniel. No podía evitar compararse con él. Con un suspiro profundo, tomó una decisión y deslizó el anillo en su dedo, sintiendo el peso del rubí mientras recordaba todas sus inseguridades.

-Es más apuesto que yo -dijo con un deje de amargura en la voz-. Más listo también. Siempre con esa actitud elegante y encantadora... Railey suspiró sintiendo cómo cada una de sus palabras pesaba más que la anterior-. Nunca parece dudar de nada: siempre sabe qué hacer y qué decir. Y aquí estoy yo, incapaz de pedirle matrimonio a Mairim después de todo este tiempo.

De repente, lleno de frustración, dio un golpe seco en la arena. Las gaviotas se alzaron de inmediato volando en círculos sobre su cabeza, asustadas por el ruido. Los cuervos siguieron su pelea, ignorando el estallido de rabia del bucanero. Él se quedó un momento en silencio mirando el suelo con los dedos apretando el anillo que tenía en la mano.

-¿Cómo voy a competir con alguien como John Nathaniel? -se preguntó en voz baja-. ¿Y si ella... y si Mairim prefiere finalmente estar con él? ¿Y si ante la disputa decide dejar de estar con los dos?

El viento continuaba acariciando la orilla mientras Railey permanecía inmerso en sus pensamientos, con la mente anclada en sus dudas. Sin embargo, más allá del murmullo del mar y el batir de las alas de las gaviotas, un sonido diferente comenzó a oírse, apenas perceptible al principio. Entre el denso bosque de palmeras, una voz femenina

resonaba a lo lejos interrumpiendo el silencio que lo rodeaba. El eco de esa voz cruzaba los árboles, cada vez más cercano, rompiendo la calma del lugar.

-¡Yardan! -vociferó Karianna emergiendo de un portal que se había abierto entre el reino faérico y el terrenal-. ¡Hijo, ¿dónde estás?!

Breena apareció a su lado a través del mismo portal, siguiendo a su señora con pasos apresurados. Karianna, la Dama Blanca, mantenía su porte habitual, imponente como siempre. Su larga cabellera dorada brillaba bajo la luz que, como de costumbre, parecía fundirse con su túnica etérea. Había algo en su presencia que, incluso en los momentos más tensos, conservaba la serenidad propia de alguien que ha gobernado el Reino Faérico durante los últimos años.

Breena, por su parte, no ocultaba su preocupación. La fiel espíritu protectora, que tantas veces había estado a cargo de misiones importantes, caminaba con rapidez. Vestía el mismo traje elegante y ligero que solía usar cuando adoptaba su forma humana y, aunque reflejaba el brillo del sol, su mirada estaba claramente oscurecida por la angustia que sentía en ese momento. Ambas sabían que no había tiempo que perder.-Las pisadas están recientes, no puede haberse ido muy lejos -comentó Breena con su mirada fija en el suelo.

Karianna suspiró visiblemente irritada.

-¿Pero cómo has podido perderle? -preguntó la hastiada madre-. ¡Para un minuto que lo dejo a tu cargo! Se supone que eres un espíritu protector... algún día nos va a dar un disgusto.

-Lo lamento, señora -contestó el espíritu agachando la cabeza-. Pero en cuanto me giro, se mete en cualquier portal. Es un diablillo desde el cuerno hasta las pezuñas. Le juro que en mis cientos de años de existencia nunca me había pasado algo así... Ese pequeño unicornio es demasiado escurridizo incluso para mis poderes.

Karianna suspiró de nuevo, pero esta vez su tono se suavizó.

-Bueno, bueno, no te preocupes, lo encontraremos. Es solo un niño, no ha podido ir muy lejos.

Ambas mujeres seguían avanzando visiblemente preocupadas. La historia que envolvía al pequeño Yardan era compleja. Titania, la dama de las hadas, al descubrir que su hijo había engendrado un potrillo con una unicornio, lo consideró una deshonrosa traición. Juró vengarse y perseguir al pequeño, bromeando amargamente con la idea de colgar su cuerno en el salón. Desde aquel día, Yardan no podía salir de casa sin escolta y Breena tenía la tarea de protegerlo constantemente. Pero el pequeño siempre encontraba la manera de escapar.

Mientras caminaban, la mirada de Breena se desvió hacia los portales. Algo no estaba bien.

-Los portales están cambiando -murmuró con preocupación-. Antes, su color era aguamarina, un reflejo del espíritu arcano que siempre acompañaba a la reina faérica. Pero ahora... -su rostro se endureció mientras observaba el portal por el que habían cruzado, que ahora mostraba un siniestro tono violáceo-. Algo oscuro está pasando.

De repente, entre las palmeras, la princesa Elora apareció corriendo con una sonrisa

traviesa en el rostro.

-¡Me he ezcapado de mi padre porque ez muy aburrido! -exclamó la niña pronunciando la zeta de manera adorable.

-Bueno, al menos conmigo no te aburres, ¿verdad? -respondió Railey con un gesto cómplice, satisfecho de que su hija prefiriera estar con él.

Elora asintió con entusiasmo, pero su expresión cambió al recordar algo importante.

-He ezcuzado una zeñora gritando entre la maleza. Padeze preocupada.

Railey frunció el ceño. Las voces debían venir de las cercanías del portal. Pensó que sería una buena idea investigar, así que decidió ir con la pequeña Elora por si podían ser de ayuda.

-Vamos a ver qué pasa, pero tú mantente cerca -dijo tomándola de la mano mientras se adentraban en la espesura.

Después de caminar unos metros, Railey divisó algo que lo llenó de alivio: la elegante cola de un potro dorado. Su mente empezó a trabajar rápidamente. ¿Podría ser un nuevo regalo para su hija? ¿Tal vez uno que enmendara su anterior fracaso? Seguro que eso le granjearía muchos puntos, tal vez incluso conseguiría que lo viera como el mejor padre del mundo.

-¡Hoy es mi día de suerte! -susurró para sí mismo disimulando su entusiasmo. Con un gesto rápido, hizo que Elora esperara detrás de unos arbustos-. Quédate aquí, pequeña.

Esto será rápido.

Se acercó al potro dorado y, con destreza, lo atrapó con la cuerda que llevaba como cinturón, aunque el animal se revolvió intentando escapar. Finalmente, Railey lo inmovilizó y regresó triunfante con su captura.

Al volver, se encontró con una escena inesperada: Elora estaba radiante de felicidad. No solo porque él había atrapado al potro, sino porque también se había hecho amiga de un unicornio muy grande y un ciervo que estaban a su lado. Parecían estar en perfecta armonía con la niña, como si fueran viejos conocidos.

-Mira, hija, ¡un pony salvaje para que lo domes y le des de comer! -dijo con entusiasmo.

Elora abrió los ojos de par en par y exclamó emocionada:

-¡Oh, un unicornio bebé, es lo que yo quería! -dijo sin poder contener la emoción-. ¡Ya veraz, zeremoz grandez amigoz y te peinaré y te daré de comer!

-Hombre, a un buen plato caliente no me negaría, la verdad -respondió el unicornio resignado.

Railey soltó una carcajada y añadió:

-Ya decía yo que tenías algo raro en la frente. Pero si realmente vienes del mundo faérico, ¿por qué no te muestras con tu forma humana?

-Porque aún no controlo mi transformación -admitió el unicornio con un toque de

vergüenza.-Pero nosotras sí -dijo la Dama Blanca, justo cuando un estruendo profundo resonó en el aire.

El sonido no fue más que el eco de su transformación. Tanto Karianna como Breena, que hasta entonces habían estado junto a Elora en sus formas mágicas, cambiaron de inmediato. La energía liberada por el cambio llenó el espacio y, en cuestión de segundos, las dos figuras que habían sido un unicornio y un ciervo ahora se erguían en sus majestuosas y poderosas formas humanas, alarmadas al ver lo que sucedía. ¡Yardan había sido capturado por unos insolentes humanos! Sin perder más tiempo, Breena lanzó un poderoso escudo mágico mientras la Dama Blanca se adelantó y, con la gracia y precisión de su cuerno, cortó las ataduras que sujetaban a su hijo. Tras liberarlo, regresó rápidamente junto a su compañera y comenzó a examinar que su pequeño estuviera bien. Inspeccionó sus cascos, patas, grupa, lomo, crines y cuerno. Estaba perfecto, salvo por un poco de barro en sus cuartos traseros, seguramente por revolcarse, como solía hacer.

Una vez que aseguró que Yardan estaba sano y salvo, lo puso detrás de ella y se giró con furia hacia los humanos.

-¡¿Cómo habéis osado, insignificantes humanos, secuestrar a mi hijo?! -vociferó con voz imponente.

-No, madre, no me han secuestrado -intentó explicar el cansado Yardan-. Estos amables señores se han confundido, pero ya me iban a...

-Deja hablar a los mayores, que bastantes diabluras has hecho hoy -intervino Breena con firmeza.

En ese momento, Elora gritó emocionada:

-¡Ay papá! ¡Papá! ¡Un unicornio mamá! ¡Quiero el grande para que cuide del bebé! ¡Y así podré montarlo cuando sea reina! Pero quiero que se conviertan en unicornios otra vez, no quieren que tengan su forma humana. ¡No me gusta!

Karianna lanzó una severa mirada hacia la niña. ¿Cómo osaba dirigirse a ella de esa forma? ¿Acaso no sabía que estaba hablando con la mismísima Dama Blanca del Mundo Faérico?

-No sé si podremos quedarnos con tantos animales, hija. Luego comen mucho y hay que sacarlos de paseo -comentó Railey con cara de circunstancias.

Breena comenzó a mover lentamente sus manos mientras murmuraba algo en voz baja y el cuerno de su señora empezaba a brillar intensamente. Con una velocidad asombrosa, la Dama Blanca se lanzó hacia el captor de su hijo dispuesta a atacar. Su cuerno brillaba con un poder cegador y, en un solo movimiento, cortó el aire con una fuerza destructiva dirigida a liberar a Yardan.

En ese mismo instante, Railey se adelantó para proteger a su hija de lo que pudiera ocurrir. El anillo de rubí que llevaba en su mano comenzó a brillar con una intensidad inesperada. Lo levantó con determinación y, para sorpresa de todos los presentes, de él emergió un halo de fuego que se expandió rápidamente, envolviendo a todos los presentes y formando una barrera de llamas que envolvió a los piratas.

La dama blanca intentó embestir la barrera, pero el fuego que la envolvía la quemaba

cada vez que lo hacía. No se rindió. Volvió a cargar por segunda vez. Tercera. Cuarta. El escudo seguía intacto, pero tras un quinto y violento golpe, su poderoso cuerno logró abrir una pequeña grieta. La barrera comenzaba a debilitarse.

Breena se dio cuenta de que esa magia no era de ese mundo. Era una magia que le resultaba familiar, como si la hubiera visto anteriormente. ¿Sería magia faérica? Cuando comprendió lo que estaba ocurriendo, se quedó paralizada por un instante, helada ante la revelación. Tan pronto pudo reaccionar, gritó desesperadamente para detener el ataque insistente de su señora.

-¡Deteneos, mi señora! ¡Esa magia es... diferente! ¡Pertenece a...! -Breena intentó advertir, pero no logró terminar la frase.

Antes de que pudiera acabar, Karianna ya había decidido. Unió todas sus fuerzas y, con un gesto firme, hizo aparecer su báculo. Transformándose rápidamente en su forma humana, canalizó todo su poder y, con una energía arrolladora, golpeó la barrera una vez más. El escudo cedió, quebrándose con un estruendo ensordecedor. Todos cayeron al suelo arrastrados por la explosión de magia liberada.

Karianna abrió los ojos lentamente. Apenas tenía fuerzas y no recordaba con claridad lo que había ocurrido. A su lado dormían Yardan, Breena y los piratas. Se incorporó con esfuerzo, pues su cuerpo aún estaba débil por el esfuerzo. Lo primero que notó fue que el anillo en la mano de Railey, que seguía tendido en el suelo, volvía a relucir, aunque esta vez de manera más tenue. Un halo sutil emanaba de él.

El bucanero, sintiendo una quemazón en su piel, reaccionó rápidamente. Se incorporó levemente y, con gesto brusco, lanzó el anillo al suelo. El rubí brillaba débilmente

mientras él observaba su mano con sorpresa.

-¿Qué está pasando? -murmuró Karianna mientras se acercaba despacio.

Esta vez, la llama que antes brotaba del anillo estaba fría. Algo extraño sucedía: poco a poco, una figura comenzó a formarse desde el anillo. Piernas, vientre, brazos, torso, cuello y, finalmente, una cabeza. La dama blanca se aproximó aún más, incrédula. Su corazón se encogió cuando finalmente reconoció lo que veía.

-No... -murmuró mientras un grito sordo escapaba de su garganta-. No puede ser....

Frente a ella yacía När, la anciana carmesí, que había emergido del propio anillo.

Breena, al tomar control de la situación, fijó su mirada en la sortija que aún permanecía en el suelo. Con un gesto rápido, invocó una poderosa magia. El aire de su alrededor pareció densificarse mientras canalizaba la energía necesaria. El cadáver de När, que yacía inmóvil ante ellos, comenzó a rodearse de un resplandor etéreo de color rojizo que parecía llamas y se desvaneció.

Karianna permaneció en silencio un instante como intentando apartar la pesadumbre que la embargaba. Finalmente, respiró hondo y habló con una voz más suave de lo habitual, pero aún cargada de autoridad.

-Hemos terminado. Seguir luchando no tiene sentido ahora... demasiadas vidas ya se han perdido hoy -dijo, sin mirar directamente a los piratas, con un leve temblor en su voz que enseguida reprimió-

Con un gesto casi imperceptible, como si la carga de lo sucedido aún pesara sobre ella, Karianna desvió la mirada.

-Hijo, Breena... vámonos -concluyó, su voz firme de nuevo, aunque sus ojos mostraban rastros de lo que intentaba ocultar.

Con esas palabras, los tres seres faéricos desaparecieron regresando a su mundo en un susurro de magia.

-¡Qué aventura, papá! ¡He vizto un unicornio y ezta vez de verdad! ¡Y hemoz hecho trez nuevoz amiguitoz y hemoz tenido un inolvidable y apasionante combate! -exclamó Elora con entusiasmo-. ¡Volvamoz al barco a contárzelo a papá!

Antes de que pudieran hacer el más mínimo movimiento, un grupo de piratas bucaneros irrumpió corriendo, sus rostros desfigurados por la preocupación.-¡El capitán John Nathaniel ha desaparecido! -gritó uno de los piratas jadeando tras la carrera-. No está en los barcos ni en las tabernas... ¡ni en ningún sitio!

El corazón de Railey dio un vuelco. La desaparición de Nathaniel era lo último que esperaba oír después de todo lo que había sucedido. Sin perder un segundo, él y su hija Elora se lanzaron a correr junto a los filibusteros, dirigiéndose al barco con la esperanza de encontrar alguna pista que revelara el paradero de su capitán.

La playa, que antes estaba llena de estruendo y caos, quedó envuelta en un silencio inquietante. Las gaviotas y los cuervos, siempre oportunistas, empezaron a regresar poco a poco, reanudando su habitual lucha por los restos de comida esparcidos en la arena. El eco de sus alas y sus graznidos rompían la calma momentánea.

Sin embargo, uno de los cuervos no se unió a la habitual pelea por los despojos. Con un vuelo elegante, se posó suavemente junto al anillo que yacía en la arena olvidado tras la intensa batalla. Sus ojos, inusualmente brillantes, emitieron un destello rojizo, casi como si algo oscuro lo impulsara. Con un movimiento preciso, el cuervo recogió el anillo con su pico y, sin titubear, extendió sus alas en un poderoso batir.

El ave alzó el vuelo, alejándose velozmente en dirección a Calamburia donde, en la distancia, su señora le aguardaba.

206 - 206 - LAURENCIA, LA PÍCARA DE SIEMPRE

Personajes que aparecen en este Relato

LAURENCIA, LA PÍCARA DE SIEMPRE

El sol comenzaba a descender sobre el horizonte tiñendo el cielo de tonos cálidos mientras Laurencia y Drawets caminaban por el estrecho sendero. El aire fresco del atardecer traía consigo el aroma de la hierba húmeda, pero el ambiente entre los dos hermanos no podía ser más tenso.

-No puedo creer que hayamos conseguido escabullirnos -resopló Drawets con un tono que mezclaba alivio y frustración-. ¿Todo esto solo para que fueras a comprobar si la taberna estaba cerrada de verdad?

Laurencia se encogió de hombros, con una sonrisa descarada.

-¿Y si no lo hubiese estado? ¿Y si hubiera estado abierta? -respondió agitando las manos-. No iba a quedarme con la duda. Necesitaba asegurarme.

-¡Casi no lo contamos, Laurencia! -exclamó el pícaro gesticulando exageradamente-. Nos hemos topado con el mismísimo comendador, ¡Don Beltrán en persona! y su fiel secretario, Don Lope. ¿Recuerdas lo que dijo el comendador? No se detendría hasta ajusticiarme de una forma en la que ni siquiera mi inmortalidad podría salvarme.

Laurencia hizo una mueca, pero su tono seguía despreocupado.

-Ah, sí. Ese «encuentro fortuito». Lo pasamos bastante mal, lo admito. Pero hay que ver lo serio que es Don Beltrán con sus antiguos edictos. Me recordó a esos nobles de las viejas historias que no saben cuándo parar.

-Lo que no sabes es que si no fuera por Don Lope, quien modificó uno de esos edictos, ¡ya estaríamos en prisión o algo peor! -replicó Drawets visiblemente molesto-. Don Lope es lo único sensato en ese lugar. Aun así, casi no salimos de Instántalor con vida.

Laurencia lo miró con una sonrisa maliciosa, claramente disfrutando de la situación más de lo que debería.

-Sí, sí, casi no lo contamos. Pero, oye, estamos vivos, ¿no? Además, te encanta cuando las cosas se ponen tensas.

Drawets soltó un suspiro profundo, frotándose las sienes.

-Laurencia, te lo digo en serio, algún día no tendremos tanta suerte.

-Bah, no te preocupes tanto. Ya conseguimos escapar de los comendadores una vez hace muchos años, podemos hacerlo todas las veces que sean necesarias.

El silencio cayó entre ellos por unos momentos. Mientras caminaban, Drawets no podía evitar pensar en todos los problemas recientes que habían tenido, en especial por las decisiones de su hermana.

-Hablando de sobrevivir... -murmuró él-. ¿Cómo es que siempre acabamos en situaciones como esta? No es la primera vez que debemos escapar de líos por tu culpa. Y esto me recuerda... lo de Banjuló... -agregó entrecerrando los ojos.

La pícara frunció el ceño, visiblemente irritada, y se detuvo bruscamente.

-¡Ya basta, Drawets! ¡Te lo he dicho mil veces! -exclamó parando en seco y cruzando los brazos.

-¿Otra vez con lo mismo? -resopló él frotándose la frente-. ¡Lo de Banjuló es un lío tuyo, Laurencia, no mío!

La aludida lanzó una carcajada sarcástica.

-Pues claro que es mi problema. Por eso lo he dejado.

Drawets se detuvo en seco, su ceja se levantó lentamente mientras la miraba con una mezcla de incredulidad y diversión.

-Espera, espera, espera... ¿Lo has dejado? ¿Has abandonado a Banjuló y a tu hija?
-preguntó él arrastrando las palabras con tono burlón-. Vaya, no esperaba menos de ti.

Laurencia lo fulminó con la mirada.

-¡No me mires así! -protestó-. ¡Ya no soportaba su manía de oler queso antes de acostarse! ¡Y su hija es insoportable! -hizo una pausa pensando-. Bueno, técnicamente también es mi hija, pero ya sabes... cosas que pasan.

Drawets se echó a reír.

-¡Cosas que pasan! ¡Cosas que pasan! Laurencia, lo que a ti te pasa no le pasa a nadie. Deja a su pareja, abandona a la hija, y ahora... ¿qué sigue? ¿Te vas a casar con un unicornio esta vez?

Laurencia respiró hondo con las mejillas enrojecidas, pero intentando mantener la compostura.

-Pues resulta que...- farfulló entre dientes.

-Oh no, ¿qué más hay? -preguntó su hermano con una mezcla de anticipación y horror fingido.

-Estoy embarazada otra vez -soltó Laurencia cruzando los brazos y esperando la reacción de su hermano.

Drawets se quedó boquiabierto, con los ojos muy abiertos y las manos en alto como si le hubieran lanzado un hechizo paralizante.

-¡Pero si hace solo seis meses que...! ¡No puede ser! -exclamó señalándola como si hubiera cometido un crimen.

Laurencia asintió mirando hacia el cielo con fingida resignación.

-Pues sí, ¡mala suerte! Ya ves... aunque claro, en esta ocasión la cosa es... un poco más complicada.

-¡No me digas que el padre es...! -empezó Drawets, pero se detuvo al ver cómo Laurencia desviaba la mirada, mordiéndose el labio inferior.

-Es tuyo -dijo ella finalmente soltando las palabras como si fueran una flecha envenenada.

Hubo un momento de silencio absoluto. Los grillos que solían acompañarles en el camino parecieron callarse por primera vez en horas. Drawets la miraba boquiabierto, con una mezcla de confusión, asombro y... una pizca de orgullo mal colocado.

-¡Espera, espera! -gritó finalmente-. ¡¿Mi hijo?! Laurencia, ¡esto es un giro digno de las leyendas!

-Tampoco te vengas arriba, Drawets. - lo miró con los ojos entrecerrados-. No es algo sobre lo que vaya a escribir una epopeya. Es más bien... un pequeño inconveniente.

-¡Un pequeño inconveniente! -repitió el pícaro con una carcajada-. ¡Somos la peor familia de Calamburia! ¡Esto no lo arregla ni el Titán!

Laurencia no pudo evitar reírse a su pesar, y el ambiente entre los hermanos se alivió un poco mientras seguían caminando por el sendero. Claro, ahora tenían una nueva complicación: un embarazo en medio de una misión que apenas comenzaba. Los hermanos se mantuvieron pensativos hasta que, tras unos minutos de silencio, Laurencia, como siempre, no tardó en romper la calma.

-Bueno, ¿no te estás preguntando por qué te arrastro hasta el Templo de los Elementos? -dijo ella con un tono juguetón, sin mirar a su hermano.

Drawets, que hasta ese momento había estado perdido en sus propios pensamientos, la miró de reojo con un suspiro.

-Oh, sí. ¡No puedo dejar de pensar por qué estamos cruzando media Calamburia en medio de una invasión demoníaca! -respondió con sarcasmo-. ¡Estoy ansioso por saber cuál es tu brillante idea esta vez!

Laurencia sonrió de lado.

-Tengo un antojo -dijo, como si fuera lo más normal del mundo.

Drawets parpadeó incrédulo.

-¿Un antojo? -repitió mirando a su hermana como si hubiera perdido la cabeza-. ¿Me estás diciendo que en plena invasión del Inframundo te ha entrado un antojo?

La pícara asintió tranquilamente, como si estuviera hablando del clima.

-Exactamente, un antojo. Y no cualquier antojo. Necesito beber Sangre del Titán.

Su hermano la miró en silencio por unos segundos, y luego estalló en una carcajada.

-¡La Sangre del Titán! ¡Es solo un vino, Laurencia! ¡Un vino común y corriente que se vendía en la taberna Las Dos Jarras hasta que cerraron! ¿Eso es lo que nos tiene corriendo por toda Calamburia? ¿Un antojo de vino barato?

La mujer se cruzó de brazos, ofendida.

-No es un vino, Drawets. Es el vino. ¡El mejor que he probado! Y desde que cerraron la taberna no lo he vuelto a probar. Además, Sangre del Titán no es cualquier vino, tenía su toque mágico... aunque claro, no tanto como tu inmortalidad.

El pícaro bufó entornando los ojos.

-¿Vas a sacar el tema del pacto otra vez? -preguntó con ironía.

-¡Pues claro que sí! -exclamó Laurencia señalando a su hermano-. ¡Eres inmortal, Drawets! ¡Nada puede matarte! Y, sinceramente, después de lo que hemos pasado, me merezco una copa de vino decente.

Él se encogió de hombros, recordando el pacto que había sellado con el Titán hacía años. Su inmortalidad era una bendición en algunos casos, y una maldición en otros.

Había sobrevivido a más ataques mortales de los que podía contar, especialmente los de la Guardiana del Inframundo, que lo había perseguido por toda Calamburia.

-Por si lo has olvidado -dijo Laurencia mientras seguían caminando-, gracias a mí saliste del mismo Infierno, ¿o no? Nadie más podría haber sobrevivido a lo que pasamos allí abajo, y todo lo que me pides es que no tenga antojos de vino. ¡Qué injusto!

Drawets sacudió la cabeza, frustrado.

-Laurencia, sobrevivimos al Inframundo porque teníamos la suerte de nuestro lado. Y sí, tal vez mi inmortalidad ayudó un poco. Pero, ¿en serio estamos arriesgando la vida por una copa de vino?! ¡Hay una guerra en marcha! ¡Los demonios están invadiendo Calamburia para tomar el Palacio de Ámbar!

Laurencia se encogió de hombros.

-¿Qué quieres que te diga? -respondió sin inmutarse-. El vino no espera, Drawets, y con todo este caos... es lo único que me calmará.

-¿Lo único? -miró a su hermana con incredulidad-. ¿El Palacio de Ámbar cayendo en manos de los demonios, y tú te preocupas por un vino?

La pícara asintió con una expresión perfectamente seria.

-Exactamente. Si voy a enfrentarme a hordas de demonios, lo mínimo que merezco es una copa de Sangre del Titán para animarme.

Drawets suspiró profundamente, claramente resignado.

-Lo que no entiendo es cómo hemos llegado hasta aquí. Somos unos pícaros, Laurencia. Esto de enfrentarnos a demonios y andar buscando templos no es lo nuestro. ¿De verdad crees que vale la pena todo esto por una copa de vino?

Laurencia se detuvo y lo miró directamente a los ojos.

-No es solo por el vino, Drawets. Si los demonios conquistan el palacio, nos quedamos sin Calamburia... y sin nuestras pequeñas aventuras. Y tú sabes bien que somos los mejores cuando se trata de aprovecharnos de las situaciones.

Drawets la miró de reojo y no pudo evitar una sonrisa. Su hermana tenía razón, como siempre. Entre tantas tramas y guerras, ellos eran expertos en sacar ventaja de cualquier caos que se presentara.

-De acuerdo, de acuerdo -dijo finalmente, con una sonrisa resignada-. Vamos al templo. Pero cuando estemos rodeados de demonios, quiero que recuerdes que todo esto es por un antojo de vino barato.

La pícara le dio una palmadita en la espalda.

-No te preocupes, hermano. Si nos rodean demonios, te dejaré que seas tú quien negocie. Después de todo, eres mucho más convincente que yo cuando se trata de persuadir a los seres infernales.

El aludido resopló negando con la cabeza.

-Esto es ridículo -murmuró mientras seguían caminando-. Todo por un vino... Pero explícamelo, Laurencia... ¿Cómo demonios piensas sacar vino de un templo dedicado a los elementos?

Laurencia sonrió astutamente y lo miró de reojo. Entonces, de forma teatral, cambió su tono, engolando la voz como si estuviera impartiendo una lección:

-Es bastante simple, hermano. Los elementales responden a aquello que entra en contacto con su esencia. Si introduces una sustancia en el entorno adecuado, el elemental toma su naturaleza temporalmente. Agua, fuego, tierra o viento... cualquiera de ellos puede transformarse momentáneamente en aquello que lo toca, adaptándose a esa sustancia.

Drawets arqueó una ceja, incrédulo.

-¿Y cómo demonios sabes eso?

Laurencia se encogió de hombros, abandonando el tono dramático y recuperando su sonrisa traviesa.

-Me lo contó un alquimista muy simpático hace tiempo. Digamos que compartimos un par de copas... nos emborrachamos un poco, y bueno... cabalgamos en el caballo de las sábanas blancas, ¿entiendes? -lanzó una traviesa risita-. Al final, me acabó contando ciertos secretillos de sus artes, especialmente los relacionados con el vino. Era un buen alquimista... y un excelente amante.

Drawets soltó una risa incrédula.

-¡Claro! Siempre con tus contactos, Laurencia. Me pregunto qué más te habrás «ganado» en ese trato. Bueno, vamos, entonces, a por ese vino antes de que los demonios acaben con lo que queda de este reino.

207 - 207 - EL VINO NO ES ELEMENTAL

Personajes que aparecen en este Relato

EL VINO NO ES ELEMENTAL

El prado estaba sumido en un silencio tenso, apenas roto por el susurro del viento. La luz del día desaparecía rápidamente al tiempo que una densa bruma comenzaba a levantarse entre las hierbas más altas. Laurencia y Drawets, los hermanos pícaros, hicieron una pausa en su camino hacia el Templo de los Elementos, interrumpiendo temporalmente su búsqueda de la Sangre del Titán. Algo en la distancia llamó su atención. Se acercaron con cautela y se agazaparon para no ser vistos. Delante de ellos, algunos de los héroes más poderosos de Calamburia estaban enfrascados en una discusión acalorada.

Camila –con su arco en la mano– se mantenía alerta, sus ojos afilados como sus flechas. Gadeslao –el noble fantasma de los Colby– flotaba con un aire de superioridad, su forma etérea apenas visible bajo la luz menguante. Shuleyma –la guerrera escorpión de las arenas– observaba a todos con la mirada fija, blandiendo sus cuchillos con una precisión letal. Céfiro –el joven príncipe de los seres del aire– mantenía la calma,

aunque la energía de la batalla parecía agitarse a su alrededor. Inocencio -rodeado por una luz dorada- murmuraba plegarias, invocando la fuerza divina del Titán.

Kórux, el Archimago, llegó en ese momento seguido por Jack, el enterrador, quien avanzaba con una mueca sombría en el rostro.

-Apreciado Jack, los enterradores son fundamentales para la corona -dijo Kórux mientras avanzaba-, pero no estoy seguro de que su papel sea el que necesitamos ahora mismo...

-Si ya sabemos lo que va a pasar, Archimago -respondió en tono sombrío-. Los demonios nos llevarán al otro lado. Tarde o temprano, ¡todos iremos al hoyo! Deberíamos ser nosotros los que liderasen esta defensa... aunque, claro, ¿quién nos escucha?

Kórux le lanzó una mirada dura, pero asintió con la cabeza.

-Penélope te ha dicho que vengas, ¿no? -añadió mirando a Jack, que asintió y se encogió de hombros.

-Ya sabes cómo es -explicó el enterrador-. Si no vengo, ¡zas!, el siguiente al que entierre será yo mismo. Aunque, con los demonios invadiéndonos, no faltará mucho para que todos acabemos en el hoyo.

El Archimago lanzó un suspiro antes de girarse hacia el resto de los presentes.

-Caballeros y damas, os preguntaréis por qué he convocado esta reunión en un

momento tan oscuro -saludó tratando de simular seguridad, pero su tono estaba lleno de preocupación.

-Archimago, ¡estaba a punto de derribar a mi demonio número cien! -lo interrumpió Camila alzando la voz-. No sé si tenemos tiempo para discursos cuando deberíamos estar en el campo de batalla.

KóruX levantó una mano intentando calmarla.

-Escuchadme. Algo más peligroso que los demonios se cierne sobre nosotros. La Guardiania del Inframundo ha extendido su poder más allá de lo que habíamos previsto: No solo envía sus legiones, también ha encontrado la forma de penetrar en el corazón de las personas, confundiéndolas y corrompiendo sus emociones. Lo que estáis sintiendo ahora; esa agresividad, ese impulso de luchar entre vosotros, no es normal. Es su poder. Está manipulando nuestras mentes, sembrando el caos entre los nuestros -dijo con gravedad.

La tensión se palpaba en el aire. La mirada de cada héroe se endureció al comprender la advertencia de KóruX.

-¿Corrompiendo nuestros corazones? -preguntó Céfiro con una mezcla de confusión y rabia-. ¿Es eso lo que está pasando?

-Exactamente -respondió el Archimago-. Quiere debilitarnos desde dentro, hacer que nos destruyamos antes de tener la oportunidad de unirnos.

Inocencio, con su voz cargada de autoridad, dio un paso al frente.

-La fe nos guiará, cazadora. No venceremos solo con fuerza, sino con la bendición del Titán. He sentido su poder, y los capellanes y devotos del monasterio están preparados para liderar nuestras tropas con la luz divina.

-¿Fe? -preguntó Gadeslao, el noble fantasma, que flotaba cerca con su rostro impasible-. ¡La batalla no se gana con oraciones! Los von Vondra y los Colby hemos ofrecido nuestras huestes y nuestras tierras. ¡Es la nobleza la que debería comandar, no los fervorosos seguidores de un mito!z

Camila, al escuchar las palabras del etéreo ser, no pudo contenerse más. Con un movimiento rápido, tensó su arco y disparó una flecha directamente hacia el noble fantasma. La flecha atravesó el aire en un susurro mortal, pero al alcanzar el pecho de Gadeslao, simplemente pasó a través de su forma fantasmal sin causarle daño alguno.

-Tu ira es inútil, cazadora -sonrió el fantasma con desdén-. No puedes matar lo que ya está muerto.

La tensión estalló en ese momento. Shuleyma, con sus cuchillos brillando bajo la luz menguante, se lanzó hacia adelante blandiendo sus armas con la precisión de una guerrera de las arenas. Percibiendo el peligro, Céfiro levantó una ráfaga de viento con un gesto de su mano, alejando a la hija del escorpión antes de que pudiera atacar.

-¡Deteneos! -gritó el aiseo, pero su tono de calma apenas lograba imponerse ante la furia desatada.

Inocencio, al ver a Gadeslao avanzar, extendió sus manos hacia el cielo.

-¡Por el Titán! -exclamó-. Que su luz divina juzgue a los muertos.

Una energía dorada envolvió a Gadeslao de inmediato. El noble fantasma intentó resistir, pero la fuerza del Titán lo sujetó con cadenas de luz, atrapándolo en su lugar. A pesar de su etérea naturaleza, el poder del Titán lo mantenía prisionero.

Mientras tanto, Jack -que observaba el caos desatarse a su alrededor- comenzó a esquivar los ataques colaterales con una destreza inusitada, usando su pala para desviar golpes y proyectiles. De vez en cuando, murmuraba para sí mismo:

-Un día más en el hoyo, un día menos en el mundo... ¿Quién me mandaría meterme en estos líos?

La pelea alcanzó su clímax cuando Shuleyma, llena de furia, logró acercarse lo suficiente a Céfiro para lanzar un ataque directo con sus cuchillos. El joven príncipe esquivó el primer golpe, pero el segundo filo rozó su brazo cortando su túnica y dejando un corte sangrante en su piel.

-¡Maldita sea! -exclamó el príncipe de los cielos retrocediendo mientras el viento se arremolinaba con más fuerza a su alrededor, intentando mantener a la escorpiona a raya. La sangre manchaba la tela mientras sus ojos brillaban con una mezcla de dolor y furia.

Laurencia y Drawets observaban desde un lado con sus manos cerca de sus armas, sabiendo que no pasaría mucho tiempo antes de que también se vieran arrastrados al conflicto.

-¡Basta! -irrumpió Kórux levantó su varita con gesto firme y lanzando un poderoso hechizo:

-Tempus frangere!

De pronto, una poderosa ola de energía mágica recorrió el prado. La onda de choque fue tan fuerte que todos los combatientes fueron empujados hacia atrás, obligados a detenerse.

-¡Basta ya con esta insensatez! -rugió con la voz retumbando en el aire-. ¡Sois los héroes de Calamburia, no sus destructores! Si seguís luchando entre vosotros, la Emperatriz Tenebrosa nos vencerá sin esfuerzo.

La energía mágica del archimago envolvió a cada uno de los presentes, calmando la furia que se había desatado. Camila bajó su arco lentamente, mientras Shuleyma, aún jadeando, retrocedió un paso con sus cuchillos aún temblando en sus manos. Inocencio, cuya luz divina seguía brillando, inclinó la cabeza en señal de respeto hacia Kórux. Céfiro, aún sintiendo la herida en su brazo, aterrizó suavemente en el suelo con sumirada pensativa pero tranquila; y Gadeslao, liberado del poder del Titán, volvió a flotar en silencio con una expresión de resentimiento. Poco a poco, las mentes de los héroes empezaron a aclararse, y comprendieron que habían sido víctimas del engaño y la manipulación de la Guardiana del Inframundo. Jack, que había estado esquivando con pericia los golpes y flechas durante toda la batalla, finalmente bajó su pala y se acercó a Kórux con una sonrisa sarcástica.

-¿Sabéis, Archimago? Todo este follón no servirá de nada si acabamos todos en el hoyo.

Pero bueno, supongo que estaréis contento de que no tenga que cavar hoy para ninguno de nosotros.

El archimago suspiró dirigiéndose hacia el grupo.

-Cada uno de vosotros es necesario en esta guerra -prosiguió Kórux-. No podemos permitir que nuestras diferencias nos destruyan. Si queremos salvar Calamburia, debemos luchar juntos, no unos contra otros.

Laurencia, que había observado todo en silencio, asintió y se giró hacia Drawets.

-Bien, parece que finalmente lo han entendido -murmuró.

Su hermano asintió, pero su expresión seguía tensa. Sabía que la tregua era frágil y que la verdadera batalla aún estaba por llegar.

-Es hora de marcharnos, Drawets -dijo Laurencia, más para sí misma que para su hermano-. Tenemos un templo que alcanzar y quiero llegar antes de que caiga la noche.

-Queda poco tiempo -le recordó el pícaro mientras comenzaban a alejarse del grupo.

Kórux los observó por un momento, antes de volverse hacia los demás.

-Preparad vuestras fuerzas. La batalla por Calamburia no ha terminado, pero ahora, al menos, lucharemos como uno solo.

Los hermanos se adentraron en la bruma del prado, dirigiéndose al Templo de los Elementos. Una hora después llegaron a su destino. Oculto tras una majestuosa cascada, el sagrado santuario se alzaba ante ellos, un coloso de piedra y magia que parecía respirar gracias a la energía de los cuatro elementos. Laurencia y Drawets llegaron al borde de la entrada, agotados, pero decididos. La bruma que los había acompañado hasta ahora se disipaba lentamente, revelando un lugar de poder ancestral donde agua, Fuego, tierra y Aire se entrelazaban en armonía. -Aquí es -murmuró la pícara con una sonrisa astuta, mostrando su pequeña botella vacía. -¿Seguro que quieres hacer esto? -susurró su hermano con la mirada fija en las imponentes figuras que adornaban la entrada-. Los custodios no nos dejarán salir de rositas. -Sólo unas gotas, Drawets, y nos largamos de aquí. No hay marcha atrás ahora -dijo antes de empujar las puertas del templo. Cruzaron el umbral del Templo de los Elementos, sus pasos resonando en la vasta sala iluminada por la luz de los cuatro altares. Allí, las esencias de los elementos descansaban, conectadas por hilos de energía que pulsaban como nervios vivos. El aire olía a magia ancestral, una mezcla de poder que parecía resonar en el aire. Los hermanos pícaros avanzaron cautelosamente por los pasillos, ocultos entre las sombras. Sabían que no podían entrar como si fueran invitados. A lo lejos, un par de custodios vigilaban la entrada a la sala donde fluía el agua elemental.

-No podemos llamar la atención -masculló Drawets.

Laurencia sonrió sacando un pequeño vial de polvo adormecedor de su bolsillo. Con un rápido movimiento, dispersó el polvo frente a los dos custodios, que cayeron en un profundo sueño sin darse cuenta de lo que ocurría.

Drawets la observó incrédulo.

-¿De dónde has sacado esos polvos? -preguntó frunciendo el ceño.

-Es lo que tiene tener un ex comerciante -respondió con una astuta sonrisa mientras guardaba el vial-. Tengo muchas cosas útiles... como la pensión compensatoria.

Drawets bufó, incapaz de contener la mezcla de asombro y burla.

-¡Qué cara dura tienes! Si los has abandonado tú.

-Calla, gordunflas, y vamos a por mi vino. Que tu hijo tiene antojo -asestó Laurencia fulminando a su hermano con la mirada mientras avanzaba hacia la sala del agua elemental.

De pronto, algo cambió en el aire. Una fuerza invisible despertó, y antes de que pudieran avanzar más, una voz atronadora resonó en el templo.

-¡Intrusos! -rugió Nimai apareciendo al final del pasillo. Sus dos espadas brillaban con la furia de los elementos, y el viento comenzó a girar violentamente a su alrededor-. ¡Habéis profanado este lugar sagrado!

El suelo comenzó a temblar bajo los pies de Laurencia y Drawets, mientras Nimai avanzaba con pasos firmes. El rugido del viento aumentaba con cada zancada.

-No podíamos esperar otra cosa -murmuró Drawets preparándose para la batalla.

El guardián, envuelto en un torbellino de poder elemental, lanzó su primer ataque. Con una velocidad vertiginosa, sus dos espadas cortaron el aire, dificultando a Drawets

esquivar los golpes. Sin embargo, uno de los filos fue demasiado rápido: una de las espadas atravesó el cuerpo del pícaro, dejando profundas heridas que lo hicieron caer al suelo, aparentemente sin vida.

-¡Drawets! -gritó Laurencia corriendo hacia su hermano.

Nimai, con una fría mirada de satisfacción, retrocedió observando cómo el cuerpo del pícaro yacía inmóvil. Pero, entonces, algo extraño ocurrió. Las heridas de Drawets comenzaron a cerrarse ante los ojos del guerrero y Laurencia. Su cuerpo se regeneraba, sus tejidos volvían a unirse, y la vida volvía a él.

-¿Qué clase de brujería es esta? -murmuró el ser elemental incrédulo.

La pícara, con una sonrisa irónica, ayudó a su hermano a ponerse en pie; mientras Nimai, frustrado, alzaba sus espadas nuevamente. De repente, una voz calmada interrumpió la tensión:

-Detente, Nimai -irrumpió Naisha en la sala, seguida de Kesia. La Sacerdotisa de los Elementos los observaba con una mezcla de compasión y fatiga-. No necesitamos más destrucción.

Los hermanos intercambiaron miradas cautelosas mientras las recién llegadas avanzaban acercándose lentamente. Naisha alzó la vista hacia Drawets y lo miró con una mezcla de dolor y comprensión.-Hemos perdido demasiado en estas batallas -murmuró Naisha-. Tú perdiste a tu hijo... y yo... a mi hermano.

El pícaro frunció el ceño y alzó la vista hacia su interlocutora. Poco a poco, las palabras

de la sacerdotisa lograron suavizar su mirada.. El recuerdo de su hijo perdido en la batalla anterior resonó en su mente, pero la tristeza en los ojos de Naisha le sorprendió: ella también había sufrido.

Laurencia, sin prestar demasiada atención al dolor de la sacerdotisa, frunció el ceño y avanzó un paso más.

-Qué conmovedor -dijo con ironía-. Pero yo no he venido aquí para recordar las pérdidas, Naisha. He venido por lo que necesito: el vino.

Naisha apretó los puños y los elementos a su alrededor comenzaron a agitarse.

-¿Eso es todo lo que te importa? -preguntó, su voz cargada de furia contenida.

-Exactamente. -afirmó mientras esbozaba una sonrisa desafiante-. ¿Vas a dejarme hacerlo por las buenas o...?

Nimai, aún con las espadas en alto, gritó:

-¡Por supuesto que no lo permitiremos! -y lanzó un nuevo ataque hacia Laurencia.

La pícara saltó hacia un lado, esquivando los golpes con agilidad, mientras Drawets, ya completamente regenerado, intervino rápidamente, bloqueando al guerrero con su daga.

Kesia, con sus cuchillos brillando en las manos, avanzó hacia Laurencia intentando frenar su avance. Sin embargo, ésta se zafó de sus ataques y llegó a la fuente sagrada,

donde el agua elemental fluía con un brillo celestial.

-¡No puedes hacer esto! -gritó Naisha invocando un torrente de agua que se elevó en espiral desde la fuente hasta rodear a Laurencia.

Pero la imperturbable pícara sacó su botella y vertió unas gotas de Sangre del Titán en el agua. En cuestión de segundos, el líquido comenzó a transformarse. Lo que antes era agua pura y cristalina, ahora se tornaba rojo oscuro, burbujeando mientras el vino reemplazaba el elemento sagrado.

-¡Lo tengo! -exclamó triunfante sin prestar atención a la batalla en la que se hallaba inmersa. Justo al terminar de llenar su botella, el agua recuperó su pureza original y aspecto cristalino.

Nimai, furioso, lanzó otro ataque hacia Drawets, sus espadas cortando el aire con una rabia elemental. A pesar de que cada corte era mortal, el pícaro se regeneraba una y otra vez burlando a su adversario.

Kesia, viendo que la batalla no iba a acabar como esperaba, retrocedió, observando con impotencia cómo Laurencia lograba lo que había venido a buscar. La pícara llevó la botella a sus labios y bebió un gran trago del ansiado vino. Al tragar, un brillo intenso iluminó sus ojos mientras el poder del líquido mágico recorría su cuerpo.

-¿De verdad crees que eso es todo? -rió Naisha amargamente-. El agua de este templo no solo sacia la sed... deja una marca en el alma. No volverás a tener sed por mucho tiempo. Beber de ella te cambiará a ti y a aquellos que vienen contigo -dijo señalando con un leve gesto el vientre de Laurencia.

-Ya veremos -respondió con una sonrisa de satisfacción.

-Pero recuerda esto, Laurencia. Lo que has hecho aquí tendrá un precio... -le advirtió la sacerdotisa con mirada fija y voz solemne-. Los elementos del templo dejan huellas más profundas de lo que imaginas.

Antes de que la pícara pudiera replicar, Naisha levantó una mano y una poderosa corriente de aire surgió de repente, envolviendo a los intrusos. El viento los arrastró hacia la salida del templo mientras luchaban por mantenerse en pie.

-¡No volváis a alterar el equilibrio de los elementos! -advirtió la sacerdotisa con voz firme-. Os perdono la vida, pero esta será vuestra única advertencia.

Tambaleante, Laurencia se sacudió el polvo y, en lugar de mostrarse preocupada, se llevó la mano al vientre con una sonrisa satisfecha.

-Bueno, ahora que estoy saciada por una buena temporada... -murmuró paladeando el sabor del vino con una expresión exageradamente satisfecha-. Me ha entrado un antojo de jamón.

Drawets, con la boca entreabierta y los ojos llenos de desesperación, lanzó las manos al aire.

-¡¿Jamón?! ¡Laurencia, acabas de enfurecer a los elementos y casi nos convierten en carbón! ¡¿Y ahora te entra antojo de jamón?! ¡¿Qué sigue, una fiesta de frutas y quesos mientras los demonios arrasan Calamburia?!

La aludida lo fulminó con la mirada y le dio un manotazo en el brazo.

-¡Ni me hables de quesos, Drawets! -dijo levantando las manos y haciendo un gesto exagerado con los dedos mientras adoptaba una voz grave y lenta-. Me recuerda demasiado a cierto comediante y, francamente, no estoy de humor para dramas de exparejas ahora mismo.

Drawets soltó un gemido de frustración, pasándose la mano por la cara.

-Por el Titán... ¡no sé cómo seguimos vivos!

Laurencia se encogió de hombros con una sonrisa traviesa, mientras ambos se alejaban del templo. Detrás de ellos, los protectores observaban en silencio, sabiendo que el equilibrio había sido alterado, pero también que el destino de Calamburia y de los pícaros bendecidos por el Titán estaba ligado a la batalla final que se avecinaba.

208 - 208 - JAQUE DE DAMAS I

Personajes que aparecen en este Relato

JAQUE DE DAMAS I

Cuna de oscuridad se alzaba como una pesadilla esculpida en piedra: sus torres rasgaban el cielo con una arrogancia imponente. En lo más profundo de este lugar de sombras y traiciones, Aurobinda aguardaba envuelta en una penumbra que parecía

moverse a su alrededor como una entidad viva. En su mano, el anillo que había robado de las cenizas de När brillaba débilmente; aún conservaba rastros de la poderosa magia efreet y no de cualquier genio de fuego, sino de una anciana faérica que se había extinguido en sus propias cenizas. Sin embargo, lo que realmente encendía la chispa de su alegría era el nuevo poder que ahora controlaba: el báculo del Druida Supremo.

-Caila ha cumplido su parte -anunció acariciando la vara con una sonrisa satisfecha-. El equilibrio de poder entre las damas y el Reino Faérico está a punto de desmoronarse. Ahora es nuestro momento.

Drëgo, su aliado más fiel, se adelantó desde las sombras observando con una mezcla de respeto y ansia el objeto arcano que sostenía la bruja.

-¿Cómo habéis logrado que ella robara el báculo de la torre arcana? -preguntó el druida.

Aurobinda sonrió, pero no respondió directamente. Sabía que Caila había perpetrado el robo gracias a su propia sed de poder y reconocimiento, pero no era algo que Drëgo necesitara saber.

-Con este báculo en nuestro poder, no solo alteraremos el equilibrio entre las damas, sino que le daremos un arma a nuestro «experimento» -explicó la hechicera-. Cuando Kárida acepte este báculo, sabremos que está lista para convertirse en la Dama Negra.

El druida asintió lentamente comprendiendo la profundidad del plan.

-¿Y qué hay del anillo? -preguntó.

Aurobinda levantó el anillo frente a sus ojos, admirando el leve resplandor que aún emanaba de él.

-Este anillo será la prueba -dijo entregándoselo a Drëgo-. Llévaselo a Kárida. Que lo vea como el símbolo de la traición de su hermana. Karianna debe ser vista como lo que es: una asesina, una traidora. No solo ha matado a una anciana, sino que también ha roto el orden natural. El espíritu faérico la eligió a ella en lugar de su hermana y eso no pudo ocurrir sin manipulación de su parte.

-¿Insinuais que Karianna manipuló el ritual?

Aurobinda sonrió.

-Eso es lo que debemos hacer creer. Siembra la idea de que la Dama Blanca utilizó su magia para convencer al espíritu faérico de que la eligiera a ella frente a su hermana. No fue un accidente ni una elección divina... fue su ambición la que la llevó a manipular el destino. Y ahí es donde entra Kárida.

Drëgo tomó el anillo sintiendo su peso en la palma de su mano.

-Kárida es el receptáculo perfecto -continuó la bruja-. Le han quitado su título de dama y ahora, después de perder la Esencia de la Divinidad en el torneo, está más frágil que nunca. Está llena de resentimiento y esa vulnerabilidad es lo que nos dará el poder que necesitamos.

El druida asintió una vez más y, con el báculo en una mano y el anillo en la otra, se dio la vuelta para cumplir su misión. Antes de que desapareciera en las sombras,

Aurobinda sonrió con satisfacción y dijo:

-Hay una leyenda antigua que quizá debas conocer.

Drëgo se detuvo y se dio la vuelta con una mirada de ávida curiosidad.

-Hace muchos siglos -comenzó ella a explicar-, un ser faérico de gran ambición deseaba controlar la magia de los reinos. Para lograrlo, absorbió la energía para su propio bien, sin importarle el destino de los demás. Solo un pegaso fue capaz de detenerlo. El animal irradiaba una luz tan pura que neutralizó sus oscuros poderes. Sin embargo, no hay pegasos ahora. Están extintos... y eso juega a nuestro favor.

El druida asintió comprendiendo que el caos entre las damas solo fortalecería su posición. Con el anillo y el báculo en su poder, todo estaba listo para ejecutar el plan que cambiaría el destino de Calamburia. Finalmente, se desvaneció en las sombras de Cuna de Oscuridad y atravesó un portal que lo transportó directamente al palacio azul cristalino más majestuoso del Reino Faérico: el Casco Añil, un imponente cuerno gigante que coronaba las praderas del reino de los unicornios. La transición fue abrupta, como si el aire mismo se retorciera a su alrededor. Al instante, sintió la diferencia entre ambos mundos: el aire de aquel mundo era denso, impregnado de magia pura; mientras que en Cuna de Oscuridad la magia era una energía sofocante, oscura y opresiva.

El viento fresco que soplaba a través de los corredores del Casco Añil. Los cristales azulados que adornaban el lugar reflejaban la luz en un caleidoscopio de tonos celestes en perfecta armonía con el resplandor etéreo del palacio. Drëgo avanzó manteniendo la calma, consciente de la importancia de su misión. Encontró a Kárida en una de las

terrazas que se asomaban hacia las vastas praderas de hierba azulada. A su lado estaba Karkaddan, su compañero, cuyos afilados y desconfiados ojos se posaron inmediatamente sobre el druida. La bella unicornio tenía la mirada perdida en la distancia, como si esperara una respuesta que nunca llegaba. Su silueta reflejaba debilidad, pero también una sombra de resentimiento que había empezado a apoderarse de su corazón.

-Kárida -la llamó Drëgo con voz suave pero firme.

Karkaddan levantó la cabeza, pero se mantuvo en silencio. Ella se giró lentamente, recelosa al reconocer a su visitante. Él avanzó con paso decidido y, sin más preámbulos, sacó el anillo que llevaba consigo y se lo mostró.

-Este anillo -dijo Drëgo sosteniéndolo con delicadeza- es la prueba de que Karianna ha matado a una anciana faérica. Ella asesinó a När, la anciana dama de los efreets desaparecida tiempo atrás. Decidme, mi dama, ¿qué clase de persona es capaz de matar a una anciana? ¿Qué no haría alguien con semejante ambición? Si tuvo el valor de asesinarla en vez de traerla de nuevo a su hogar, ¿cómo podemos descartar que haya sido capaz de alterar el Ritual del Espíritu Faérico para arrebatarnos lo que era vuestro?

Kárida frunció el ceño observando el anillo en las manos de Drëgo. A su lado, Karkaddan dejó escapar un profundo suspiro rompiendo el silencio.

-¿Qué clase de truco es este, druida? -intervino con el ceño fruncido y los ojos clavados en el anillo-. Karianna no es capaz de algo así. No puedes esperar que creamos semejante acusación sin pruebas reales.

El druida mantuvo su compostura, impasible.

-Drëgo no miente -respondió firme, manteniendo su posición ante la desconfianza-. El espíritu faérico la eligió, sí, pero Drëgo os pregunta: ¿fue una elección justa? Después de ver lo que ha hecho, ¿realmente creéis que no pudo haber manipulado el ritual?

La Dama Añil parpadeó dubitativa con sus ojos fijos en el anillo, pero su mente luchaba por aceptar lo que escuchaba. El resentimiento que había acumulado hacia su hermana se agitaba como un torrente de incredulidad y rabia.

-Karianna siempre ha sido ambiciosa, pero... -dudaba y su voz temblaba con la incertidumbre-. ¿Cómo puedo saber que esto es verdad? ¡Es mi hermana!

El druida se acercó un paso más levantando el anillo para que captara la luz que caía sobre ellos.

-Llevad este anillo a los efreets. Ellos conocen el poder que quedó atrapado en su interior. Ellos saben qué ocurrió con När. Que comprueben la magia que permanece en este anillo. Solo entonces sabréis toda la verdad.

-No confío en lo que estás diciendo, Drëgo, pero es cierto que los efreets pueden confirmar si el anillo contiene el rastro de la anciana -dijo Karkaddan cruzando los brazos y observando a su esposa con seriedad-. Si esto es una trampa, él lo pagará caro, pero debemos saber la verdad.

Sintiendo la presión del momento y las palabras de Karkaddan resonando en su mente,

la unicornio tomó el anillo con manos temblorosas. Su rabia crecía, pero las dudas la carcomían por dentro.

-No puedo creerlo... ¿Karianna capaz de esto? -murmuró casi para sí misma.

-¿Quién más podría? -sonrió el druida inclinándose ligeramente-. Quien mata a una anciana no tiene límites. Haced lo que debéis hacer y, cuando volváis... la verdad estará clara para vos.

Kárida apretó el anillo asintiendo lentamente.

-Iré con los efreet. Si lo que dices es cierto, volveré con la verdad.

Karkaddan habló con expresión decidida y voz firme.

-Iré contigo, querida. No dejaré que vayas sola al Desierto Carmesí.

Drëgo sonrió satisfecho. No entregó el báculo aún. Sabía que debía esperar; solo cuando el odio y la desconfianza de Kárida llegaran a su clímax, estaría lista para recibir el poder del Druida Supremo.

-Hacedlo y, cuando lo comprobéis, sabréis cuál es vuestro verdadero destino. Drëgo os esperará -dijo el druida.

Antes de que la unicornio pudiera decir más, el hechicero desapareció en las sombras dejando el anillo en sus manos y un mar de dudas en el ambiente.

El Desierto Carmesí se extendía como un océano de fuego bajo el implacable cielo abrasador. Kárida y Karkaddan avanzaban por las interminables dunas, el calor envolviéndolos como una manta sofocante. Su destino era el Oasis del Sensum Privatum, el sagrado refugio donde los efreetes guardaban sus secretos más antiguos. El viaje había sido largo y agotador, pero la dama añil sabía que la verdad aguardaba entre las llamas del desierto.

Al llegar al oasis fueron recibidos por Sörkh, la Dama Carmesí y una poderosa genio del fuego. Junto a ella, vigilante, estaba Sîyah, su guerrero y protector, que les recibió con mirada desconfiada y postura firme. Sus ojos se fijaron de inmediato en los recién llegados con una mezcla de recelo y desprecio.

-He oído que traéis noticias de mi madre -dijo Sörkh, su voz grave resonando como el calor que latía en el aire a su alrededor. Sus ojos ardían con una intensidad que delataba tanto su poder como una expectación cargada de cautela.

Kárida respiró hondo sintiendo el peso de la tensión en el ambiente. Sabía que si no tenía cuidado, lo que iba a decir podía desatar la ira de la temperamental dama. Karkaddan permanecía a su lado, firme pero alerta, consciente de la tensión creciente en el ambiente.

-Es cierto -respondió la unicornio con suavidad intentando mantener la compostura-. Hemos venido a hablar sobre När... y lo que ocurrió con ella.

Sörkh avanzó un paso con su mirada fija evaluando a la visitante. Sin embargo, fue Sîyah quien intervino, rompiendo el silencio con un tono cargado de desconfianza.

-Los unicornios traen problemas consigo. Nunca ha sido buena señal vuestra presencia entre nosotros. ¿Qué buscáis aquí? ¿Creéis que vuestras mentiras y tretas tienen cabida en nuestro desierto?

Karkaddan, que hasta entonces había observado en silencio, alzó la cabeza para mirar directamente al guerrero. Aunque su postura permanecía firme, sus palabras fueron medidas.

-No venimos buscando conflicto, guerrero -respondió con firmeza-. Hemos venido en busca de la verdad. No es necesario que confiéis en nosotros, mas deberíais confiar en lo que este anillo tiene que decir.

Sörkh levantó la mano deteniendo cualquier réplica que Sîyah pudiera dar. A pesar de su desconfianza, sabía que el anillo que traía consigo era la clave para desvelar lo que había sucedido con su madre.

-Hablad -ordenó la Dama Carmesí sin apartar la vista de Kárida.

La Dama Añil, consciente de la gravedad del momento, tomó el anillo que Drëgo le había dado. El metal resplandecía débilmente bajo el sol abrasador del desierto, como si aún guardara los últimos vestigios del poder de När.

-Este anillo contiene fragmentos de la esencia de vuestra madre, la antigua Dama Carmesí -explicó con cautela mostrándoselo a Sörkh-. Me dijeron que fue atrapada y traicionada, pero no sé la historia completa. He venido aquí porque solo los efreets podéis revelar la verdad.

Por un momento, Sörkh no dijo nada y mantuvo su mirada fija en el anillo. Finalmente, extendió la mano en un gesto tenso.

-Dadme el anillo -ordenó con un tono cortante-. Si realmente contiene algo de mi madre, lo descubriré.

Kárida vaciló por un instante, pero, finalmente, depositó el anillo en la mano de la genio del fuego, observando cómo lo sostenía con reverencia. La dama cerró los ojos y comenzó a recitar una antigua invocación, sus palabras resonando en el aire como el crepitar de una hoguera. Las llamas que rodeaban el oasis comenzaron a moverse al compás de su voz creciendo en intensidad al tiempo que el anillo brillaba con un resplandor ardiente. Poco a poco, una imagen comenzó a formarse en medio de las llamas: la figura de una anciana y desvanecida När atrapada en un destello de magia oscura.

Los ojos de Sörkh se abrieron de golpe llenos de asombro y una furia contenida.

-Es ella... -murmuró mientras sostenía el anillo con fuerza en sus temblorosas manos-. Pero... ¿qué es esto?

Kárida y Karkaddan observaron en silencio, sabiendo que la verdad estaba emergiendo ante ellos con cada palabra del antiguo conjuro.

El resplandor de las llamas comenzó a apagarse lentamente dejando tras de sí una dolorosa revelación: När estaba muerta y atrapada en ese anillo. Había sido traicionada por una poderosa magia que había sellado su destino en una explosión blanca. Los ojos de Sörkh brillaban con una mezcla de ira y tristeza contenida y su cuerpo permanecía

inmóvil ante la verdad que acababa de descubrir.

-La han asesinado... -murmuró con voz temblorosa pero firme. Mi madre... la han asesinado y ahora sabremos cómo ocurrió. Debemos averiguar quién lanzó esa magia, esa devastadora explosión blanca.

Los unicornios intercambiaron una mirada cargada de tensión. En lo más profundo, ambos sabían la verdad que habían estado intentando evitar: Karianna. Todo encajaba: el anillo, el destello de magia oscura que envolvía a När y, ahora, la certeza de que una explosión blanca había sellado el destino de la anciana. Karianna era la responsable.

Kárida apretó los puños luchando por mantener la calma ante lo que acababan de confirmar. El dolor que sentía iba más allá del simple hecho de descubrir una traición. Su hermana, a quien había defendido en más de una ocasión, se había mostrado tal como era. Karkaddan se inclinó hacia ella susurrando con gravedad:

-Sabíamos que sería así... ya no hay marcha atrás.

A su lado, Sîyah se mantenía erguido con los puños apretados. Aunque su rostro permanecía impasible, una única lágrima rodó por su mejilla y se evaporó antes de tocar el suelo. När no solo había sido la antigua Dama Carmesí, sino su madre adoptiva, la que lo había acogido tras la muerte de sus propios padres. Ella lo había cuidado, lo había educado y ahora estaba perdida para siempre.

Sörkh se entregó al dolor que sentía en su interior, pero, tal como su madre le había enseñado, guardó sus emociones manteniéndose estoica. När siempre le había dicho que una dama no debía mostrar debilidad, pues las emociones eran un lujo que no

podían permitirse. Así, nadie podría ver el vacío que acababa de abrirse en su corazón, ni el trozo de su alma que acababa de morir junto con su madre.

Después de unos largos minutos de silencio en los que solo el crepitar de las llamas rompía la calma, los efreet se sobrepusieron. Había rituales que debían llevar a cabo y un legado que preservar. Era el momento de despedirse de sus visitantes. Sörkh se acercó a Kárida y Karkaddan. Aunque el dolor era evidente, su voz permaneció firme.

-Os agradezco que nos hayáis traído esta verdad, aunque nos haya infligido tanto dolor. El pueblo efreet queda en deuda con vos. Sé que buscáis respuestas para vuestro propio destino. No olvidaremos vuestro favor y, llegado el momento, podréis contar con nosotros en vuestras filas.

Kárida asintió solemnemente.

-Lamento lo que ha ocurrido. No era nuestro deseo causar tanto sufrimiento.

Sörkh mantuvo su mirada fija en la unicornio sin dejar entrever más de lo necesario.

-Lo sé, pero mi madre merece descansar. Ahora debéis partir. Hay cosas que necesitamos hacer para honrarla.

Con esas palabras, los unicornios se despidieron de los efreet y comenzaron su viaje de regreso. El silencio del desierto los envolvía mientras se alejaban, pero las revelaciones recientes seguían retumbando en sus mentes como el eco de las llamas en el oasis. Mientras avanzaban sobre las dunas, Karkaddan rompió el silencio, su voz grave resonando en el aire cálido.

-Así que era cierto -murmuró sin apartar la vista del horizonte-. La dama När... fue asesinada por tu hermana.

Kárida no respondió de inmediato. Su mente seguía procesando la verdad que habían descubierto, luchando por aceptar que Karianna pudiera haber sido responsable de semejante traición.

-Si fue capaz de asesinar a När, entonces también es cierto que debió manipular al Espíritu del Bosque -añadió el unicornio apretando los dientes-. No la eligieron por derecho, Kárida. Karianna ha hechizado al espíritu y esa traición debe darse a conocer.

La Dama Añil no respondió de inmediato, pero su mente ya no luchaba por justificar a su hermana. Por fin lo entendía todo: el odio, el poder desmedido y la manipulación sutil pero destructiva de Karianna. No había nada inocente en su ascenso: había envenenado el propio equilibrio del Reino Faérico.

-Ella ha manipulado todo desde el principio, Karkaddan. El ritual, el espíritu... lo ha conseguido todo con engaños. Ahora lo sé -apretó los dientes, su voz cargada de amargura-. Es una traición que no puede quedar impune.

Su consorte asintió lentamente manteniendo su mirada en el camino.

-Lo que descubrimos no se puede deshacer, querida. Ahora debes decidir qué hacer con esta verdad. No podemos permitir que el sacrificio de När quede sin respuesta. Si fue capaz de esto, ¿qué más podría estar dispuesta a hacer?

La unicornio cerró los ojos brevemente sintiendo el peso de las palabras de su esposo. No había marcha atrás: ya no se trataba de entender por qué Karianna había hecho lo que había hecho, sino de cómo detenerla antes de que su poder creciera aún más.

-La verdad será revelada, pero todo a su tiempo -dijo con un tono más firme-. Karianna ha mostrado su verdadera cara. Esto es una traición y no puedo permitir que siga adelante; lo que ha hecho no quedará impune. Me reuniré con ella en cuanto lleguemos.

El viento del desierto envolvía sus palabras llevándolas lejos mientras se adentraban en el vasto mar de arena. Ya no había dudas. Kárida no se enfrentaría a su hermana por respuestas, sino por justicia. Tardaron varias jornadas en llegar a la gran Aguja de Nácar, donde la fría brisa acariciaba el rostro de Kárida mientras avanzaba con paso decidido hacia las puertas de la sala del trono. Su corazón latía con fuerza impulsado por una mezcla de rabia y urgencia. No podía esperar más; Karianna debía darle explicaciones. Todo lo que había descubierto en el desierto le había convencido de que la Dama Blanca no solo era una traidora, sino que estaba tramando algo mucho más oscuro. Al llegar, se encontró con dos guardias delante de la puerta. Su mirada se endureció:

-Necesito ver a Karianna -exigió con tono firme-. Ahora.

-Lo siento, Dama Añil -respondió uno de los guardias preocupado-, pero la Dama Blanca está reunida con el archimago. No puede ser interrumpida.

Kárida apretó los puños; su paciencia llegaba al límite. No podía permitir que su hermana siguiera manipulando a todos a su antojo.

-No me importa con quién esté reunida. Hablaré con ella. Ahora.

Antes de que los guardias pudieran reaccionar, usó su magia lanzando una ola de energía que hizo que las puertas se abrieran de golpe. Entró en la sala con furia, pero, justo cuando sus ojos buscaron a Karianna, vio cómo ella y el archimago se desvanecían en un destello de luz atravesando un portal que desapareció en el aire.

-¡No! -gritó Kárida, su voz reverberando en la sala vacía.

Sin aliento, observó el portal por el que su hermana había desaparecido y se giró de inmediato hacia el sirviente que permanecía en la sala.

-¿Qué está ocurriendo? -preguntó inquisitiva.

-Nada que deba preocuparos, mi señora... asuntos triviales -murmuró esquivando su mirada.

La dama levantó una ceja y se acercó con frialdad. El sirviente tragó saliva intentando mantener la compostura, pero su silencio solo la enfureció más. Sin advertencia, el cuerno plateado de la dama comenzó a brillar con una luz azul resplandeciente. La magia llenó la sala y el aire a su alrededor se volvió denso y asfixiante, oprimiendo el pecho del sirviente.

-Habla -ordenó con un tono gélido.

Jadeando bajo el peso de la magia, confesó al fin:

-¡Es por Drëgo! Vuestra hermana ha convocado a las damas para una reunión urgente, pero vos... no habéis sido llamada. Porque sabe que... vos admiráis mucho al druida. Yo... no debía decíroslo, no sé nada más, lo juro...

-¿Y el archimago? -inquirió intensificando el poder del cuerno que brillaba aún más fuerte, cegador.

-¡Por favor! No sé nada más... -suplicó con voz quebrada, ahogado por la presión que ejercía la magia de Kárida. Su cuerpo temblaba mientras el resplandor añil del cuerno intensificaba el aire sofocante a su alrededor. Cada segundo bajo el poder de Kárida era una agonía insoportable y sus palabras apenas lograban escapar de su garganta.

-Habla o morirás lentamente -amenazó aumentando el brillo de su cuerno.

Finalmente, con un hilo de voz, confesó:

-Durante estos días... nos ha visitado más que de costumbre... por el flujo mágico entre mundos. ¡Juro que no sé nada más!

La luz del cuerno se apagó lentamente liberando al guardia, que cayó de rodillas temblando y recuperando el aire con dificultad. Kárida, inmóvil, comprendió que su hermana estaba jugando con los destinos del Reino Faérico y que la había dejado fuera deliberadamente.

-No confiaré en nadie que esté bajo el mando de mi hermana -murmuró para sí misma con una firme resolución.

Sin perder más tiempo, salió de la sala con un único propósito: desenmascarar a la Dama Blanca y restaurar el equilibrio que había roto.

209 - 209 - ANTIGUOS RENCORES MÁGICOS

Personajes que aparecen en este Relato

ANTIGUOS RENCORES MÁGICOS

En las inmediaciones de la Torre de Skuchaín el duende Bauhren hacía grandes aspavientos a Grahim, el prefecto y recién nombrado profesor en prácticas que no dejaba de rascarse la cabeza con la punta de la varita, confundido.

—Vuélvamelo a repetir, Duende Mayor y, si puede ser, más despacio para que pueda asimilarlo —expuso el mago tratando de serenar a su compañero.

—¡El flujo de magia está en peligro! ¡Calamburia está en peligro! Qué digo Calamburia, ¡todos estamos en peligro! —estalló desesperado dando tremendos saltos a pesar de su avanzada edad.

Anaid y Tasac, dos jóvenes impromagos, irrumpieron en la escena corriendo apurados, con sus capas naranjas ondeando al viento. Anaid, la más responsable de los dos, se dirigió a su superior.

—Este... profesor Grahim... —expuso con contenida ansiedad.

—Ahora no, Anaid. ¿No ves que estoy ocupado? —la reprendió si dejar de mirar al duende—. ¿Y podría ser más específico? Kórux me ha enviado... bueno, nos —dijo señalando a recién llegados sin mirarlos— ha enviado para ver si podíamos solucionar el problema. Desde que quedaron finalistas en el torneo —añadió a modo de confidencia mirando con complicidad al duende mayor— Kórux me los mete hasta en la sopa. Dice que son un valeroso activo, pero lo cierto es que a mí me parece que...

—Profesor... los... están llegando los... —titubeó Tasac intentándolo él esta vez. Los jóvenes estaban cada vez más agitados.

—Impromagos, ¿es que no véis que están hablando los mayores? —les reprendió sin alzar la vista mientras seguía metido en su conversación—. Veamos, Bauhren, ¿qué es eso de la desviación de la energía de los canales mágicos? Se supone que la magia fluye sin más, como siempre ha fluido, ¿no?

—Bueno, eso no es del todo exacto... digamos que hay un equilibrio que une el Mundo Faérico a este. Es algo que idearon Theodus y Öthyn, el primer Druida Supremo —añadió sin querer entrar en detalles—. No conozco los pormenores del procedimiento, pero lo que sí percibo es que algo o alguien está usando las artes oscuras para alterar el flujo, ¡y eso es peligrosísimo! ¡Podría haber otro cataclismo!

—¡Profesor, sabemos quienes son! —afirmó Tasac.

—¡Profesor en prácticas! —matizó remarcando sus palabras—. ¿Y qué vais a saber vosotros? —preguntó inquisitivo mientras los miraba por primera vez cruzando los brazos con gesto severo.

—Los hemos localizado con el hechizo detectio irredentis —declaró Anaid orgullosa de sí misma—. Es cosa de los magos oscuros. No cabe duda.

—El caso es que mi sentido de duende percibe algo parecido... —añadió Baufren—. Parece que alguien está usando la oscuridad para desviar el flujo de magia, vete a saber con qué oscuro propósito.

—Oh, en ese caso... —admitió finalmente Grahim mesándose su pelirroja barba.

—¡Cuidado, se acercan! —anunció de repente la joven al oír los pasos de su enemigos—. ¡Invisibilitas totalis! —añadió con un gesto sucinto de su varita, protegiendo a todos con un manto de invisibilidad.

—¡Oloris neutralia! —exclamó Tasac a su vez poniendo en marcha un segundo mecanismo de enmascaramiento que impedía que el enemigo los rastreara por el olfato. Anaid le sonrió orgullosa: hacían muy buen equipo y ambos lo sabían.

—¿Dónde habéis aprendido a hacer eso? —exclamó sorprendido el profesor en prácticas .

Antes de que pudieran contestar, todos se quedaron en silencio, atónitos. A lo lejos se acercaba el mismísimo Drëgo, el druida, charlando amistosamente con Tesejo, uno de los brujos tenebrosos y Érebos, uno de los consejeros umbríos. ¿Qué clase de conciliábulo era aquel? ¿Y qué retorcidos y oscuros propósitos ocultaba?—Drëgo conoce el lugar exacto donde se puede absorber la cantidad precisa sin levantar sospechas... -dijo el druida en tono complaciente, su voz impregnada de satisfacción-. Enhorabuena

Caila por robar de la mismísima torre arcana el báculo del Druida Supremo para Drëgo. Un paso fundamental para completar nuestros planes.

Hizo una pausa, disfrutando del momento antes de añadir:

—Drëgo acaba de entregar el anillo a los unicornios, el que Aurobinda le confió. La maquinaria empieza a moverse. Todo está en marcha. Si los planes de Drëgo con Aurobinda siguen avanzando este ritmo, los experimentos pronto estarán completos y el flujo mágico se teñirá de oscuridad.

Drëgo sonrió con una satisfacción inquietante.

—Sí, todo va exactamente como Drëgo lo había previsto.

—No puedo creerlo, ¡Drëgo, el druida, es un traidor! —susurró Grahim atónito.

—Siempre sospeché de él —dijo Anaid mientras miraba con inquina al traicionero aprendiz de Öthyn.

—Hasta su olor resultaba sospechoso —añadió Tasac—, por mucho que se esforzase en taparlo con esa colonia. Huele a oscuridad. Se lo dijimos a Minerva, pero nos reprendió duramente. Dijo que la gente tenía prejuicios con Drëgo solo porque era de la casta Ténebris, pero que había servido fielmente a la Corona y a la torre.

—De hecho, llegó a insinuar que era todo un héroe, especialmente en la resolución del problema del último cataclismo, tras la muerte del Druida Supremo —explicó Anaid mostrando cierto resentimiento—. Me gustaría ver la cara de Minerva ahora.

Aquellos oscuros personajes seguían al druida que, aparentemente, les estaba guiando hacia algún lugar específico.

—¿Y dónde es exactamente el sitio, Drëgo? —preguntó Érebo, el consejero de pelo plateado, mientras buscaba alguna señal en el suelo.

—No lo pronuncia bien, señor consejero. Mi nombre es Dreeego. —le corrigió con profundo respeto.

—¿Dreeego? —tanteó él tratando de pronunciarlo correctamente.

—No, no, es Dreeeeego —dijo alargando aún más la “e”.

—Bueno, sea como fuere, centrémonos en nuestra misión. Estamos cerca de la torre arcana y hay que dar el golpe antes de que esos mequetrefes de naranja nos encuentren —le apremió Érebo mirando en derredor con desconfianza.

—Impromagos, ¡que mal visten! ¡Y qué tontos son! —lanzó Tesejo con su habitual soberbia dibujando en su rostro una sonrisa de superioridad.

—No como tú, ¿verdad Tesejo? Que siempre que te encuentras con ellos les das una soberana paliza —le recriminó el consejero con su lengua viperina haciendo que el mago se viera obligado a agachar la cabeza.

—Aquí; es exactamente aquí —interrumpió Drëgo visiblemente emocionado—. Bajo el suelo, hay una arteria mágica. Si pincháis aquí vuestras varitas, absorberéis la cantidad

necesaria de...

—¡Revelatio totalis! —gritó de pronto Grahim rompiendo el hechizo de invisibilidad—. ¡¿Qué está pasando aquí, Drëgo?! ¡¿Qué haces con estos traidores?! —añadió con gesto acusador— Nunca me fié de tí: los tramposos hacen trampas siempre.

—Drëgo solo pasaba por aquí, Grahim no tiene que preocuparse por Drëgo —trató de excusarse el druida—. De hecho, ya estaba volviendo al Reino Faérico... Drëgo tiene muchas damas de colores a las que aconsejar...

—Pues nos preocupa —espetó Anaïd—, porque de todos es sabido que los amigos de nuestros enemigos... ¡son nuestros enemigos!

—¿Pero cuándo te he dado permiso yo para que digas la frase molona? —la reprendió Grahim con mirada de indignación—. Uy que la próxima vez te quedas en casa...

—Ahí ha tenido razón el profesor, Anaïd —convino Tasac sumándose a la indignación—. Hay una jerarquía, una antigüedad...

—Lo siento profesor, yo no pretendía... —se disculpó profundamente avergonzada.

—Pues la impromaga no está mal... —murmuró Tesejo pensando en voz alta—. Hola guapa ¿eres nueva? —añadió seductor mientras ponía ojitos a su enemiga.

—Por favor, Tesejo —le reprendió Érebos poseído de repente por una profunda vergüenza ajena—, no confundamos el mal con la grosería, ten algo de dignidad.

El mago oscuro agachó las orejas nuevamente: definitivamente no estaba siendo su noche.

—Muy bien, habéis cazado a Drëgo. Drëgo ha sido descubierto —reconoció el druida encarándose al cuarteto mágico—. Pero ya no importa, Drëgo ha robado suficiente magia del Entremundo para poder enfrentarse a vosotros.

—¡No te saldrás con la tuya, druida corrupto! —gritó Bauhren quitándose su inmenso sombrero, de cuyo interior emanaba una brillante energía azulada. Por experiencias pasadas, tras ser creado por las mismísimas brujas, reconocía rápidamente a los que habían sido seducidos por la oscuridad y la codicia. Era la única cosa que le hacía perder realmente los estribos. El Duende Mayor metió la mano en el gorro y la energía emergió de él tomando la forma de un conejo espectral. El mágico animal saltó de su mano y corrió directamente hacia Drëgo. Tesejo lanzó un par de rayos tratando de contrarrestar el ataque, pero su agilidad superaba la puntería del ténebris. El animal alcanzó en pocos segundos la posición del enemigo y se inmoló, estallando con la fuerza de un barril de dinamita, junto a la mano con la que el druida sostenía su varita. Por suerte para ellos, Érebus había invocado a tiempo un muro de oscuridad pura que los protegió del impacto. Sin embargo, la explosión produjo que esa misma barrera se derrumbara volviendo a dejar a los villanos al descubierto.

—A los pequeñajos dejádmelos a mí —dijo Tesejo con una media sonrisa de superioridad.

—Ten cuidado, fueron finalistas del torneo —le advirtió el consejero umbrío mientras trataba de concentrarse en su siguiente invocación...

—También lo fui yo —sonrió el brujo tenebroso con suficiencia poniendo su varita en posición de batalla.

—Y perdiste contra una pareja de patatas, ¿es tengo que recordártelo todo? —le espetó cortante Érebo.

—Ahora que lo pienso —reflexionó Grahim con una sonrisa irónica recordando su propia participación en el torneo—, los impromagos tenemos una extraña tendencia a quedar segundos en el torneo. Es como si el Titán nos estuviera diciendo: «Eh, sois buenos, pero no tan buenos». ¿O quizá el Titán quiere mandarnos un mensaje más profundo?

De pronto, una nueva carga del brujo tenebroso lo sacó de su ensimismamiento. Tesejo, haciendo oídos sordos a las advertencias de Érebo, se abalanzó sobre los dos jóvenes impromagos a la vez; pero a ellos les bastó una mirada cómplice para saber cómo reaccionar. Anaid arrojó al aire su varita en un tiro parabólico, haciendo que sobrevolara la cabeza del enemigo; acto seguido, Tasac pronunció su hechizo.

—¡Mastilis inflatio!

Ante los atónitos ojos de la concurrencia, la varita de Anaid —aún en el aire—, se convirtió en un inmenso tronco de roble y cayó sobre su atacante aplastándolo y dejándolo fuera de combate.

—Luego dirá que no se lo advertí... —apuntó Érebo más hastiado que decepcionado. Acto seguido, dedicó una sonrisa sádica a sus rivales—. Pero ahora solo tenéis una varita, impromaguitos.

El consejero señaló con el dedo índice a Anaid que, desarmada como estaba, no pudo hacer nada contra el dardo de oscuridad que la lanzó por los aires. Grahim detectó el punto ciego del consejero y lanzó un feroz ataque en forma de rayo de luz que emanó de la punta de su varita. Érebo no tuvo oportunidad de defenderse; cayó al suelo algo aturdido.

—Aún tenemos dos varitas, consejero... —sonrió satisfecho el profesor en prácticas.

—Nosotros también tenemos varitas, Grahim —sentenció Drëgo enseñando sus dientes blancos en una sonrisa macabra mientras alzaba una extraña varita que lucía con un brillo especial—. Y además, con mucha energía acumulada; toda la que Drëgo ha podido robar del Mundo Faérico.

El druida lanzó un inmenso rayo que entrelazaba la magia faérica con zarcillos de pura oscuridad. Grahim recitó un hechizo de protección junto a Tasac, pero el nuevo poder de Drëgo parecía inagotable.

—¿De dónde habrá sacado tanta energía? —preguntó Grahim haciendo un esfuerzo por contener el inmenso flujo de la magia.

Por suerte, el duende mayor pudo intervenir a tiempo, justo antes de que el rayo de Drëgo los aplastara. Sacó de su sombrero una humilde manzana y la arrojó a los pies del druida. Luego, se lanzó al suelo tapándose los oídos. La fruta produjo una explosión que lanzó a su enemigo por los aires interrumpiendo su furibundo ataque.

—Por poco —suspiró Grahim secándose el sudor con la manga.

El corrupto druida se levantó y, sacudiéndose el polvo de la ropa, gritó:

—Drëgo volverá cuando haya acumulado aún más magia robada, ¡y entonces será invencible!

—Las sombras siempre encuentran la forma de regresar -advirtió Érebos mientras se recuperaba del golpe- y más ahora que tenemos amigos en el otro lado -añadió señalando al druida.

Mientras Grahim, Bauhren y Tasac trataban de ayudar a Anaid a levantarse, Drëgo invocó un portal en un abrir y cerrar de ojos. Érebos apartó el tronco que mantenía a Tesejo inmóvil con una onda de oscuridad y ayudó al brujo a meterse por el portal. El druida los siguió, no sin antes lanzar una mirada cargada de odio a los impromagos.

—Volveremos a vernos —dijo masticando las palabras.

—No lo dudes, Drëgo —sentenció Grahim.

—Rápido impromagos —les apremió el Duende Mayor—. Hay que avisar al Archimago de lo que ha pasado aquí. La Oscuridad está manipulando los flujos de energía que unen los dos mundos: el faérico y Calamburia.

—Y el druida estaba con ellos... —reflexionó Tasac rascándose la cabeza.

—Hay que avisar a la Dama Blanca para que organice a las demás damas del Reino Faérico -dijo Grahim preocupado-. Solo ellas pueden actuar con rapidez antes de que Drëgo pueda causar más estragos.

—Y habrá que tener cuidado con todos los simpatizantes de los druidas -añadió Tasac-. En el Reino Faérico siempre han sido figuras de reverencia, poder y benevolencia. Son como los guardianes absolutos de la magia y, sin ellos, muchos creen que no podrían sobrevivir. Los veneran casi como salvadores, pensando que jamás podrían corromperse. Pero si Drëgo ha caído, no sabemos cuántos otros podrían seguir el mismo camino oscuro.

—Eso me da muy mala espina —convino Anaid mientras se acariciaba la espalda dolorida por el golpe—. ¿Se habrá corrompido el guardián del equilibrio del Mundo Faérico? Controlar el flujo de la magia entre los mundos es muy tentador...

—No sería raro —sentenció Bauhren recordando el pasado—. Torres más altas han caído. Válgame el Titán que algo sé sobre eso: yo mismo vi hace años cómo mis creadoras, las mismísimas hermanas del Archimago Theodus, se convertían en seres malignos.

—¿Nos vamos o nos quedamos aquí escuchando lecciones de historia? —les apremió Tasac.

—Esta juventud ya no respeta nada... —bromeó Grahim dedicando una sonrisa cómplice al duende mayor.

Finalmente, todos, doloridos pero vivos, comenzaron a caminar rumbo a la Torre de Skuchaín con la misión de llevar a Kórux las nefastas noticias.

Personajes que aparecen en este Relato

JAQUE DE DAMAS II

Cuando los unicornios desaparecieron en el horizonte, Sörkh y Sîyah se giraron y se adentraron en el corazón del Oasis del Sensum Privatum. Allí, donde la Llama Eterna de los efreets crepitaba con un fuego que nunca se extinguía, encontraron consuelo y energía. La llama era la guía para todos los que se perdían en el desierto y ahora también lo sería para el espíritu de När.

La travesía hasta el centro del oasis fue más larga que de costumbre. Sörkh no podía dejar de pensar en lo que acababan de descubrir: su madre había sido asesinada y su padre capturado. Sólo le quedaba Sîyah. Si bien era cierto que todavía se tenían el uno al otro, la pérdida era demasiado grande y el dolor demasiado profundo.

Al llegar a la Llama Eterna, Sörkh se detuvo y miró la lumbre con una mezcla de devoción y tristeza. Su guardián la observaba en silencio, también atrapado en su propio dolor. Tenían un ritual que realizar, uno que permitiría a När descansar en paz. Frente al altar iniciaron los preparativos para el ritual mortuario. Sîyah, solemne, habló en voz baja:

-Mi madre me enseñó que hay poder incluso en la muerte y que las llamas pueden purificar y liberar lo que queda atrapado en este mundo.

Sörkh asintió y juntos comenzaron a edificar un pequeño túmulo de piedra caliza, tal como dictaba su tradición. El cuerpo de När se materializó una vez edificado el túmulo,

emergiendo de las llamas como si hubiera estado esperando ese momento. La figura de la anciana efrete, formada a partir del fuego y del poder contenido en el anillo, fue colocada con reverencia sobre el túmulo con las manos cruzadas sobre su vientre en forma de cuenco.

Sörkh levantó sus manos al cielo y entonó las palabras sagradas:

-Ardame ignis, ardame nur, yaa ruuh alnaar, i'tinaa bilhaqi...(«Arda el fuego, arda la luz, oh espíritu del fuego, tráenos la verdad...»)

Las llamas de alrededor comenzaron a retorcerse y cambiar de color. De entre el fuego, varias piedras aparecieron: los diamantes de fuego para los ojos de la fallecida, espinela para su boca y iolitas y lapislázulis para sus manos. Las gemas surgían de la hoguera como si hubieran sido forjadas en el mismo corazón del desierto. A continuación, sellaron los ojos de su madre con los diamantes de fuego, símbolo de la fuerza y la energía eterna de los efreets. Sobre su boca colocaron la espinela liberando la esencia de su atrapada alma y, finalmente, depositaron el anillo en el que había sido confinada, una iolita y un lapislázuli entre sus manos, para que pudiera contarles todo lo que le había sucedido y encontrar su camino más allá de este mundo.

Mientras Sörkh y Sîyah pronunciaban los versos, las llamas crecían y danzaban alrededor del inerte cuerpo, acariciando primero su cabeza y descendiendo suavemente hasta las manos, donde se detuvieron. Era el momento más sagrado: la ofrenda al espíritu protector de los efreets.

-Ya ruhul naar, ta'ali ilayna... quddama safinaat alnaar...(«Oh espíritu del fuego, ven a nosotros... ante la barca del fuego...»)

De repente, una grácil llama emergió de la lumbre flotando en el aire como una serpiente de luz. Con delicadeza, se adentró en las manos de När y envolvió su cuerpo en una esfera de calor que iluminaba todo el oasis. Los efreetts observaron en silencio, sabiendo que la ofrenda había sido aceptada: el fuego fatuo había acudido a su llamada.

En ese instante, Sörkh, Sîyah, När y el espíritu del fuego quedaron conectados en una comunión de energía y memoria, aislados del resto del mundo.

Sörkh abrió los ojos. No sabía dónde estaba: no podía ver ni sentir nada, solo escuchaba. En la penumbra, reconoció una voz: era Marilia, la Anciana Turquesa, cuyo canto de sirena intentaba calmar las impetuosas llamas que ardían a su alrededor. Mientras la canción continuaba, la genio del fuego comenzó a ver una luz que provenía del exterior. Una alta pared de agua cristalina la rodeaba como si estuviera atrapada dentro de una burbuja inquebrantable. Miró su reflejo en aquella superficie líquida, pero lo que vio no era su rostro. Se tocó la cara sintiendo las arrugas que ahora cubrían su piel, observando su canosa cabellera y sus vacíos ojos. Entonces lo entendió: estaba en el cuerpo de su madre. De pronto, un destello en su mirada le hizo saber que no estaba sola. Junto a ella podía sentir la presencia de Sîyah y del espíritu del desierto. El hechizo había funcionado.

Un desgarrador grito rompió la ensoñación de Sörkh, quien vio una poderosa llama brotando desde sus pies hasta su cabeza, elevando su cuerpo por encima del suelo. När estaba atrapada en una prisión acuática y, a su alrededor, Marilia seguía entonando su canto para mantenerla confinada, tranquilizándola y evitando que escapara. La anciana extendía las manos hacia el muro de agua, pues solo quería encontrar a Jan Akavir, su

desaparecido esposo. De pronto, Sörkh vio una silueta que le resultaba terriblemente familiar.

La figura se acercaba lentamente. La respiración de Sörkh se agitó al reconocerla: era su padre. Estaba atrapado dentro de una pequeña botella en una habitación llena de objetos extraños y seres mágicos confinados, como si todo formara parte de una colección privada. Se trataba de la casa de un coleccionista de poderosas criaturas. El rostro de su padre, demacrado y marcado por el envejecimiento y la amargura, reflejaba su desesperación. Sus ojos, que alguna vez brillaron como ardientes rubíes, ahora estaban apagados, consumidos por el dolor y la resignación.

La Dama Carmesí sintió un profundo desgarró en su interior. ¿Ese era el dolor que había sentido su madre durante todo ese tiempo? Era un vacío abrumador que la destrozaba desde dentro. De repente lo entendió: När había pasado años buscando a su djinn, prisionera en un anillo lejos de su familia y hogar, obligada a cumplir la voluntad de seres que ni siquiera comprendían su verdadero poder. Sörkh se rebeló iracunda e intentó romper la mágica jaula acuática en la que se hallaba. Gritaba, lloraba y pataleaba; pero nadie la escuchaba. Ahora, fundida con su madre en un mismo cuerpo, por fin pudo sentir el intenso dolor con el que la anciana había vivido. En un esfuerzo sobrehumano logró concentrar toda su energía, absorber el calor del sol y lanzarlo contra la barrera acuática de Marilia, librándose de su prisión.

El estallido de fuego rompió la calma de la Jungla Esmeralda haciendo que la Anciana Turquesa cayese al suelo exhausta por el esfuerzo. Mientras la ondina se recuperaba, När corrió hacia el borde de un barranco y, reuniendo las pocas fuerzas que le quedaban, abrió un pequeño portal hacia Calamburia.

De pronto, se materializó entre los sinuosos árboles que alzaban sus ramas al cielo en busca de ayuda. Cuando sintió que sus poderes volvían a fluir, lanzó un último hechizo reuniendo cada fragmento de su energía para transportarse directamente al anticuario donde su esposo estaba prisionero. El espacio a su alrededor cambió al instante: Se encontraba en una extraña sala rodeada de objetos antiguos y místicos, muchos de ellos artefactos poderosos y criaturas confinadas. Cuando por fin vio a Jan Ákavir, una tenebrosa y extraña voz resonó en la sala. De repente, todo se oscureció y una ráfaga de viento la lanzó por los aires apagando las pocas llamas que aún envolvían su cuerpo. Frente a ella, una elegante mujer y un niño de mirada siniestra la observaban con una amplia sonrisa en los labios.

-No intentes huir, querida -dijo la mujer con una frialdad escalofriante-. Ahora perteneces a Myrtille LeBeau.

När intentó conjurar un hechizo para escapar, pero su contrincante fue más rápida. Sin piedad, la volvió a confinar en la oscuridad donde no había ni fuego ni esperanza. Esta vez su prisión no era de agua, sino un majestuoso anillo de rubí del cual ya no podría escapar.

La anciana le mostró a su hija una serie de recuerdos fragmentados, imágenes y pensamientos que reflejaban su vida tanto dentro como fuera de su prisión. Sörkh sintió la abrumadora soledad que había acompañado a su madre durante años, una sensación que la carcomía desde dentro mientras su esencia languidecía. Sin embargo, entre esos recuerdos, sobresalía uno en particular: el momento en el que el anillo cambió de manos sellando así distinto. När observaba desde dentro cómo su captora, la elegante y enigmática Myrtille LeBeau, realizaba el intercambio con un hombre de aspecto rudo: un pirata. La coleccionista mantenía su habitual porte distinguido y su

astuta sonrisa, como si supiese que iba a salir ganando con el trato.

-Este anillo os dará lo que necesitáis -dijo la mujer con voz suave y aterciopelada mientras extendía su mano al pirata.

El hombre, quien no era otro que Railey, se inclinó hacia adelante con la mirada fija en la joya que brillaba entre los dedos de la mujer. Una sonrisa torva cruzó su rostro mientras lo aceptaba.

-Con este anillo -murmuró el bucanero-, Mairim será mi esposa y no habrá quien se interponga.

Myrtille sonrió levemente, pero no dijo más. Solo lo observaba disfrutando de cada segundo mientras el destino seguía su curso.

-Tened cuidado, querido -añadió en un tono casi juguetón-. Esa joya es muy... especial. En ocasiones se pone demasiado ardiente para manejarlo.

Railey soltó una carcajada interpretando sus palabras con una mirada lasciva.

-Eso es lo que espero que ocurra cuando se lo entregue -replicó insinuando con malicia la pasión que aguardaba tras su promesa y saboreando la idea de una ardiente y desbordante noche. Volvió a centrarse en su llama interna y a adentrarse en los recuerdos que su madre le estaba mostrando. Los fragmentos de la memoria se agolpaban en su mente cuando, de pronto, una voz conocida resonó con fuerza:

-¡¿Cómo habéis osado, insignificantes humanos, secuestrar a mi hijo?!

Sörkh reconoció de inmediato esa voz: era Karianna, la Dama Blanca. Con el corazón acelerado, comenzó a lanzar destellos rojos desde su prisión, esperando que Karianna la viera, entendiera su súplica y la liberara. Sin embargo, la unicornio estaba demasiado enfocada en la batalla, cegada por la furia. Oyó un fuerte golpe de cascos contra el suelo y supo que estaba lista para desatar su furia, sin intención de mostrar piedad. Con un esfuerzo sobrehumano, När concentró toda la energía que le quedaba y liberó su forma astral en un inmenso halo de fuego. Las llamas brotaron con una intensidad que iluminó todo a su alrededor, envolviendo a los corsarios y protegiéndolos de los embistes de la furiosa yegua. Sabía que no podría mantener esa forma por mucho tiempo.

-¡Por favor, reconocedme! -suplicó dirigiendo sus desesperados pensamientos hacia la Aguja de Nácar y esperando que Karianna y Breena se dieran cuenta de su presencia-.
¡Soy När, no me atacéis!

Karianna estaba obcecada en su furia y no la reconoció. Sus ojos solo veían enemigos y su determinación la cegaba. No obstante, Breena, el Espíritu del Bosque, detuvo su mirada en el fuego provocando en Sörkh una chispa de esperanza. Breena susurró en voz baja y clara:

-När... Soy yo, Breena. ¿Cómo...? ¿Cómo habéis llegado hasta aquí?

-¡Sacadme de aquí! -gritó sintiendo cómo se debilitaba.

Era demasiado tarde: Karianna adaptó su forma humana, canalizó todo su poder en su báculo y, con un gesto feroz, golpeó la barrera de fuego que När había levantado.

Un grito de dolor, el más desgarrador que Sörkh había escuchado en su vida, atravesó el aire. El rayo del báculo de la Dama Blanca golpeó a Nār rompiendo su alma en mil pedazos. Su esencia se esparció por el aire disolviéndose en la atmósfera y desintegrando el cuerpo astral de su madre. Solo quedó el anillo: el último vestigio de su ser.

El conjuro terminó. Las llamas abrazaron el cuerpo de Nār purificándolo y liberando su alma. A medida que el ritual mortuario llegaba a su fin, Sörkh empezó a sentir una paz desconocida que llenaba el vacío en su corazón. Su madre había encontrado al fin el descanso y la Llama Eterna custodiaría su espíritu por la eternidad. El silencio envolvió la vuelta de Sörkh y Sîyah a la realidad. Se quedaron quietos varios minutos asimilando lo que habían visto, oído y sentido. Su madre se había ido para siempre llevándose consigo la pena de no haber vuelto a reunirse con su familia.

-Karianna... -murmuró Sörkh apretando los puños con tal fuerza que sus uñas se clavaron en sus palmas-. ¡Desobedeció incluso a Breena, el Espíritu del Bosque! ¿Cómo pudo hacerlo?

Sîyah se acercó observando en silencio. Aunque mantenía la compostura de un guerrero, la misma furia brillaba en sus ojos.

-No solo ha traicionado a su pueblo -dijo con gravedad-. Ha roto el equilibrio. El consejo debe saberlo, pero no podemos ir sin estar preparados.

Un guardia se acercó apresuradamente interrumpiendo la conversación con una noticia urgente.

-Dama Carmesí -anunció con voz entrecortada-, ha llegado un mensaje. La Dama Blanca, ha convocado a todas las damas del Reino Faérico para una reunión urgente.

Sörkh frunció el ceño sintiendo cómo la ira hervía dentro de ella.

-¿Convocatoria? ¿Y espera que me presente como si nada?

-Me temo que la emergencia es por vos, Dama Carmesí -continuó Sîyah con voz solemne-. Pero no deberíais asistir, pues esa traidora tiene oscuros planes y no sabemos qué intenciones esconde. Podría ser una trampa.

Sörkh se quedó en silencio evaluando el peligro de acudir a una reunión bajo el control de su recién descubierta enemiga.

-Si es una reunión de damas no puedo ignorarla sin levantar sospechas -se lamentó con un evidente atisbo de duda en su voz-. Sin embargo, tienes razón. Esa traidora es más peligrosa de lo que imaginamos.

Sîyah dio un paso al frente, decidido.

-Permitidme ir en vuestro lugar. Vigilaré lo que ocurra y estaré alerta. Si algo sale mal, os lo haré saber de inmediato. No debemos exponeros a ella; no hasta conocer sus planes.

Sörkh lo miró en silencio durante unos segundos sopesando la propuesta. Finalmente, asintió.

-Ve entonces, pero mantente alerta en todo momento. No confíes en nadie que esté bajo la influencia de Karianna y, si detectas la más mínima señal de traición... actúa antes de que sea demasiado tarde.

El guerrero inclinó la cabeza con determinación.

-Lo haré. Si llega el momento en que nuestros ejércitos sean necesarios, estaremos listos.

La dama lo vio alejarse. El viento del desierto susurraba a su alrededor, como si le advirtiera de la tempestad que estaba a punto de desatarse.

-La traición de Karianna no quedará sin castigo -murmuró-. El equilibrio será restaurado, cueste lo que cueste.

Luego, en tono frío y decidido, ordenó al mensajero:

-Que preparen los ejércitos. No los utilizaremos aún, pero quiero que estén listos. El viento del desierto me dice que una guerra está por comenzar y estaremos listos.

El mensajero asintió reconociendo la sabiduría en las palabras de Sörkh, en cuyo rostro cruzaba una sombra de preocupación mientras veía, a lo lejos, a su amigo acudiendo a la llamada de la pérfida Dama Blanca.

Personajes que aparecen en este Relato

LOS DONES DE LA FORJA ARCANA

La magia que fluye en Calamburia no es autóctona, si no que proviene del Reino Faérico; pero, en su travesía desde la Aguja de Nácar hasta la Torre arcana de Skuchaín, cruza un vasto territorio de piedra y oscuras cuevas subterráneas. Estas cavernas son dominio de los enanos, gobernados por la mano firme de Elga, su Dama de Acero. Los enanos, maestros herreros, son célebres por haber forjado las armas más poderosas del reino, incluida la legendaria varita del mismísimo archimago Theodus; un regalo personal de Elga, fruto de una alianza que perduró en el tiempo. Es por ello que la reina Melindres, devastada por la pérdida de su hijo Sancho, decidió acudir a la Forja Arcana en busca de ayuda. Aunque Kórux, el archimago, se ofreció a encargarse de la misión, ella no podía permitir que otro lo hiciera en su lugar; no después de todo lo que había sufrido. El reciente enfrentamiento con Amunet había sido un desastre: había desembocado en una guerra que amenazaba con consumir todo el reino. La necesidad de controlar cada detalle de la defensa de Calamburia pesaba demasiado sobre sus hombros. -Majestad, si me permitís insistir, Kórux podría encargarse de esta misión. Os quitaría parte de la carga -sugirió Cristóforo con respeto.

Melindres se volvió hacia él, su mirada más severa de lo habitual.

-Tú no lo entiendes, Cristóforo -respondió con firmeza-. Esto no es solo una cuestión de armas. Nos preparamos para algo mucho mayor. Ya he perdido a Sancho y esta guerra podría costarme también a Rodrigo o Zoraida. Me reuniré personalmente con esos enanos y, si es necesario, plantaré cara a la mismísima Dama de Acero.

Cristóforo y Periandro habían sido elegidos para acompañar a la reina en la travesía hacia la Forja Arcana, situada en el corazón del reino de los enanos. Ambos sabían que este viaje no era una simple preparación para la guerra, sino una jugada estratégica y decisiva con la que podrían avanzar el siguiente movimiento de Amunet. La reina los miró, consciente de que Zoraida y Rodrigo eran lo único que le quedaba. Esa era la razón por la que ella misma debía comandar la misión.

-¿Estáis listos? -preguntó Melindres con la voz cargada de determinación.

-Siempre a vuestro servicio, Majestad -respondió Cristóforo mientras Periandro asentía en silencio y sacaba su varita.

-Adelante, Periandro; no hay tiempo que perder -ordenó ella.

El mago-erudito levantó su varita, la punta brillando con una luz tenue pero poderosa. Murmuró en un lenguaje antiguo:

-Aperiatur via, lumen ducat!

El hechizo trazó un círculo brillante en el suelo y, en un parpadeo, los tres se desvanecieron, reapareciendo en una vasta y oscura cueva. Antorchas alineadas en las paredes iluminaban el camino mientras los símbolos arcanos grabados en las piedras resplandecían con energía propia. Mientras avanzaban, Cristóforo desenvainó su espada al notar una colosal sombra iluminada intermitentemente por una luz roja moviéndose entre las piedras. La tensión llenó el aire hasta que Periandro reaccionó tranquilizando a los presentes.

-¡Alto! ¡Es Serörkh! Está previsto que nos reciba. Es el guardián de la forja.

Cristóforo, con la respiración agitada, bajó lentamente la espada aún mirando con desconfianza al inmenso e intimidante gólem de acero.

-Serörkh indica el camino -dijo el guardián con su voz grave y resonante-. Dama Elga envía saludos a Melindres, reina de Calamburia. Debéis bajar a la forja. Aconsejo cuidado en el descenso.

Periandro, siempre sereno, le dijo a su compañero:

-Si Serörkh hubiera querido atacarnos, ya habríamos sido aplastados bajo su maza. Sus runas le protegen de mi magia y poco tendría que hacer tu espada contra su piel de acero -explicó con cierta fascinación en los ojos-. Dicen que es la creación más avanzada de magia rúnica que jamás ha existido.

El imperturbable gólem se paró y señaló la escalera que descendía hacia las profundidades. Con cautela, los exploradores comenzaron su descenso por las resbaladizas grutas iluminando su camino con las Lágrimas de Luna que llevaban en las manos. Estos cristales fosforescentes, auténtica magia fosilizada, eran exclusivamente extraídos por los enanos y ocasionalmente adornaban las paredes de las cuevas. Rara vez salían de la Forja Arcana y cuando lo hacían, era como regalos de la Dama de Acero, matriarca y protectora de los enanos. Los ejemplares que portaban fueron entregados al primer archimago, Theodus, como un valorado presente que, desde entonces, había permanecido en la torre arcana, convirtiéndose en el mejor salvoconducto para acceder a la forja.

Antes de su expedición a las profundidades, Kórux se encargó personalmente de que Melindres y sus compañeros recibieran estas gemas. Las Lágrimas de Luna no eran meras fuentes de luz; también actuaban como un escudo protector contra los peligros que acechaban en lo más profundo de las cavernas, especialmente contra los topos gigantes que merodeaban en la oscuridad. Gracias a estas piedras encantadas, los exploradores podían confiar no solo en su luz, sino en una barrera mágica que los protegía de las criaturas ocultas en la penumbra. Melindres, Cristóforo y Periandro se sentían seguros, amparados por estas joyas que simbolizaban la sólida y antigua relación entre Calamburia y la forja.

Cristóforo, que antaño había formado parte de la tripulación de Efraín Jacobs, con quien había surcado todos los mares de Calamburia, ahora servía como tutor de la infanta. A lo largo de sus viajes, creía haberlo visto todo. Pero si bien ni el mar ni la corte guardaban secretos para él, esos túneles oscuros y claustrofóbicos lo incomodaban.

-Majestad, Periandro, no estoy seguro de que meternos en estos túneles haya sido una buena idea... -murmuró Cristóforo.

No terminó la frase antes de recibir una mirada fulminante de Melindres.

-El miedo está fuera, en el palacio y en las hordas de demonios que invaden toda Calamburia -dijo la reina con un tono decidido-. De hecho, este lugar es, quizás, el sitio más seguro en el que has estado en los últimos tiempos. Son épocas oscuras, pero no podemos permitirnos tener miedo. No ahora.

-Es un cobarde, majestad, pero puedo garantizar que daría la vida por proteger a

vuestra hija Zoraida -comentó Periandro con una media sonrisa intentando aliviar el ambiente.-Eso espero; porque, como no sea así, le devuelvo a Mairim el «regalo» que nos hizo con Cristóforo y le pido algo más útil, como un trabuco o un barco pirata. Al menos cualquiera de esas cosas sería útil para la defensa.

Periandro, que hasta entonces se había mantenido en la retaguardia, decidió tomar la delantera, varita en mano, para reconducir la conversación hacia un tema menos tenso.

-Majestad, sabemos bien que la seguridad de vuestra hija es prioritaria -respondió con tono suave, pero firme-. Los enanos son maestros en la creación de defensas arcanas mediante magia rúnica y su lealtad ha sido probada durante siglos. Vuestros hijos estarán a salvo con su ayuda.

Melindres asintió, aunque en su interior aún luchaba con la idea de confiar en aquellos seres de las profundidades. A pesar de todo, las artes arcanas de los enanos eran lo que necesitaban para asegurar la protección de los infantes.

-Periandro, ¿estás seguro de que la Dama de Acero comprenderá la magnitud de lo que pedimos? -preguntó la reina-. No me fío fácilmente, pero sé que una madre entiende lo que significa proteger a los suyos.

-Majestad, Elga es conocida por su inflexibilidad, pero también por su elevado sentido del honor -explicó el erudito.

La ruta comenzó a cambiar a medida que avanzaban. Las Lágrimas de Luna ya no eran necesarias, pues una luz cálida emergía al fondo del túnel. El calor que irradiaba la forja reemplazaba la sensación de frío que los había acompañado. Cristóforo, quien había

estado inquieto durante el descenso, tomó la delantera alejándose rápidamente de la oscuridad que dejaban atrás.-Según comentan los eruditos más sabios, la Forja Arcana fue edificada sobre el alma de un volcán -murmuró Periandro mientras observaba las ardientes paredes que los rodeaban-. Es por eso que el calor se incrementa a medida que avanzamos.

Hizo una pausa antes de añadir:

-Mi tía Minerva y el archimago vienen aquí a menudo. Toman el té con la Dama de Acero o, en su ausencia, con su esposo. Parece que esta es una tradición que mantienen desde hace años.

Justo en ese momento, un enano coronado que portaba un gran báculo emergió de entre las rocas e interrumpió el flujo de su pensamiento.-Soy Otalan y ellos son mis hijos: Dagaz e Isaz -anunció con una voz profunda que resonaba en la caverna-. Mi esposa, la Dama de Acero, está ocupada en asuntos que no pueden ser postergados.

Isaz, sin poder contenerse, interrumpió:

-Madre no está ocupada. ¡Está esperando al archimago!

Dagaz asintió añadiendo con impaciencia:

-Lo que quiere decir es que, de entre los habitantes de Calamburia, sólo se reúne con el archimago.

-¡Silencio! -gritó el señor del acero con un tono que, a oídos de los demás, parecía una

simple reprimenda. Sin embargo, para sus hijos el sonido retumbó en sus tímpanos como un trueno, una especie de magia enana utilizada para disciplinarlos. Asustados, los dos hermanos intercambiaron una rápida mirada antes de esconderse detrás de su padre, sus tatuajes rúnicos brillando con mayor intensidad. A pesar de la reprimenda, sus ojos seguían fijos en la entrada esperando ansiosamente el regreso de su madre.

Percibiendo la tensión, Melindres dio un paso al frente sin vacilar:

-Soy Melindres, reina y soberana del Trono de Ámbar -proclamó con autoridad-. Postraos ante mí y no tomaremos represalias sobre lo que acabo de oír.

El ambiente en la caverna se tensó. Cristóforo apretó su mano alrededor del mango de su espada preparándose por si la situación se tornaba hostil. Sin embargo, Periandro, siempre diplomático, dio un paso hacia adelante con una inclinación de cabeza.

-Venimos en nombre de la torre arcana -dijo en tono conciliador-. Requerimos el favor de la poderosa Dama de Acero. Estamos aquí como aliados, no como enemigos.

-No necesitamos formalidades en los túneles -respondió Otalan con calma cruzando los brazos-. Sabemos por qué habéis venido, reina de Calamburia. Vuestra presencia tiene nuestra atención, pero será bajo las reglas de la Ley de Acero-¿La Ley de Acero? -preguntó Melindres con cautela.

-Majestad -se adelantó Periandro para explicar-, la Ley de Acero es una antigua tradición en la Forja Arcana. Para obtener el favor de los enanos, los visitantes deben demostrar que su corazón es tan ardiente como el alma del volcán sobre el que se erige la fragua. Esta prueba no es solo de habilidad, sino de espíritu, resistencia y valor.

En el pasado, el primer archimago, Theodus, luchó aquí mismo contra la Dama de Acero. Su combate duró tres días y tres noches. Al final, ambos se ganaron el respeto mutuo y sellaron la amistad entre la Forja Arcana y la torre con la varita que Elga forjó.

Melindres escuchaba con atención mientras Periandro continuaba:

-El desafío será una batalla y solo aquellos con un corazón digno podrán recibir el favor de la Dama de Acero. Es un duelo justo: tres contra tres. No se trata solo de fuerza, sino de unidad. Los enanos respetan tanto la destreza física como la capacidad mágica o el ingenio.

Dagaz, el primogénito de Otalan, interrumpió con una sonrisa desafiante.

-No te olvides, Periandro, de que los tres deben luchar como uno solo. Porque en esta prueba no solo probamos la fuerza individual, sino la capacidad de actuar en conjunto.

-¡Y si uno de vosotros cae, todo estará perdido! No hay lugar para la debilidad -agregó Isaz, el más joven y jovial.

-¿Estáis preparados? -preguntó el Señor de los Túneles.

Melindres miró a Cristóforo y Periandro viendo el desafío en sus rostros. Sabía que no tenían elección: si querían la ayuda de los enanos tendrían que demostrar que eran dignos.-Aceptamos la Ley de Acero -dijo la reina con firmeza-. Demostraremos que el Trono de Ámbar sigue ardiendo como el fuego de la montaña.

La batalla comenzó con una explosión de energía. Otalan, con su imponente báculo de

poder, lideró a sus hijos en el combate. Dagaz blandía dos hachas con una destreza abrumadora mientras Isaz empuñaba un gigantesco martillo. Frente a ellos, Cristóforo se lanzó al ataque con su espada y su trabuco, al tiempo que Melindres movía su daga encantada con agilidad y Periandro, conjuraba hechizos con su varita.

El combate fue feroz y las llamas del volcán reflejaban el esfuerzo de ambos bandos. Cristóforo esquivó por poco el golpe del martillo de Isaz, disparando su trabuco cuya bala rebotó en el hacha de Dagaz. Mientras tanto, Melindres demostraba ser más que una reina: lanzaba su daga cortando el aire como un relámpago mientras esquivaba las piedras que Otalan conjuraba con su báculo.

Isaz lanzó un nuevo golpe demoledor de su gran martillo hacia Cristóforo, quien logró bloquearlo con su espada. Las chispas volaron mientras los metales chocaban. Dagaz se abalanzó sobre Periandro con sus hachas cortando el aire. El impromago usó su varita para detener los ataques, pero una de ellas logró herir su frente cortando levemente la piel sobre la que brotaba su marca arcana. Esta herida en su marca, la fuente de su poder, lo dejó vulnerable y el enano, notando su estado, alzó las hachas para rematarlo. Si caía, el combate se perdería.

Melindres, con una calma engañosa, percibió el inminente peligro. En un movimiento fluido y casi ceremonial, se quitó su corona, un objeto que nadie sospechaba que ocultaba un secreto letal. Bajo la discreta instrucción previa a Kórux, los rubíes de la diadema habían sido imbuidos con un hechizo de fuego, convirtiéndola en más que una simple joya. Al lanzarla al aire, unas poderosas llamas se desataron, envolviendo la corona en un torbellino de fuego que interceptó a Dagaz en pleno ataque hacia Periandro. Tras bloquear el golpe devastador, la corona se detuvo abruptamente y regresó a las manos de Melindres resplandeciendo como un búmeran incandescente.

-¡No te rindas, Periandro! -gritó la reina con su tiara aún envuelta en amenazantes llamas.

Él erudito-mago se levantó tan tembloroso como decidido. Aunque la herida en su frente le robaba parte de su magia, reunió las últimas energías que le quedaban para conjurar una barrera de fuego que mantuvo a los hermanos a raya. Viendo a su equipo al borde de la extenuación, la reina alzó su daga.

-¡Filibustero! Lucha como si el alma de Calamburia dependiera de ello -animó a Cristóforo con un brillo de complicidad y camaradería en los ojos-. ¡No querrás que te devuelva a la Isla Kalzaria!

-¡Lo que ordenéis, Majestad! -le respondió el cansado pirata con afecto y lealtad.

Sonrió y disparó su trabuco hacia Otalan, distrayéndolo lo suficiente para que la reina pudiera retomar su ofensiva. El combate continuó. Ambos bandos luchaban con ferocidad hasta que, cuando las energías de los contrincantes llegaron a su límite, Otalan levantó su mano.-Basta -dijo con tono solemne-. Habéis demostrado vuestro valor. Vuestras almas arden con la misma fuerza que el alma del volcán y la Forja os otorgará su favor. Melindres, aún con la respiración entrecortada, hizo una leve inclinación de cabeza en agradecimiento hacia Otalan. El combate había sido feroz, pero no se había tratado solo de una demostración de poder, sino de respeto mutuo. Los enanos, como era su costumbre, no ofrecían su ayuda a cualquiera y habían sido testigos del compromiso inquebrantable de la reina y su escolta.

El Señor de los Túneles dio un paso adelante observando con respeto a Melindres y sus

compañeros.

-Vuestras armas serán llevadas a la fragua -anunció el enano-. El fuego de nuestras forjas las templarán con el poder del volcán y grabaremos las runas de ataque y defensa arcanas como muestra de la alianza entre la Forca Arcana y el Trono de Ámbar.

Dagaz e Isaz se acercaron con solemnidad tomando las armas de Melindres, Cristóforo y Periandro. Mientras lo hacían, la reina observaba con una mezcla de cansancio y alivio: la parte más difícil había pasado, pero todavía quedaba mucho por hacer.

-Tardaremos unos días en completar el trabajo -continuó Otalan-. Mientras tanto, os invito a que descanséis aquí. Las profundidades de la montaña pueden ofrecer un refugio seguro para aquellos que lo necesitan.

-Agradezco vuestra generosidad -respondió Melindres, inclinándose con respeto-. Sin embargo, no podemos quedarnos demasiado tiempo, pues la guerra se acerca y mi pueblo me necesita. Confío en que vuestras manos hábiles y el conocimiento ancestral que poseéis nos darán el poder para enfrentar lo que está por venir.

Otalan con solemnidad comprendiendo la urgencia.

-¡Hijos míos, poned los hornos a toda potencia! -gritó con tal intensidad que la forja misma retumbó, aunque para los presentes el estruendo no fue tan fuerte. Así era el poder de los gritos de los enanos-. La Forja Arcana cumplirá su parte. Con las nuevas armas seréis invencibles -afirmó el enano orgulloso del poder de su propia forja así como de sus propias habilidades-. Pero antes de que partáis, sería un deshonor dejaros ir sin probar el té del corazón ardiente de la montaña y nuestras famosas galletas.

Estas sanarán vuestras heridas incluyendo la marca arcana en vuestra frente, Periandro.

Otalan ofreció a Melindres, Cristóforo y Periandro un té especial acompañado de las famosas galletas cocinadas en el corazón ardiente de la montaña. Esas galletas, elaboradas en la misma esencia del volcán, poseían propiedades curativas excepcionales. A medida que las saboreaban sentían cómo sus fuerzas volvían y sus heridas, incluso las más profundas, comenzaban a sanar. Periandro, sorprendido, notó cómo incluso el corte de su marca arcana, cicatrizaba gracias a su magia poderosa.

Con el tiempo justo para recuperar el aliento, los hermanos enanos regresaron con las armas mejoradas. Isaz y Dagaz, aún mostrando las marcas del esfuerzo, caminaban con una energía renovada, sus ojos brillando tras el trabajo bien hecho.

Dagaz, con una sonrisa satisfecha, comentó mientras ajustaba su martillo al cinturón:

-Nada mejor que un trago de Kromak para acelerar el trabajo. ¡Nos dio la fuerza que necesitábamos!

Dagaz, limpiándose el sudor de la frente, agregó:

-Y con el Rûnmar, hemos podido resistir hasta el final.

Primero, Periandro recibió su varita, que ahora ostentaba la runa mística de Okura; un símbolo ancestral que le permitiría conjurar llamas capaces de calcinar las entrañas de sus enemigos. La varita, reforzada con la esencia volcánica, parecía vibrar con un poder latente, como si el mismísimo corazón de la tierra la respaldara. Aunque todavía sentía

el rastro del golpe en su frente, su confianza había crecido: ahora poseía un arma digna de un verdadero impromago.

A continuación, Cristóforo recibió con una reverencia su espada. El Acero Abisal con el que la habían forjado era oscuro y profundo como el propio océano. De su hoja emanaba un brillo sombrío, como si la noche residiera en su interior. Los enanos la llamaron Zarikala, una hoja que podía absorber la oscuridad y usarla como un arma. Cristóforo sonrió: ya no tendría motivos para temer a la oscuridad, pues ahora la controlaba.

Finalmente, llegó el turno de Melindres. Otalan extendió la daga hacia la reina y anunció con voz solemne:

-Esta es Ignirian, la Hoja de Fuego Eterno. Forjada con el rubí de los efreetes y bañada en el calor del volcán, su poder está ligado a las llamas ancestrales. Ningún poder demoníaco ni magia oscura podrá tocaros mientras la portéis.

La daga brillaba intensamente y el rubí en su empuñadura irradiaba un calor que parecía provenir de las profundidades del propio infierno. Las runas talladas en su hoja danzaban con el fuego reflejando la implacable furia de los efreetes. Melindres la empuñó con firmeza, consciente de que portaba un arma imbuida con un poder devastador; una reliquia digna de una reina.

Otalan, satisfecho con las mejoras hechas por sus hijos, observó a los tres con orgullo.

-Cuando llegue la guerra -dijo con voz grave-, las armas que os hemos entregado os harán invencibles.

Con un último intercambio de respeto, Melindres, Cristóforo y Periandro se despidieron. La reina dio media vuelta con su dignidad intacta y comenzó el ascenso por los túneles. Las Lágrimas de Luna que decoraban las paredes iluminaron su camino mientras el grupo se alejaba de las profundidades de la montaña, conscientes de que las armas que habían recibido serían pronto puestas a prueba en el campo de batalla. Justo cuando los forasteros desaparecieron en la oscuridad del túnel, Serörkh, con voz grave y resonante, entró en la forja llevando un mensaje:

-Serörkh trae mensaje. Dama Blanca convoca a las razas. Reunión extrema urgencia.

Se detuvo un momento evaluando la situación.

-Serörkh informa que ama ocupada reparando los flujos mágicos... alterados por los portales abiertos por el inframundo -añadió con un tono de disgusto hacia las criaturas infernales-. Demonios solo traen problemas. ¡Serörkh aplasta!

Isaz levantó la cabeza al oír aquello

-¿Entonces no acudiremos a la llamada de la Dama Blanca?

Y entonces Serörkh, con algo que en otro rostro podría haber recordado vagamente a una sonrisa sentenciosa:

-Ama dice que vaya Isaz.

El joven enano, aceptó cabizbajo su destino mientras lanzaba un suspiro que buscaba la

conmiseración de su padre y su hermano. Sin embargo ellos, esquivaron su mirada aliviados por no haber sido agraciados con aquella misión.

212 - 212 - UNA ALIANZA REAL

Personajes que aparecen en este Relato

UNA ALIANZA REAL

El barco surcaba las aguas oscuras bajo un cielo cubierto de estrellas. Navegaba con decisión entre las convulsas mareas del Kal-a-Mar envuelto en un aura luminosa que parecía más una advertencia que una protección. La luz mágica que lo rodeaba mantenía a las criaturas del océano a raya y evitaba que las sombras se acercaran demasiado. En la cubierta, con su habitual porte de control absoluto, Minerva miraba el horizonte con ojos de acero, como si su mente estuviera ya tres pasos por delante. A su lado, KóruX se movía inquieto, incapaz de disimular su incomodidad. Observaba las aguas con un desagrado que iba más allá de la simple inseguridad. Finalmente, rompió el silencio con un suspiro exasperado.

-¿No podríamos haber hecho esto de otra manera? -preguntó con una voz cargada de impaciencia y frustración-. No me gusta nada navegar, menos aún cuando podríamos teleportarnos.

-Sabes que no podemos arriesgarnos a usar magia en esta situación -respondió Minerva en tono firme sin apartar la vista del horizonte-. Las fuerzas de Amunet están por todas partes; si nos teleportamos, los demonios nos detectarían antes de poner un pie en

tierra. Esta es la única forma segura; deben de pensar que seguimos atrincherados en la fortaleza. Esta operación es de suma importancia para el futuro del reino. Kóru frunció el ceño y cruzó los brazos con resignación. El brillo de las luces mágicas que los protegían contrastaba con la creciente oscuridad a su alrededor.

-Además, está lo de Drëgo -añadió -. La Dama Blanca habrá convocado a las razas para una reunión de emergencia. Espero que esta idea tuya dé sus frutos al final.

Minerva lo miró de reojo sin vacilar.

-Mi plan no tiene fisuras -respondió con firmeza.

-Lo entiendo -suspiró el archimago-, pero cada minuto que pasamos aquí Amunet sigue extendiendo sus hordas de demonios por Calamburia. Desde que las conversaciones diplomáticas fallaron, está arrasando cada rincón y nosotros estamos en un barco. Además, nos estamos perdiendo por primera vez la misa del Descenso e Inocencio ya nos avisó de que había preparado un importante discurso en la Basílica del Titán.

Por primera vez, Minerva apartó la vista del horizonte y lo miró con una media sonrisa cargada de escepticismo.

-Inocencio... -murmuró casi divertida-. Lo más probable es que quiera hablar sobre Amunet, sus demonios, cómo debemos enfrentarlos... o cualquier cosa que le permita sacar más calamburos a la gente. La caída del Titán siempre pone al pueblo en una disposición especialmente generosa. Dudo que sea algo verdaderamente relevante. Lo más destacable de esas celebraciones es la posibilidad de admirar la majestuosidad de la nueva cúpula de la iglesia. Si hay algo que agradecer al reinado de Sancha es su

dedicación en la mejora arquitectónica del reino

En tierra, Efraín Jacobs, el temido Ladrón de Barlovento, observaba inquieto desde su puesto en el puerto. El viento cargado de sal acariciaba su piel mientras su mirada seguía fija en el horizonte. Cada tanto levantaba su viejo catalejo con la esperanza de divisar algo más que la nada. Aunque su mente vagaba entre olas de ron, sabía que en ese momento no podía permitirse el lujo de un trago, pues la situación era demasiado delicada. Minerva y Kórux, los directores de la Torre de Skuchaín, habían sido enviados por la reina Melindres y él debía recibirlos. Efraín sabía lo que estaba en juego, pues de esa reunión dependía una alianza que cambiaría el curso de la guerra. Por esa razón, todos los piratas habían hecho un pacto de silencio sobre la reciente desaparición del capitán John Nathaniel. La tensión era palpable, pero mantener la calma frente a Mairim era crucial. No querían alterarla antes de un día tan importante y mucho menos a la pequeña Elora, a quien también habían mantenido al margen. Sabían que cualquier mención de su padre podría desatar una tormenta de emociones que no podían permitirse enfrentar justo ahora, cuando todo pendía de un hilo.

De repente, divisó un barco iluminado que se acercaba lentamente desde la oscuridad del horizonte surcando las aguas del Kal-a-Mar como una antorcha solitaria en la negrura. La reunión se había acordado para esa noche, cuando la luna alcanzase su punto más alto en el firmamento. Sin embargo, desde el levantamiento del Inframundo por parte de Amunet y su temible séquito, era como si la luna y las estrellas se fueran apagando lentamente dejando el cielo en una oscuridad absoluta. Extrañamente, las estrellas de la constelación de Kharadûm, conocidas por su brillo eterno, también se habían apagado, algo que nunca antes había sucedido en la historia de Calamburia. El futuro de Calamburia dependía de una estrategia mucho más profunda: el matrimonio entre Elora -hija de la reina pirata Mairim- y Rodrigo -hijo de Melindres- no era solo un

acuerdo entre dos familias. Esta unión representaba la fusión de dos de los poderes más grandes del reino: la impresionante flota de Kalzaria y los imponentes ejércitos de la corona. Mairim había gobernado las aguas desde la Nación Pirata manteniendo a raya a cualquier amenaza marina. Por su parte, Melindres reinaba con puño de hierro el vasto continente desde el Trono de Ámbar. Juntas podrían formar una alianza imbatible frente al caos que traían las hordas de Amunet, la emperatriz del Inframundo. Sus demonios se extendían por todo el territorio corrompiendo la tierra y devorando a aquellos que se interponían en su camino. El palacio se hallaba asediado, por lo que las alianzas tradicionales no bastarían; la corona de Calamburia necesitaba sumar el control del mar a su propio ejército y la inquebrantable lealtad de la de la Torre de Skuchaín. Este matrimonio, cuidadosamente planeado por Minerva, era el primer paso de un propósito mucho más ambicioso para enfrentar el apocalipsis que se cernía sobre el reino.

El extraño navío se acercó dejando ver su mágica luz tan brillante como un faro, el sello inconfundible de los magos de la torre.

-¡Majestad, venid rápido! -gritó Efraín con un tono de urgencia mientras su cuerpo se movía ágilmente hacia la Tortuga Tuerta, la taberna donde su sobrina aguardaba.

-¡Mairim, por las escamas del Leviatán, los emisarios de la corte están aquí! -gritó de nuevo apresurándose hacia la tasca con una agilidad sorprendente para su edad. La urgencia en su tono revelaba lo mucho que estaba en juego.

Mairim se levantó de inmediato, su rostro iluminado por una mezcla de anticipación y astucia. Sabía que aquella noche debía sellar un acuerdo crucial y no podía evitar esbozar una sonrisa juguetona mientras avanzaba.

-¡Por fin, los emisarios! Espero que traigan buenos regalos... Quizás joyas, un cofre lleno de oro o tal vez algo aún más raro... -murmuró con tono despreocupado contrastando con la importancia de la reunión.

Bajo esa capa de ligereza e indiferencia, la reina pirata evaluaba cada movimiento, consciente de lo que estaba en juego: el futuro de su hija y el de Calamburia. Sabía perfectamente que aquella noche marcaría el destino de su hija. Pactar el casamiento de su única hija Elora con Rodrigo, el hijo de Melindres y heredero al trono, no era una tarea menor. Aunque la organización y los detalles diplomáticos habían sido manejados por su tío Efraín, ella, como madre de la novia y soberana de la isla, tenía la última palabra. A nadie le extrañaba que Mairim esperara algo más de esta reunión que el simple acuerdo de boda; al fin y al cabo, ¿qué madre no querría recibir un obsequio significativo cuando estaba entregando a su hija en pos de una alianza de tal magnitud? Sin embargo, criada como pirata, la reina no era ingenua: sabía que los negocios eran duros y las alianzas incluso más. El barco emergió de entre la neblina y atracó en el puerto con una precisión que solo los emisarios de la torre podían manejar. Con la misma solemnidad de siempre, descendieron Minerva Sibyla y Kórux, directora y archimago de la torre. Siguiendo el protocolo, el afamado Ladrón de Barlovento los recibió con la formalidad que se requería en un momento tan crucial. Los embajadores hicieron un gesto de reconocimiento, sabiendo que el destino de Calamburia podía depender de lo que se acordara aquella noche. -Estimados embajadores: Archimago... directora Sybila... Bienvenidos a Isla Kalzaria -saludó Efraín Jacobs con una inclinación tan respetuosa como consciente del sombrío panorama que los rodeaba-. Es una pena que haya tenido que ser en estas circunstancias

-Nos hemos retrasado porque, con toda esta oscuridad, no hemos podido guiarnos por

las estrellas -respondió Minerva con un gesto que sugería que las salutations ceremoniales no eran necesarias en ese momento-. Menos mal que la varita de Kórux se ha mantenido resplandeciente, de lo contrario quién sabe contra qué escollos habríamos acabado topando.

-No ha sido nada, Minerva -respondió su compañero, aunque su tono mostraba que, pese a su máscara de humildad, disfrutaba secretamente de los halagos-. Reina Mairim, Efraín Jacobs... Una comitiva de lujo, sin duda.

La conversación giró abruptamente hacia la alianza entre los herederos. Ni siquiera habían puesto un pie dentro de la taberna donde habían acordado hablar con mayor discreción, cuando Mairim decidió compartir sus reservas. Ella había gobernado como reina sin necesidad de otorgar el título de rey a ningún hombre y, además, tenía dos opciones si así lo deseaba. Consideraba que su hija también podría hacerlo, si ese era su deseo. Era la esencia del pueblo de Kalzaria: en el mar de la vida cada marinero elegía su ruta. Sin embargo, su tío la interrumpió con suavidad recordándole que dicha boda era algo que ambos querían; algo positivo para el futuro. Le insistió en que, aunque ella era la reina de Isla Kalzaria, su hija tendría la oportunidad de convertirse en la reina de toda Calamburia. Los emisarios apoyaron a Efraín resaltando las virtudes de Rodrigo, el heredero de la Corona de Ámbar, a quien describieron como un partido inmejorable: ávido lector, fervoroso amante, valiente espadachín... Llegaron a asegurar incluso que esta unión no solo fortalecería la alianza entre reinos, sino que traería poder y prestigio tanto a Elora como a su familia.

Sin embargo, para Mairim había un asunto fundamental que aún no había sido aclarado. Con los brazos cruzados, se volvió hacia los emisarios y con una sonrisa pícaro lanzó la pregunta que sorprendió a todos:

-¿Sabe nadar?

La pregunta dejó completamente desconcertado al archimago. Kórux había estado presente en múltiples negociaciones de alianzas, en batallas y en acuerdos diplomáticos, pero jamás había surgido la cuestión de si alguien sabía o no nadar. Minerva, intentando recuperar el rumbo de la conversación, trató de redirigirla hacia los términos más formales: aportaciones, beneficios y acuerdos de protección para ambas partes.

-Sí, sabe nadar -dijo la erudita haciendo una pausa dramática-. Tanto él como sus hermanos fueron instruidos en el arte de la natación por su tío, Lord Gadeslao Colby.

Los ojos de Mairim brillaron de interés.

-¿Un fantasma como instructor? -preguntó divertida.

Minerva asintió conteniendo una leve risa.

-Precisamente. Un fantasma es sorprendentemente útil para estas lecciones: no se cansa, no se ahoga y puede acompañar a los infantes en la técnica sin mojarse. Es una de sus muchas... ventajas.

Efraín, que hasta entonces había mantenido una expresión seria, no pudo evitar soltar una carcajada ante la imagen de un fantasma enseñando a los jóvenes príncipes a nadar.

-Bueno, con ese instructor estoy segura de que se las arreglará perfectamente en las aguas de Kalzaria -respondió Mairim con una sonrisa de satisfacción, tranquila por aclarar lo que, para ella, era un tema clave. Jacobs se sumó satisfecho al ver que su sobrina estaba complacida con la respuesta. Mairim se había tranquilizado, aunque la calma apenas duró un instante en su rostro.

-Un momento. Hay algo más importante -declaró con tono desafiante-. Si alguien va a desposar a mi hija Elora, antes tendrá que demostrar su poder.

La directora de Skuchaín intercedió rápidamente en nombre del príncipe Rodrigo, quien no se encontraba presente. Le excusó informando de que estaba preparando personalmente los ejércitos para resistir la invasión junto a su abuelo, el Escorpión de Basalto. Sin embargo, esa defensa solo sirvió para inspirar a Mairim: si Rodrigo no estaba allí sus enviados debían luchar en su nombre. Si representaban al príncipe en los acuerdos, entonces también debían hacerlo en la lucha.

-Los emisarios del príncipe deben demostrar que son dignos tanto en diplomacia como en combate -sentenció la reina pirata-. Mi hija no se casará con nadie hasta que su pretendiente demuestre ser digno y, en su ausencia, vosotros lucharéis por él.

Korux frunció el ceño claramente reticente a la idea. No veía sentido a enfrentarse con posibles aliados cuando Amunet y sus hordas demoníacas eran el verdadero enemigo. Buscó la complicidad de Efraín, pero el pirata, con una sonrisa astuta, dejó claro dónde estaban sus lealtades.

-Al fin y al cabo, la niña es la reina y estas son sus reglas. Lo tomáis o lo dejáis -expuso encogiéndose de hombros.

Los visitantes se miraron brevemente compartiendo una misma duda: ambos sabían que el desafío era innecesario, incluso ridículo en medio de una guerra. Además, la reina pirata no era una oponente común. Ambos recordaban perfectamente la reciente reunión en la que había desatado el poder de la Elegida del Titán, un despliegue devastador que había dejado clara su capacidad en combate. Sin embargo, la terquedad de Mairim era legendaria. El archimago suspiró resignado: no tenían otra opción, debían aceptar el reto si querían cerrar el acuerdo.

-No sé si es peor luchar contra ella o contradecirla -susurró Kórux a Minerva en tono grave.

-Sin duda alguna... es peor contradecirla -respondió con una ligera sonrisa de resignación.-Vamos a hacer lo que mejor hacemos: trabajar juntos -afirmó el archimago con decisión y confianza.

Korux sonrió, pues aunque la situación no era propicia para las bromas, se sentía más confiado al saber que Minerva estaba a su lado. Los años que habían compartido como eruditos en la Torre de Skuchaín habían forjado entre ellos una complicidad profunda. La directora recordaba bien aquellos días cuando Kórux aún era conocido como Félix, el Preclaro, antes de tener que portar el peso de su título de archimago. Desde entonces, habían aprendido a complementarse a la perfección y esta vez no sería diferente. Los cuatro se colocaron en posición, listos para el enfrentamiento. Kórux invocó su poder mágico mientras su compañera se mantenía un poco más alejada, observando cada movimiento y analizando las tácticas de sus oponentes. Mairim y Efraín se lanzaron al ataque con la rapidez y la agilidad que caracterizaba a los piratas. Los emisarios de la corona contaban con la ventaja de la magia, pero los piratas eran impredecibles, pues

se adaptaban rápidamente a las situaciones. Sin embargo, Minerva no necesitaba lanzar hechizos: su papel era otro. Mientras el archimago mantenía a raya a los corsarios con su varita, ella comenzó a dar órdenes sutiles:

-No sigas el mismo patrón de ataque, cambiarán de táctica en cuanto lo repitas -le advirtió con un tono firme pero sereno-. ¡Apunta más a la derecha, fuerza a Mairim hacia los barriles!

Kórux obedeció sin cuestionar: sabía que Minerva no solo veía el combate, lo analizaba en cada segundo y se adelantaba a las jugadas del enemigo. En efecto, al verse arrinconada, la reina se dio cuenta de que le habían quitado espacio para moverse e intentó redirigir su ataque, pero la presión ejercida por los hechizos de Kórux y las órdenes estratégicas de Minerva la habían acorralado.

Por su parte, Efraín era un combatiente nato y disparaba su trabuco con gran soltura y notable puntería; pero incluso él notó que el combate se estaba inclinando a favor de los emisarios. Cada ataque que intentaba era contrarrestado de manera anticipada, como si Minerva pudiera prever sus movimientos antes de que ocurrieran.

-¡Cuidado, está girando! -gritó la directora al ver cómo Efraín intentaba una maniobra evasiva. La reina de los piratas tenía una aguda habilidad para la estrategia en combate naval y supo que necesitaban una distracción inmediata-. ¡Korux, usa los rayos de tormenta, apunta al cielo y sumámoslos más en su propio caos!

Efraín, con su destreza habitual, disparó su trabuco hacia Kórux. El archimago apenas tuvo tiempo de reaccionar, aunque logró esquivar el tiro con una agilidad sorprendente.

-¡Archimago! ¿Tienes tiro? -gritó Minerva, sus ojos centelleando con adrenalina sabiendo que el próximo movimiento sería crucial.

Él afirmó con un gesto determinado. Levantó su varita y, con un rápido movimiento, conjuró una tormenta eléctrica. De pronto, el cielo se oscureció mientras los relámpagos caían en cascada, envolviendo el campo de batalla en una caótica danza de luz y sonido. Las nubes arremolinadas se mezclaron con el rugido de los truenos creando la distracción que necesitaban para cambiar el curso del combate. Aunque Minerva no era capaz de lanzar un solo hechizo, sus órdenes habían sido la clave para inclinar la balanza del combate. Cada vez que los piratas intentaban una nueva táctica, ella los leía como si estuvieran jugando una partida de ajedrez y movía las piezas a su favor. Con un último y decisivo movimiento, Kórux alzó su varita hacia el cielo y gritó con voz poderosa:

-¡Fulmina Ignis!

El aire se cargó de electricidad y, en un instante, los relámpagos se precipitaron desde las alturas cayendo sobre el campo de batalla y alcanzando a todos los presentes. El poder del hechizo fue devastador y frenó en seco los avances de Mairim y Efraín. La escena se quedó en un silencio ensordecedor. Aturdidos, los piratas intentaron reincorporarse, sus cuerpos temblorosos por el impacto del rayo. Aunque doloridos, se levantaron con determinación mientras Kórux y Minerva, agotados, mantenían una postura digna, como si ese fuera solo otro día en su vida de estrategas.

Sin perder su compostura, la directora se permitió una sonrisa triunfante mientras se dirigía a Mairim:

-Parece que hemos ganado esta ronda, reina. -su tono no era arrogante, sino seguro; como el de alguien que había jugado bien su carta maestra.

Mairim, aún impresionada por la táctica y el despliegue de poder, observó a los emisarios con respeto. La corona de Calamburia no solo ofrecía alianzas diplomáticas, sino también una fuerza real y peligrosa que sería difícil de ignorar.-¡Jo, que bien me lo he pasado! ¡Echaba de menos luchar así! -exclamó la reina pirata mientras se levantaba con mechones de cabello todavía chisporroteando por la electricidad.

El resto de la comitiva también se incorporó. A pesar del duelo, no había rencor alguno; más bien una conexión renovada entre las partes. La alianza quedó finalmente sellada. El compromiso entre Elora y Rodrigo no solo uniría a sus familias, sino también fortalecería la resistencia frente a la amenaza de la Emperatriz Tenebrosa y sus hordas de demonios. Con su magia agotada y sus vestimentas menos impecables de lo que habían llegado, los emisarios de Calamburia abandonaron la isla con la promesa de que el matrimonio que devolvería la unidad al reino estaba en marcha. Con el tratado, el futuro de Calamburia estaba establecido y la comitiva partió con el viento del mar impulsándolos hacia el incierto futuro.

Observando cómo el mar se calmaba bajo el horizonte, Minerva sonrió levemente.

-La primera parte del plan está hecha. Ahora solo queda esperar.

-¿Esperar? ¿Esperar a qué, Minerva? -preguntó Kórux arqueado una ceja intrigado por el habitual secretismo de su compañera-. Sabes que odio los misterios innecesarios.

-Todo a su tiempo -respondió mirándolo de reojo con una sonrisa cómplice y dejando

más preguntas que respuestas.

De pronto, la atmósfera comenzó a cambiar, el barco empezó a tambalearse y una sensación de oscuridad se apoderó del aire. KóruX se acercó a la proa para ver lo que ocurría. A lo lejos, una ominosa luz negra se alzaba desde la cúpula de la Basílica del Titán: algo iba terriblemente mal.

-Minerva... mira eso.

Ambos magos se quedaron congelados observando cómo una energía oscura envolvía la basílica; una visión que nunca habían presenciado en las ceremonias anteriores. El «Descenso del Titán», una de las celebraciones más importantes de Calamburia, parecía haber tomado un giro macabro. El aire mismo pareció desgarrarse por un instante. Durante ese breve segundo, tanto Minerva como KóruX sintieron un corte en la realidad, una energía que los atravesó dejándolos en silencio.

Los ojos de Minerva se tornaron negros por un instante, pero fue algo tan breve que KóruX apenas tuvo tiempo de reaccionar. Luego, como si nada hubiera sucedido, ella retomó la compostura y, con una extraña calma, dijo:

-Cuando lleguemos a la torre tendremos que ser castigados por no haber acudido la ceremonia del Titán Oscuro.

El archimago sintió un escalofrío recorrerle la espalda. Se giró hacia ella tratando de comprender qué estaba sucediendo.

-¿Qué te ocurre, Minerva? -preguntó con la voz teñida de inquietud-. ¿De qué castigo

hablas? ¿Y el Titán Oscuro? ¿Qué está pasando?

Antes de que pudiera procesar más, sus ojos se oscurecieron de repente, cubriéndose de negro por un fugaz instante. Al volver a sí, sus palabras surgieron con una calma tan desconcertante como la de Minerva:

-Tienes razón. Siendo quienes somos, figuras tan importantes... debemos recibir un castigo digno para dar ejemplo al pueblo. Mientras tanto, recemos al Titán... Oscuro.

Minerva asintió y, con un tono suave pero cargado de siniestra devoción, comenzó a recitar al tiempo que el barco, ahora envuelto en las sombras, avanzaba por las oscuras aguas:

“Oh, Titán de las sombras, tu poder infinito domina nuestras almas. Guíanos por los senderos de la penumbra donde tu voluntad es ley. Acepta nuestros corazones como ofrenda en el sacrificio eterno de tu nombre. Que tu oscuridad envuelva el mundo y nos bendiga con su fría redención.”

Sin comprender del todo lo que le estaba sucediendo, Kórux no pudo evitar unirse a la plegaria, su mente cada vez más perdida en la negrura de aquella nueva realidad.

213 - 213 - REESCRIBIENDO EL PASADO I

Personajes que aparecen en este Relato

REESCRIBIENDO EL PASADO I

El viento helado sacudía las ropas de las tres nornas que observaban el vasto tapiz del destino. Sus ojos escrutaban la realidad, pero algo iba mal. Muy mal.

-¡El futuro! ¡No veo el futuro! -exclamó Skald, la más joven de las tres hermanas, con una expresión de pánico en su rostro-. Algo está alterando la línea temporal.

-No veo el presente -informó Verdandi mirando a Urd.Urd, la mayor y más sabia, permanecía en silencio mientras sus manos se movían con lentitud tejiendo con sus dedos los destinos de todos los seres. El sino de Calamburia parecía desvanecerse como si alguien hubiera arrancado los hilos del tiempo.

-La respuesta está en el pasado. Algo está cambiando; algo que nunca debió haber sido alterado -sentenció con sus ojos encontrándose con los de sus hermanas-. El pasado no debe ser modificado.

Las tres nornas se acercaron al tapiz buscando la causa de esta perturbación. Sus tres pares de ojos, inclinados sobre el telar, pudieron advertir la causa de todo. Dos jóvenes impromagos que, escuchaban a escondidas una reunión del claustro de la Torre Arcana sobre los avances de Cuna de Oscuridad. A pesar de ser profesores en prácticas, no habían sido convocados a esa reunión, lo que solo incrementaba su curiosidad. Kórux y Minerva, los directores de la escuela, habían partido en una importante misión y dejado la dirección de forma temporal a Férula y Gónagan, pero ellos eran demasiado cautos para emprender ninguna acción antes de su regreso.

-¡Tenemos que actuar! -exclamó Grahim con desesperación en los ojos.

-Ya has oído al profesor -declaró Trai, su compañera medio tritona, intentando mantener la calma-. La reina Melindres ha ido a la Forja Arcana a buscar ayuda y KóruX y Minerva están negociando con posibles nuevos aliados. Debemos aguardar.

-No podemos esperar. FéruLa tiene razón: la colaboración de la Dama de Acero en un conflicto que no afecta al reino faérico es poco probable. Además, conozco a personalmente a sus hijos y te aseguro que no se equivoca en esto.

Los jóvenes se quedaron largo tiempo buscando una solución al avance de Amunet y su ejército de demonios. Aún recordaban cuando uno de los antiguos prefectos, Eme, poseído por la oscuridad, sumió al continente en una terrorífica pesadilla. No podían permitir que algo similar volviese a pasar. El mal no podía triunfar.

-¡Lo tengo! -exclamó Grahim-. En la biblioteca de los Ténebris hay un antiguo libro donde Aurobinda y Defendra escribieron todos sus conjuros: el Código Oscuro. Ningún miembro de las otras castas ha podido entrar nunca allí pero ahora... -añadió pensativo mientras acariciaba su barba pelirroja-. Es el del Descenso y toda la escuela estará en la Basílica del Titán. ¡No hay nadie que los vigile!

-¿Con eso podremos destruir Cuna de Oscuridad? -preguntó su compañera-. Si lo lográramos, Amunet perdería a sus mayores aliados en Calamburia.

-No podemos destruir el castillo, pero si viajamos al pasado podremos evitar que surja. Fueron los consejeros umbríos los que desearon su aparición al final del IV Torneo: lo amañaron con su don del convencimiento y envenenaron nuestras mentes.

-Si todo eso, tan solo... no hubiera sucedido... -se lamentó Trai que se arrepentía cada

día de no haber podido doblegar a los consejeros en aquella ocasión.

-¡Por las barbas de Theodus, tienes razón! -exclamó el impromago-. Y no solo eso, también podríamos evitar la pesadilla del Titán, el alzamiento de Amunet o incluso detener al traidor de Drëgo a tiempo. ¿Estás pensando lo mismo que yo?

Trai lo observaba con atención, pero una duda cruzaba por su mente.

-Sí, pero... ¿Cómo pretendes viajar al pasado? Te recuerdo que la máquina del tiempo de los hermanos Flemer desapareció con ellos -dijo Trai, frunciendo el ceño.

-No nos hace falta ninguna máquina -replicó Grahim, sonriendo con determinación-. Esta idea es perfecta. No sé si saldrá como esperamos, pero el hechizo de negación, mezclado con un potenciador temporal, no solo negará el avance del tiempo, sino que acelerará nuestro viaje al pasado.

-Es lo más lúcido que te he oído decir -respondió Trai, con una mezcla de asombro y preocupación-. Es peligroso, pero podría funcionar.

-¡Claro! y ese hechizo está en el Códice Oscuro -exclamó la tritona-. ¿Cómo no se me había ocurrido? Tú prepara la esencia y yo iré por él. Ahora que tenemos acceso a toda la escuela será mucho más sencillo.

Aunque ambos impromagos pertenecían a diferentes castas, su nuevo rol docente les permitía moverse libremente por las áreas de la torre. Pertenecer a castas distintas les había dado acceso privilegiado a sus propios dominios, pero también los había mantenido alejados de los secretos de las demás. Grahim, como mago Natura, había

pasado sus años de formación entre la exuberancia verde de su casa, donde la vida brotaba en cada rincón y las criaturas mágicas convivían en perfecta armonía con una flora inmortal. Sin embargo, sus pasos rara vez lo habían llevado más allá de las zonas comunes de la torre y las oscuras estancias de otras castas seguían siendo un misterio para él. Trai, por su parte, era una orgullosa Excelsit nacida y formada para valorar la destreza mágica y la diplomacia por encima de todo. Los Excelsit destacaban por su elegancia, su dominio de las artes arcanas más refinadas y su papel como mediadores entre todas las castas. A pesar de su afinidad por el control de hechizos y maldiciones, Trai nunca había pisado las temidas estancias de los Ténébris, cuyos corredores oscuros evocaban leyendas de traidores y seres de sombra. Trai avanzó rápidamente por las estancias de la torre que pertenecían a la casta de capas negras. Lucían bastante desoladas desde que una parte de ellos se había ido con Aurobinda a Cuna de Oscuridad, traicionando a Skuchain y al Archimago. Al final de un largo pasillo se encontraba la biblioteca que custodiaba Telina, prefecta de los Ténébris. Las oscuras paredes llenas de libros le susurraban historias de antiguas batallas entre impromagos y seres de la oscuridad. Ante ella, un gran portón de acero decorado con grabados negros se alzaba imponente custodiando los conocimientos más tenebrosos de la casta. Los grabados recordaban el Juicio de las brujas, cuando Theodus las confinó en un espejo.

-Pura Redimet -susurró la joven.

El siniestro portón se abrió de par en par revelando una suntuosa sala de techos altos y oscuras paredes repleta de objetos mágicos y amplios cuadros. En el centro de la sala, una lámpara de araña forjada en oro y adornada con cristales negros iluminaba tenuemente el ambiente frío. Al fondo, una valiosa vitrina destacaba entre el resto de los objetos. Telina había guardado dentro de ella las reliquias más preciadas de la

casta: la pluma de Aurobinda y el libro que las hermanas habían escrito con ella, el Códice Oscuro.

Cuando Trai estaba a punto de alcanzar el libro, un frío estremecedor recorrió la sala. De las sombras, una figura espectral comenzó a materializarse lentamente frente a ella. Era la efigie de Telina, la poderosa bruja de la casta Ténébris que, mediante algún hechizo secreto de su casta, había ligado parte de su esencia a la protección de esas reliquias. Su forma etérea flotaba en el aire con una mirada fija y penetrante que parecía traspasar el alma de Trai. Sin embargo, lo más aterrador fue cuando esa única figura se multiplicó en varias copias de sí misma rodeando a la impromaga por completo. De pronto, la joven se vio atrapada en un tenebroso círculo de espectros con posturas amenazantes y oscuras risas que resonaban en la sala.

-¿Crees que puedes tomar el Códice Oscuro sin pagar el precio? -dijo uno de los entes, su voz distorsionada por la magia-. ¡Debes demostrar que eres digna!

Las copias de Telina atacaron a la vez invocando sombras serpenteantes que llenaban el aire y comenzaban a envolverse alrededor de Trai. La tritona apenas tuvo tiempo de reaccionar: lanzó un hechizo de protección formando un escudo de energía que apenas lograba mantener a raya las oscuras entidades que se arremolinaban a su alrededor.

-¡Scutum Imparabilis! -gritó invocando una barrera de luz cegadora que logró repeler a las primeras sombras. Sin embargo, las siluetas continuaban multiplicándose, lanzando hechizos oscuros que llenaban la sala de susurros infernales y ecos macabros. A medida que la batalla se intensificaba, Trai sentía cómo su energía se agotaba. Intentaba repeler los ataques, pero las sombras eran implacables. De pronto, brotaron del suelo zarcillos de oscuridad que comenzaron a moverse enredándose alrededor de

sus pies y atándola al suelo.

-¡Expurgare Nebulae! -exclamó invocando una ráfaga de luz que barrió las sombras a su alrededor despejando el terreno momentáneamente. Sin embargo, la verdadera esencia de Telina se preparaba para lanzar un hechizo devastador, oculta entre las copias.

Trai sabía que el tiempo se le acababa. Con cada segundo que pasaba los espectros se fortalecían. Fue entonces cuando recordó el conjuro que había aprendido en clase de Hechizos de la Magia Antigua II con Periandro. Si no lo usaba ahora podría perder su única oportunidad de salir viva de aquella sala maldita.

-Potestas Ligabis! -gritó con toda su fuerza pronunciando las palabras arcanas mientras su varita brillaba intensamente.

Unas cadenas de energía pura emergieron del suelo enredándose en las sombras y atrapando a las copias de Telina una por una. Las figuras espectrales intentaron liberarse, pero las cadenas eran demasiado fuertes. Cada copia de la bruja fue siendo arrastrada de vuelta al plano de donde había emergido. Una por una fueron desapareciendo hasta que sólo quedó la verdadera esencia de Telina que luchaba por mantenerse a salvo.

-Has vencido... por ahora -susurró la bruja espectral mientras las cadenas la envolvían-, pero el poder que buscas traerá consecuencias... ya lo descubrirás.

Con esas últimas palabras, la imagen de Telina se desvaneció y la sala volvió a quedar en un silencio sepulcral. Trai, jadeante pero victoriosa, tomó el Códice Oscuro de la

fragmentada vitrina, abandonó la biblioteca y se dirigió al sótano de la escuela, hogar de sus más célebres travesuras.

Entretanto, Grahim se dirigió a su habitación a coger bolsas y frascos para guardar los ingredientes de la poderosa pócima. Salió al jardín trasero, hacia un pequeño estanque donde vivían las criaturas marinas más extrañas del continente. Para la Esencia de Cronopio necesitaba hojas de romero, pensamientos, ramas de cáñamo y lágrimas de tortuga laúd. Estas tortugas eran esquivas; apenas se dejaban ver por los visitantes. No obstante, Grahim era un poderoso impromago de la casta Natura y, como tal, tenía facilidad para encontrar las plantas y los animales más extraños.

Se sentó en la orilla del estanque y extrajo un puñado de algas luminiscentes de su zurrón. Echó unas pocas al agua y esperó pacientemente a que una tortuga fuese a comer. No tuvo que esperar mucho, pues la más anciana de todas aguardaba siempre cerca de la orilla esperando que algún estudiante arrojase algo para comer. Era una hermosa tortuga color índigo con pequeñas motas blancas que recordaban al más precioso cielo estrellado. Nadó hasta la superficie y, tras reconocer al muchacho que la había alimentado, salió del estanque. Grahim había ido muchas veces a estudiarla y darle de comer, pero este momento siempre le traía un recuerdo especial. Cuando solo era un niño nuevo en la escuela y sin muchos amigos, Ménkara, su primera mentora, le acompañaba cada tarde al estanque. La bruja, experta en animales fantásticos, lo guiaba con paciencia mostrándole la belleza y complejidad de las criaturas que habitaban en aquel rincón mágico.

Entre las algas escondió una pequeña semilla de lima, un truco que Ménkara le había enseñado y que pocos magos conocían: el fruto provocaba el llanto en las tortugas laúd. En efecto, tan pronto mordió el manojo de algas, unas preciosas y brillantes

lágrimas brotaron de sus cansados ojos. El mago se acercó con cautela y recogió unas pocas mientras le daba más comida como agradecimiento, recordando con nostalgia a su antigua mentora y aquellos días en los que aún no había abrazado la oscuridad.

Dejó a su amiga comiendo y se dirigió hacia la parte este del jardín a recoger el resto de ingredientes. Al borde de la rosaleda encontró varios pensamientos amarillos y morados y, al fondo, la pequeña huerta del profesor Gónagan con las plantas de romero. Finalmente, se adentró en el bosque para buscar el mágico cáñamo, que sólo se mostraba ante los magos de su casta.

-Escucha la tierra, hay tanto que sentir -canturreaba mientras observaba atentamente los movimientos de las plantas y los árboles.

De pronto, una pequeña planta bailarina emergió de entre el manto de hojas secas. Grahim se agachó, cortó un par de tallos y los guardó en su zurrón. Había conseguido los ingredientes y ahora sólo le quedaba hacer la poción tal y como Trevi la detalló en su Tratado sobre pócimas y brebajes.

Se dirigió al sótano y dispuso todo para su nueva aventura.

-¿Grahim? ¿Estás ahí? -preguntó Trai-. Está todo muy oscuro.

-¡Sí! ¿Tienes el Códice de la Oscuridad?

-¡Lo tengo! ¿Y tú el frasco de la Esencia de Cronopio?

-¡Claro!

-Oye, ¿no te preocupa que nos descubran?

-Estoy harto de seguir siempre las normas -se quejó el mago-. Esta vez tenemos la ocasión de arreglar las cosas a nuestra manera, así que cojamos el frasco de Cronopio y el maldito Códice de la Oscuridad y...De repente, una imponente figura se mostró en el umbral de la puerta. Su rostro expresaba seriedad y su porte una rigidez acentuada por la luz tenue que iluminaba el sótano.

-¿He oído algo sobre usar el Códice de la Oscuridad? -irrumpió Gónagan-. No creáis que vuestro reciente nombramiento a profesores en prácticas os permite seguir con vuestras prohibidas aventuras. Nadie, bajo ningún concepto, debe abrir ese libro. Eso traería funestas consecuencias. Además, ¿no deberíais estar ya de camino a la basílica? Sabéis que no podéis faltar a la misa de Inocencio I por el Día del Descenso.

-No se preocupe. Sólo estábamos hablando de una historia que oímos contar a un bardo. Una leyenda sobre un libro, una princesa de piel oscura... -explicó Trai-. En cuanto terminemos de limpiar las pociones saldremos hacia la basílica.

Gónagan los observó por unos instantes con la desconfianza reflejada en sus ojos, pero, finalmente, suspiró y asintió como si intentara disipar sus dudas.

-Menos mal -dijo con una sonrisa tensa-. No sé en qué estaba pensando para desconfiar de vosotros. Os dejo terminar, entonces -añadió dando media vuelta y marchándose con paso firme mientras la puerta se cerraba detrás de él.

El silencio invadió la sala por un instante y Grahim se giró lentamente hacia su

compañera con el ceño fruncido, visiblemente confundido.

-¿Qué historia? ¿Qué bardo? -preguntó como si realmente esperara una respuesta coherente.

Trai rodó los ojos y soltó un suspiro de resignación, pero sin perder la paciencia.

-Calla y coge el libro ahora que se ha ido -dijo con firmeza, ignorando la ingenuidad de su compañero.

-La verdad, Trai. A veces me asustas... -murmuró mientras ambos se preparaban para beber la Esencia de Cronopio, con Grahim aún creyendo en la absurda historia del bardo y Trai haciendo malabares con su paciencia.

Ambos inclinaron los frascos hacia sus labios y bebieron el contenido de un solo trago. Al instante, una sensación cálida les recorrió el cuerpo como si una oleada de fuego líquido atravesara sus venas. Sus corazones comenzaron a latir más rápido, como si se sincronizaran con un pulso cósmico que resonaba en todo Calamburia.

La sala comenzó a vibrar levemente, las paredes parecían distorsionarse. Un vórtice de energía los rodeó, las luces en la sala parpadeaban con un ritmo frenético y sus cuerpos comenzaron a perder la conexión con el presente. Las sombras de la habitación se alargaron fusionándose con destellos de luz dorada que envolvieron a Grahim y Trai como si el tiempo mismo estuviera abriéndose paso ante ellos.

-¡Mira! ¡Está funcionando! -exclamó Grahim mientras sus cuerpos se volvían etéreos.

-¡Claro que está funcionando! ¿Acaso lo dudabas? -respondió Trai, su voz temblando ligeramente. No sentía miedo, sino expectación por la inmensidad de lo que estaban experimentando.

De repente, todo se tornó en un caos sensorial. Sentían como si estuvieran atravesando miles de momentos en una fracción de segundo: vislumbraron paisajes desmoronándose y construyéndose a la vez, estrellas naciendo y muriendo y las voces del pasado y del futuro hablando al mismo tiempo.

Y entonces llegó el silencio. Un eco profundo resonó en sus cabezas y todo quedó en calma. Cuando abrieron los ojos ya no estaban en la sala. El aire era diferente, denso y cargado con la energía de otro tiempo. Estaban en el pasado, en una Calamburia que todavía no conocía el caos de Amunet ni la Oscuridad. La Esencia de Cronopio había cumplido su función.

214 - 214 - REESCRIBIENDO EL PASADO II

Personajes que aparecen en este Relato

REESCRIBIENDO EL PASADO II

Cuando abrieron los ojos ya no estaban en la sala. El aire que los rodeaba era denso y vibraba con una energía completamente distinta; la atmósfera del pasado los envolvía transportándolos a una Calamburia que aún no había sido tocada por las tenebrosas manos de Amunet ni envuelto en el caos de la Oscuridad. La Esencia de Cronopio y el hechizo del código había cumplido su función y ahora Trai y Grahim se encontraban en

la época de las Justas de la Reina Sancha.

-Lo conseguimos -susurró Trai intentando calmar los nervios que la agitaban. Aún no podía creer lo que acababan de hacer: viajar al pasado era algo prohibido por todas las leyes impromágicas, pero no podían permitir que la Oscuridad destruyera el futuro. Miró a Grahim, quien parecía igual de asombrado, pero rápidamente recuperó su compostura.

-Tenemos que movernos rápido -dijo él en voz baja-. No podemos permitir que nuestros yos del pasado nos vean.

Su primer objetivo era contactar con Félix, el Preclaro, antes de que ocurriera cualquier desliz que pudiera alterar la línea temporal de forma irremediable. Mientras se movían por los intrincados pasillos y pasadizos de la Torre de Skuchaín, Trai y Grahim intentaban no ser vistos. Aquel día, la torre se sentía más vacía de lo habitual. Muchos magos, eruditos y alquimistas habían viajado a Instántalor para asistir a las Justas en honor a la Reina Sancha. Aunque aún había estudiantes de distintas casas en la torre, su número era considerablemente menor.

Mientras avanzaban, Grahim no pudo evitar sentirse abrumado por los recuerdos. Se le había olvidado lo oscura y apagada que se veía la escuela durante los años de Aurobinda como directora. El ambiente de Skuchaín en aquellos tiempos estaba lleno de tensión y desconfianza. La magia que vibraba en el aire siempre parecía estar teñida por una sombra que emanaba de la dirección de la Señora de los cuervos. Aquella poderosa bruja había gobernado la escuela con mano de hierro y su traición, aunque ahora descubierta, había dejado una cicatriz profunda en la historia de la escuela. Afortunadamente, en el tiempo de donde venían, la torre había recuperado todo su

esplendor, su magia ya no era opacada por aquella oscuridad persistente.

-Por aquí -dijo Grahim señalando una entrada lateral que conducía a los archivos subterráneos. Sabían que este lugar, raramente utilizado, les permitiría moverse sin ser detectados por sus yos del pasado que, en ese momento, seguramente estarían asistiendo a alguna lección. Entraron sigilosamente y avanzaron a través de los fríos pasillos de piedra, escuchando sus pasos resonar en la distancia.

Llegaron a una de las más recónditas salas de estudio, donde se detuvieron de golpe alarmados por unas voces. Trai reconoció una de inmediato: era su madre, Aquílea. Se escondieron detrás de una estantería observando en silencio la escena que se desplegaba ante ellos. La poderosa guerrera tritona estaba conversando con Félix. En sus manos llevaba una pequeña caja adornada con conchas marinas y estrellas plateadas.

-Este regalo es para Trai -dijo Aquílea con su imponente voz pero con una dulzura contenida-. Le ayudará a recordar siempre su origen y el amor que tiene en las profundidades. Es una estrella especial, una reliquia de los antiguos mares que tiene el poder de iluminar los caminos más oscuros.

La impromaga, que observaba agazapada, sintió una punzada en el corazón al ver ese momento del pasado. Recordaba perfectamente cuando Félix le entregó esa estrella diciéndole que era un presente de su madre, quien llevaba tiempo sin visitarla.-Es la estrella que llevo ahora -susurró tocando suavemente el broche que sujetaba su cabello.

-Debemos irnos antes de que se den cuenta -murmuró Grahim sacándola de su

ensueño-. No podemos intervenir.

De pronto, se vieron a sí mismos acercándose peligrosamente. La posibilidad de ser descubiertos aumentaba con cada segundo y aquello sería lo peor que podía pasar. Si sus versiones del pasado los veían, quién sabe qué impredecibles consecuencias podrían desencadenarse en el flujo temporal. La tensión era palpable.

-¡Esto no puede pasar! -murmuró la joven sintiendo el peso de la situación. Manteniendo la calma, movió su varita con precisión convocando una multitud de pequeños seres compuestos por motas de polvo flotantes:

-¡Pulvis Mirus! -pronunció. Al instante, una nube de diminutos pelusines comenzó a correr por la sala llenando cada rincón y creando una distracción-. ¡Eso debería mantenerlos ocupados! -dijo Trai aliviada y satisfecha por haber recordado el famoso encantamiento de Sirene.El Grahim del pasado, con los nervios a flor de piel, agitó su varita con fuerza.

-¡Contine Instantalor Creatura! -gritó esperando detener el caos que había creado. El hechizo fue potente, pero algo no salió como esperaba.

-¡Acabas de enviarlo a Instántalor! ¡No lo has contenido! -exclamó la tritona viendo cómo desaparecían las pelusas- ¡Justo a la capital y en plena celebración de las Justas de la Reina Sancha! Ahora tendremos que teleportarnos.

-¿Televex...? -comenzó Grahim.

-Cállate, me encargo yo -le interrumpió la impromaga levantando su varita-. Vexere

Locorum!

Los impromagos del pasado, recién graduados y todavía en pánico por lo ocurrido, se teleportaron directamente a Instántalor con el hechizo de Trai. Su desaparición fue tan repentina que ni siquiera pudieron evaluar la magnitud de su error. Mientras tanto, los impromagos del futuro, ocultos tras una esquina, no pudieron evitar sonreír con ironía al recordar aquel momento.

-¿Recuerdas ese día? -susurró el Grahim conteniendo una carcajada-. Creíamos que habíamos dominado todo y no teníamos ni idea del caos que íbamos a provocar.

-Demasiado bien lo recuerdo -respondió su compañera con una sonrisa-. Y pensar que ese pelusón arrasará las Justas...

Sin más dilación, los impromagos del futuro se dirigieron a la sala donde sabían que encontrarían a Félix. A medida que avanzaban por los pasillos de la Torre de Skuchaín, evitaban cuidadosamente cualquier cruce con sus compañeros del pasado. Llegaron al despacho y entraron de una forma rápida y abrupta. El erudito, erguido detrás de su mesa llena de pergaminos, frunció el ceño ante la inesperada interrupción.

-Profesor Félix -dijo Trai con tono firme-, sabemos que esto puede parecer confuso, pero debemos hablar. Hay algo que necesitáis saber.

El erudito miró a los magos quieto y endureciendo la mirada. Grahim intervino con rapidez percibiendo la tensión en la atmósfera.

-Venimos del futuro y necesitamos vuestra ayuda para detener a la Oscuridad -afirmó

con seriedad-. Erebos y Barastyr, antiguos eruditos, han sido corrompidos por el espejo que se rompió durante la misión que Minerva les encomendó.

Félix, siempre racional y escéptico, alzó una ceja con incredulidad.

-¿Espejo roto? ¿Oscuridad? -murmuró dejando escapar un suspiro exasperado-. Está claro que habéis sido presa de un hechizo que os ha hecho perder la cabeza. Tendré que castigar severamente a Eme por volver a torturar a los alumnos con sus locuras transitorias.

Trai se adelantó con un brillo de determinación en los ojos.

-De donde venimos, usted es archimago porque se ha fusionado con un poderoso chamán y Amunet está a punto de hacer su próximo movimiento. Lo hemos visto, ¡es real!

-¡Ya basta de tonterías! -interrumpió Félix cruzando los brazos-. Marchaos de mi despacho antes de que os tenga que castigar por maleducados.

Grahim, desesperado por hacerle entender la gravedad de la situación, habló bruscamente.

-¡Tenemos el Código Oscuro!

El cambio en la postura de Félix fue instantáneo y un atisbo de preocupación en su mirada se hizo evidente.

-¿Cómo habéis conseguido algo tan peligroso? -preguntó visiblemente alarmado-. Esto merece un castigo ejemplar. Vais a hablar con Telina y le explicaréis cómo habéis osado robarlo. Es intolerable.

-Sí, lo hemos robado, pero era necesario para detener la Oscuridad -respondió Grahim intentando justificar su acto desesperado.

Viendo pasar una última oportunidad de ganarse la confianza del profesor, Trai levantó la mano mostrando la estrella que llevaba en el cabello.

-¡Ya lo tengo! Reconocéis esto, ¿verdad? -dijo señalando el objeto que brillaba suavemente-. Es el mismo regalo que acaba de recibir para mí de parte de Aquílea, mi madre.

Félix observó la estrella con una mezcla de asombro y confusión. Todavía no se la había dado a la Trai de su tiempo, la estrella estaba guardada en su escritorio, en la caja en la que la tritona se la había entregado momentos antes. Era imposible que Trai la tuviera ya en su cabello y, sin embargo, allí estaba; brillando como si nunca hubiera estado encerrada.

-¿Cómo... es posible? -preguntó con la mirada perdida.

Trai, viendo su oportunidad, sonrió.

-¿Lo entiende, profesor? Esta estrella que llevo es la misma que tiene ahora guardada en su caja. Usted me la entregó en el pasado y ahora... aquí está conmigo en el futuro.

Visiblemente desconcertado, Félix abrió la caja y comparó ambas estrellas. Eran idénticas, no cabía duda. El profesor leyó la dedicatoria en voz baja mientras Trai la recitaba al unísono:

-»Para mi querida Trai. Que esta estrella te guíe por las corrientes del mundo, tanto en la luz como en las sombras. Recuerda siempre que, aunque no nade a tu lado, mi espíritu siempre estará contigo.»

El silencio que siguió fue palpable. Félix no podía negar lo evidente: estaban ante una anomalía temporal.

-No... es posible -dijo en un susurro-. Venís del futuro... esto es real.

Justo en ese momento, la puerta del despacho se abrió de golpe.-¿Qué ocurre aquí? -preguntó una fría y autoritaria mujer mirando a los impromagos-. ¿Por qué estáis aquí con el profesor Félix? ¿Qué está pasando?

Aurobinda, la directora de la escuela de magia, acababa de entrar en la sala llenando el ambiente con una tensión palpable. Todos los presentes sintieron la presión de su autoridad.

-Estamos... hablando con el profesor Félix sobre las posibles prácticas de Grahim cuando termine sus estudios superiores como druida -respondió rápidamente Trai intentando sonar convincente.

Aurobinda entrecerró los ojos, claramente desconfiada.

-¿Druida, dices? -repitió cruzando los brazos frente a su pecho-. Öthyn es muy exquisito a la hora de escoger aprendices. Actualmente ha elegido a Drëgo bajo su tutela

-¿Pero Drëgo no había sido expulsado, directora?- preguntó la perspicaz impromaga intentando insinuar que Drëgo no era de fiar, consciente de que en el futuro traicionaría a la torre.

-Cierto, querido Félix. Pero Öthyn y yo nos reunimos y me convenció de su increíble potencial. El chico es un Ténebris de la cabeza a los pies y maneja la invocación de portales con asombrosa habilidad. He decidido que se le conceda el indulto por sus errores del pasado.

-Pues a mí me parece que Drëgo es un... -empezó a decir Grahim con una mirada suspicaz.

Antes de que pudiera continuar, Trai, viendo lo que se venía, reaccionó con rapidez.

-¡Un druida increíblemente prometedor! -interrumpió dando un paso al frente y poniendo una mano sobre el hombro de Grahim, que la miró confuso-. Y su habilidad con los... eh... portales es tan impresionante como su... gusto por los postres. ¿Sabían que hace una tarta de ruibarbo deliciosa? -añadió Trai con una sonrisa nerviosa mientras pellizcaba discretamente a Grahim para que no siguiera hablando.

-¿Eh? ¿Postres? -Grahim la miró sin entender nada, pero al sentir el pellizco en el costado entendió la indirecta-. ¡Ah, claro! ¡La famosa tarta de Drëgo! Dicen que es tan buena que podría, eh... derretir la oscuridad misma, ¿verdad? -improvisó intentando seguirle la corriente a Trai.

Trai asintió rápidamente sintiéndose aliviada por haber redirigido la conversación. Pero aun así, sabía que su verdadero propósito seguía sin resolverse. Félix, por su parte, permanecía en silencio intentando procesar lo que acababa de ocurrir con la estrella y la información que le habían revelado.

-Esperamos que Grahim también pueda tener esa oportunidad -dijo Félix ofreciendo una pequeña reverencia-. Es algo que él espera con gran anticipación y es un muy buen alumno.

De repente, los ojos de Aurobinda se posaron en un objeto en la mesa que no había estado allí antes: el Códice Oscuro.

-¿Y por qué el Códice Oscuro está sobre la mesa? -preguntó con frialdad, sus ojos ahora perforando la mirada de Félix.

Félix, que no era el mejor mentiroso, intentó buscar una salida.

-Eh... estaba revisando el código porque... es el mejor libro jamás escrito con la mayor sabiduría mágica del mundo -se apresuró a decir, aunque nunca se le había dado bien mentir -. Todos y cada uno de los alumnos deberían admirar el trabajo que usted y su hermana realizaron, señora directora.

Aurobinda pareció sorprendida, pero el halago logró desviar su sospecha.

-Hum... tienes razón, Félix. A veces incluso yo olvido la magnitud de ese trabajo. ¡Nos costó años recopilar todos esos hechizos! -murmuró antes de dirigirles una última

mirada a todos-. Y ahora me marcho, tengo mucho que hacer. Tengo cientos de informes en mi despacho. Mis Ténébris están haciendo un gran trabajo disciplinario anotando cada infracción que se comete y tengo que elegir los castigos para los denunciados.

Con una última mirada evaluadora, la directora se marchó dejándolos nuevamente solos. El silencio que siguió fue casi tangible.

-Eso ha estado... demasiado cerca -murmuró Grahim mientras respiraban aliviados.

Félix, ahora más consciente de la gravedad de la situación, asintió lentamente.

-Está bien, lo entiendo -dijo-. Si los consejeros están bajo la influencia de la Oscuridad, debemos detenerlos de inmediato.

Trai y Grahim intercambiaron miradas de alivio: por fin Félix los había comprendido.

-Los consejeros deben estar en la iglesia de Instántalor, explicando a Inocencio los presupuestos que la Reina Sancha ha asignado a la construcción del nuevo templo -anunció Félix.

El erudito se acercó al antiguo baúl con una mezcla de nostalgia y resolución. Lo abrió dejando ver una espada cuidadosamente guardada entre telas de terciopelo. La levantó con calma admirando su brillo.

-Mi padre me entregó esta espada el día en que me convertí en erudito -murmuró-. «El conocimiento te guiará, pero cuando las palabras no sean suficientes, que sea tu

espada la que hable por ti». Vámonos, no podemos perder más tiempo. Debemos salvar el Reino de Calamburia -sentenció con autoridad mientras echaba un último vistazo a la estrella de Trai. El futuro del reino estaba en sus manos.

215 - 215 - REESCRIBIENDO EL PASADO III

Personajes que aparecen en este Relato

REESCRIBIENDO EL PASADO III

Iglesia mayor de Instántalor, Justas de la Reina Sancha.

-Y así -dijo Barastyr señalando orgulloso unos planos extendidos sobre la mesa- quedará la gran cúpula de la nueva basílica del Todopoderoso Titán, donde se celebrarán las futuras Misas del Descenso. Este monumental templo será el mayor de todos y cada misa rendirá homenaje al Titán en su forma más grandiosa.

-Las arcas de la corona han hecho grandes esfuerzos para llevar a cabo este proyecto. Las justas han sido caras y un poco accidentadas -apostilló Érebo con tono serio-. Ha sido una excelente decisión dejar la obra en manos del Gremio de Artesanos y Hábiles Constructores: su reputación en el reino es impecable. Decidnos, eminencia, ¿estará satisfecha la Iglesia del Titán?

-Lo estará -sentenció Inocencio-. Siendo sincero, no daba un calamburo por el buen hacer de los políticos en estos tiempos que corren, pero tengo que decir que sois tan... eficaces, tan formales, tan rectos... Tenéis mi total agradecimiento y el de todos los

fieles, claro. Veréis cuando la hermana Mitt Clementis se entere de esto.

-Es nuestro deber servir al orden establecido -afirmó Érebos inclinando la cabeza.

-Y el bienestar del reino, nuestra única razón de ser -añadió Barastyr. En la penumbra de la capilla, las luces de las antorchas proyectaban sombras danzantes sobre los tensos rostros de los consejeros. El eco de las últimas palabras aún resonaba entre las columnas de mármol mientras Inocencio admiraba los detalles de los planos desplegados. La nueva basílica sería el mayor templo jamás visto, una obra monumental destinada a perdurar por generaciones y el símbolo del poder divino y terrenal. El Supremo Benevolente observaba el progreso con satisfacción. Un lejano eco de instrumentos festivos se deslizaba por los ventanales del templo hasta el interior de la capilla. Las Justas de la Reina Sancha, una idea propuesta por los consejeros para distraer y calmar al pueblo ante las constantes batallas con los piratas, llenaban las calles de Instántalor de vida y color. Multitudes de toda Calamburia habían acudido atraídas por la promesa de un respiro, aunque la amenaza de lluvia y el cielo encapotado insinuaban que no todo estaba en equilibrio. Pese a la música y las risas lejanas, se advertía una sensación de latente oscuridad, como si la festividad no pudiera evitar que algo siniestro estuviera por irrumpir en cualquier momento.

-¡Deteneos! -irrumpió Trai en la capilla flanqueada por Grahim y un confuso Félix, que apenas podía ocultar su incomodidad ante la situación.

Ambos impromagos sostenían sus varitas en alto, listos para atacar a los consejeros, mientras que el erudito, inseguro, se mantenía en una posición más cauta. Félix no estaba convencido de si debían enfrentarse a los poderosos consejeros y al Sumo Pontífice. Sin embargo, ya era demasiado tarde para dar marcha atrás: cualquier duda

debía dejarse a un lado.

-¿Pero qué ultraje es este? -se indignó Érebos.

-¿Dos impromagos recién graduados atacando a dos humildes servidores de la corona a traición? -preguntó el otro consejero.

-¡Esto es intolerable! -exclamó el Sumo Pontífice-. Estos buenos hombres son gente honrada y la Iglesia del Titán no permitirá que les pongáis una de vuestras profanas varitas encima. Barastyr lanzó una mirada burlona a los recién llegados con una sonrisa de autosuficiencia.

-No habréis sido vosotros los que soltasteis un pelusón gigante por la ciudad, ¿verdad?
-murmuró haciendo referencia a los rumores de caos que la criatura desbocada había sembrado al inicio de las justas.

Érebos, con un aire de falsa compasión, añadió:

-Y para colmo, vais acompañados de un profesor de la torre... mal, muy mal.

Barastyr no pudo evitar disfrutar del desconcierto que se apoderaba del erudito.

-Profesor Félix, qué vergüenza... si la directora Aurobinda se enterara de que estáis atacando a estos humildes servidores de la corona... -continuó Barastyr con tono mordaz.

-El castigo sería severo -completó Érebos con gesto grave-. Nadie en su sano juicio

querría enfrentarse a la ira de una antigua bruja.

El preclaro despejó su mente, desenvainó su elegante espada y se puso en posición de ataque. A su vez, los consejeros sacaron sus dagas y se prepararon para la ofensiva. Durante la batalla, Barastyr y Érebos luchaban con destreza, pero ocultaban un oscuro secreto: ambos estaban imbuidos de la magia del espejo descubierto en las profundidades de las catacumbas de Skuchaín, una poderosa reliquia conectada a las energías oscuras que en su momento intentaron controlar. Aunque la oscuridad les daba fuerza, no podían revelarla frente a Félix e Inocencio, pues arruinarían sus malévolos planes futuros. Cualquier muestra de poder oscuro alertaría a sus enemigos de lo que estaba realmente en juego.

Armados con sus hechizos, los impromagos mantenían la ventaja. Trai y Grahim lanzaban conjuros con entusiasmo:

-¡Terra Tremor! -gritó Grahim provocando un violento terremoto bajo los pies de sus enemigos.

-¡Venenum Exarmamentum! -continuó Trai desarmando a Barastyr, quien perdió su daga mientras caía al suelo.

-¡Gelum Solidum! -añadió su compañero conjurando una placa de hielo que atrapó las piernas de Érebos.

Mientras tanto, Inocencio intentaba desesperadamente convocar el poder del Titán, pero algo iba mal. El flujo de energía sagrada que tanto controlaba parecía bloqueado, debilitado por una fuerza oscura que emergía lentamente del zurrón de Grahim, donde

guardaba el Códice Oscuro. Por más que se esforzase, el pontífice no conseguía que el poder del Titán respondiera.

Félix, por su parte, sujetó a Inocencio y lo paralizó mientras los impromagos tomaban ventaja sobre los consejeros. La batalla parecía llegar a su clímax cuando Grahim y Trai lograron atrapar a Érebus y Barastyr inmovilizándolos con sus poderosos hechizos. Con sus varitas en alto, los jóvenes magos estaban a punto de dar el golpe final cuando Félix, superado por la tensión, intervino desesperadamente.

-¡No podéis matarlos! -gritó con un evidente temblor en su voz-. Esto no es lo correcto.-No lo entiende, profesor... -respondió Grahim con su voz cargada de desesperación-. Es necesario.-No tenemos otra opción si queremos cambiar todo lo que está por venir -añadió su compañera con la misma intensidad-. Si no actuamos ahora, condenaremos a Calamburia a una era de oscuridad que no puede siquiera imaginar.

De repente, un halo de luz deslumbrante envolvió el sagrado edificio paralizando a todos los presentes. El tiempo mismo parecía haberse detenido. Tres figuras femeninas, cubiertas por largas y resplandecientes capas, emergieron con una presencia que desafiaba lo natural. Las nornas, tejedoras del destino, habían llegado.

Urd, la voz del pasado, habló primero con un tono que resonaba con un eco ancestral.

-Tenéis buen corazón, impromagos; pero nadie puede atravesar los sagrados muros del tiempo sin causar su derrumbe.

Su declaración fue como un juicio inapelable. Verdandi, símbolo del presente, continuó con una sabiduría desconcertante:

-No se puede sembrar el caos, cosechar poder y esperar que no haya consecuencias. Nadie puede beber la fruta, sembrar el jugo, ni descabezar a la sierpe cortando su cola
-sentenció enigmática.

Trai y Grahim, todavía con las varitas en alto, se miraron sintiendo la abrumadora presencia de lo inevitable.

Skald, la visión del futuro, los observó con gravedad. Sus ojos eran abismos de posibilidades no exploradas y su voz la sentencia final:

-Tratar de borrar la oscuridad solo la hace más profunda.

Con un gesto fluido, las tres nornas alzaron los brazos moviendo los invisibles hilos del destino. En ese instante, el poder de su magia fue innegable: devolvieron a los jóvenes impromagos a su tiempo. El aire crepitaba mientras la realidad se reajustaba a su flujo natural trayendo la calma consigo.

Félix, los consejeros y el Sumo Pontífice se mantuvieron en su sitio aturdidos por el hechizo de las nornas. El erudito dio un paso al frente con la mirada fija en los consejeros.

-Os vi -señaló a los consejeros con un dedo acusador-. Algo oscuro os envuelve. Creí que defendíais a la corona, pero ahora veo que hay una sombra detrás de vuestras acciones. Lo sentí durante la batalla... esa energía oscura, esa corrupción. No podéis engañarme.

Los consejeros intentaron mantener la compostura, pero la tensión en el aire era palpable. Sabían que Félix había percibido algo que no podían negar y su acusación pesaba sobre ellos como una condena inminente.

Confuso, Inocencio recogía los planos dispersos del santuario. De pronto, vio algo que destacaba entre los papeles por su intenso color negro. Era el Códice Oscuro que, en la refriega de la batalla, se había caído del zurrón de Grahim sin que nadie se diera cuenta. La presencia del libro llenaba el ambiente de una sensación densa y ominosa. Cuando Inocencio lo abrió, una sombra se extendió por toda la capilla. Sus ojos se agrandaron mientras leía antiguas palabras llenaban su mente. Finalmente, con voz temblorosa, murmuró:

-Solo hay un Titán... y es el Titán Oscuro.

El tiempo mismo pareció detenerse. Cada figura de la capilla, atrapada en su propio movimiento, se volvía transparente, como si se fundieran con el aire. Una oscuridad inquietante llenó el espacio y de ella surgieron dos seres altos y solemnes con ropajes rojos y negros. Sus prendas ornamentadas con engranajes y relojes brillaban con un fulgor antiguo, como si cada hebra estuviera tejida con los secretos del tiempo.

Sus rostros, marcados por runas y profundas líneas rojas, los hacían parecer guardianes de una era lejana. Sus ojos, vacíos de emoción y llenos de sabiduría, recorrían la sala. Había en ellos una majestuosidad innegable. Sus pasos resonaban como ecos en un pasillo eterno y su mera presencia parecía desvanecer el sentido del ahora. El primero de ellos levantó una mano y el aire mismo respondió temblando bajo su poder.

-¡Deteneos, Supremo Benevolente! -exclamó-. Ese libro no pertenece a vuestro tiempo

y, como tal, no debe ser utilizado.

Inocencio, aún sorprendido por la escena que se desplegaba ante él, respondió con voz temblorosa:

-¿Cómo osáis dar órdenes a la máxima autoridad de la Iglesia del Titán? -replicó sorprendido-. ¿Y qué habéis hecho con el profesor y los consejeros?

-Ellos han sido paralizados en el tiempo -dijo uno de los guardianes con tono gélido-. Hemos entrado en sus mentes y les hemos hecho olvidar lo que ha pasado. Cada uno regresará a su tiempo y forma tal y como era antes de estos eventos. Todo lo demás será inalterable.

Inocencio observó con una creciente frustración mientras los guardianes continuaban su advertencia:

-Somos los Guardianes del Tiempo y vigilamos que los viajeros no cambien el destino de Calamburia antes de su debido momento, tal como lo hicieron los inventores al crear una realidad alternativa. El poder que habéis encontrado no pertenece a este momento y, aunque podéis usarlo, nadie debe conocer jamás la existencia de este poderoso libro. Si alguien lo descubriese las consecuencias serían catastróficas para el multiverso. El otro Guardián se adelantó y explicó con voz grave antes de desaparecer:

-Sólo cuando se apaguen las estrellas de la constelación de Kharadûm, en la víspera del Día del Descenso, sabréis que ha llegado el momento. Al amanecer siguiente, cuando ya no sean visibles en el cielo, podréis usar el poder del libro. Ese será el instante clave en que el destino de Calamburia estará listo para cambiar.

Ambos guardianes se miraron con algo que, en rostros más expresivos, hubiera sido una mirada de respetuoso temor. Finalmente concluyeron al unísono.

-...la paradoja temporal. Aunque a regañadientes, el sumo pontífice supo que no tenía elección. El poder del libro lo embriagaba, pero sabía que debía esperar.

-Sea -afirmó finalmente dando la reunión por zanjada. Mientras las figuras de los guardianes se desvanecían, las nornas, observando desde su reino etéreo, sintieron el peso del cambio. Urd, la tejedora del pasado, vio cómo sus hilos se tensaban y rompían desgarrando de golpe siglos de historia. Verdandi, atrapada en el dolor del presente, sintió la tensión reverberar a través del tiempo. Skald, la del futuro, cayó de rodillas con lágrimas oscuras en sus ojos, al ver cómo su obra se desmoronaba.

El grito que emanó de las tres fue desgarrador; un alarido que retumbó en los confines del tiempo. Los hilos que una vez controlaban, se torcían y quebraban con violencia, reescribiendo el destino sin su control. Retorciéndose de dolor, Skald intentó reanudar el tejido del futuro, pero sus manos temblaban incapaces de reparar lo que había sido alterado. Cada puntada del tapiz del destino traía consigo un eco de sufrimiento, un desgarró que resonaba con los errores del pasado y los peligros del futuro. «Otra vez... se ha roto» musitó Urd con los ojos apagados. Verdandi, incapaz de soportar el peso del presente, cayó a su lado. Debían aceptar el nuevo y oscuro hilo del telar de Calamburia: el Titán Oscuro comenzaba a escribir su historia.

Mientras tanto en la Iglesia del Titán, Inocencio permaneció unos segundos más observando cómo Félix se desvanecía lentamente mientras los consejeros retomaban su conversación sobre los planos de la cúpula, completamente ajenos a lo que acababa

de suceder. Algo poderoso fluía ahora por sus venas: el oscuro poder del Titán. Lo sentía de manera palpable, como nunca antes. Nunca más flaquearía en la batalla; la energía oscura lo rodeaba dándole una seguridad inquebrantable y la convicción absoluta de que el nuevo orden estaba a punto de nacer bajo su guía.

«Yo, vuestro humilde siervo, juro por siempre ser el instrumento de vuestra voluntad. Vuestra Iglesia preparará vuestra venida, oh señor de las tinieblas. ¡Y vuestros santos inquisidores sembrarán vuestras palabras allá donde antes reinaba el caos! ¡Crearé para vos un nuevo orden: la Santa Hermandad!»

En la actualidad en Skuchaín

Los impromagos regresaron a la torre con sentimientos encontrados: habían logrado detener a los consejeros oscuros, pero no sirvió de nada. Mientras procesaban su fracaso, el profesor Gónagan irrumpió:

-¿Qué hacéis aún aquí? ¡Os habéis perdido la Misa del Descenso y las alabanzas al Titán Oscuro! -añadió con un gesto fervoroso-. ¡Se ha nombrado a Clemente Primer Hermano de la nueva orden: la Santa Hermandad!

-¿Titán... Oscuro? -preguntó Trai desconcertada.

Un tenebroso susurro envolvió a la impromaga. Sus ojos se tornaron negros un segundo antes de volver a la normalidad y la sombra que había caído sobre Calamburia comenzó a afectarles.

-Nos castigaremos por haber faltado, profesor. No hemos sido dignos -dijo con una voz

que no parecía propia.

-Me temo que nuestra aventura en el pasado ha traído graves consecuencias al presente -sentenció Grahim justo antes de que sus ojos también se oscurecieran-. Tienes razón, Trai... nuestro castigo debe ser acorde a nuestros actos.

216 - 216 - UN DEMONIO HA SIDO LIBERADO I

Personajes que aparecen en este Relato

UN DEMONIO HA SIDO LIBERADO I

Si Calamburia cae, los elementos también lo harán.

El eco de las palabras de Minerva aún resonaba en la mente de Naisha. Como sacerdotisa del Templo de los Elementos, había sido instruida en la neutralidad, en no inclinarse hacia ninguno de los bandos de las guerras que asolaban el mundo terrenal. Sin embargo, esta vez era diferente: si los demonios lograban dominar Calamburia, el ardiente fuego del Inframundo consumiría todo a su paso. La luz y la oscuridad debían mantenerse siempre en equilibrio y Naisha lo sabía mejor que nadie. Con cada latido, sentía cómo ese delicado equilibrio se desmoronaba.

Sus dedos, pálidos y temblorosos, pasaban página tras página del Códice Elemental, el venerado tomo en el que cada guardiana había depositado su conocimiento sobre los orbes y los antiguos hechizos para controlarlos. Las palabras bailaban frente a sus ojos cargadas de poder, pero también de advertencias. «No es tiempo de actuar» se decía,

pero el temor que crecía en su interior la empujaba a hacer lo contrario. Sentía la tensión en cada página mientras el peso de su deber crecía con cada respiración.

El Templo de los Elementos había sido tanto el refugio como la fortaleza de Naisha, pero ahora la paz que había conocido comenzaba a tambalearse. Kesia, quien había sido su cuidadora durante años, también percibía la misma amenaza que se cernía sobre ellos. Con una voz grave, rompió el silencio del momento:

-Naisha, si los demonios alcanzan el templo no quedará nada que podamos proteger

-dijo con tono firme, sin dejar lugar a dudas.

Sus ojos, que normalmente irradiaban serenidad, mostraban ahora la misma inusitada inquietud que Naisha llevaba en su corazón.

-Esto no puede continuar así -insistió con la voz más baja de lo habitual-. Los custodios estamos preocupados; también hemos escuchado los rumores y visto las señales. Mirad los cielos, las estrellas de la constelación de Kharadûm se ha apagado justo hoy, en el Día de la Caída del Titán. Es un mal presagio, mi señora. Si Amunet logra conquistar el Palacio de Ámbar, el próximo objetivo será este templo. No podemos quedarnos de brazos cruzados.

-Debemos mantenernos al margen, Kesia -respondió con un tono que intentaba parecer resuelto, pero que sonaba vacío. Se aferraba a la idea de que su deber no era intervenir en los conflictos del mundo exterior, aunque, incluso mientras pronunciaba esas palabras, sentía cómo el miedo comenzaba a deshacer su convicción.

Sumida en sus pensamientos, Naisha no se percató de la llegada de Nimai, su fiel

escolta elemental, hasta que su voz profunda rompió el silencio.

-¿Sigues leyendo el código? -preguntó con tono preocupado-. Las huestes de Amunet están rodeando el Palacio de Ámbar: necesitamos saber qué está pasando.

La sacerdotisa cerró lentamente el libro alzando su mirada hacia el guerrero. Sabía que tenía razón, pero el miedo a intervenir y cometer un error fatal la retenía.

-Nimai tiene razón: tenemos que actuar-dijo Kesia con voz firme-. El destino de Calamburia está en nuestras manos.

-No podemos abandonar el templo -declaró con firmeza, aunque su voz traicionaba una duda oculta-. Presiento que algo terrible va a suceder. No podemos permitirnos el lujo de perder los orbes. Si caen en manos del Inframundo... -su voz se apagó dejando en el aire la sombra de lo que no se atrevía a decir.

-Pero si no hacemos nada será aún peor -insistió Nimai-. Tenemos que actuar.

La sacerdotisa sentía el peso de la verdad en las palabras de su escolta, pero la responsabilidad la abrumaba. Invocar a los elementos para ver lo que ocurría en Ámbar no sería un acto sin consecuencias; drenaría su energía y la dejaría debilitada durante días, quizás semanas. Aun así, la incertidumbre sobre el destino del reino se hacía insoportable. Sabía que no podía quedarse al margen. La necesidad de intervenir en la batalla superó sus temores, empujándola finalmente a tomar acción.

Con un suspiro de rendición, Naisha se levantó, se acercó al altar de los cuatro orbes elementales y colocó sus manos sobre ellos. Invocar a los elementos no era tarea

sencilla y, aunque su conexión con ellos era profunda, sabía que esta vez exigirían más de lo habitual. Cerró los ojos concentrándose en la esencia que fluía de cada orbe: el aire, el fuego, el agua y la tierra. Sintió cómo el poder la atravesaba uniendo su ser con las fuerzas primordiales del mundo.

-Señores del Vacío, que domináis el aire, el fuego, el agua y la tierra... -susurró sintiendo el peso inmenso de la invocación-. Escuchad mi llamado. Mostradme lo que mis ojos no pueden ver. Mostradme lo que acontece en el Palacio de Ámbar.

Los orbes reaccionaron de inmediato, como si los propios elementos respondieran a su protectora. La esencia del aire emitió un resplandor frío cargado de antiguos vientos que acariciaban su piel. El orbe del fuego empezó a chisporrotear con energía viva llenando la sala de un calor abrasador. El orbe del agua proyectó destellos azules evocando la pureza de un océano primigenio, mientras que la esencia de la tierra pulsaba firme y pesada, resonando con una fuerza que emergía desde lo más profundo del mundo.

El aire a su alrededor se tornó denso y pesado. Naisha sintió cómo su energía vital comenzaba a fluir hacia los orbes debilitándola poco a poco. Sus piernas temblaron bajo el peso del ritual, pero se mantuvo firme ignorando el creciente dolor en su pecho, pues sabía que no debía interrumpir la conexión. De pronto, los orbes comenzaron a proyectar su poder al centro del altar y unas figuras borrosas del Palacio de Ámbar empezaron a formarse ante sus cansados ojos. Los contornos de la fortaleza surgieron como si el propio aire tejiera las imágenes. Al principio la visión era confusa y turbia, pero poco a poco los detalles comenzaron a definirse: vio las tropas demoníacas rodeando el castillo con sus oscuros estandartes y sus figuras sombrías avanzando sin piedad bajo el mando de Amunet.

Naisha contuvo la respiración. Sabía que lo que estaba viendo no era una simple visión: era una advertencia, una señal de lo que no tardaría en llegar. El peligro era real y se hallaba más cerca de lo que jamás hubiera imaginado.

Los contornos del Palacio de Ámbar se hicieron más nítidos ante sus ojos. Sus muros, que antaño se alzaban majestuosos, ahora estaban agrietados; tras días de asedio, las llamas del Inframundo ya se cernían sobre ellos. Naisha sintió un escalofrío recorrer su espalda: la tensión del aire crecía y el peso del conjuro comenzaba a doblegarla, pero no podía apartar la mirada.

En la sala del trono, Melindres permanecía de pie frente al gran ventanal. Su rostro estaba exhausto por el peso de una guerra que la había sobrepasado. Zora la observaba con una mezcla de desesperación y esperanza.

-Dejadme en paz -susurró Melindres sin volverse-. No quiero ver a nadie.

Zora dio un paso adelante.

-Hija, tienes que salir al balcón. Las tropas te esperan: desde los nómadas del desierto hasta los piratas de Isla Kalzaria se han comprometido a acudir a la batalla. ¡Hasta Tilaria ha mandado a sus huestes como prometió! -dijo la reina madre con una voz que vibraba con la urgencia de quien se sabe al borde de la derrota.

Melindres se giró mostrando una mirada oscura y turbada.

-Yo no he elegido esto. Nunca pedí ser reina.

-Tienes que aguantar un poco más... -insistió la reina madre desesperada.

Melindres la miró con un cansancio profundo en los ojos.

-Llevo años aguantando, madre. No estoy aquí por mi ambición, sino por la tuya. ¡Por esa misma ambición Sancho me fue arrebatado! Ya no me quedan fuerzas... solo quiero que el infierno nos consuma a todos.

-¿Vas a rendirte? -retrocedió decepcionada-. ¿Vas a darte por vencida ahora que hemos llegado tan lejos?

Antes de que Melindres pudiera responder, Doddy irrumpió en la sala, su joven voz cargada de determinación:

-Madre, los demonios se acercan al palacio. ¡Hoy es el día en que vengademoz a Sancho!

La reina se arrodilló y abrazó a su hijo alimentándose de su inocente valentía. Levantó la vista y habló con una resolución renovada:

-Voy a comandar las tropas. Defenderé este castillo con mi vida; pero no lo haré por ti, madre, ni por la corona que jamás deseé... Lo haré por Sancho y porque no permitiré que la vida de mis hijos se vuelva un infierno.

La reina Melindres salió al balcón de su majestuoso palacio con la vista fija en las tropas que la aguardaban abajo. El peso de la guerra la consumía, pero había algo que pesaba

aún más en su corazón: las tropas de Kalzaria. Los piratas aún no habían llegado y, sin ellos, quién sabe cuánto más podrían resistir. Frente a ella, se activó un antiguo artilugio mágico, una esfera de cristal rodeada de runas brillantes. El invento, creado años atrás por los impromagos, había sido diseñado para amplificar la voz de los reyes en tiempos de crisis, permitiéndoles llegar a todos los rincones del reino. Hoy, más que nunca, Melindres necesitaba que su voz fuera escuchada. Respiró hondo y dejó que la magia del artefacto proyectara su voz con fuerza.

-Hombres y mujeres de Calamburia -comenzó a decir con un tono que resonó por todo el campo-. Nos enfrentamos a un enemigo que quiere arrebatarlos todo. No os mentiré: estamos rodeados y las llamas del Inframundo acechan nuestras puertas. Y lo que es peor: nuestras fuerzas no están completas, pues las tropas de Kalzaria aún no han llegado y, sin ellas, será difícil aguantar.

La reina observó los rostros de su ejército. Sabía que la verdad pesaba, pero no podía mentirles. Doddy la miraba desde atrás esperando la promesa de un futuro mejor.

-Yo no elegí esta corona ni esta guerra. He perdido a un hijo, como muchos de vosotros habéis perdido a los vuestros. Pero estamos aquí porque lo que amamos está detrás de nosotros esperando que no desfallezcamos.

Su voz, amplificada por el mágico artefacto, resonó con claridad tocando el corazón de cada soldado.

-Hoy no luchamos por poder ni por gloria: luchamos por nuestros hogares, por nuestros hijos, por aquellos que ya no están. El Inframundo nos quiere débiles, quiere nuestra rendición. ¡Pero no la tendrán!

El viento frío acarició su rostro mientras las tropas la observaban inmóviles, atentos a cada palabra.

-Hoy peleamos por lo que amamos. ¡No cederemos ni un solo paso! ¡Lucharemos hasta el último aliento! -gritó con voz regia-. ¡Por Sancho! ¡Por nuestros hijos! ¡Por Calamburia!

De pronto, cientos de vítores ensordecedores la envolvieron al tiempo que miles de espadas se alzaban al cielo. Sus soldados la miraban con rostros endurecidos por la determinación de quienes no iban a dejarse vencer. Melindres supo entonces que, a pesar del peligro, el amor por su tierra y su gente les daría la fuerza que necesitaban para resistir.

Naisha observaba el discurso de Melindres desde la proyección de los orbes. Las palabras de la reina encendían el espíritu de las tropas. No obstante, a pesar de la determinación de los soldados, la sacerdotisa sabía que la situación seguía siendo peligrosa. Sin las tropas de Kalzaria, la resistencia no duraría mucho. Se estremeció, pues la llegada de los demonios no solo significaba la caída del palacio, sino algo mucho peor. La seguridad de los elementos estaba en juegos y si Amunet se hacía con ellos, el poder del Inframundo sería imparable.

La visión cambió de nuevo. Amunet apareció ante sus ojos envuelta en un manto de niebla oscura. Su fría belleza y su poder maligno emanaban de cada poro de su piel. Xezbet, su consorte, permanecía cerca observando con su inquietante mirada, buscando algo más allá de lo visible. Junto a ellos estaba Rodrigo IV, el padre de la oscura emperatriz y antiguo rey que antaño había gobernado todo el reino. Sin

embargo, lejos habían quedado sus años de bonanza, pues su semblante, ahora oscurecido, mostraba el poder corrupto del Inframundo. Cerca aguardaban en silencio Erebos y Barastyr, sus leales y oscuros consejeros. Las sombras parecían envolverlos mientras ellos esbozaban dos maléficas sonrisas.

Rodrigo IV, con voz firme, dio la primera orden:

-Erebos, Barastyr, id a ver a Aurobinda y a la matriarca de los zíngaros y aseguraos de que todo sigue según lo planeado. Decidles que el Trono de Ámbar caerá pronto en nuestras manos.

Ambos asintieron sin decir una palabra y se desvanecieron en las sombras dejando tras de sí un rastro de oscuridad. Tras cerciorarse de su marcha, Rodrigo IV se volvió hacia su hija.

-Nunca imaginé que llegaría este día, Amunet -dijo con voz grave y teñida de orgullo-. Ahora estás lista para reclamar lo que es tuyo por derecho.

Con su mirada fría y calculadora, la joven levantó los brazos hacia el horizonte señalando las huestes infernales que aguardaban su orden.

-¿Has visto, padre? -dijo con una sonrisa de satisfacción-. Desde esta colina se pueden ver todas mis huestes: más de diez mil demonios listos para tomar el Palacio de Ámbar.

El rugido de sus tropas resonó en el aire, ominoso y cercano. Rodrigo IV observó la escena con su rostro endurecido, aunque había en sus ojos una mezcla de orgullo y resignación.

A su lado, Xezbet, el demonio del engaño, se regocijaba ante la inminente victoria.

-Es una gran noticia, mi pérfida señora. Recuperaréis el trono de vuestro padre y seréis por fin la Emperatriz de los Dos Mundos.

Amunet soltó una risa fría, su mirada cargada de crueldad se clavó en Xezbet.

-Querido, me he cansado de ti. En algún momento llegué a sentir algo parecido al amor, pero hace tiempo que no siento nada -su sonrisa se amplió-. Casi destrozas todos nuestros planes cuando visitamos el palacio y provocaste una absurda pelea que pudo acabar en desastre. No sería difícil destruirte con un rayo... -Xezbet palideció, viendo cómo su confianza se desvanecía-. O tal vez podría encerrarte en mi báculo con el resto de tus hermanos.

Rodrigo IV observaba en silencio la tensión creciente. Desesperado, el demonio murmuró unas palabras en una lengua antigua antes de que Amunet pudiera cumplir su amenaza. El tiempo se congeló dejando a la emperatriz inmóvil con el báculo levantado. Con manos temblorosas, el alto demonio encendió una luz roja en la palma de su mano y la deslizó sobre el báculo. El aire vibraba con una energía oscura. Xezbet pronunció el nombre que cambiaría el curso de la batalla:

-Áxbalor... despierta.

Naisha contuvo el aliento. El nombre resonó en su mente como un trueno, sacudiendo cada fibra de su ser. Sabía quién era Áxbalor: el demonio de la lujuria, una de las criaturas más antiguas y poderosas del Inframundo.

Las luces rojas que envolvían el báculo comenzaron a parpadear con una intensidad abrumadora, el cielo se oscureció aún más y la niebla que rodeaba a Amunet tomó forma. Del interior del cetro surgió una figura alta y espeluznante de ojos llameantes y sonrisa cruel. Áxbalor había vuelto y con él, un nuevo mal se cernía sobre Calamburia.

Tanto Amunet como Rodrigo IV se habían quedado petrificados, como si el tiempo se hubiera detenido alrededor de ellos. Sus miradas vacías, congeladas en el aire, reflejaban la poderosa influencia del recién llegado. La magia oscura que se desprendía del báculo había atrapado sus voluntades por completo inmovilizándolos en una prisión invisible.

Con su habitual ironía, Áxbalor miró a su libertador y soltó una carcajada.

-Hermanito... No creerás que te guardo rencor por haberme encerrado en este báculo todos estos años, ¿verdad? -se acercó para darle un abrazo al tiempo que Xezbet retrocedía asustado-. Si yo soy todo amor. Ninguna humana, ni siquiera Amunet, te querrá tanto como tu familia.

Xezbet, con el rostro ensombrecido por el miedo y el dolor, susurró:

-No he olvidado lo que me hicisteis; fueron siglos de tormento. Me humillasteis por ser el pequeño, el demonio menos poderoso...

Áxbalor sonrió restando importancia a sus palabras.

-Y tú nos encerraste en el báculo de tu señora. No te culpo, yo habría hecho lo mismo.

-Entonces, ¿estamos en paz? -preguntó aferrándose a su última esperanza.

El lujurioso íncubo rió levantando una mano con gesto despreocupado.

-Palabra de demonio. Ahora dime, hermanito, ¿qué te ha llevado a liberarme justo en este momento? -miró en dirección a Amunet y una sonrisa burlona se extendió por su rostro-. Oh, no... ¿La princesita ha escapado de tu control?

-El dolor ha consumido su alma -confesó Xezbet abatido-. Ya no puedo controlarla. Necesito tu ayuda, hermano.

Sin perder la sonrisa, Áxbalor se acercó lentamente a la emperatriz, quien seguía congelada en el tiempo con expresión inmóvil. Se inclinó sobre ella y le susurró unas palabras al oído. Sin embargo, su embriagador susurro alcanzó también a Rodrigo IV.

-Confía en mí, Amunet. Todo volverá a ser como antes. Tú y Xezbet... juntos de nuevo. -su voz estaba impregnada de una magia oscura y seductora que tejía sus hilos alrededor de sus mentes.

Amunet despertó del encantamiento parpadeando lentamente. Una sonrisa astuta apareció en sus labios.

-Querido cuñado, qué elegante estás hoy -dijo con una dulzura fingida que contrastaba con la frialdad de sus ojos.

-Tenía que estarlo, querida emperatriz. Hoy es vuestro gran día y estoy aquí para

serviros. -respondió Áxbalor satisfecho.

El hechizo comenzó a surtir efecto. Rodrigo IV, que hasta entonces había permanecido en silencio, asintió con una mirada grave que se suavizaba ligeramente, como si una parte de su voluntad hubiera cedido al poder del poderoso íncubo.

-Recuperaremos el Trono de Ámbar. -murmuró con una convicción renovada cargada de una nueva sumisión hacia su hija y Xezbet.

Áxbalor sonrió con satisfacción. El hechizo había comenzado a restaurar el lazo entre Amunet, Rodrigo IV y Xezbet, sellando su plan de recuperar el control de la joven. Con ellos unidos bajo su influencia, Xezbet no solo sería perdonado, sino que volvería a ganarse la confianza y el afecto de su esposa. El demonio de la lujuria sabía que ahora era él quien controlaba la verdadera fuerza de dicha unión. Aunque la reina del inframundo aún no lo comprendiera del todo, cada acción que realizaría a partir de ese momento estaría teñida de su magia. Eso era todo lo que necesitaba para manipularlos desde las sombras.

-Juntos somos imparables, querida Amunet. -susurró Áxbalor con su suave y venenosa voz.

La emperatriz entrelazó su brazo con el de Xezbet mientras las tropas rompían la muralla del palacio, olvidando el desprecio que había mostrado hacia él momentos antes. El hechizo estaba completo.

-Juntos somos imparables.

Con el corazón latiendo con furia, Naisha intentó apartar la mirada, pero sus ojos permanecieron fijos en la escena. Amunet seguía congelada con una sonrisa sádica curvando sus labios. Sabía que estaba siendo observada. De repente, sus pérfidos ojos se clavaron en Naisha a través del espejo de hielo, como si la conexión entre ambas se hiciera más fuerte.

-Tú... no deberías estar viendo esto -le advirtió la emperatriz del inframundo con una voz tan aterciopelada como ponzoñosa.

217 - 217 - UN DEMONIO HA SIDO LIBERADO II

Personajes que aparecen en este Relato

UN DEMONIO HA SIDO LIBERADO II

Naisha dio un paso atrás aterrorizada. Antes de que pudiera reaccionar, Amunet levantó su báculo y le lanzó un rayo que cruzó el velo entre ambos planos. El hechizo impactó directamente en la sacerdotisa arrojándola hacia atrás con tal fuerza que cayó al suelo gritando de dolor. El impacto fue brutal y el dolor era insoportable, como si su cuerpo se estuviera desgarrando desde dentro. La energía demoníaca se extendía por sus venas drenando lo poco que le quedaba de energía vital.

-¡Naisha! -gritó Nimai corriendo hacia ella y sujetándola en sus fuerte brazos.

La sacerdotisa apenas podía respirar. La oscura fuerza de la Emperatriz Tenebrosa la estaba consumiendo de forma alarmante. Reflexionó sobre su error de cálculo. Si no

hubiera empelado todo su poder en su estrategia de espionaje, hubiera podido contener el ataque con facilidad. Pero, a pesar de su estado, no había tiempo para arrepentimientos. Con la poca energía que le quedaba, logró murmurar unas palabras entre jadeos:

-Kesia... -susurró con dificultad, con una voz rota por el sufrimiento-. Ve... ve a Ámbar... Diles que han liberado a Áxbalor... El plan de Amunet...

Nimai la sujetó con determinación, incapaz de hacer más que sostener a su compañera en ese momento. Ambos sabían que la amenaza era inminente. Fue entonces cuando, en el horizonte, apareció lo que hasta entonces solo habían visto en pesadillas: la Oscuridad avanzaba como una masa densa y palpable que parecía transformar el aire en un mar de sombras. Con una voracidad insondable, colisionó contra los muros sagrados del templo y, de inmediato, los elementos reaccionaron. El viento se tornó un huracán ancestral, el fuego se elevó como una señal de alarma, el agua brotó desde las fuentes como si fuera un torrente incontrolable y la tierra comenzó a temblar, cada vibración resonando como un latido de advertencia.

De pronto, la atmósfera se volvió densa y fría, un aviso inconfundible de que el Titán de la Oscuridad había llegado al Templo de los Elementos. Como una sombra viva, se deslizó por los suelos sagrados buscando corromper lo que durante siglos había sido un bastión de pureza y equilibrio. Los custodios se alzaron contra la amenaza invocando las fuerzas elementales para repelerla, pero uno a uno cayeron engullidos por la Oscuridad que parecía estar avanzando con un propósito claro: encontrar el hogar de los Señores del Vacío, aquellos que encarnaban la esencia misma de los elementos.

Naisha sintió cómo la energía de los elementos revitalizaba su cuerpo, llenándola con el

poder de aquellos antiguos señores que habían moldeado el mundo mucho antes de que el Titán Oscuro lo tocara. Sin embargo, sabía que el enemigo se hacía más fuerte con cada segundo que pasaba y que la Oscuridad había infectado ya gran parte de Calamburia. La balanza del reino pendía de un hilo y el destino de todo lo que amaban dependía de lo que sucediera en esos próximos instantes.

-Kesia, escucha a Naisha -ordenó Nimai con una voz cargada de urgencia-. Debes ir al Palacio de Ámbar. Lleva este mensaje.

Con un movimiento decidido, Nimai alzó la mano y su voz baja se transformó en un canto ancestral que parecía resonar en los cimientos mismos del templo. El aire vibró cargado de poder arcano, mientras el suelo temblaba bajo sus pies. Lentamente, un caballo comenzó a surgir de la tierra, un ser majestuoso entretejido de viento y roca viva. Sus crines brillaban con destellos eléctricos que se expandían como relámpagos y su cuerpo, formado por los elementos mismos, irradiaba una fuerza antigua y arrolladora.

-Tómalo, Kesia -dijo él con determinación en la mirada-. Te llevará al Palacio de Ámbar más rápido que cualquier otro medio. Yo debo de quedarme con Naisha, tenemos que detener a la oscuridad. La custodia del templo montó sin dudarlo. El caballo elemental relinchó y partió en un destello de luz galopando a toda velocidad hacia el horizonte y dejando atrás el templo. Apenas desapareció en el horizonte, la oscuridad se materializó dentro de los muros sagrados con una furia desbordante. Nimai se colocó al lado de Naisha y elevó sus espadas mientras invocaba el poder de los elementos. A su alrededor, el viento se tornó feroz, el fuego estalló en una danza salvaje, el agua se alzó como olas rugientes y la tierra tembló con la fuerza de sus convulsiones.

La Oscuridad adoptó la forma de un titán tenebroso que se erguía gigantesco y letal. Su presencia ahogaba el brillo de los elementos, sofocándolos como un apagón total de esperanza. No obstante, Nimai, con una resolución de acero, avanzó un paso hacia la entidad. La tierra a sus pies se partió y de sus espadas surgieron llamaradas y ráfagas de viento.

-¡No te llevarás este templo sin luchar! -gritó desafiando a la Oscuridad.

El Titán Oscuro lanzó un ataque, una ola de sombras que avanzaba como un maremoto de desesperación. Nimai, guiado por el poder ancestral de los elementos, se alzó contra él. Ríos de agua lo envolvieron formando escudos que reflejaban la malevolencia de su oponente, mientras el viento y el fuego se entrelazaban en un ciclón devastador.

Cada ataque de la Oscuridad era una amenaza mortal, pero el guardián resistía, entregando cada fibra de su ser para proteger lo sagrado. La tierra temblaba, el viento ululaba y el fuego rugía como una bestia liberada: cada elemento luchaba por defender el templo de los antiguos Señores del Vacío. Mientras tanto, Naisha, a pesar de la energía restauradora de los elementos, sentía que sus fuerzas flaqueaban. Con cada nuevo esfuerzo, la oscuridad avanzaba drenando el poder de su cuerpo poco a poco. Cada susurro del viento y cada latido de la tierra que la sanaba, la mantenían de pie, pero también le recordaban que esta batalla exigiría más de lo que su cuerpo podía soportar. La Oscuridad la consumía lentamente y, con cada segundo, la llama de su vida parpadeaba más débil, al borde de extinguirse. Más allá del horizonte, Kesia avanzaba veloz llevando consigo la última esperanza de Calamburia, mientras el templo se convertía en un campo de batalla donde la Luz y la Oscuridad luchaban por el alma misma del mundo. .

El viento cortaba el rostro de Kesia mientras el caballo galopaba a una velocidad vertiginosa. Las laderas rocosas se desdibujaban a su alrededor fundiéndose en una amalgama de colores y sombras. No sentía miedo; solo la abrumadora urgencia de cumplir su misión. Cada fibra de su ser sabía que el destino de Calamburia dependía de llegar a tiempo al Palacio de Ámbar. Había logrado abrirse paso entre las hordas demoníacas. Su cuerpo y su mente se alinearon en un propósito singular: advertir a la reina de la liberación de Áxbalor.

Ya divisaba el antiguo pasaje oculto que la llevaría directamente al corazón del palacio cuando, de repente, el caballo elemental se detuvo en seco relinchando con un eco de advertencia. Kesia apenas tuvo tiempo de percibir el cambio en el aire, cuando el suelo cedió bajo sus pies. El propio camino se hundió como si hubiera perdido su consistencia, convirtiéndose en una melaza oscura que retenía las patas del caballo. De pronto, un profundo crujido resonó atrapando definitivamente a la elemental criatura que Nimai había creado. Kesia rodó por el suelo golpeándose contra las piedras, pero se levantó de inmediato sabiendo que lo que acababa de ocurrir no era obra del azar. Aquella emboscada no era natural, estaba tejida con magia oscura: la magia de los zíngaros.

La tensión en el aire se condensó mientras Kesia tensaba su cuerpo preparándose para lo que sabía que venía. Su corazón palpitaba con la furia contenida de una custodia elemental que había visto demasiado y perdido aún más.

-¡Kálaba! -gritó atravesando el silencio opresivo que la rodeaba.

De entre las sombras emergió la imponente figura de la matriarca zíngara. Su rostro, marcado por las cicatrices de incontables batallas y siglos de conocimiento oscuro, se

torció en una sonrisa cruel mientras sus ojos brillaban con la fría satisfacción de la caza. A su lado, su hijo Vandala, el asesino de Kaju Dabán, se mantenía en una quietud ominosa cargada de arrogancia y desprecio.

Kesia apretó los puños, pero una duda le cruzó la mente. Necesitaba saber.

-¿Cómo sabías que vendría? -preguntó con su mirada fija en Kálaba.

La zíngara sonrió con malicia y dijo con una serpenteante y venenosa voz:

-¿De verdad creías que podrías engañar a la emperatriz? ¿Crees que no utilizó el vínculo tejido por la sacerdotisa para escuchar todos vuestros ridículos planes? Las ventanas tienen dos lados, querida custodia. Si uno se asoma, el otro también puede hacerlo.

El frío de la revelación recorrió la piel de Kesia. La magia oscura de Amunet había permanecido en Naisha el tiempo suficiente para permitir a la Emperatriz conocer el siguiente movimiento de sus enemigos. Lo que creían oculto había sido revelado y ahora ella había caído en una emboscada. Kesia sintió la furia mezclarse con una extraña calma mientras apretaba los puños.

-No me detendrás, Kálaba. -replicó con firmeza con una voz en la que resonaba el poder de los elementos-. He visto lo que está por venir y si no me dejas pasar será el fin de todo lo que conoces, incluso de tu propia gente.

La matriarca observó el cambio en la expresión de su enemiga y sonrió con crueldad.

-Lo que está por venir no me preocupa, custodia -sus ojos destellaban con una malicia que abrazaba el caos-. Ya he visto la oscuridad: la he mirado a los ojos y la he abrazado. Solo quiero ver el mundo arder y a los poderosos caer atrapados en su propio sufrimiento.

Kálaba esbozó una sonrisa aún más sombría y, con un tono de desprecio, añadió:

-Y si crees que los refuerzos llegarán, lo veo difícil. Los zíngaros han tejido trampas en cada sombra, en cada grieta de este reino. Los corsarios de Kalzaria marchan hacia su perdición, ignorantes de que su destino está sellado. Aunque escuchen el llamado del Palacio de Ámbar, jamás llegarán. El palacio caerá y con él tus esperanzas. Tu sacrificio... será en vano, custodia. Kesia emitió un ahogado grito de dolor, pero Kálaba avanzó implacable, con la crueldad de una cazadora que saborea su victoria.

-Mi propia hermana, Kálíma, lidera la trampa que atraparé a los corsarios. Pero yo...
-Kálaba se inclinó hacia Kesia, su voz goteando veneno- he preferido dejarles a ellos las migajas. Yo vine aquí a por el plato fuerte... tú.

-Kesia -gritó dejando ver una malicia inhumana centelleando en sus ojos-, ¿acaso crees que podrías vencerme? ¿Olvidas que fui yo quien mató a Kaju Dabán, tu pequeño protegido? No eres rival para mí.

Escuchar el nombre de su querido hijo adoptivo fue como un golpe en su corazón y despertó la furia que había intentado mantener a raya. El dolor por aquella pérdida aún latía en su alma, pero no permitiría que Vandala la usara contra ella. No esta vez.

-Hoy pagarás por lo que hiciste -declaró Kesia con una frialdad que helaba el aire a su

alrededor.

Kálaba observaba con una calma perturbadora mientras su hijo avanzaba con seguros pasos que resonaban en la roca. Con un rugido de odio, ambos zíngaros atacaron a la vez. La matriarca conjuró sombras que se lanzaron como dagas envenenadas hacia su enemiga. Vandala invocaba llamaradas de energía corrupta que chisporroteaban en el aire. Kesia se movió con la gracia y la velocidad de una guerrera entrenada que esquivaba los ataques con agilidad sobrehumana, pero sabía que no podía mantenerse a la defensiva por mucho tiempo. Necesitaba terminar con esto antes de que sus fuerzas se agotaran. Decidida, levantó sus manos al cielo y, con una voz cargada de poder, clamó a los elementos:

-¡Vientos que nacéis del vacío! Venid a mí con toda vuestra furia y poder, ¡despertad de vuestro letargo y escuchad mi súplica!

De pronto, una ráfaga de viento cortante se elevó a su alrededor envolviéndola en un torbellino de hojas y polvo. El aire respondió a su llamada, lanzándose hacia Vandala con la furia de una tormenta, pero el asesino zíngaro lo desvió con un gesto casual. Sus carcajadas resonaron con desdén, pero Kesia no se detuvo. Alzó de nuevo su voz para llamar a la esencia de las aguas:

-¡Aguas indomables que rugís en lo profundo! Ascended con vuestro poder y que vuestras mareas lo inunden todo.

El agua brotó desde la tierra como si el mismo océano respondiera a su llamada. Un torrente se alzó formando un muro líquido que rodeó a Vandala aprisionándolo en una celda transparente. El agua danzaba a su alrededor girando con furia. El zíngaro trató

de liberarse, pero la densidad del agua lo ralentizaba impidiéndole moverse con la misma destreza. Los vientos seguían azotándolo mientras las corrientes de agua lo arrastraban hacia el suelo.

-¡Esto no es suficiente para detenerme! -gritó el zíngaro, aunque la desesperación empezaba a filtrarse en su voz.

Sintiendo que el momento había llegado, Kesia levantó sus manos llamando a la tierra, la última de las fuerzas que necesitaba.

-¡Tierra eterna que lo sostiene todo! Abríos y devorad a este traidor, llevadlo al abismo del cual no pueda escapar.

El suelo tembló violentamente bajo los pies del zíngaro, como si las entrañas de la tierra despertaran con furia. Las rocas comenzaron a partirse y el terreno se resquebrajó. Con un rugido profundo, la tierra se abrió en un abismo oscuro y profundo. El agua que lo rodeaba se precipitó hacia el interior de la grieta, arrastrando consigo a Vandala. El asesino gritó de pánico mientras la tierra lo absorbía lentamente. Sus manos intentaron aferrarse a los bordes, pero el poder de la tierra era implacable. El zíngaro cayó en la grieta, que se cerraba a su paso hasta tragárselo por completo con un estruendo final. El viento se calmó, el agua desapareció y la tierra quedó en silencio.

Kesia cayó de rodillas jadeando. El dolor y el agotamiento la envolvían como un manto asfixiante, pero había ganado. La venganza por la muerte de Kaju Dabán al fin se había consumado. Sin embargo, antes de que pudiera levantarse, una risa enloquecida resonó en el aire.

-¡Maldita seas! -rugió Kálaba con ojos desbordantes de ira-. Sentirás la furia de mi sangre.

Con un grito desgarrador que resonó en los valles cercanos, Kálaba alzó una pandereta ancestral en forma de luna, una reliquia que había pertenecido a su madre, la anterior matriarca zíngara. El borde del instrumento brillaba con un poder oscuro, transmitido de generación en generación. En ese momento, el aire se llenó de una vibración ominosa. Las monedas que colgaban de su marco resonaron con el eco de la muerte, susurrando maldiciones antiguas mientras la energía oscura de la matriarca fluía, cargada de odio y furia.

-¡Onsuri Surranta! -vociferó Kálaba, su voz desgarrando el aire como el trueno de una tormenta infernal.

El conjuro reverberó en el ambiente como un rugido divino y las sombras se alzaron desde el suelo retorciéndose como serpientes. Un torbellino de fuego oscuro y energía maldita envolvió a Kesia. El dolor fue insoportable. La custodia sintió cómo sus ojos se nublaban, la prisión de sombras y llamas comenzaba a devorarla y la vida abandonaba su cuerpo. Todo había terminado; no había escapatoria. Pero Kesia no se rindió. En sus últimos momentos, levantó las manos al cielo y, con un grito cargado de dolor y determinación, convocó al poder que aún le quedaba:

-¡Fuego inmortal que todo lo consume! Despierta en mí y otórgame tu llama eterna.

Una chispa de fuego brotó de su interior creciendo hasta convertirse en una llama resplandeciente que envolvió su cuerpo. El calor abrasador la consumió, pero en lugar de sucumbir al dolor, Kesia se fundió con el fuego convirtiéndose en pura energía

elemental. Las llamas crecieron con una intensidad cegadora, transformando su sacrificio en un acto de poder. La energía elemental emanaba de la custodia extendiéndose más allá de su propio cuerpo y envolviendo a Kálaba en una burbuja de energía brillante. La fuerza combinada de los elementos se fusionó alrededor de la matriarca zíngara formando una prisión irrompible de luz y fuego. Atónita, la matriarca vio cómo su hechizo se desvanecía ante el poder desatado por su enemiga. La pandereta en forma de luna temblaba en sus manos, incapaz de contener la magnitud del poder que había despertado.

Los gritos de furia de Kálaba fueron acallados por la energía elemental que la aprisionaba. La burbuja luminosa la envolvió por completo sellando un destino que no podría evitar. El fuego, junto con el viento, el agua y la tierra, giraba a su alrededor arrastrándose hacia las profundidades del mundo elemental, donde quedaría atrapada para siempre. Había sido derrotada.

Al final, solo quedó su pandereta, símbolo del poder zíngaro. Ésta aún vibraba levemente, como si las últimas notas de su magia resonaran un instante más antes de desvanecerse en el silencio. La reliquia en forma de luna, emblema de autoridad y legado, yacía inerte esperando a que una nueva mano la reclamase: el clan necesitaría una nueva matriarca.

Tan agotada como victoriosa, Kesia cayó de rodillas mientras su cuerpo comenzaba a desvanecerse. El silencio del paisaje oscuro la rodeaba. Sólo su entrecortada respiración rompía la calma infernal. Cuando parecía que todo había terminado, una pequeña figura emergió de las sombras.

Se trataba de una niña con una capa amarilla que ondeaba en la brisa tenue. Su cabello

estaba enmarañado y, entre los mechones sueltos, unas flores mal colocadas adornaban su cabeza. Zoraida, la hija de Melindres, que había observado todo lo ocurrido apareció de la nada con una mezcla de curiosidad y miedo. Sus ojos, grandes y atentos, se clavaron en Kesia. El corazón de la custodia dio un vuelco. ¿Qué hacía una niña en ese lugar? La urgencia la invadió sabiendo que no había tiempo que perder. Con las pocas fuerzas que le quedaban, alzó la vista hacia la pequeña y, jadeando, susurró:

-Protege a tu familia... Ya vienen. Han liberado a Áxbalor... y Kalzaria... no responderá a la llamada. No vendrá... Nadie vendrá.

Zoraida estaba desconcertada; no comprendía del todo las palabras de Kesia, pero la gravedad en su voz hizo que un escalofrío recorriera su espalda. Sin poder decir más, la malherida mujer se desvaneció ante los ojos de la niña dejando tras de sí un leve resplandor que se disipó en el aire. Sin pensarlo dos veces, la niña se giró y corrió de vuelta hacia el Palacio de Ámbar esquivando los escombros y atravesando los corredores oscuros hasta llegar a la gran sala del trono. El ambiente era tenso; las tropas se movían frenéticamente preparando defensas y fortaleciendo las puertas. Aunque fatigada, Melindres observaba la actividad con una calma forzada.

Cuando Zoraida irrumpió en la sala, Melindres levantó la vista. El alivio de ver a su hija a salvo fue inmediato, pero se desvaneció tan rápido como había llegado al ver la aterrada expresión de su rostro.

-Madre... -comenzó a decir con voz temblorosa-. Han liberado a un demonio más, es Áxbalor...

Las palabras cayeron como una sentencia. Melindres se quedó inmóvil por un instante. Ni siquiera riñó a su hija por haberse escapado en medio del caos. Sentía que cada fibra de su ser titubeaba ante la mención de aquel demonio, pero no había tiempo para sucumbir al miedo.-Y... los piratas de Kalzaria... no vendrán. Los zíngaros les han tendido una emboscada. No llegarán a la llamada.

Melindres sintió el golpe como una daga en el corazón. El aire se volvió pesado, cada palabra de Zoraida confirmaba lo que temía. Por primera vez, la sombra de la derrota la envolvió por completo. Sin los refuerzos, todo estaba perdido.

-Ve con tu hermano -dijo con voz firme apretando los puños-. Yo iré a preparar las tropas.

Zoraida asintió sin decir más y, sintiendo el peso de sus propias palabras, corrió hacia donde sabía que Doddy la estaría esperando.

El palacio rebosaba de actividad frenética. Soldados alineados tras las murallas, arqueros tomando posición en las almenas, jinetes en el patio de armas y mensajeros corriendo con órdenes. El bullicio era constante, un reflejo del caos que se avecinaba. Sin embargo, la sala del trono era un mundo aparte. Un silencio mortal la envolvía, pesado, sofocante. Tras la revelación de Zoraida, el aire en aquella cámara se había vuelto casi irrespirable, como si la sombra de la derrota se hubiera instalado entre las paredes, amenazando con ahogarlo todo.

Doddy apareció junto a su hermana, empuñando la espada que una vez perteneció a su difunto padre, el Rey Sancho, un arma heredada del mismísimo Rodrigo I. A pesar de su juventud, la resolución en su rostro era firme, casi imponente, como si llevar el peso de

esa reliquia le otorgara una madurez y determinación que superaban con creces su edad.

-No les dejademos que ganen, Zodaída. Hoy es el día en que les demostrademos que Calambudía no cae sin pelead.

La infanta no necesitó responder, pero al hacerlo, un dolor agudo atravesó su cabeza. Su mano voló instintivamente hacia su sien, como si algo oscuro hubiera rozado su mente. Doddy la miró con preocupación.

-¿Qué te pasa, Zodaída?

Ella apartó la mano lentamente, una extraña calma se instaló en su rostro. Miró a su hermano, pero sus ojos parecían perderse en algo más distante, como si una idea, un plan, se estuviera formando en su mente.

-Nada... Estoy preparada -dijo con una voz que sonaba extrañamente calculada-. Haré todo para que esta guerra termine, sin perderos ni a ti ni a mamá.

Aunque parecía calmada, una frialdad recorrió sus palabras, como si ya hubiera decidido algo. Algo que solo ella conocía. La reina madre, Zora von Vondra, se acercó a su nieta con el corazón encogido por el miedo llevando entre sus manos un manto carmesí, símbolo del linaje real. Con ternura, trató de arropar a la pequeña deseando protegerla de las sombras inminentes. Sin embargo, la niña se irguió con una firmeza inesperada rechazando el refugio que su abuela le ofrecía. Zora, sorprendida y asustada, comprendió que esa joven ya no necesitaba su protección y el miedo que la atenazaba se transformó en un oscuro presagio de lo que estaba por llegar.

Para Melindres, la noticia sobre Kalzaria no era solo un golpe, era la confirmación de una verdad ineludible: la balanza se inclinaba hacia Amunet. Los refuerzos no llegarían. La fortaleza, ya debilitada, se enfrentaba sola a una tormenta que no podían contener. El aire, pesado de desesperanza, oprimía sus pulmones.

Desde lo alto de la muralla, las tropas de Calamburia se preparaban para el asalto inminente. El cielo se oscureció con el humo de los cañones, mientras las primeras oleadas de demonios comenzaban su avance. Las explosiones resonaban en la distancia, y la batalla por el Palacio de Ámbar se desataba con furia. Lejos del salón del trono, el Templo de los Elementos había resistido durante largas horas el asedio de la Oscuridad. El viento, el fuego, la tierra y el agua se habían unido en una batalla sin tregua y por el momento habían logrado detener el avance imparable del Titán Oscuro. La estructura del templo, que yacía envuelta en un silencio profundo, parecía respirar aliviada, pero todo indicaba que este sería solo un breve respiro.

Naisha, debilitada y apenas capaz de sentir su propia energía, observaba el escenario. Su mente registraba con angustia la caída de cada custodio a su alrededor, sus cuerpos consumidos por la oscuridad que dejaba tras de sí una estela de devastación. Nimai, al borde del agotamiento, se mantenía de pie luchando contra la fagita derivada de tan colosal esfuerzo. La Oscuridad se detuvo de golpe, pero Naisha sabía que no era una retirada: era el preludio de un golpe definitivo. La sombra oscura se concentraba cargando su fuerza para lanzar un asalto final que lo consumiría todo. Alrededor de ella, el Templo de los Elementos permanecía en un silencio inquietante, como si el lugar contuviera el aliento esperando el impacto. De repente, un dolor indescriptible sacudió a Naisha. -Kesia... -murmuró en un susurro roto mientras una lágrima solitaria descendía por su mejilla. La pérdida ardía en su pecho como una chispa que se expandía en un

torbellino de rabia y dolor. El espíritu de su mentora, fracturado y reforzado por igual, se unió a los elementos y el poder del viento, el fuego, el agua y la tierra convergieron en ella con una fuerza imparable.

-¡Señores del Vacío, yo os imploro! Dadme fuerzas para desterrar esta Oscuridad -bramó resonando con una intensidad desconocida. Naisha sentía el rugido de un dragón de luz en su interior, un clamor sagrado que la impulsaba a invocar la esencia de los elementos. La ira en su corazón se entrelazaba con la voluntad pura de sus señores.

El viento se arremolinó en torno a ella gritando con ansias de venganza; el fuego ascendió con la furia de mil soles consumiendo cualquier rastro de sombras; el agua se alzó en un torrente de pureza y fuerza indomable arrastrando el mal en su oleaje y la tierra tembló pulsando desde sus entrañas, como si cada roca y cada grano se unieran a la batalla.

La Oscuridad, que se había concentrado para asestar su golpe final, fue despedazada desintegrándose ante el poder implacable de la furia elemental. Al final, lo que quedaba del templo se llenó de un silencio solemne cargado con el precio de esa pequeña victoria.

Naisha cayó de rodillas agotada, pero con el corazón ardiendo. Sabía que Kesia, aunque ya no estuviera, se había fundido con el equilibrio mismo del mundo. Mientras su cuerpo mortal se recuperaba entendió que la lucha continuaba

Nimai, exhausto pero con la firmeza de un verdadero guardián, se levantó con dificultad, sus manos temblando levemente pero negándose a ceder. Su rostro estaba

marcado por la batalla y, aunque sus ojos reflejaban el agotamiento, aún brillaban con una determinación implacable. Había resistido junto a su compañera hasta el último aliento, cada fibra de su ser entregada a proteger el templo y el sagrado equilibrio de los elementos.

La sacerdotisa respiró hondo rodeada por las esencias primigenias que se alzaban en el aire como un último susurro de poder. En ese instante, comprendió la magnitud de su misión: hoy, en el Día de la Caída del Titán, bajo un cielo donde la constelación de Kharadûm se había apagado, la Oscuridad había regresado reclamando con voracidad lo que una vez le perteneció. Mientras Calamburia conmemoraba el sacrificio del Titán de la Luz, el enemigo avanzaba implacable y sin piedad.

El templo había resistido esta vez, pero Naisha sabía que la verdadera batalla se libraba en otro lugar. El Titán Oscuro se había instalado en la mente y la fe de los habitantes de Calamburia y su influencia corroía las creencias y distorsionaba la verdad. Ella, la última guardiana del Titán de la Luz, era la única que conocía su verdadero poder. Sin embargo, no era el momento de luchar por la fe: era el momento de actuar y llevar sus fuerzas allí donde el reino más la necesitaba. Observó el estado templo y a su guardián alzándose herido pero inquebrantable. pero las palabras de Minerva volvieron a resonar en su mente, como un eco destinado a guiarla hacía el Palacio de Ámbar en este momento decisivo: “Si Calamburia cae, los elementos también lo harán.”

218 - 218 - LA VERDAD SOBRE LOS DRUIDAS

Personajes que aparecen en este Relato

LA VERDAD SOBRE LOS DRUIDAS

Era una escena tierna, pero triste. A los pies del trono de Nácar, Karianna, la Dama Blanca, acariciaba el pelo oscuro y ensortijado de su hijo mientras le contaba las turbadoras noticias que acababa de recibir desde la Torre de Skuchaín. Yardan la miraba atónito y temeroso.

-Pero madre, ¿estás segura de que debemos contar esto al resto de razas faéricas? Si es cierto lo que te ha dicho el archimago, todo el orden establecido se vendrá abajo -dijo el pequeño unicornio con los ojos vidriosos. Era un chico sensible, de corazón puro.

«Ha crecido tanto y tan rápido... pero en el fondo sigue siendo un niño -reflexionó la poderosa unicornia para sí tomando conciencia del paso del tiempo-. Sigue tratando de evitar los problemas. Cree que los monstruos desaparecerán si miramos hacia otro lado». No podía culparle. Bajo la constante vigilancia de Breena y tras los muros de la Aguja de Nácar, había sido criado entre algodones. No había sido expuesto aún a la maldad del mundo. «Y, si yo puedo evitarlo, nunca lo será», se dijo Karianna a sí misma abrazándolo con todo su amor maternal.

Al abrazarlo, la Dama Blanca volvió a notar los bultos que le estaban saliendo a su hijo en la espalda. Estaba algo preocupada por ello, pero decidió trasladar sus inquietudes a otro momento. Ahora tenía entre manos algo más importante: el futuro de todo el Mundo Faérico.

-Hijo mío -respondió la madre decidida-, como Dama Blanca, mi compromiso con la verdad está por encima de la conveniencia. Los druidas se han corrompido y han

traicionado a su noble causa. Las razas deberán aceptarlo, no pueden mirar hacia otro lado -añadió con la mirada sombría. Era consciente del peligro de romper los sueños sobre los que se edificaba el orden establecido. ¿Habría alguna forma de evitar lo inevitable?

De repente las sensibles orejitas de Yardan se agitaron. Había oído algo.

Breena, el Espíritu del Bosque, atravesó la pared repentinamente con su forma de ciervo espectral. Acto seguido, adquirió su apariencia humanoide y anunció:

-Ya llegan, Dama Blanca. Los enviados de las distintas razas han entrado en la Aguja de Nácar -su cara de circunstancias evidenciaba que había sido informada de la importancia del suceso que se iba a desatar.

-Esto no va a salir bien, madre. Tengo un presentimiento... -musitó el niño azorado aún acurrucado en el regazo de Karianna. Su respiración acelerada parecía la de un potrillo asustado. Su madre lo acarició con ternura, lo levantó de su regazo y puso en pie. Lo cogió por los hombros y lo miró a los ojos. Negros, como los de su padre.

-Mírame, Yardan. Todo va a ir bien -mintió la unicornia. Luego se levantó, tomó su báculo y adquirió un gesto más regio, pues era el momento de ejercer toda la autoridad que le había sido conferida. Lo haría por la justicia, por el bien de su pueblo... y por el futuro de su hijo, para que pudiera crecer en un mundo libre de corrupción y oscuridad.

Dos de los enviados alcanzaron el último peldaño de la escalera. Los primeros en llegar fueron un enano de las Montañas de Acero y una anciana fauna que se apoyaba con la mano en su hombro.

-Gracias, noble enano por ayudar a esta pobre anciana a llegar hasta aquí -agradeció Tyria-, mis ojos ya no ven como antes.

Acto seguido, se dirigió a Karianna, que ya había ocupado su puesto en el trono y pronunció con solemnidad:

-Dama Blanca, acudo a vuestra llamada en nombre de los faunos. Mi hija ha tenido a bien enviarme en su lugar.

-Yo, Isaz Martillo-Pilón, enano de la Forja Arcana, acudo a la llamada en nombre de mi madre, la Dama de Acero, que no ha podido personarse -pronunció el robusto herrero hincando la rodilla en el suelo y apoyándose en el mango su enorme maza.

Entonces se escuchó un leve aleteo que poco a poco se hizo más intenso. Por el ventanal principal entró volando un hado de colores otoñales y se posó junto a los recién llegados. Hizo una sucinta y desganaada reverencia. Se notaba que no simpatizaba con los presentes y que no era plato de su gusto estar allí.

-Las hadas acuden a la llamada de la Dama Blanca -dijo con retintín-. Mi madre os ruega que perdonéis su ausencia, pero os recuerda que tiene a toda una raza a la que gobernar y no puede estar al albur de vuestros repentinos caprichos. Con todos los respetos, por supuesto -añadió como si esa fórmula cordial compensara su evidente falta de tacto.

Del techo del salón del trono empezó a caer una gota, luego otra... y otra.

-¿Goteras en esta época del año? Si todavía no ha llegado la temporada de lluvias
-reflexionó en voz alta Tyria que, aun sin vista, demostró ser capaz de percibir todo lo que ocurría a su alrededor.

El goteo intermitente se fue convirtiendo en un chorreo que, al cabo de unos instantes, formó un charco. De él, surgió Airlia, la mismísima Dama Turquesa, con una sonrisa afable que dirigió a su estimada Karianna, demostrando la fidelidad que siempre le habían profesado.

-Las ondinas están presentes. Servimos, como todos, a la guardiana de la Aguja de Nácar -dijo con impostada formalidad. Luego relajó el tono-. Disculpad el retraso, Dama Blanca, andamos en mitad de cierta crisis en Tealia, pero he dejado a Heleas al mando y he acudido en cuanto he podido. Ya sabéis que la Bruja del Mar nos atacó hace poco.

-...y fue derrotada. Os felicito. Las ondinas sois sin duda poderosas y valiosas aliadas
-dijo Karianna a modo de cumplido que su interlocutora encajó con amabilidad.

-Así es, mi señora. Pues bien, el inmenso cadáver de la bruja, que tiene la forma de un enorme monstruo, lleva tiempo emponzoñando el agua a su alrededor y matando a los peces que habitan la zona de la Gran Fosa Abisal.

-Lamento oír eso -respondió Karianna con empatía.

-Pero no os preocupéis. He mandado a Escila, mi mejor guerrera, a solucionarlo con un destacamento. Ella se deshará del problema, estoy segura.

De repente, la charla fue interrumpida cuando una de las velas que colgaba de la

lámpara del techo empezó a intensificar su llama. Acto seguido, esta se convirtió en un remolino flamígero que contenía una silueta humana. Todos se sobresaltaron, pero respiraron tranquilos al ver aparecer a Sîyah, Tormenta de Llamas, el brazo derecho de Sörkh.

-También los efreets atienden a la llamada. El fuego acude raudo cuando se le llama. Mi señora os manda... saludos -añadió con un tono que denotaba de todo menos cordialidad.

«Estupendo -se lamentó irónicamente la Dama Blanca para sí-, la tensión se palpa en el ambiente. Esto va a ser aún más difícil de lo que creía».

-Sed bienvenidos todos a la que es también vuestra casa -dijo con una leve reverencia que dedicó a todos los enviados-. Siento la premura con la que os he convocado y entiendo que no todas las damas puedan estar presentes. Sin embargo, todas las razas han tenido a bien mandar a sus respetables embajadores. He reunido aquí, en la Aguja de Nácar, a todas las razas faéricas para daros una nefasta noticia: los druidas nos han traicionado.

Se produjo un murmullo general que mezclaba tonos de indignación con la más pura sorpresa y algún murmullo de terror.

-¡Silencio! Seres faéricos -gritó Breena haciéndose oír por encima de todos con la autoridad que le confería su cargo de Espíritu Protector-. Escuchad a la Dama Blanca.

Todos obedecieron al espíritu ciervo, aunque sus expresiones ante la revelación eran, cuanto menos, dispares.

-Grahim, uno de los mejores magos de la torre arcana, pudo comprobar cómo Drëgo, en connivencia con las fuerzas del mal, se dedicaba a robar la magia de los canales faéricos. El mismísimo archimago me lo ha comunicado -expuso Karianna levantándose del trono para conferir gravedad a sus palabras-. Los druidas deben de ser desterrados con efecto inmediato. El archimago ya ha relevado a Drëgo de su puesto y ha dictado una orden de búsqueda y captura.

-¡Qué sinsentido! ¡¿Nos queréis hacer creer que nuestros bienamados benefactores son en realidad nuestros enemigos?! -espetó Carlin lanzando una mirada iracunda a la Dama Blanca-. ¡Yo digo que la arrogancia de los unicornios les ha hecho perder el juicio!

El hado, aunque había luchado con reticencias al lado del druida en el último cataclismo, parecía haber abandonado de repente todos sus recelos hacia el Drëgo. En sus iracundos ojos se podía ver un sutil rastro de oscuridad. Yardan se percató de ello y su joven corazón se encogió. Le recordó al mismo rastro de maldad que pudo percibir durante el cataclismo en los ojos de su padre. ¿Sería la magia del druida capaz de controlar las voluntades de los seres faéricos?

-El Reino Faérico siempre ha sido gobernado por la sabia mano de una Dama Blanca -intervino Airlia, la ondina, tratando de templar los ánimos-, incluso antes de la llegada de esos forasteros. Nos debemos a ella.

En ese mismo instante, interrumpiendo la acalorada discusión, el aire comenzó a vibrar. Un murmullo extraño recorrió el lugar como un susurro. De repente, un brillo verdoso rasgó el espacio mismo, como una herida en el tejido de la realidad. Un portal circular

se abrió mostrando a Drëgo, el druida. El cabello oscuro caía en cascadas hacia un lado como el cielo de una noche sin estrellas, mientras que sus ojos brillaban con una contenida indignación. Sin embargo, lo que más destacaba era su sonrisa que no era tal: los dientes, de un blanco inmaculado, asomaban brevemente cada vez que apretaba la mandíbula, en lo que parecía un esfuerzo por contener la ira que hervía en su interior.

Su paso firme resonó en el suelo de la sala mientras sus labios formaban una línea dura. Su mirada, oscura y penetrante, barrió la sala como un relámpago antes de asentarse en los rostros de los presentes. Entonces, con voz firme pero cargada de indignación, habló:

-¿He oído que se está juzgando a Drëgo sin llamarle a declarar? ¡Esto es un ultraje!

Sus palabras resonaron como el golpe de un martillo en un yunque. El portal se cerró tras él, pero su presencia quedó suspendida en el aire como una tempestad a punto de desatarse. Aunque su aparición pareciera tan casual como oportuna, el motivo de su presencia en la reunión es que había sido informado, lo cual le había permitido adelantarse a la jugada de la Dama Blanca. Kárida, la Dama Añil, le había manifestado sus sospechas acerca de las últimas actuaciones de su hermana y le había hecho partícipe de la celebración de esa reunión secreta cuyo objetivo era acusar al druida y poner a todas las razas en su contra. Por suerte, su rapidez invocando portales había logrado desbaratar la estrategia de la detestable unicornia.

-¿Qué tenéis que decir en vuestra defensa, Drëgo? -preguntó Breena frunciendo el ceño. El joven druida nunca le había caído bien y su intuición de espíritu nunca solía equivocarse.

-Yo digo que el impromagito vio lo que quiso ver y que el Archimago se ha cansado de que el Reino Faérico siga viviendo con independencia -expuso como si todo fuera una evidencia trivial-. ¡Quiere subyugados a su control! ¿No lo véis? -añadió con gesto teatral-. Drëgo ha defendido los intereses de este mundo frente a la Torre de Skuchaín, pero la torre solo se interesa por la torre. Ahora quieren acabar conmigo y poner a otro pelele a vigilaros. Ya lo decía Kórux: “No os preocupéis, no se darán cuenta. ¡Son tan estúpidos!” -dijo imitando a la perfección la voz y el tono del Archimago.

-¿Estúpidos nosotros? -saltó Isaz, el enano, profundamente ofendido. No soportaba que nadie, salvo su madre, le insultara-. ¿Cómo se atreve ese Archimago? Después de tantos años forjando y reparando sus varitas...

-“Se encienden rápido como una mecha...” -continuó el druida mientras seguía imitando la voz de Kórux desplegando todas sus dotes de manipulación mientras miraba al efreet. Sîyah torció el gesto indignado- “...pero son tan débiles como las hojas de un árbol en otoño” -añadió mirando a Carlin, que frunció el ceño-. “Podría ponerles una escoba a dirigirles y seguirían obedeciéndome como corderitos”.

Breena dio un paso al frente dispuesta a callar al impertinente druida, pero la Dama Blanca la contuvo con un gesto sucinto.

-Pero Drëgo se enfrentó a él -continuó Drëgo sacando pecho- y por eso inventó todas esas patrañas. Quieren acabar con Drëgo, porque Drëgo es lo único que se opone entre la codicia de Skuchaín y la libertad del Mundo Faérico. Drëgo dice: ¡Caiga la torre! ¡Muera el Archimago!

Se produjo otro murmullo general. Los seres faéricos discutían entre sí elevando el

tono, pero todos callaron de nuevo cuando habló Breena.

-¡Un momento, gusano retorcido y traidor! -estalló señalando al druida con su dedo índice mientras con la otra mano acariciaba a un asustadizo Yardan que se había refugiado agarrándose a su pierna-. ¿Crees que vas a envenenarnos con tu lengua viperina? ¡Este es un lugar sagrado y tú lo estás mancillando con tus mentiras! Tendría que acabar contigo ahora mismo antes de que...

-El amor que profesáis por ese pequeño bastardo, esa pequeña aberración mezcla de razas -dijo Drëgo acercándose al joven unicornio y encarándole con un gesto acusador.

El niño le mantuvo la mirada con una mezcla de odio y temor. Su sensibilidad especial le permitía asomarse al alma que había tras los ojos de Drëgo: era una insondable oscuridad. Por su parte, el druida se demoró un instante en aquella mirada. Percibió cómo la piel del joven unicornio irradiaba un sutil resplandor que se hacía más intenso ante su presencia. Además, notó cómo su propia magia oscura, la que había estado robando y acumulando, se debilitaba ante el joven unicornio. ¿Qué diablos era aquel pequeño engendro? ¿Sería aquella la energía que mencionó Aurobinda en la leyenda que le contó? ¿Era posible que hubiera nacido un nuevo pegaso? Trató de que sus reflexiones no se reflejaran en su rostro y siguió hablando:

-Las insidias de esta unicornia traicionera han cegado incluso al Espíritu del Bosque -prosiguió señalando a Breena-. Ni siquiera en él podemos confiar.

En un momento, el efreet, el enano y el hado se situaron junto al druida en actitud defensiva.

-No permitiremos que le hagáis daño -dijo Sîyah con una expresión que no parecía ser precisamente un farol- como se lo hicisteis a mi antigua señora.

-¿Cómo? -titubeó la Dama Blanca deasarmada. Su estómago se encogió al recordar el desgarrador grito agónico de la Anciana Carmesí. Fue un accidente, pero... ¿cómo podían haberlo descubierto?

-Los druidas son la ley. Yo no soy muy listo, pero sé respetar la autoridad. ¡Por el fuego de la Forja Arcana que sé respetarla! -sentenció Isaz, el enano.

-El ansia de poder de la Dama Blanca no tiene fin. Primero sedujo a Hábasar, mi propio hermano; el mismo que desapareció tras luchar en el II Cataclismo con coraje y valor. Confesad, ¿os habéis deshecho de él cuando ya no os era útil? -dijo Carlin con el gesto torcido por el rencor-. Yo digo que esta embaucadora quiere que nos enfrentemos entre nosotros. ¡Pero las hadas no se dejarán embaucar! ¡No dejaremos que vuestra locura nos arrastre al abismo!

-No, no me esperaba esto de vosotros... -se lamentó Karianna contemplando a los tres enviados rebeldes que ahora tenía enfrente. Contemplaba con lástima cómo la situación se le iba poco a poco de las manos.

-No os preocupéis, Dama Blanca -dijo Tyria- los faunos siguen fieles a la antigua tradición: los traidores serán aplastados.

-Gracias anciana, la fidelidad de los faunos es legendaria -agradeció Karianna.

-Además -anunció Tyria sacando un orbe de su capa-, he consultado a mi compañeras.

El Círculo de Ancianas Faéricas se mantendrá fiel a la Aguja de Nácar.

-Tampoco las ondinas tolerarán este ultraje, Dama Blanca -sentenció Airlia con decisión-. ¡La marea se lleve a los traidores y los corruptos!

La sala del trono de la Aguja de Nácar se colmó con un tenso silencio que fue finalmente roto por el druida, que agitó su varita para convocar un nuevo portal mientras clamaba amenazante:

-Drëgo convocará a las razas faéricas fieles a la Ley Druídica. Dama Blanca -añadió lanzando a Karianna una mirada llena de odio-, no creáis que esto acaba aquí. ¡Los leales, conmigo! Iremos a ver a la Dama Añil, seguro que la hermana mayor tendrá la sabiduría que le falta a la pequeña.

Drëgo se introdujo en el portal seguido por el enano, el efreet y el hado.

-¿Dejaremos que se escapen? -preguntó Breena a la Dama Blanca apretando el puño.

-Tienen inmunidad diplomática y no derramaré sangre en la Aguja de Nácar -dijo envuelta en su tradicional halo de dignidad justo antes de endurecer su rostro-. Sin embargo, cuando nos encontremos en el campo de batalla, no tendré piedad con ellos.

-Madre, son más que nosotros. Y si la tía Kárida y parte de los unicornios se suman a ellos estaremos perdidos.

-No estamos solos, Yardan. El Archimago nos apoyará; la torre no tolerará este ultraje.

-Volveré a Tealia y me aseguraré de que todas las ondinas sean testigos de la traición que los druidas han perpetrado -sentenció Airlia, la Dama Turquesa-. Volveré con el ejército marino más grande que jamás se haya visto.

-Esta vieja fauna también hará lo propio con los suyos -apostilló Tyria poseída por su antiguo fulgor guerrero-. Mi hija, la Dama Esmeralda, acudirá a la llamada de la Dama Blanca con sus ejércitos.

-Si es así, aún tenemos una posibilidad. No estamos solos, madre.

-Eso espero hijo, eso espero -dijo Karianna con tristeza mientras acariciaba el pelo ensortijado de su hijo-. Solo me inquieta que tu tía se deje arrastrar por la lengua viperina de ese druida. Se acerca una guerra faérica y en sus manos está decantar la balanza.

Breena suspiró. Conocía a Kárida desde que era solo una potrilla. Sabía que tenía buen corazón y era valiente, pero también conocía su desbocada ambición. Karianna se sumó al suspiro de su compañera y protectora: quería a su hermana, pero había notado cómo su carácter se había ido ensombreciendo en los últimos tiempos. Tras serle arrebatada la Esencia de la Divinidad, se había mostrado esquiva con todos. Incluso había rechazado los intentos de visita de su tía Kora. Karianna suspiró apenada: le habría gustado poder hablar con su hermana en privado, instarla a permanecer a su lado, pero no podía confiar en ella. El resto de damas se extrañaron de la ausencia de la Dama Añil, pero no había podido permitirse convocarla al cónclave; no si Drëgo había emponzoñado su mente.

-Kárida, espero por todos los espíritus faéricos que no olvides tu deber -murmuró

atribulada la Dama Blanca-, como yo tampoco he olvidado el mío.

219 - 219 - UN TITÁN OSCURO

Personajes que aparecen en este Relato

UN TITÁN OSCURO

Inocencio, el Supremo Benevolente, se levantó, como de costumbre, antes que el sol, aunque con un inusual buen humor. Ese Día del Descenso era una fecha doblemente señalada. Se sentía como un niño al que, tras meses de espera, le iban a entregar su ansiado regalo de cumpleaños.

Se estiró desperezándose, se lavó la cara y se vistió con sus mejores galas. Luego se asomó por la ventana de su celda, ubicada en el último piso de la Basílica del Titán. Miró hacia abajo y pudo contemplar a los ajetreados soldados del ejército defensor que corrían de un lado a otro tratando de prepararse para la embestida definitiva de los ejércitos infernales. Alzó la mirada al cielo. La cúpula de magia que los protegía emanaba un brillo sutil de color ambarino, aunque parecía que poco a poco iba cediendo a los embates de los proyectiles. No tardaría en caer. Alzó su mirada al cielo aún oscuro, más allá de la barrera. La constelación de Kharaûm ya no brillaba. El día anterior, Inocencio había contemplado sus últimos destellos allí donde ahora sólo había oscuridad; dulce y sagrada oscuridad.

«Bien -se congratuló-. Todo está sucediendo tal y como ellos dijeron». La sonrisa del Supremo Benevolente se hizo aún más amplia. Los guardianes del tiempo habían cumplido con su parte; ahora él cumpliría con la suya: la verdad debía ser revelada. Fue a su pequeño escritorio y abrió un cajón cerrado con llave. De él extrajo un viejo libro polvoriento que parecía llevar mucho tiempo allí. Sopló con fuerza para limpiarlo y lo tomó en sus manos huesudas con veneración. «Ha llegado el momento de celebrar una misa muy especial -se dijo a sí mismo con un resplandor maligno en la mirada-. Mis fieles necesitan un poco de esperanza en estos tiempos convulsos y solo él se la puede conferir». El atrio de la Basílica del Titán, con sus altas bóvedas de piedra oscura, resonaba con los cánticos de los fieles que habían encontrado en el culto la única esperanza ante los tiempos oscuros que se avecinaban. A lo lejos, la cúpula protectora creada por los impromagos temblaba a intervalos irregulares. Sin embargo, dentro de la basílica los feligreses se reunían y se agolpaban entre los muros de su fe, buscando la salvación y el consuelo que el Supremo Benevolente Inocencio I les prometía como representante en la tierra de la fe en el Titán de la Luz.

La atmósfera de la basílica era de fervor contenido. Los murmullos de plegarias y las miradas de esperanza se dirigían hacia el altar donde Inocencio, con su figura enjuta e imponente, se preparaba para dar el sermón. Para todos ellos, el Día del Descenso no solo representaba un acto de devoción, sino una ocasión para reafirmar su fe en el Titán de la Luz, que los protegía en los tiempos de oscuridad. Inocencio I, siempre faro de esperanza, había sido un pilar para todos y muchos creían que, gracias a su guía, la luz prevalecería sobre cualquier amenaza.

Ese día, el ambiente estaba cargado de expectación. Los fieles, buscando alivio en la palabra de su líder, esperaban que el Supremo Benevolente les ofreciera la salvación que tanto ansiaban. Sin embargo, no sabían que lo que estaba a punto de suceder

cambiaría el curso de la historia de Calamburia para siempre.

Ataviado con su tocado oscuro y su túnica negra ribeteada de dorado, Inocencio I se alzaba por encima de los fieles en el altar. En sus manos sujetaba un libro antiguo que parecía absorber la luz espectral de las velas como si quisiera engullir cada rayo que lo tocaba. Sus ojos, fríos y sin emoción, reflejaban solo una tranquila certeza.

-El Descenso del Titán... -comenzó con una voz profunda que resonaba en las altas bóvedas de la basílica-. Durante siglos nos arrodillamos ante la figura de ese coloso al que llamamos Salvador, el protector que, según nos dijeron, trajo la paz con su sacrificio. Nos enseñaron que su descenso fue nuestra salvación. Pero hoy, hermanos y hermanas, os traigo la verdad.

Mientras pronunciaba estas palabras, algo oscuro y primigenio comenzó a emanar del códice. Un leve susurro de sombras brotó de sus páginas como si el aire mismo se desgarrara ante el poder liberado. Las sombras parecían danzar en los rincones de la basílica, pero no se quedaron allí. Como una ola invisible, la Oscuridad fluyó más allá de los muros extendiéndose por toda Calamburia.

A medida que hablaba la Oscuridad crecía en intensidad y continuaba su avance, fluyendo más allá de los muros de la basílica. Lo que al principio era solo una leve niebla de humo negro, ahora se convertía en una fuerza palpable, oscura y sibilante que extendía sus tentáculos con voracidad hacia los cuatro puntos cardinales. La Oscuridad en expansión siguió su curso dejando los confines de Ámbar y avanzando rápidamente hacia las Marismas de la Confusión, sobrevolando los campos arrasados por la guerra. Allí, las aguas, que siempre habían sido turbias pero tranquilas, empezaron a agitarse. Los seres de las marismas, criaturas acostumbradas a la quietud

del pantano, percibieron el cambio con cierta turbación. El agua se oscureció aún más y los vapores que la ciénaga lanzaba al aire se volvieron un poco menos respirables.

-¡Nos han mentido! -exclamó Inocencio con una voz cada vez más profunda, mientras la Oscuridad se extendía más allá de las marismas-. Ese Titán al que veneramos no es más que un espejismo, un falso ídolo. Se trata de una mentira perpetuada para mantenernos dóciles, débiles. El verdadero Titán, el único, no es un ser de luz o de compasión. Este libro que traigo conmigo así lo revela, un libro que nos ha sido ocultado durante décadas por esos traidores que se hacen llamar reyes. Aquí está la única verdad.

Con esas palabras, la Oscuridad siguió su avance deslizándose por las calles de Instántalor. Como una niebla oscura y densa, invadía cada rincón de la ciudad colándose en los callejones y deslizándose por las ventanas de las casas. Los ciudadanos empezaron a sentir una sensación de pesadumbre que se cernía sobre ellos, como si el mismo aire que respiraban fuera pesado y corrupto. Las antorchas que iluminaban la ciudad comenzaron a apagarse una a una, mientras la Oscuridad avanzaba inexorable devorando toda luz.

-No es el Titán que creíamos conocer el que dictaba nuestro destino. ¡Es el Titán Oscuro, implacable y cruel, el que ha dictado el curso de nuestras vidas desde el principio! -declaró Inocencio alzando el Códice Oscuro hacia el cielo. A medida que hablaba, el poder tenebroso emanaba del libro envolviendo aún más profundamente cada rincón del reino. La Oscuridad no se detuvo. Continuó su avance hacia las Montañas Cobrizas, hogar de los salvajes, hijos del Titán de la Luz y guardianes del equilibrio natural. Conectados profundamente con la tierra y el viento, sintieron cómo las sombras se alargaban y el aire se volvía pesado, señal de la ponzoña que había

comenzado a invadir su sagrado territorio.-¡Mirad más allá de estos muros! -clamó Inocencio, su voz resonando como un trueno en el interior de la basílica-. Los ejércitos que hoy nos asedian no son enemigos, ¡son la manifestación del verdadero Titán! El Titán Oscuro nos extiende su bendición a través de Amunet, la Emperatriz de los Dos Mundos. Nos llama a formar parte de su legión. Porque no hay gloria en la piedad, ni salvación en la luz. ¡Solo en la crueldad del Titán Oscuro encontramos la justicia verdadera!

Con cada palabra que pronunciaba, la Oscuridad se volvía más densa y poderosa. Ascendió hacia los cielos envolviendo el reino de Caelum, donde los seres del aire empezaron a luchar contra vientos que ya no eran sus aliados, sino borrascas hostiles. Las corrientes que siempre los habían sostenido, ahora se volvían indómitas y las nubes, que antes eran blancas y esponjosas, se tornaban grises y sombrías, como si el mismo cielo comenzara a cerrarse sobre ellos como una cárcel plomiza.

Por último, la Oscuridad alcanzó el Kal-a-Mar. Se extendió hasta las costas de Isla Kalzaria, donde el ron se volvió menos dulce y hasta alcanzó los reinos submarinos de Aurantaquia. Los tritones, guardianes de las aguas cristalinas, vieron con horror cómo las corrientes, antes puras y serenas, se volvían oscuras y turbias. El mar, que siempre les ofreció refugio, se agitaba como si algo maligno hubiera despertado en sus profundidades corrompiendo el equilibrio que durante generaciones habían protegido. Aunque los tritones no lo supieran aún, parte de la Oscuridad que inundó su reino alcanzó lo más hondo de la Gran Fosa Abisal, donde despertó y alimentó a una antigua raza oscura creada eones atrás que se había mantenido siglos en letargo.

-El Titán es cruel, es castigador y se expresa por caminos inescrutables. Pero, sobre todo, es poderoso. Hoy nos manda una muestra de su poder en forma de amenaza

demoníaca. ¿Y qué debe de hacer un buen fiel ante una muestra de poder del Titán? Abrazar su destino y rendirse a su voluntad. La emperatriz no es el fin, fieles míos; es el principio: un nuevo principio. Hoy -continuó Inocencio, su voz ahora como una tempestad- nos despojamos de las cadenas de la falsa fe. Nos unimos a las huestes de Amunet no como prisioneros, sino como sus hermanos de guerra. Porque hemos entendido la voluntad del Titán Oscuro, su justicia y nosotros... ¡nosotros somos su instrumento!

Y así, con cada palabra de Inocencio, la Oscuridad se expandía por toda Calamburia arrasando cada rincón del reino. Los fieles, reunidos en la basílica, escuchaban con devoción, inconscientes del poder que ya había cambiado el mundo que conocían. Sólo Inocencio sabía la verdad: el Titán Oscuro había comenzado a reclamar su reino y ya no había vuelta atrás.

Una explosión de gritos sacudió la Basílica del Titán. Los acólitos, que hasta entonces habían estado arrodillados en veneración, se levantaron con furia. Alzaron los puños hacia el cielo ennegrecido al son de sus atronadoras voces.

-¡Eterna es la crueldad del Titán Oscuro! -clamaban al tiempo que sus ojos ardían de puro fervor-. ¡Eterna es su justicia!

220 - 220 - EMPERATRIZ DE LOS DOS MUNDOS I

Personajes que aparecen en este Relato

EMPERATRIZ DE LOS DOS MUNDOS I

Se respiraba un ambiente sombrío en el Palacio de Ámbar. Los ejércitos de Amunet habían logrado hacer retroceder a las tropas reales hasta obligarlas a refugiarse tras los muros de la imponente fortaleza. Las huestes infernales habían empezado a levantar sus campamentos para prepararse para un largo asedio. Los defensores del castillo, que habían hecho acopio de víveres y agua, se disponían a resistir hasta el final, pero el futuro se auguraba poco halagüeño para aquellos que se mantenían fieles a la corona. No solo Áxbalor, el Alto Demonio, que había sido liberado del báculo, luchaba al lado de la Emperatriz, el clan de los zíngaro había acudido por la noche cubiertos por el manto de la penumbra. Querían unirse a las huestes de Amunet clamando venganza para su antigua matriarca. Incluso Van Bakari, el traficante de almas, se había sumado a las fuerzas infernales con su ejército de redivivos.

Kórux, el Archimago, lanzó un rayo fulminante que redujo a cenizas al esqueleto no-muerto que le impedía el paso. Dió un salto y esquivó la embestida de un diablillo de un solo cuerno que se lanzó sobre él con la desacertada intención de derribarlo. Acto seguido, le lanzó una ráfaga de fuego frío que prendió al tocar su piel. Mientras el ser del Inframundo gritaba desesperado y se revolcaba por el suelo tratando de apagarlo, Kórux alcanzó la barrera protectora y entró a la zona segura. Ya estaba dentro. Varios guardias lo saludaron con sumo respeto y él se dirigió hacia el palacio.

Notó que la moral de la tropa era notablemente baja; parecía que la esperanza de los defensores iba menguando poco a poco. Sin embargo, vio a los hombres de fe y a gran parte del pueblo llano bastante enfervorecidos gritando consignas religiosas. Sintió cierto orgullo al sentir que el Todopoderoso Titán Oscuro había decidido bendecir al

pueblo con su fe. La necesitarían para vencer a Amunet.

Al alcanzar el segundo piso, pudo ver a Grahim, el impromago, coordinar al resto de impromagos desde un elevado balcón para que mantuvieran la defensa mágica.

-¡Vamos, no os durmáis en los laureles! Somos la esperanza de toda esta gente. ¡Quiero que esta barrera resista cueste lo que cueste!

-Grahim, ¡que bien que hayas llegado a tiempo!

-Hace poco, Archimago. He tenido que usar el hechizo de los pies ligeros que nos enseñó Judäthyn y he acabado con las plantas llenas de ampollas -dijo tratando de ocultar el dolor-. Pero, gracias a la benevolencia del Titán Oscuro, he llegado desde la torre arcana en un periquete: justo a tiempo para tratar de coordinar esto -añadió señalando con la varita en derredor con un breve gesto de muñeca.

-Sí, es una lástima que no podamos teleportarnos... -se lamentó Kórux-. Yo mismo he tenido que encargarme de algunos enemigos para poder entrar en Ámbar. El asedio ha rodeado completamente la ciudad, menos mal que logré que Minerva regresara a Skuchaín con la escolta real. Este sitio ya no es seguro. Tengo que reconocer que habéis hecho un buen trabajo con la barrera protectora, los muros no hubieran resistido mucho tiempo a ese ejército de demonios -le felicitó Kórux mientras miraba satisfecho la gran cúpula protectora que envolvía todo Ámbar con un brillo anaranjado.

-Gracias, Archimago -respondió Grahim tratando de no mostrarse demasiado orgulloso de sí mismo-. Y usted, ¿qué tal en su misión diplomática? ¿Tenemos a los piratas?

-Los tendremos -respondió con tono agrí dulce-, pero me temo que tardarán en llegar. Kalzaria no está cerca precisamente y las tropas de Amunet se extienden por todo el reino como una mancha de aceite.

-Espero que se den prisa, cada vez son más enemigos -dijo el impromago con cierta preocupación en la voz.

En ese instante, un proyectil de las catapultas enemigas impactó en la cúpula haciéndola vibrar. Grahim se llevó las manos a la cabeza como si temiera que el hechizo no resistiera.

-Me gustaría poder tranquilizarte Grahim, pero lo cierto es que yo mismo, con todo mi poder, empiezo a pensar que puede que perdamos esta batalla -dijo Kórux sin perder la compostura-. Pero recuerda el plan de Minerva: la corona debe sobrevivir.

Entonces una extraña aparición de brillo cegador interrumpió su conversación. Los magos contemplaron atónitos a un hermoso ser que flotaba muchos pies por encima de las huestes infernales, como mecido por el aire mismo, acercarse al castillo. Aquella entidad atravesó la barrera de protección como si la magia, en vez de repelerla, la abrazara con cariño maternal. La figura se posó con suavidad ante Kórux y Grahim: era Naisha, la mismísima Sacerdotisa de los Elementos, considerada por muchos el ser más poderoso de Calamburia. La solemne guardiana había abandonado finalmente sus dominios para acudir a la batalla. ¿Lograría su repentina aparición devolver el equilibrio a la balanza?

-Os agradecemos que hayáis abandonado vuestro templo, Sacerdotisa -dijo el Archimago con una reverencia.

-No suelo hacer este tipo de cosas -expuso ella con gesto algo sombrío como rasgada por un profundo dolor reciente que aún no había cicatrizado-, pero he perdido a alguien muy querido por culpa de esa emperatriz y sus aliados -dijo lanzando una furibunda mirada al campamento zíngaro que había aparecido en lontananza-. La Oscuridad se está extendiendo. He sentido su influencia e incluso he tenido que enfrentarme contra una de sus materializaciones: el Titán Oscuro está más cerca de lo que pensamos.

-Lo lamentamos profundamente, Sacerdotisa -dijo Grahim con gesto doliente-. Cada vez que contemplo las tropelías que cometen los zíngaros con su magia, no puedo evitar avergonzarme de una parte de mí... pero el Titán Oscuro nos protegerá.

Ella se acercó a él en silencio y le dedicó una mirada tierna , pero cargada de preocupación. Sabía que la fe hacia el Titán de la Oscuridad ya se había impuesto en los confines de Calamburia, corrompiendo a las almas más débiles. Sin embargo, no era la batalla que debía librar ahora. Por mucho que esa fe se extendiera, su misión era otra más urgente y no podía permitirse perder el foco.

-No te preocupes, Grahim. Esta no es una cuestión de sangre. Cada ser elige su bando en esta batalla -murmuró poniendo su delicada mano sobre el hombro del aspirante a profesor-. Mi misión no es vengar a mi querida Kesia, aunque es algo que haré con sumo gusto. Vengo a tratar de restaurar el equilibrio. Los elementos están alterados. Alguien ha intentado mancillar su pureza y no tengo ninguna duda de que esa emperatriz tiene la culpa. Además... -añadió con una mueca que escondía cierta nostalgia- parece que Van Bakari, mi viejo enemigo, se ha unido a ellos.

-Así es -confirmó Kórux con gesto de preocupación-. Ese traficante de almas ha estado

detrás de esto desde el principio. Él movió los hilos con sus artes oscuras para que Amunet pudiera ser engendrada.

-Muy propio de él: sembrar el caos y tratar de ganar ventaja en la confusión -sentenció Naisha con palabras en las que resonaban rencores pasados-. A saber cuántos años lleva trabajando esa retorcida hormiguita para conseguir esto -añadió extendiendo los brazos al inmenso campamento de las huestes infernales y sus aliados.

-Por eso es de vital importancia que, suceda lo que suceda, se mantenga la línea dinástica -dijo Kórux a Naisha-. Debemos proteger a los herederos a toda costa. Si el joven Rodrigo cae, nada se interpondrá ya en el camino de Amunet.

-No os preocupéis, protegeré al heredero en caso de que esos demonios consigan penetrar en el castillo. El poder de los elementos no permitirá que la Oscuridad rompa la paz de este reino -sentenció la sacerdotisa con decisión.

-Minerva ha insistido en que, para que su plan de reunificación pueda desarrollarse a la perfección, el heredero tiene que sobrevivir pero... ¿qué hay del resto de la familia real? -preguntó Grahim algo incómodo.

-No quiero engañaros. Si la cosa se complica, como creo que va a pasar... -enunció Kórux con resignación- puede que no seamos capaces de salvarlos a todos. Recordad que, en todo caso, la prioridad es siempre proteger al heredero y a la infanta.

De repente, Doddy y Zoraida salieron al balcón azorados corriendo como alma que lleva el diablo.

-¡La baddeda mágica ha caído! ¡Sus oddaz ya están penetrandando en el pedímetdo de Ámbad! -gritó el príncipe aterrorizado con su rostro juvenil perlado de sudor.

-¡Archimago, Sacerdotisa! -chilló a su vez la infanta Zoraida que corría tras él-. Los demonios han superado la cúpula protectora y ahora están atacando la muralla principal. Se acercan, pero no os preocupéis porque, si estamos juntos, nada malo puede pasarnos...

En ese instante, la infanta profirió un sonoro alarido mientras se llevaba la mano a la cabeza como si le doliera sobremanera. Cayó al suelo sobre sus rodillas como si se hubiera debilitado repentinamente. El Archimago, preocupado, le tendió la mano para ayudarla a levantarse.-¿Qué os ocurre, Zoraida? -preguntó Kórux.-Nada, solo un dolor de cabeza -explicó ella tratando de quitarle hierro al asunto-. Nada importante. Debe de ser por el ruido de la guerra; esta noche no he pegado ojo.

-Debéis descansar, infanta -dijo con tono paternal-. Nos esperan a todos jornadas muy duras.

Zoraida se alzó fingiendo estar completamente repuesta.

-Vamos Grahim -ordenó entonces el Archimago-, el ejército necesita de nuestra magia más que nunca. Naisha, os ruego que protejáis a los infantes.

-Seré su guía y su escudo -sentenció la sacerdotisa con una leve inclinación de cabeza. Mientras los observaba partir, pensó en silencio que si había alguna esperanza de devolver a Calamburia la fe en el Titán de la Luz, estaría albergada en esos infantes, descendientes de los elegidos, con su marca grabada en el cuerpo. El poder de la luz

aún podía renacer en ellos y sabía que debía protegerlos a toda costa.

Anaid, Tasac y el resto de los impromagos recién graduados se habían quedado protegiendo la torre arcana liderados por Trai y Periandro. La labor más arriesgada, la de proteger el castillo con su magia, había recaído sobre ellos: Kórux, Grahim y algunos de los impromagos más veteranos. Tener a Naisha en la retaguardia protegiendo a la familia real les daba mucho mayor margen de maniobra. Si eran lo suficientemente rápidos y la grieta en el muro no había sido demasiado grande, quizás podrían volver a sellarla a tiempo para evitar que los demonios entraran en el palacio.

Los infantes, haciendo oídos sordos a las advertencias, hicieron ademán de seguir a los adultos al campo de batalla, pero su madre, la reina, apareció de repente agarrando a cada uno un brazo con fuerza.

-Vosotros dos os quedaréis aquí protegidos por Naisha -dijo Melindres-. Sois la única esperanza del Trono de Ámbar. Amunet quiere reclamar la corona para sí y ser proclamada Emperatriz de los Dos Mundos. Si se libra de vosotros dos le habremos allanado el camino, pues será la única heredera posible a la corona.

Doddy y Zoraida tragaron saliva, los ojos oscuros y severos de su madre no parecían admitir réplica alguna. Por si fuera poco, y sin dejar de pensar en el hueco que había dejado la muerte del pequeño Sancho en su corazón, no se conformó con las medidas que había tomado. Se volvió y llamó a sus guardianas personales.

-¡Shuaila! ¡Shuleyma!

Las damas escorpión entraron en la estancia con diligencia pero de forma sigilosa. Al fin

y al cabo, eran entrenadas asesinas y hábiles guerreras.-Hermanas, os libero de vuestro juramento. Ya no tenéis que protegerme -sentenció la reina.

-Pero Majestad, nuestro padre, el Escorpión de Basalto, ordenó... -comenzó a replicar Suhaila.

-Nuestro padre gobierna sobre los nómadas de las arenas, pero no olvides quién es tu reina -la interrumpió secamente Melindres-. Quiero que protejáis a mis hijos con vuestra vida si fuera necesario.

Hubo un silencio tenso, pero en la mente de las dos nómadas resonó el recuerdo de la muerte de infante que no pudieron evitar. Ambas miraron al suelo durante un instante y finalmente cedieron ante la inquebrantable determinación de la reina.

-Así lo haremos, hermana. Rodrigo y Zoraida vivirán o moriremos todos -acató Shuleyma llevando su daga al pecho a modo de juramento.

-Os lo juramos por el Escorpión Sagrado -añadió Shuaila imitándola.

Mientras las hermanas conversaban, la Sacerdotisa de los Elementos se acercó a la pequeña infanta y le habló en voz baja, con disimulo pero con el gesto grave.

-Sé lo que te ocurre princesa y creo que ha sido un grave error dejar entrar a la emperatriz de los infiernos en tu cabeza.

Zoraida la miró con una mezcla de sorpresa y vergüenza.

-Sé que es persuasiva y tiene un extraño poder -continuó exponiendo Naisha-. Lo he sentido en mi propia carne no hace mucho, pero debes resistirte. Tienes que saber que un pacto con los demonios nunca trae nada bueno y menos ahora que están potenciados por el Titán Oscuro.

-Ya he perdido a un hermano -susurró la pequeña a modo de respuesta-. Si algo he aprendido de Periandro y Cristóforo es que una princesa siempre tiene que estar dispuesta a hacer lo que sea para proteger a los suyos.

221 - 221 – EMPERATRIZ DE LOS DOS MUNDOS II

Personajes que aparecen en este Relato

EMPERATRIZ DE LOS DOS MUNDOS II

Al otro lado de las defensas, las fuerzas del Inframundo preparaban su golpe definitivo. El antiguo rey Rodrigo IV, padre de Amunet, se congratulaba admirando cómo las tropas combinadas de demonios y zíngaros habían conseguido, con sus artes oscuras, abrir una pequeña brecha en la barrera mágica de los impromagos. Varios demonios de pequeño tamaño habían conseguido entrar y estaban empezando a picar en los muros del palacio una pequeña grieta. Al percatarse de ello, los arqueros del desierto comandados por el Escorpión de Basalto comenzaron a lanzar una lluvia de flechas que logró acabar con varios de los diablillos. Sin embargo, cada vez entraban más y más diablillos por la pequeña apertura, agrandando la rendija del muro.

-Vaya, vaya, qué orgulloso estoy de mi prole -dijo Rodrigo IV divertido ante lo paradójico de la situación-. Está claro que la semilla de los Rodrigo es fuerte. Lo bueno es que, pase lo que pase, mi prole gobernará -se volvió hacia Van Bakari que estaba a su lado mirando la escena con mucho menos entusiasmo que su compañero-. ¿Qué me dices, traficante? Tu plan ha salido a la perfección: pase lo que pase, gana la banca.

-No os creáis, ex-Majestad -dijo el traficante que acariciaba su anillo mientras reflexionaba en voz alta-, la aparición de ese segundo demonio ha decantado la balanza demasiado rápido... Mi idea era aprovechar la carnicería para hacerme con el mayor número posible de almas, pero esa emperatriz y sus ejércitos infernales lo están acaparando todo.

-¿Y no es lo mejor que nos ha pasado? -sonrió pletórico el antiguo rey mientras arengaba a las tropas demoníacas-. ¡Vamos, vamos! ¡Atacad con fuerza! ¡Hay que ensanchar esa brecha para que puedan entrar los demonios más grandes!

-Los hombres de negocios y, en esto incluyo a los traficantes de almas -expuso enigmático Van Bakari-, no estamos precisamente a favor de los monopolios. No sé si me explico.

Detrás de él aparecieron, como de la nada, dos sombras susurrantes que se colocaron detrás de cada hombro del traficante.

-Uy, uy, uy... qué feo decir esas cosas de nuestra emperatriz... -murmuró Érebos en tono de reproche juguetón.

-Deberían arrancarte la lengua por eso, Van Bakari... -sonrió Barastyr mientras zarcillos de oscuridad rezumaban por su ojo derecho.

El traficante de almas, ligeramente sobresaltado por las oscuras presencias, se arrepintió casi al acto de haber hablado de más. ¿Cómo harían los consejeros para aparecer siempre en el momento más incómodo?

-Yo solo hacía una apreciación de tinte... económico, nada más. Recordad que no soy más que un humilde hombre de negocios -se excusó haciendo una reverencia teatral tratando de no perder su habitual aplomo.

-No te preocupes por eso, nuestra señora es benevolente y no olvida los servicios que le has prestado -respondió Barastyr tratando de tranquilizarlo-. Tendrás tu recompensa cuando el palacio caiga.

-La Oscuridad te debe mucho, traficante de almas -añadió Érebus con algo que, de no haber sido proferido por un ser tan siniestro, podría parecer un elogio-. Sin tu idea de utilizar el alma de Rodrigo IV para engendrar a la nueva emperatriz, nada de esto hubiera sido posible.

-¡Eh, que estoy aquí! -dijo el antiguo rey con aire indignado-. A veces hacéis que me sienta como una simple cabeza de ganado... ¡Vosotros! -añadió con rabia dirigiéndose a unos diablillos que no lograban entrar por la recientemente abierta brecha-. ¡Echadle más ganas! ¡Es una orden!

-Bueno, bueno -irrumpió la Emperatriz Tenebrosa con una sonrisa triunfante-. Mis infernales amiguitos haciendo piña. ¡Así me gusta!

Venía seguida de sus dos demonios de confianza: Xezbet, su consorte y Áxbalor, su nueva mano derecha. Parecía que tras la liberación de este último, las tiranteces entre Amunet y sus demonios no solo habían desaparecido, sino que su relación atravesaba un momento de acaramelado cariño mutuo. Los dos Altos Demonios, por su parte, no se separaban de su señora ni un solo momento.

-Mi señora, -anunció Xezbet, Señor del Engaño, como quien entrega un presente fruto del más puro amor- os hemos traído frente a las murallas para que contempléis la conquista final del Palacio de Ámbar.

-Es el regalo de los Altos Demonios para nuestra Emperatriz de los Dos Mundos -apostilló seductor Áxbalor, el demonio de la lujuria.

-Haréis que me ruborice... -respondió ella, quién parecía haber vuelto a la adolescencia que el destino le había arrebatado-. Esperad, ¿quiénes son esas figuras de aspecto siniestro?

A lo lejos, cerca de la pequeña brecha abierta por los demonios, el Supremo Benevolente Inocencio I y sus más cercanos fieles se acercaron hasta la barrera mágica. El Sumo Pontífice apoyó sus manos desnudas sobre aquella mágica barrera de brillo anaranjado y de sus palmas empezó a brotar una oscuridad que abrió una grieta aún más grande que la que habían logrado abrir los demonios. De ella, ante la atónita mirada de Amunet y sus demonios, comenzaron a salir Inocencio y sus acólitos gritando consignas religiosas sobre el Titán Oscuro. Los dos altos demonios se pusieron en guardia, ponderando si aquella irrupción podía ser una amenaza. Sin embargo, Amunet les hizo una señal para que bajaran las armas.

-Vaya, vaya. ¿Esto es otro regalo para mí? -dijo la emperatriz divertida.

Inocencio, que presidía la comitiva, se postró ante ella como acto de vasallaje.

-La Iglesia del Titán Oscuro ha visto la luz, o mejor dicho, la Insondable Oscuridad -pronunció con su voz profunda y todos los demás le imitaron arrodillándose tras él-. Hemos entendido que vuestra victoria es inevitable y que, por tanto, complace al Titán Oscuro. A partir de ahora contad con mis fieles entre vuestras filas: seremos vuestro ejército.

-Uy, me encanta la gente que sabe cambiar de chaqueta a tiempo -murmuró con ironía Rodrigo IV, el Resurrecto, lanzando una mirada de complicidad que Van Bakari le devolvió con una sonrisa forzada.

-Estimado Inocencio, eres bienvenido a las filas de la Oscuridad -aprobó Érebos con satisfacción.

-Donde siempre debiste estar. El Titán Oscuro está satisfecho -convino Barastyr con el mismo regocijo que su compañero.

-Bueno, no tengo nada en contra de que me rindan pleitesía. Además, estos amables señores han abierto una brecha aún más grande en las defensas -dijo Amunet a sus demonios-. Ahora que nuestros enemigos están expuestos y la oscuridad del Titan se ha extendido por el reino, tomemos el castillo. Tengo un Trono de Ámbar sobre el que sentarme.

Los ejércitos infernales comenzaron a penetrar en masa por las brechas creadas y alcanzaron rápidamente la muralla. Las flechas de los nómadas volaron raudas ensartando a más de un diablillo, pero demonios más grandes empezaron a penetrar en el recinto a medida que las rendijas se abrían. La propia Amunet, seguida por su séquito personal, comenzó a dirigirse rumbo al palacio con paso firme y decidido. No obstante, al alcanzar el patio de armas, un pintoresco grupo de enemigos les hizo frente. Eran dos impromagos: aquel que se hacía llamar Archimago y un joven pelirrojo cuyo nombre no recordaba.

-¡Un momento, demonios! -rugió Grahim sacando fuerzas de su flaqueza-. Habréis derribado nuestra barrera y la muralla, pero aún no habéis acabado con todos nosotros.

El impromago comenzó a formular un conjuro creando una enorme bola de fuego en el aire.

-Amunet, ahora probarás todo el poder de Skuchaín -dijo el archimago sumándose al hechizo de Grahim, agrandando la enorme bola incandescente.

-¡Abraxas! -gritó Amunet lanzando un rayo hacia la inmensa bola de fuego que estalló haciendo saltar a los dos impromagos por los aires disipando el hechizo que estaban preparando-. ¿Cuándo aprenderán a no jugar con fuego?

Para sorpresa y regocijo de Amunet, pudo ver que, tras los dos cuerpos que ahora yacían en el suelo algo chamuscados, se encontraba la mismísima Reina Melindres que, al ver a su escolta en el suelo, dió un paso al frente y habló con decisión:

-Amunet, sabes que hemos luchado con valor incluso sabiendo que era inútil oponerse

a tu poder. Espero que, al menos, valores nuestra determinación. Has vencido, por lo que te entrego mi corona y mi vida si la quieres tomar -sentenció la reina con solemnidad quitándose la corona de la cabeza y extendiéndola hacia la nueva Emperatriz de los Dos Mundos-. ¡Ahora deja que mis hijos se marchen en paz!

-Bla, bla, bla, bla... -dijo Amunet con soniquete burlón-. Siempre con tus monólogos y discursos. ¿Sabes qué, reina de pacotilla? Me he cansado de oírte.

Cogió su báculo con fuerza y lo elevó al cielo gritando un antiguo y poderoso nombre:

-¡Luxanna!

Apuntó hacia la reina lanzándole un rayo oscuro con brillos rojizos. Melindres abrió la boca para pronunciar una nueva súplica, pero no salió de ella ni un leve susurro. Sus labios temblaron en un esfuerzo inútil por formar palabras que ya no existían. Llevó una mano a su garganta sintiendo la piel fría, como si el propio silencio se hubiera enroscado en su interior. Intentó gritar, pero fue en vano. Era como si su lengua hubiera desaparecido, como si jamás hubiera existido. Sus ojos, antes llenos de autoridad, ahora reflejaban puro terror.

Los infantes, que habían visto la escena desde la ventana, salieron al patio de armas corriendo hacia su madre, pero Suhaila y Shuleyma lograron retenerlos. Naisha, a su vez, se interpuso entre la familia real y la emperatriz apretando las palmas de sus manos.

-No vais a cruzar este umbral -dijo Naisha con serenidad mientras en su interior los elementos se preparaban para proteger el último bastión de esperanza de la amenaza

definitiva.

Zoraida, sin embargo, se zafó del brazo de Shuleyma. Dio un paso al frente y se encaró a Amunet.

-¡No puedes matarla, cruel emperatriz! Ni a ella ni a ninguno de los míos -sentenció como si una razón ancestral la amparara y no temiera a aquella mujer.

-Es cierto, Nexara hizo un buen trabajo permitiéndome entrar en esa cabecita tuya a través de tus sueños -dijo acariciando su báculo donde aún guardaba a la menor de las tres súcubas- Has sido la mejor espía que cabría imaginar.

-¡Pero hicimos un pacto inquebrantable! Te entregué mi alma y te dejé entrar en mis pensamientos para que mis ojos y oídos fueran los tuyos a cambio de la protección de la vida de mi familia.

La Emperatriz Tenebrosa dedicó una sonrisa sádica a la joven.

-Soy consciente de lo que te prometí y eso he hecho querida -dijo Amunet con fingida clemencia-. Ningún miembro de tu familia morirá esta noche. Pero, creo recordar que nadie dijo nada de sus lenguas.

Lanzó una risotada maligna que fue coreada por sus demonios, su padre y sus consejeros. Sólo Van Bakari observaba la escena desde las sombras con expresión circunspecta.

Zoraida corrió hasta su madre y la abrazó.

-Madre, siento no haber sido la mejor hija que una reina podía desear, pero no podía soportar perder de nuevo a alguien tan importante para mí... -murmuró la infanta con lágrimas en los ojos-. Por eso ofrecí mi alma al Inframundo a cambio de que no os matara como hizo con Sancho.

Comenzó a andar hacia la Emperatriz y, justo antes de alcanzarla, se volvió hacia su madre.

-Siempre os querré -dijo con voz tierna mientras extendía su mano hacia Amunet y ella la tomó. La pequeña Zoraida desapareció dejando tan solo tras de sí un humo oscuro.

-Bien, su alma ya me pertenece -se congratuló la emperatriz.

Melindres, con lágrimas en los ojos, se quitó la corona y dio un paso al frente. Las damas escorpión se dispusieron a acudir, pero ella señaló hacia su heredero, su único hijo vivo: Rodrigo. Sin mediar palabra, pero con una mirada dura como el acero, recordó a sus medio-hermanas que su prioridad era proteger el linaje de Ámbar. Avanzó hacia la emperatriz y dejó la corona a sus pies.

-Así es mejor, no es necesaria la violencia si vienes conmigo por las buenas -concluyó Amunet satisfecha-. Ahora te enviaré a tu nueva celda en la Sala de la Condenación; allí podrás ver a tus hijos, pero ya nunca más hablarás con ellos.

Se dispuso a tocar a la reina para mandarla junto a su hija, pero en el último momento lanzó:

-Uy, se me olvidaba. ¡Qué estúpida soy! -dijo la emperatriz fingiendo un descuido-. El rayo con el que maté a tu hijo Sancho maldijo su alma y lo dejó ciego, con lo que él no podrá verte. Va a ser una condena eterna muy divertida, Melindres. Seguro que acabarás deseado haberme dado lo que era mío cuando tuviste la oportunidad.

Melindres se acercó a Amunet con los ojos vidriosos. Nunca, en su larga trayectoria causando sufrimiento ajeno, la pequeña Melindres Von Vondra hubiera imaginado para sí un final tan cruel. Ofreció su mano a la Emperatriz Tenebrosa en señal de derrota, pero antes lanzó a su hijo Doddy una última mirada de ternura. Este último sacrificio lo hacía por sus retoños, por el último que le quedaba; la esperanza de su linaje. Daba su vida por lo único que alguna vez había amado: la sangre de su sangre. Doddy, a su vez, le devolvió la mirada con una expresión de desasosiego que transmitía un sordo y desvalido: «Madre, no me abandones».

Con un toque de su delicada mano, Amunet mandó a la antigua reina al lugar más oscuro del mundo, donde le esperaba el mayor sufrimiento posible.

Imperturbable, Naisha, seguía concentrando su poder en silencio y con los ojos cerrados, focalizada en su único propósito.

-¡Te prometo, madre, que os sacaré del Inframundo! -gritó Doddy con furia tras oír la cruel sentencia de la Emperatriz Tenebrosa.

Desde la distancia, Van Bakari, lanzó una mirada lacónica a Rodrigo IV:

-Madre mía, qué grado de maldad. Hemos creado un monstruo, me horroriza hasta a mí... -dijo tratando de tapar el horror con una máscara de redomado cinismo.

-A mí las hijas siempre me han salido de armas tomar... -se lamentó Rodrigo IV.

-Y ahora me cobraré mi última gran presa: el heredero -se relamió Amunet-. No puedo matarlo, es cierto, pues he firmado ese absurdo pacto -añadió con hastío-. Pero ya habéis visto que todo contrato tiene ciertas lagunas legales. Quizás pueda quitarle también la vista, el oído o incluso dejarlo ciego como a su hermano. ¿Quién querrá un rey en esas condiciones? -preguntó con una sonrisa mientras preparaba el báculo- A ver, ¿por dónde empezaré?

La Emperatriz Tenebrosa invocó de nuevo el poder de Luxanna, pero ningún rayo emanó de su báculo. Parecía muerto, sin vida.

-¡Maldita Sacerdotisa! -gruñó mirando a Naisha con gesto acusador-. ¿Qué magia es esta?

-El poder de los Elementos es impenetrable incluso para ti, Emperatriz Tenebrosa -la voz de Naisha, como un estanque en calma, pronunció las palabras adecuadas y todo el poder que había estado acumulando se desató en un instante-. Totum exiliat.

Ante los ojos nerviosos de Amunet, Doddy se volatilizó, como también lo hicieron las damas escorpión y los maltrechos magos: Grahim y Kórux.

-¡La Oscuridad te lleve, Naisha!, ¿qué has hecho con el heredero? -profirió la emperatriz con una mirada furibunda.-Ahora el infante y sus guardianas, así como Kórux y Grahim, se encuentran muy lejos de aquí y fuera de tu alcance. Tienes tu trono, Emperatriz -dijo recogiendo la corona de Melindres del suelo y entregándosela-, pero algún día el

legítimo heredero, descendiente de los elegidos por el Titán de la Luz, volverá para recuperar lo que es suyo.

Acto seguido, y antes de que Amunet o sus demonios tuvieran tiempo de reaccionar, el cuerpo de Naisha se desvaneció como si fuera una llama de fuego que se apaga de un simple soplo.

-¡Maldición! -rugió la emperatriz.

-No te preocupes, hija. Era lo que querías, ¿no? -trató de consolarla su padre.

-Tienes tu corona, querida -convino Xezbet- y podremos gobernar Calamburia desde el Trono de Ámbar. Hemos vencido.

-Es cierto, no hay que olvidar que hemos conseguido nuestro objetivo. Todo va bien, si acaba bien -sonrió Áxbalor pensando en todas las almas que ahora podría corromper.

-Y la Iglesia del Titán Oscuro-añadió Inocencio- preparará la Ceremonia de la Coronación, mi tenebrosa señora. La Santa Hermandad velará por implementar un nuevo régimen en que el altar y el trono sean uno. ¡Eterna es la crueldad del Titán Oscuro! -clamó con sus ojos ardiendo con fervor-. ¡Eterna es su justicia! ¡Y que eterno sea también vuestro reinado!

La oscura comitiva de Amunet se alejó del patio de armas rumbo a la sala del trono. El único que se mantuvo quieto y pensativo en el patio de armas fue Van Bakari, el traficante de almas.«He creado un monstruo ambicioso e insaciable -se lamentó como si la situación hubiera excedido sus cálculos iniciales-. Puede que, por el bien del

negocio, alguien deba pararle los pies a la Emperatriz de los Dos Mundos y quizás...
-añadió rascándose la barbilla-. Se me está ocurriendo quiénes y cómo podrían hacerlo.

222 - 222 - EL CUERNO OSCURO I

Personajes que aparecen en este Relato

EL CUERNO OSCURO I

La luz del sol, filtrada por el denso dosel de árboles centenarios, dibujaba sombras en el manto de hojas del Bosque Mágico. El aire, cargado de magia ancestral, murmuraba historias tan antiguas como el mundo. La Dama Blanca avanzaba con paso firme. Su vestido blanco y vaporoso se movía al compás del viento y su melena dorada, que caía como una cascada de oro sobre sus hombros, brillaba con un resplandor casi etéreo. A su lado, su hijo, el joven Yardan, andaba con más temor que convicción. Miraba a izquierda y derecha a cada rato como si temiera que en cualquier momento fueran atacados por fuerzas oscuras. Frente a ellos, Breena, el Espíritu del Bosque, se deslizaba con elegancia adoptando la forma de un majestuoso ciervo espectral. Su cuerpo, traslúcido y resplandeciente, parecía flotar sobre la hojarasca del suelo iluminando su camino como una estrella errante.

El claro estaba cerca. Karianna podía sentirlo en el aire: una sensación de tensión que presagiaba la inminente reunión. Kárida, la Dama Añil y hermana mayor de Karianna, aguardaba en aquel lugar. Tal y como se habían desarrollado los hechos en las últimas

jornadas, aquel encuentro era más que una simple charla entre hermanas; era una reunión decisiva para tratar de evitar lo que para muchos ya parecía inevitable: que el Reino Faérico se sumiera en una guerra total.

El corazón de Karianna latía con fuerza por una mezcla de miedo y esperanza. Sospechaba que Kárida se habría unido al bando de los druidas, pero aún albergaba en su corazón un rayo de luz. Si podía hablar con ella a solas, si pudiese abrirle su corazón... Las cosas no habían ido muy bien entre ellas en los últimos tiempos, pero, en el fondo, eran hermanas y ese era un vínculo que estaba más allá de cualquier malentendido. Había conseguido, con la mediación de Breena, convocar la audiencia en un claro del Bosque Mágico, a medio camino entre la Aguja de Nácar y la Morada de los Druidas: un territorio neutral. Allí, aunque no sabía aún cómo, trataría de volver a atraer a su hermana hacia su bando antes de que estallara definitivamente aquella guerra fratricida. Sabía que si conseguía que Kárida regresara a su lado, las cicatrices de su pueblo podrían empezar a sanar. «Le contaré la verdad. Le hablaré desde el corazón y tendrá que escucharme». Como muestra de confianza en ella y también para tratar de ablandar su corazón, había llevado a la reunión a su hijo Yardan.

Cuando finalmente llegaron al borde del claro, donde había un pequeño arroyuelo cristalino, Breena se detuvo. El Espíritu Protector inclinó su majestuosa cabeza, sus ojos brillando con sabiduría ancestral y adoptó su forma humana.

-Es aquí -sentenció.

Karianna respiró hondo sintiendo cómo el peso de la historia, del destino, caía sobre sus hombros. Estaba lista. Frente a ella, las hojas del claro se apartaban lentamente revelando la figura de Kárida. A su lado, como siempre, se dibujaba la silueta del fiel

Karkaddan.

-Hermana -dijo la Dama Blanca-. He venido en son de paz a implorarte que me escuches. Sé bien que aprecias a Drëgo, pero créeme: los druidas no son lo que parecen. Los druidas nos han traicionado.

-Puede que seas tú la que no ve las cosas con propiedad -lanzó Kárida con un gesto cínico-, ¿nunca lo has pensado, verdad?

-Dí que sí, querida. Los estrechos de mente siempre creen tener la razón -le apoyó Karkaddan, su consorte.

-¡Tía Kárida, tío Karkadann! -gritó Yardan-. Nos han estado engañando todo este tiempo. En vez de gestionar los flujos de energía mágica, se estaban aprovechando de ellos.

-Dama Añil -expuso Breena con todo suplicante y conciliador-. Algunas de las razas faéricas se han dejado envenenar, es muy importante que mantengamos la unidad en estos tiempos difíciles. No debe romperse la armonía faérica. Si vos, como dama de los unicornios, os mantenéis fiel a la Aguja de Nácar, muchos os seguirán.

El matrimonio rió abiertamente como si todo aquello les pareciera gracioso.

-Ya lo sé -expuso Kárida con aire trivial-. Lo he sabido todo este tiempo. No eres la única que está bien informada de lo que pasa en el reino.

-¿Lo sabías y no nos dijiste nada? -murmuró Yardan confuso. Su madre, sin embargo,

no se sorprendió. Tan solo confirmó sus peores sospechas.

-Lo sabía -repitió la Dama Añil-. Sabía que los druidas, nuestros bienamados protectores, absorbían la energía de los canales mágicos para su propio beneficio. En un principio me pareció sospechoso, pero al hablar con Drëgo... él me contó la verdad. ¿Y sabes cuál es la verdad? Crees saberla, pero no la sabes.

-No sé qué te han contado, pero...

-Toda la verdad -enfaticó Kárida-; que tus amados amiguitos del otro lado, liderados por ese Archimago al que tanto respetas, son los primeros en aprovecharse de nuestra magia; que la Aguja de Nácar es un invento realizado con el propósito de drenar la energía de nuestro mundo y que los verdaderos traidores siempre han sido los impromagos y su retorcido líder con el que pareces haber congeniado tanto ultimamente.

-Eso no puede ser cierto -lloró Yardan-. ¡El archimago es bueno! Nunca nos engañaría...

-Tranquilo hijo -respondió la Dama Blanca-. Tu tía no está en sus cabales.

-Oh, sí. Sí lo estoy. De hecho, parece que soy la única que está en sus cabales. Porque tú, hermanita, te has dedicado a asesinar a nuestra gente cuando nadie miraba.

-Yo nunca haría... -comenzó a pronunciar Karianna, pero fue interrumpida.

-¡När, la Anciana Carmesí! ¿Acaso niegas que tú la mataste?

-Fue un... accidente... yo no...-titubeó Karianna mientras una lágrima resbalaba por su mejilla- Yo no quería...

-Así que por fin lo reconoces -dijo su hermana elevando la dureza de su tono-. ¿No sería acaso que la antigua dama había descubierto tus planes con el Archimago para someternos a todos?

-¿Cómo puedes pensar que yo...? -Karianna se sentía desarmada.

-Drëgo fue razonable -prosiguió Kárida-. Me dijo que si le guardaba el secreto compartiría conmigo su nuevo poder. Y que juntos devolveríamos el orden al reino. ¿Te imaginas? -preguntó retóricamente-. Un mundo donde yo fuera la que guiara los destinos de mi pueblo. Y dime, ¿quién en su sano juicio iba a resistirse a poder hacer justicia de una vez por todas?

-Así que era eso, siempre ha sido eso, ¿no? Es la envidia y la ambición la que te han cegado hasta el punto de creer a esa sabandija mentirosa antes que a alguien de tu propia sangre.

Justo en ese momento un portal se abrió detrás de Kárida y Karkadann y Drëgo apareció con expresión exultante.

-No es solo eso, Dama Blanca -se relamió el druida con una sonrisa sádica-. Drëgo tiene que reconocer que no podría haber avanzado tan rápidamente en la acumulación si no hubiera contado con la inestimable ayuda de los unicornios.

-Ya entiendo, no sólo lo sabías. ¡Les has estado ayudando! -dijo Karianna con gesto

acusador.

En ese momento apareció un grupo de seres faéricos de entre la maleza.

-El Círculo de las Ancianas Faéricas nos envía para detener esta traición, Kárida -pronunció la Tyria, la anciana fauna-. Lucharemos al lado de la Dama Blanca.

Tras ella apareció Kyara, la madre de las hermanas unicornias, que miró a la Dama Añil con gesto severo.

-¿Tú también, madre? -dijo Kárida con gesto de hastío al verla.

-Como antigua Dama Blanca no puedo permitir que unos humanos codiciosos rompan nuestro equilibrio -dijo ella-. Y como madre tengo que implorarte que entres en razón.

-¿En serio creéis que necesitábamos el apoyo de esos carcamales? -rió Karkaddan mirando de reojo a la Dama Blanca-. Señoras, retiráos y dejad el mundo a las nuevas generaciones -añadió con fingido respeto hacia las dos ancianas.

Kárida, con una malévola sonrisa que ninguno había visto antes en su rostro, tomó la posición central del claro y habló:

-Con el poder que los druidas han acumulado, seré invencible y me convertiré en la dama que gobierne los destinos del Reino Faérico. Restableceré el orden natural de las cosas y, ¿sabes algo, hermanita? -añadió con una media sonrisa-. Voy a disfrutar con ello como tú disfrutaste manipulando al Espíritu Faérico, a las damas y a nuestra pobre madre. Voy a disfrutar como tu lo hiciste rompiendo la Ley Druídica que prohíbe la

mezcla de razas, fornicando con un hado y pariendo a ese engendro -añadió señalando a su sobrino que tembló aferrándose a la pierna de Breena.

Del pequeño arroyo que atravesaba el claro emergieron entonces varias formas acuáticas que tomaron el aspecto de un destacamento de ondinas. A la cabeza del grupo se hallaba de Airlia, la Dama Turquesa.

-Ya hay un orden natural de las cosas y también hay una Dama Blanca. -sentenció. Luego se volvió hacia Karianna haciendo una reverencia-. Todas las ondinas os apoyan.

De entre los árboles apareció un destacamento de faunos ataviados con armaduras de madera, hachas y lanzas. Estaban comandados por Quercus, Pezuña de roble, y la mismísima Dama Esmeralda.

-También los faunos -sentenció Édera con su melodiosa voz-. No nos gusta que los unicornios gobiernen, pero nos gusta menos que lo haga una desequilibrada y unos humanos con ansias de poder. Quercus, habrá que acabar con ellos.

-Pero, mi dama Esmeralda, ¿con todos? -dijo rascándose la cabeza y mirando a todos los presentes-. Si ni siquiera tengo claro cuales son los bandos...

-Los faunos sois valientes; vuestra fama os precede. Agradezco vuestro apoyo -respondió cortésmente la Dama Blanca.

Los soldados faunos y las ondinas se acercaron a Drëgo, Kárida y su consorte con gesto hostil, pero éstos no retrocedieron ni un ápice.

-Madre, ordénales que se rindan -sugirió Yordan-. Los superamos en número.

-Eso tiene solución -rió el druida enseñando sus dientes blancos en una mueca macabra. Alzó su mano hacia el cielo y un báculo se materializó como de la nada. Era la poderosa arma que había pertenecido por siglos a su difunto maestro Öthyn. De repente, su punta brilló lanzando un rayo de luz verdosa que se elevó sobre las copas de los árboles. Era una señal. La tierra sufrió una sacudida y, al instante, se formó una oquedad de la que salió un destacamento de enanos liderados por Otalan, Señor de los Túneles, ataviado con su corona y su báculo. Entre los soldados se encontraban sus fieros hijos, Isaz y Dagaz, cuyas enormes armas relucieron al ver la luz.

-Los enanos también son fieles a la tradición -sentenció Otalan-. No toleraremos que pongáis vuestras sucias manos encima de los druidas.

Isaz y Dagaz entrechocaron sus armas y gritaron con gesto amenazador respondiendo a la proclama de su padre. De pronto, empezó a oírse un revoloteo lejano que se iba acercando. A los pocos instantes aterrizó en el claro del bosque un batallón de hadas pertrechadas para la batalla. Estaban comandadas por el príncipe Carlín, que lanzó una mirada furibunda a la Dama Blanca.

-Aún quedan razas fieles al verdadero orden natural de las cosas. Las hadas lucharán al lado de los druidas, nuestros bienamados benefactores -dijo Carlin con una reverencia que encerraba un profundo rencor.

Sîyah, seguido por otros tres efreetes, penetró en el claro como una exhalación, dejando tras de sí un rastro de hierba chamuscada. Se cruzó de brazos y miró a Karianna con gesto acusado.

-También los efreetts darán su vida si es necesario. Mi Dama Carmesí así me lo ha encomendado.

-Parece que ahora nuestras fuerzas están igualadas -observó Drëgo satisfecho-. Veamos quién debe decidir el devenir del Mundo Faérico.

223 - 223 - EL CUERNO OSCURO II

Personajes que aparecen en este Relato

EL CUERNO OSCURO II

-¡Este es un lugar sagrado, no se puede derramar sangre aquí! -gritó Breena, el Espíritu del Bosque, tratando infructuosamente de detenerles.

Pero fue inútil. Carlín alzó el vuelo y cargó con toda su furia en dirección a la Dama Blanca, con sus ojos imbuídos en pura sed de venganza. Quercus, que era un guerrero fuerte y de grandes reflejos, lo embistió a tiempo con sus cuernos desviando su trayectoria y lanzándolo por los aires.

Airlía, la Dama Turquesa, se concentró y utilizó su poder de evocación para envolver a al líder de los enanos en una ilusión con el objetivo de descabezar al batallón. En la mente de Otalan se generó una lluvia torrencial que le hizo creer que el túnel que había

cavado se inundaba por momentos. Al instante, el anciano Señor de los Túneles creyó estar ahogándose rodeado de peces, pulpos y caballitos de mar.

-¡No sé nadar! ¡Hijos míos, ayudadme! -gritaba con la voz temblorosa mientras Isaz y Dagaz le ayudaban algo confusos por la extraña situación. El anciano enano movía los brazos en el aire como si tratara infructuosamente de salir a flote.

Édera, la Dama Esmeralda de los faunos, utilizó su voz para conjurar una cúpula protectora de espinos alrededor de la Dama Blanca y su hijo.

-¡Así estaréis más seguros, Karianna! -gritó ella.

Sin embargo, Siyah, el efreet, aprovechó la ocasión para lanzar sus llamas sobre aquel escudo de vegetación. El espino empezó a arder.

-¡Ahora probaréis la justicia de los efreet, Dama Blanca! -sonrió él.

Por fortuna, una ondina reaccionó a tiempo. Con sus poderes extrajo una gran cantidad de agua del arroyo del claro y apagó el incendio evitando que la dama y su vástago sufrieran ningún daño.

-¡Mamá, tengo miedo! -gritó Yardan mientras su madre le envolvía en un abrazo cargado de magia protectora.

Las ancianas, por su parte, concentraron su magia en atacar al grueso de los ejércitos enemigos. Tyria conjuraba piñas piñoneras envueltas en resina mientras Kyara las cargaba con un fuego azulado que las hacía prender de inmediato. Al lanzarlas sobre

los enemigos, estallaban sonoramente aturdiendo a todo el mundo e incluso causando alguna baja entre los enanos. En una ocasión, Isaz logró devolver una de las piñas golpeándola con su inmenso martillo. El proyectil salió disparado hacia el bando rival alcanzando a un fauno que cayó en combate perdiendo una de sus pezuñas.

Por su parte Drëgo, Kárida y Karkaddan, en vez de participar en la contienda, parecían observarlo todo desde la barrera con una mueca de satisfacción. ¿Tendrían los traidores acaso un as bajo la manga?

Kyara, la antigua Dama Blanca, corrió a socorrer al fauno con sus poderes curativos evitando que se desangrara. Al contemplar a su compañero caído, el batallón de la Dama Esmeralda alzó sus escudos de roble y, a la señal de Quercus, cargaron contra los enanos, que contuvieron su embestida blandiendo sus hachas. Se produjo una escaramuza que terminó con la retirada de los faunos, que también estaban siendo atacados desde el cielo por las hadas con sus rayos. El claro del bosque se estaba convirtiendo en una batalla mágica campal ante los impotentes ojos de Breena que, como espíritu protector del lugar, sentía como propio todo dolor que estaban infringiendo al Bosque Mágico.

Karianna, que hasta el momento solo había dedicado su magia a garantizar la seguridad de su pequeño, miró a Breena a los ojos:

-Cuida de él. Mi pueblo me necesita.

-Sí, Dama Blanca, podéis confiar en mí -respondió el Espíritu Protector-. Nunca dejaré que nada malo le pase.

Karianna agarró con fuerza su báculo, que pareció tomar una bocanada de magia faérica, apuntó al aire donde las hadas revoloteaban lanzando su magia contra los pobres faunos que se batían en retirada y lanzó un fuerte hechizo. El rayo de su báculo salió a una vertiginosa velocidad fulminando el ala de un hado al que cogió completamente desprevenido. Trató de realizar un aterrizaje de emergencia, pero no pudo controlar su trayectoria y vino a caer a los pies de Drëgo. Una mueca retorcida parecida a una sonrisa se dibujó en su sádico rostro.

-Esto no acaba aquí, Karianna -sentenció Drëgo con una mirada llena de oscuridad-. Drëgo ha estado robando magia durante años, ¿creáis que no iba a hacer uso de ella?

-¡Déjate de palabrería, druida! -le interrumpió la Dama Añil con avidez-. Dame lo que me prometiste para que pueda encargarme de la mequetrefe de mi hermana de una vez por todas.

-Será un placer -convino en druida cuyos ojos parecían rebosar energía mágica mezclada con vetas de oscuridad-. ¿Qué pasaría si canalizo parte de la magia que he acumulado todo este tiempo a vuestra nueva señora? ¡Magia condita tenebris dominabitur creabit! -pronunció alzando el báculo de su maestro con las dos manos y apuntando con decisión hacia Kárida. De pronto, una sombra siniestra comenzó a brotar y a rodear a la unicornia.

-¡Sí! -gritó ella extasiada mientras la oscuridad penetraba en ella por todos los poros de su cuerpo. Estaba alcanzando su objetivo-. El Mundo Faérico será mío, como debió haber sido desde el principio si la mequetrefe de mi hermana no se hubiera inmiscuido. ¡Ya siento el poder en mí, que va creciendo poco a poco!

-¡Madre, tienes que detenerla! -suplicó Yardan.

-Con mucho gusto -respondió la Dama Blanca tomando con fuerza su báculo-. ¡No corras tanto hermanita, no permitiré que te utilicen para sus malvados fines!

Un rayo certero y luminoso salió del báculo de Karianna y alcanzó a su hermana, que fue arrojada por los aires para acabar impactando en el suelo.

-¡Lo conseguiste! -celebró Breena sin dejar de abrazar a Yardan.

-¡Maldita metomentodo! -dijo Drëgo borrando la sonrisa de su rostro-, ¿cómo te atreves a interrumpir lo inevitable? ¡Te has ganado ser la primera en morir!

Tomó de nuevo el báculo del Druida Supremo con fuerza y lanzó un oscuro rayo en dirección a la Dama Blanca; pero ella, con sus rápidos reflejos, lanzó otro rayo de luz pura en su misma dirección. Ambos poderes se encontraron y pugnaron durante unos segundos: a veces avanzaba el oscuro y otras el de la luz. El suelo del claro empezó a vibrar ante el choque de semejantes poderes como si se estuviera produciendo un terremoto parecido a los que asolaron el reino durante el último cataclismo. Tal fue la agitación de la propia tierra que todos los presentes tuvieron que echarse al suelo. La unicornia y el druida siguieron haciendo fluir su magia ante los atónitos ojos de los presentes. Sin embargo, tras unos instantes, el tenaz rayo de energía luminosa que emanaba del báculo de Karianna empezó a hacer retroceder al de Drëgo, que observaba contrariado cómo su poder se debilitaba.

-No puede ser... -maldijo el malvado druida-. He empleado demasiada magia en mi proyecto y ahora no puedo doblegar a esa maldita unicornio.

-Haberlo pensado antes -lanzó Karianna triunfante mientras hacía retroceder a su enemigo y lograba desarmarlo-. No te preocupes, tendrás mucho tiempo para meditar sobre tu traición en las mazmorras de la torre arcana. Kórux, el Archimago, se alegrará de volver a verte.

A unos metros de distancia, Karkaddan trataba de reanimar a Kárida.

-Querida, ¿estás bien? -preguntó ante el cuerpo inmovil de su esposa caído al suelo tras el impacto del rayo lanzado por su hermana.

-No siento a la Dama Añil, no percibo su energía -dijo Tyria a Kyara mientras ambas se parapetaban tras un árbol-. Es como si hubiera... desaparecido.

-¿Mi hija ha muerto? ¡Yo os maldigo a todos y cada uno de vosotros! -espetó la antigua Dama Blanca apretando los dientes con rabia.

Sin embargo, en ese mismo momento, la silueta de Kárida comenzó a flotar en el aire envuelta por un halo de oscuridad que parecía haberla hecho tan ligera como una pluma. Sus ropas, lejos del añil que antes lucía, estaban ahora teñidas de negro y su cuerno, antes azulino y resplandeciente, brillaba ahora con un relucía oscuro y tenebroso.

-¡Drëgo lo ha logrado, admirad su creación final! Dad la bienvenida a... -anunció con gesto teatral mientras entregaba con una reverencia el báculo del Druida Supremo a su nueva creación-. ¡La Dama Negra!

La majestuosa unicornia había cambiado su tradicional elegancia por una mirada sádica repleta del más profundo de los odios. Caminó con la suavidad de una pantera hacia su hermana, que aún sostenía el báculo de la Dama Blanca. Tras ella, las damas y sus ejércitos se preparaban para lo peor.

-¿Quién es ahora la que corre demasiado? -murmuró la antigua Dama Añil justo antes de elevar el arma que había recibido de manos de Drëgo. Una onda expansiva de energía oscura lanzó a todo el mundo por los aires e incluso partió algunos troncos de los árboles cercanos. Todas las Damas saltaron por los aires, a excepción de la Dama Blanca, que se mantenía dentro de un escudo protector que los protegía a ella, a su hijo Yardan y a Breena.

-No puede ser, Kárida... -se sorprendió Karkaddan ante el inmenso poder que ahora poseía su esposa.

-Ha derribado a las damas de un solo golpe -advirtió Dagaz mientras se levantaba y se sacudía el polvo.

-Suerte que madre está de su bando -le respondió Isaz utilizando su maza de guerra para levantarse.

-Razas fieles -profirió la Dama Negra tras su evidente muestra de poder-, seguidme. Ignoremos a estos seres insignificantes. Para empezar, acudiremos todos a la Morada de los Druidas donde Drëgo podrá recargar su magia. Allí, las damas reorganizarán su ejército. Luego nos dirigiremos hacia la Aguja de Nácar y tomaremos el trono. La Dama Negra gobernará el Reino Faérico en una nueva era de gloria.

El príncipe Carlin se acercó a algunos de sus compañeros que aún se estaban poniendo en pie:

-Un hado siempre está del lado de los vencedores -sonrió con gesto macabro-. ¡Vamos efreet, avisa a la Dama Carmesí! -dijo a Sîyah, que asintió con rapidez y desapareció en un remolino de llamas-. Y vosotros, enanos, volved a la Forja Arcana y avisad a la Dama de Acero. Yo correré a llevar la gran noticia a la dama de las hadas.

Kárida, Drëgo y sus seguidores abandonaron el claro dejando tras de sí un paisaje desolado. Cuando se hubieron retirado, Karianna clavó una rodilla en el suelo y la barrera protectora se disipó. Estaba agotada y no solo físicamente.

-Es muy poderosa, es necesario que nos reagrupemos -aconsejó Breena ayudando a Édera a ponerse en pie.

-Nos ha atacado a traición -dijo la Dama Esmeralda-. No hemos podido defendernos, pero la próxima vez estaremos preparadas

-Debemos volver a la Aguja de Nácar antes de que estén listos para su siguiente ataque -sentenció Kyara-. Es necesario alertar al resto de ancianas faéricas. Nos apoyarán en esta guerra.-Un ataque contra sus iguales, las damas faéricas e incluso contra su anciana madre... -se lamentó Airlia, la Dama Turquesa, mirando con ternura a la Dama Blanca-. Definitivamente vuestra hermana ha cruzado una línea de no retorno.

-Creo que hace tiempo que la cruzó -reflexionó la Dama Blanca, que no solo había confirmado las sospechas respecto a la traición de Kárida, sino que había comprobado que su fidelidad a Drëgo era inquebrantable y su ambición infinita-, pero no será fácil

vencerlos ahora que cuentan con tanto poder -dijo cabizbaja.

-Pero es necesario que lo intentemos, madre -dijo Yardán con una convicción que su madre nunca antes había percibido en sus ojos-. El futuro de nuestro mundo está en juego.

224 - 224 - EN EL EXILIO REAL

Personajes que aparecen en este Relato

EN EL EXILIO REAL

-¡Rayoz y centellaz! -gritó Elora mientras sudaba y respiraba fuertemente-, ¿dónde diablos está mi zable?

-Majestad, relajáos -dijo la comadrona-. No debéis alteraros en vuestro estado. Además, ¿para qué queréis un sable ahora?

La pirata se incorporó sobre la cama mirando a los ojos de aquella mujer con una expresión iracunda y apremiante.

-Yo no pregunto sobre vuestros asuntos, ¿verdad? ¡Dadme mi zable, brujaz del demonio!

La más joven de las comadronas salió de la estancia y entró al instante con el sable de la reina. Ella lo cogió con decisión y se introdujo la empuñadura en la boca mordiéndola con fuerza. Zora, desde la distancia, contemplaba la escena con cierta sorpresa.

-Reina Madre, Elora es fuerte, pero me temo que el parto será difícil, pues el niño se resiste a salir- expuso la comadrona preocupada.

-No es un niño, es un futuro rey de Calamburia y fluye por sus venas la sangre de los Rodrigo -dijo Zora-. El bebé debe vivir, os jugáis toda la vida -añadió en tono amenazante.

-Elora hará bien su parte, querida -dijo Mairim con tono tranquilizador mientras entraba en la habitación. Su porte ya no era el de la niña-pirata que buscaba una corona. Había crecido y se había hecho más sabia

-Reina Mairim -dijo la Zora von Vondra haciendo una sutil reverencia a la monarca de los piratas y, por tanto, la anfitriona de lo que quedaba de la Corte de Ámbar.

-Mi hija tiene una fuerza que supera a la de diez marineros experimentados -explicó con confianza la reina pirata.

-El Titán Oscuro os oiga, Majestad... -murmuró Zora sin convencimiento.

Su mente, siempre tendente a ver varias jugadas por delante del resto en el tablero del poder, seguía estando inquieta. En los últimos meses, tras el exilio y su apresurada boda, la Reina Madre había visto a Doddy caer en la más profunda de las melancolías y había terminado por poner todas sus esperanzas en la nueva vida que estaba por venir.

No soportaría perder a un miembro más de su familia y mucho menos que la única esperanza que le quedaba a su dinastía se truncara antes siquiera de haber visto la luz.

Doddy contemplaba taciturno la puesta de sol desde el embarcadero mientras tiraba migas de pan a los peces. Sabía que a esas horas la reina Elora ya debería estar dando a luz. Las comadronas no le habían permitido quedarse en la alcoba. Según ellas, la presencia del padre en el parto traía mala suerte. Intentó rebatir esa opinión, pero ni siquiera su recién heredado título de rey logró que aquellas mujeres transigieran. Quizás, como monarca en el exilio, carecía ya de la autoridad para hacer que su voluntad imperara; o quizás, tras tanto luchar, había batallas que había decidido dar por perdidas.

Ya hacía un año que Doddy y lo que quedaba de su corte habían abandonado el palacio dejando el Trono de Ámbar a merced de la Emperatriz de los Dos Mundos. Pensó en su madre y su hermana e incluso dedicó un recuerdo a su hermano Sancho. A veces pensaba en cómo hubiera sido la historia del reino si tan solo Sancho, el valiente y luchador Sancho, no hubiera dado su vida por salvarlo en aquella ocasión. ¿Sería ahora el rey de Calamburia? Con su instinto de salvaje, su arrojo y gallardía, ¿habría logrado Sancho resistir a las huestes infernales? Nunca lo sabría. La realidad era la que era y no había más. De pronto, vio a lo lejos una nube de gaviotas. Era la señal de que un barco se acercaba. Le extrañó, en las últimas semanas muy pocos barcos habían abandonado o arribado al puerto. Ahora que el continente entero era pasto de los demonios, no tenía mucho sentido abandonar el refugio que suponía Kalzaria. Sin embargo, al atisbar el estandarte del barco que llegaba, algo recorrió su espina. Fue una sensación extraña. Quizás se tratara de un espejismo, pero la bandera que ondeaba sobre el palo mayor no era otra que el estandarte de los Rodrigo. ¿Era aquello posible o era fruto de su destrozada imaginación?

Doddy se acercó al barco mientras este atracaba y pudo ver los uniformes, aunque algo raídos, del antiguo cuerpo de Hombres del Rey que un día sirvieron a su bisabuelo, el rey Rodrigo V. En el centro del puente de mando observó a un viejo lobo de mar que ocultaba parte de su cabello rizado y gris bajo un gorro pirata algo raído. Llevaba ropajes de marinero y tenía el rostro moreno y cuarteado, como si hubiera pasado años en alta mar. Su barba era abundante y entrecana, pero su cuerpo aún fuerte y su imponente porte hacían de él un personaje extrañamente carismático. Además, Doddy pudo comprobar cómo todos los soldados parecían tratarle con un respeto especial. Casi hipnotizado por el carisma de aquel marinero, el rey subió por la pasarela y se plantó frente a aquel hombre con mirada curiosa.

-¿Quién sois? -preguntó Doddy apreciando un aire familiar en aquel viejo navegante.

El hombre rió con una sonrisa abierta y sincera.

-Debería haceros la misma pregunta, joven. ¿Con quién tengo el placer de estar hablando? Si respondéis a mi pregunta primero, tendré a bien satisfacer vuestra curiosidad -dijo el lobo de mar con aire divertido.

-Con Doddigo V, dey de toda Calambudia -sentenció con menos convicción de la que le gustaría.

-Oh, comprendo -sonrió el misterioso marinero-. Así que tú eres aquel al que vengo buscando.

-¿Me buscáis a mí? -dijo Doddy extrañado- ¿Pada qué?

-Para conoceros en persona y presentaros mis respetos -expuso el desconocido quitándose el viejo sombrero pirata en señal de respeto-. Pero no debería sorprender tanto a un rey que alguien le busque.

-Últimamente no he recibido muchas... visitas... -dijo Doddy compungido.

-Pues eso acaba de cambiar. Tened a bien acompañadme a mi camarote, joven rey y quizás os pueda levantar el ánimo con una botella del mejor ron y alguna historia de este viejo lobo de mar. Bailan -dijo a uno de sus hombres en tono afable-, podéis ir a la taberna esta noche. Retomad fuerzas antes de nuestro próximo viaje.

-¿Y vos? -dijo el soldado preocupado.

-Estaré bien, parece que mi amigo y yo tenemos mucho que contarnos -dijo el marino mientras seguía a sus hombres con la mirada

-Como deseéis, señor -respondió Balian Renoir-. Aprovecharé para pasar cuentas con el Ladrón de Barlovento; a ese filibustero que aún nos debe una caja de botellas del mejor ron de Kalzaria por el último cargamento que le trajimos. ¡Ya me decía mi abuelito que no me fiara de ese viejo zorro!

Dicho esto, abandonó el barco con sus compañeros. Cuando el marino se quedó solo en cubierta con Doddy, le habló con sincero afecto.:

-Quizás, mi querido tocayo, si tenéis tiempo podáis escuchar los humildes consejos de alguien que arrastró la misma carga que hoy arrastráis vos...

-¡Es una niña! -gritó la comadrona mientras el llanto de la bebé estallaba llenando de vida la estancia-. ¡Una niña sana y fuerte!

-¿Una niña? -preguntó Zora arrugando la nariz. Sabía que era algo probable, pero lo cierto es que no se lo esperaba.

-¿Qué hay de malo? -preguntó Mairim-. Hace años que nos conocemos Zora, ¿acaso después de todo lo que habéis vivido seguís creyendo que el sexo determina la capacidad de un gobernante?

-No me preocupa su capacidad -dijo la Reina Madre-. Es solo que el mundo es especialmente cruel con las mujeres. Debemos luchar más que cualquier hombre para conseguir alcanzar las mismas metas. Además, estando como están las cosas, ya sabéis que esta niña no lo va a tener fácil.

Ambas mujeres fueron interrumpidas de nuevo por los intensos resoplidos de Elora que apretaba fuertemente con los dientes el mango de su sable.

-¡Viene otro! ¡Son mellizos! -se oyó gritar a otra comadrona.

Los ojos de Zora se iluminaron de repente. «¡Claro -se congratuló la Reina Madre-, la sangre de los Rodrigo suele obrar este tipo de milagros!».

-¡Es otra niña! ¡Y también parece que está sana! -gritó la misma comadrona.

La recién nacida arrancó a llorar sumándose a coro al llanto de su hermana, mientras la

tierna esperanza que había brotado se marchitaba en el pecho de Zora Von Vondra. «Mis niñas... mis pobres niñas... No saben el mundo que reciben en herencia».

-¡Es un placer conoceros en persona! -estalló con repentina alegría el joven Doddy mientras alzaba la copa a la salud de su antepasado-. He oído tantas leyendas sobre vos. La historia os ha tratado tan injustamente...

-Es cierto que fui un juguete del destino pero, si algo debo decir en mi defensa, es que espero que se me recuerde como alguien que supo cuál era su momento -suspiró y dió un trago a su vaso de ron-. Alguien que supo retirarse a tiempo y dejar paso a las nuevas generaciones.

-Hablando de nuevas generaciones -dijo el joven visiblemente emocionado-. Querido bisabuelo, ¿sabes? ¡Voy a ser papá!

-Eso he oído y te felicito por ello. Debes esforzarte en ser un buen padre para tu hijo. Es importante -respondió Rodrigo V con los ojos vidriosos por la emoción.

La ilusión del joven Doddy le recordó al antiguo rey su propia sensación cuando, años atrás, supo que iba a tener un descendiente. Sin embargo, visto con perspectiva, Rodrigo V sabía que no fue el padre que su hijo Comosu necesitó. En parte, se seguía culpando por su locura y seguía barruntando si, de haber sido una figura paterna más presente, habría logrado que su hijo no acabara como acabó. Sin embargo, les había abandonado para emprender sus viajes. Había llegado a asfixiarse con el opresivo ambiente de rencor y paranoia que reinaba entre Comosu y Petequia. Ese era uno de los motivos por los que Rodrigo prefería la libertad del mar y la compañía de sus hermanos de armas.

Sin embargo, hacía un par de semanas que otro barco con bandera de Kalzaria les encontró y les comunicó la trágica noticia: Comosu había muerto de unas fiebres. Según le dijeron, poco después, la pena se había llevado a Petequia tras pasar días negándose a comer. Visitar la tumba de su hijo y de la única mujer a la que llegó a amar de verdad era uno de los motivos por los que Rodrigo había vuelto a la isla tras su última aventura. La otra razón era conocer personalmente al último de sus descendientes, el joven Doddy, y tener ocasión de prestarle consuelo por sus no pocas pérdidas.

-Mis hombres y yo hace tiempo que nos convertimos en cazadores de tesoros -explicó Rodrigo con pasión en la mirada-. Viajamos por lo ancho y largo de este mundo en busca de aventuras, matamos demonios y nos enfrentamos a las inclemencias del Kal-a-Mar. Ya no echo de menos los tiempos en los que el peso de la corona cayó sobre mis hombros, ni aquellos en los que me vi obligado a mendigar por las calles de Instántalor... pero de una cosa sí que estoy contento.

-¿De qué?

-De que mi sangre haya seguido en el mundo como legado, de que ahora tenga un bisnieto alto, fuerte, valiente y dispuesto a seguir la estela de lo que un día empezaron sus ancestros -dijo el antiguo rey con solemnidad-. Además, ¿sabes una cosa?

Doddy lo miró expectante.

-Si algo he aprendido en mis años de marino; algo que me hubiera gustado que alguien me contara cuando fui rey por un breve periodo de mi existencia, es que...

-¿Qué? -preguntó el joven rey con sus ojos refulgentes con la avidez por atesorar la sabiduría de su predecesor.

-Que en la vida hay que tener el empuje de una vela -dijo con la pose misteriosa de un viejo lobo de mar.

-¿De una vela? ¿Una vela... pada dad luz... al deino? -el joven parecía algo confuso.

-No, mi pequeño descendiente -sonrió bondadoso Rodrigo V señalando en dirección al palo mayor de su nave-. La vela de un barco. A veces el viento soplará a favor y otras en contra, Doddy. Sin embargo, siempre tienes que tener claro que el único barco que nunca llega a puerto es el que nunca se atreve a desplegar las velas.

-Compdendo... -dijo Doddy rascándose la barbilla-. Lo que quedéis decid es que no puedo quedadme de brazos cduzados lamiéndome las hedidas podque eso solo hadá que mi badco se hunda. ¡Tengo que decuperad el tdono! -añadió con convicción.

-¡Así me gusta Doddy! Eres digno de tu sangre -apreció el antiguo rey con orgullo.

-No me llames Doddy, bisabuelo. Doddy ha muedto -sentenció el monarca exiliado-. Ahora soy Rodrigo VII y voy a recuperar el Trono de Ámbar.

Elora sostenía a una de sus hijas con cada brazo mientras sonreía con plenitud.

-Será mejor que nos dejéis a las niñas, Majestad -le aconsejó la nodriza-. Habéis hecho un gran esfuerzo y debéis reposar.

-Tonteríaz, ellaz quieren eztar conmigo y yo con ellaz -sentenció cortante la reina pirata.

Luego miró con ternura a una de sus hijas, que ya esbozaba lo que parecía una sonrisa y le habló como si la comprendiera.

-A tí, que erez tan travieza y juguetona, te llamaré Urraca. Ez un nombre de reina. Una mujer ambicioza, pero también decidida. Y ahora mizmo corren buenoz tiempoz para la gente que tiene dezizión y arrojo.

La niña pareció hacer una mueca de agrado ante la sonoridad del nombre. Luego, Elora volvió el rostro hacia su otra hija que parecía hacer pucheros con el ceño fruncido.

-A ti, que haz nacido con la energía de un trueno en mitad de la tormenta y la ira de un huracán, te llamaré Petequia -la recién nacida rompió a llorar con toda la fuerza de sus pulmones y su madre la meció para tranquilizarla-. Petequia era mi abuela, triztemente fallecida. Nació para zer reina y también tuvo que luchar por reinar. Ambaz fueron mujeres fuertez que cargaron en zuz hombroz con el pezo del deztino de un reino. ¿Y sabéis? Ambaz fueron hermanaz, como vozotraz. Zolo que, zi ellaz nacieron con el nefazto destino de dividir al reino; vozotraz habéis nacido con el deztino de volver a juntarlo.

A varios metros, Zora y Mairim contemplaban la escena con ternura y emoción, por lo que la entrada de Minerva en la habitación les sentó como un jarro de agua fría. La erudita se colocó al lado de ellas y contempló la escena, pero su gesto era mucho más adusto que el de las dos mujeres. Habló en voz baja para que la recién parida no la

escuchara.

-¿Lo sabe ya? -dijo con frialdad.

-No lo sabe aún, Minerva. Cree que podrá criarlas ella -dijo Zora con una voz que mostraba cierto reproche velado.

-Es necesario -expuso implacable la directora de Skuchaín-. Además, siendo dos, hay el doble de posibilidades de que mi plan dé resultado, pero todo debe de hacerse tal y como está trazado. Es la única forma de que la sangre de los Rodrigo perdure.

-¿No podría quedarse con ellas al menos hasta mañana? -preguntó Mairim con aire melancólico.

-Sea, pero mañana el barco partirá y las princesas y yo iremos en él. Es extremadamente importante que nadie nos siga -sentenció Minerva con un tono que no parecía admitir réplica-. Es por su bien y por el bien del reino -añadió con un destello de humanidad del que logró librarse antes de dar la vuelta y abandonar la sala.

225 - 225 - ALUCINO, LANGOSTINO

Personajes que aparecen en este Relato

ALUCINO, LANGOSTINO

La marea estaba apacible en Aurantaquía, el reino sumergido. Los tritones vivían tranquilos alejados de la vorágine de oscuridad que reinaba en Calamburia. Como de costumbre, la reina Egea observaba maravillada los coloridos jardines de coral del palacio por los que su hijo y su inseparable amigo nadaban. Ahí estaban, perturbando la paz de los pobres peces que los rodeaban. Bajó la escalinata hacia el jardín y los llamó.

-Por el Titán, ¿queréis dejar a los pobres peces tranquilos? -les recriminó.

-Perdonad madre, ya paramos -respondió Caspio acercándose hacia ella con su compañero.

Caspio era el primogénito de Egea e Itaqua, los amados reyes de Aurantaquía. Se trataba de un travieso niño que se pasaba las horas buscando nuevas aventuras que vivir. Había luchado contra fieros meros, escurridizos lenguados y terroríficos rapes. La reina sonreía divertida: padre e hijo eran como dos gotas de agua. Todas las noches los dos se reunían en el salón Mussidae alrededor del Gran Coral Cerebro y se contaban sus andanzas. El pequeño se sentaba en el regazo de su padre y lo miraba con unos enormes y preciosos ojos curiosos. “Alucino” repetía siempre el niño, a lo que su padre le hacía rabiar respondiéndole “langostino”. Sin duda, era uno de los momentos preferidos de Egea. Ese y ver a su travieso hijo y a su amigo Traqua volver al palacio manchados de cola a cabeza.

Traqua era el hijo menor de la familia Attina, la más prestigiosa de la más alta casta del reino y, como tal, tenía una estrecha relación con la familia real. Aunque las familias habían tenido sus diferencias en el pasado, éstas cayeron en el olvido cuando Itaqua se ciñó la corona, o eso creía el rey. En la actualidad los niños eran inseparables: Traqua

cubría las trastadas de Caspio y lo consolaba cuando sus padres lo reñían y Caspio defendía a su amigo cuando sus hermanos mayores y sus primos lo acosaban por confraternizar con el príncipe, al que su familia odiaba en secreto. Eran como hermanos; dos alocados niñitos que soñaban con protagonizar peligrosas aventuras.

-Sentaos -dijo la reina-, os contaré una historia.

-¡Qué bien! -gritaron los niños mientras se sentaban; les encantaba cuando la reina les contaba viejas leyendas.

-Hace mucho tiempo -comenzó-, mucho antes del despertar del Leviatán, el rey Arqua gobernaba Aurantaquía. El pueblo lo amaba por su carácter noble e indulgente, aunque no titubeaba a la hora de impartir justicia. El Titán lo bendijo con dos preciosos gemelos: Itaqua -tu padre- y Anfítrite. No obstante, mientras Itaqua había heredado el dulce y justo carácter de su padre, su hermana rebosaba maldad y envidia. Se entretenía torturando a los vasallos y masacrando a los seres que nadaban por entre los corales. Decía que oía voces dentro de su cabeza. Desesperado, el rey recurrió a los mejores sanadores del reino para tratar de curar la atormentada mente de su hija que, conforme crecía, se volvía más y más oscura. Un día, la pérfida princesa descubrió que la grieta del este lindaba con el pueblo de las ondinas del mundo faérico. Guiada por las voces de su cabeza salió a la superficie para visitar a una poderosa bruja de pelo verde esmeralda. Ella le prometió la corona de ambos pueblos a cambio de una reliquia: la caracola que habría recogido las últimas lágrimas del Leviatán cuando cayó al mar. Un objeto con tanto poder que sólo podía ser anulado por la Guardiania de los Elementos. Sin dudar, se dirigió a la Gran Fosa Abisal, frontera con el reino ondino, donde abrió una enorme brecha que hizo temblar las profundidades del Kal-a-Mar. Alertado por los ecos de guerra que llegaban al palacio, Arqua partió con sus mejores guerreros y, tras

una cruenta batalla, le arrebató el tridente a su hija y la condenó a vagar por los mares del norte. Desde entonces se la conoce como la bruja del mar.

-¡Hala! -exclamó Traqua fascinado.

-¡Alucino langostino! -apostilló Caspio tan fascinado como cuando escuchaba los relatos de su padre. Sin duda le preguntaría por ello esa misma noche-. ¿Y nunca volvió?

-Nunca se ha vuelto a saber de ella -declaró la reina.

Lo que la reina ignoraba era que la bruja del mar nunca encontró la reliquia que necesitaba, porque el patriarca de la familia Attina la había encontrado años atrás. La caracola tenía el poder de cambiar la densidad de los líquidos, habilidad que el padre de Traqua utilizó para asesinar fríamente al rey Arquia y después incriminar a la secta del Pez Volador. Este secreto familiar era conocido por Traqua y le atormentaba día tras día, ya que quería a su amigo como si de un hermano se tratara.

Pasaron los años y los jóvenes seguían tan unidos como cuando eran niños. Traqua ayudaba al príncipe en su tediosa formación real. Caspio era un adolescente soñador que ansiaba viajar y vivir aventuras como cuando su padre participó en el III Torneo de Calamburia. Odiaba tener que aprenderse los nombres de todas las especies de seres acuáticos o sus costumbres. Traqua le ayudaba a estudiar y le hacía ver que si demostraba a sus padres que se aplicaba, éstos le dejarían viajar en misiones diplomáticas. Por su parte, Caspio consolaba a su amigo cuando lloraba por los constantes desencuentros con sus padres, que no entendían que quisiese ser el guarda personal del «maldito heredero». Los Attina querían que dirigiese su propio escuadrón, como Aquílea, pero él sólo quería cuidar a su amigo. Tal era el odio que la familia sentía

hacia los gobernantes, que fueron ellos los que orquestaron el asesinato del rey Arqua, padre de Itaquá; secreto que atormentaba profundamente al joven Traqua Attina.

Tras varios años de entrenamiento, Traqua cumplió su deseo y lo nombraron guardia personal del príncipe. Los reyes montaron una gran celebración en su honor y, tras pasar toda la noche bailando, el homenajeadó volvió a casa donde su padre lo estaba esperando. Lo llevó a su despacho y de un gran arcón sacó una preciosa caracola con retoques dorados que se iluminaba al soplarla. Era la Caracola Áquata, la que había recogido las últimas lágrimas del Leviatán y la que su padre había usado para asesinar al rey Arqua. Al recibir el regalo, el joven no pudo evitar soltar lágrimas de alegría por su éxito y el reconocimiento de su padre y de remordimientos por llevar consigo el arma que acabó con la vida del abuelo de su amigo.

A la mañana siguiente, la corte recibió una inesperada visita. Heleas, fiero guerrero ondino, apareció seguido por una gran multitud de asustados animales para solicitar una audiencia urgente con el rey:

-Tenemos un problema -explicó a los reyes, Caspio y Traqua-, una horda de monstruos abisales están saliendo de la fosa sembrando el descontrol por doquier. ¡Necesitamos ayuda!

¿La Grieta del Este que comunica los dos mundos está en peligro? -preguntó Itaquá preocupado.

-Sí, no sabemos cuánto más la vamos a poder proteger -apostilló el extranjero-. Además, más de una ondina ha visto tentáculos escondiéndose entre las rocas; tememos que la bruja del mar haya regresado con más poder que nunca.

-No puede ser -inquirió el rey-. ¡Tengo que ir a investigarlo de inmediato! ¡Caspio, tendrás que retrasar tu viaje! ¡Traqua, convoca a los mejores hombres! Tú te quedarás aquí cuidando de la familia real. En mi ausencia, Egea se queda al mando de Aurantaquía.

Los guerreros se prepararon rápidamente y marcharon en dirección a la Grieta del Este mientras Egea, Caspio y Traqua se quedaban en el palacio velando por la seguridad del pueblo.

Cuando Itaqua y sus hombres llegaron a la grieta, el ambiente ya era tenso. Se percibía un aura ominosa y las aguas de alrededor se habían oscurecido. No mucho después, una figura se hizo visible entre las sombras: Azurina, la ondina aliada de Anfitrite, apareció ante ellos entrelazando sus manos en hilos de luz, distorsionando la realidad.

Itaqua dio un paso adelante sosteniendo su tridente con firmeza.

-Azurina, ¿qué es lo que tramas? -increpó, su voz resonando en la caverna acuática.

-Simplemente he venido a ayudar a mi aliada a reclamar lo que le pertenece -respondió ella con una sonrisa calculadora.

De entre las sombras surgió Anfitrite, la Bruja del Mar, con ojos centelleantes de una maldad oscura. Sin mediar palabra, Aquílea, la leal guerrera de Itaqua, se lanzó al ataque, pero Azurina, rápida como el rayo, manipuló las aguas y la envolvió en un remolino de espejismos. Las sombras de Azurina confundieron a la guerrera, dejándola sin oportunidad de defensa. La tritona cayó envuelta en ilusiones y quedó tendida e

indefensa.

-Te has dejado consumir por la oscuridad, Anfítrite -declaró con voz firme y ojos ardientes en la penumbra del océano-. No eres digna del trono que nuestro padre honró con su vida.

El rey no esperó y, blandiendo el tridente, invocó un torrente de energía que se enfrentó a las oleadas de magia oscura que Anfítrite dirigía hacia él. Ambos combatientes se encontraron envueltos en un duelo de poder y voluntad, un choque de luces que se reflejaban en las aguas profundas y vibraban en el eco del abismo.

En el fragor de la lucha, Itaqua no advirtió el peligro detrás de él. Azurina, con astucia, había creado una ilusión, ocultando la Gran Fosa Abisal justo en el lugar donde el rey de los tritones daba un paso hacia atrás. Con un último y desesperado intento por proteger a Aquílea de un golpe mortal, Itaqua perdió el equilibrio y cayó en la fosa. El agua fría y oscura lo envolvió, mientras el tridente se sumergía junto a él. Sin embargo, la corona se desprendió de su cabeza ascendiendo lentamente hacia la figura de Anfítrite, quien la tomó entre sus manos, proclamando así su victoria.

-Este es mi reino ahora, Itaqua -susurró observando cómo desaparecía en las profundidades oscuras.

Con él fuera del camino, Anfítrite se volvió hacia la inconsciente Aquílea. Sin piedad, la Bruja del Mar usó su magia para sellarla en una prisión de coral y rocas, encerrándola en una cueva marina tan profunda que nadie podría escuchar su voz. La leal guerrera de Itaqua quedó desterrada y Anfítrite, con la corona entre sus manos, proclamó su victoria sobre las aguas de Aurantaquía.

Pasaron días, semanas, incluso meses y no tenían noticias del monarca o de su guardia. La congoja se había instalado en el corazón de los tritones y nada parecía poder consolarlos. Desesperada, Egea le pidió a su hijo que se ciñese la corona, pero Caspio sentía que su padre aún seguía vivo y debía encontrarlo. Por más que la reina lo intentaba, el príncipe se negaba a darse por vencido. Finalmente, Egea aceptó y mandó preparar la expedición de rescate. Al día siguiente, Caspio y Traqua emprendieron su primera expedición escoltados por un pequeño ejército.

Recorrieron los vastos campos de coral y las preciosas parcelas de perejil marino; atravesaron el frondoso bosque de algas, el banco de medusas y el arrecife de las mantarrayas; lucharon contra las despiadadas anguilas y, por fin, llegaron a la grieta que unía los dos pueblos submarinos. Ahí les esperaban Airlia, la dama turquesa. Tras recibir a los visitantes con un pequeño ágape los condujo hacia la Gran Fosa Abisal.

-¡Aquí es! -anunció Airlia sombría-. Aquí yacen los restos de Anfítrite. No podíamos permitir que la maldad de sus tentáculos siguiese contaminando nuestro mundo. Hemos perdido mucho por su culpa. Incluso muerta, sus brazos aún nos han dañado. Fue muy duro llevar su cuerpo hasta las profundidades de la fosa. Perdimos a Escila, una gran guerrera... una gran amiga.

-Lo lamento mucho -intervino Caspio.

-Os lo agradecemos -respondió Airlia-. Sin embargo, al borde de la fosa encontramos algo que creemos que os pertenece.

A una señal de la dama, dos ondinas trajeron un gran cofre alargado y lo posaron frente

a Caspio. Airlia lo abrió con cuidado mostrando el majestuoso tridente y la imponente corona del Rey de los tritones: su padre.

-Son su tridente y su corona -sollozó el príncipe-. ¿Dónde están mi padre y su escolta?

-Lo lamento, pero sólo encontramos sus pertenencias -explicó Airlia-. No había rastro alguno de vida, ni de vuestro padre ni de Aquílea. Caspio se quedó paralizado; no sabía qué hacer. Traqua intentó convencerle para volver a casa, pero el príncipe se negaba: necesitaba desesperadamente encontrar a su padre. Vagaron durante meses en su busca pero no hallaron rastro alguno de ellos. Tras meses de desesperada rastreo, Traqua logró convencer al heredero para volver al palacio.

Los guerreros volvieron a casa abatidos. Todos, salvo el joven Caspio, habían perdido la esperanza de encontrar al rey con vida. Egea los recibió con cariño y concertó una reunión con su hijo para deliberar sobre el futuro del reino.

-Tienes que coronarte -empezó a decir la reina-, no podemos esperar más.

-No, madre -respondió el joven con lágrimas en los ojos-. Sé que padre sigue vivo.

-¡Aunque estuviese vivo, no podemos correr más riesgos!

-¿A qué os referís?

-Es hora de que te cuente la verdad sobre la muerte del rey Arqua -declaró la reina-. Cuando tu padre volvió del continente trajo consigo un gran número de historias maravillosas sobre la vida en la tierra: grandes tesoros, brillantes metales y deliciosos

manjares. Los tritones de las castas inferiores se sublevaron y, ante la negativa del rey de abandonar los mares, lo asesinaron mientras dormía. Varios miembros de la secta del Pez Volador se infiltraron en el palacio y lo descuartizaron con dagas oxidadas. ¡La peor humillación posible para un miembro de la realeza! Aurantaquía te necesita.

-No, madre. No puedo -sentenció el joven-. Cuidaré del reino en nombre de padre, pero no me ceñiré su corona.

Sin embargo, no tuvo que esperar mucho tiempo para encontrar la solución a sus problemas, pues a los dos días llegó un pequeño cofre de madera con una «C» dorada grabada. ¿Sería posible? ¿Podría encontrar a su padre? Con esperanzas renovadas llamó a su madre y su guardián:

-Madre, hermano -empezó a decir-. ¡Estamos salvados! Han llegado dos invitaciones para participar en el VII Torneo en honor al Titán.

226 - 226 - LA ORDEN DEL TITÁN OSCURO

Personajes que aparecen en este Relato

LA ORDEN DEL TITÁN OSCURO

--- No olvidéis, pobres pecadores: el Titán Oscuro siempre vigila. ¡Feliz Día del Descenso!

Carmélida Sibyla miraba maravillada al nuevo representante de la Iglesia. Como de costumbre, había ido con su familia a las celebraciones en conmemoración de la victoria de los calamburianos sobre los hijos del dragón. Año tras año había escuchado a Inocencio hablar de la importancia de la fe y la Iglesia, pero este año fue diferente. Para dar a conocer la nueva hermandad, el sumo pontífice había delegado el sermón en Clemente, el jefe de la orden. Éste habló de la rectitud del alma, la herejía y la pureza y ella era impía, pues descendía de un linaje históricamente vinculado a la magia. Obnubilada por el discurso, Carmélida decidió ingresar en la orden para aprender del Primer Hermano.

Clemente, con su cabello largo y rubio cayendo sobre su túnica de lino, tenía un aire imponente y sereno. Su presencia irradiaba un aura de severidad que pocos osaban cuestionar y sus palabras parecían resonar con una pureza inquebrantable. Como segundo hijo de la influyente familia Colby, había renunciado a la vida noble para abrazar el servicio religioso. Fue discípulo de Inocencio y destacó rápidamente por su fervor y rectitud. Sus votos de pobreza y devoción le otorgaron el respeto del Sumo Pontífice y pronto se le confiaron responsabilidades mayores.

Carmélida no tuvo que esperar mucho para poder hablar con Clemente; aquella tarde ambos acudieron al ágape en honor al Sumo Pontífice que se celebraba en la mansión Sibyla.

-Venerable hermano -le saludó mientras le besaba la mano-, no he podido dejar de pensar en vuestro sermón. Ha sido muy inspirador. Disculpad mi osadía, pero me preocupa mi alma y me gustaría ingresar en la Santa Hermandad como vuestra discípula.

-Nunca es osado, hija mía, velar por el alma de los pobres pecadores que vagan por nuestro mundo. Cuéntame más de ti. Eres una Sibyla, por lo que supongo que tendrás sangre arcana.

-Sí -respondió apesadumbrada-, soy estudiante de Skuchaín. Estudio alquimia, aunque mis especialidades son la elaboración de pociones y la disección de animales. Sé que no soy merecedora, pero quiero enderezar mi alma y la de los que me rodean.

Clemente aceptó sin dudar. A pesar de ser estudiante de la infame escuela y sobrina de la directora, Carmélida poseía ciertas habilidades que podrían resultar de utilidad. Como Primer Hermano de la Santa Hermandad debía contar con alguien que le asistiera en las torturas de los herejes y las habilidades de la joven podrían serle de gran ayuda. Esa misma noche lo anunció en la mansión familiar: Carmélida sería la Segunda Hermana de la orden.

Pasaron los meses y la joven se convirtió en una experta en toda clase de torturas. Tal era su fama que los herejes confesaban hasta sus más sórdidos secretos con sólo oír su nombre. Dominaba las pociones más peligrosas y la maquinaria más sanguinaria; aunque su instrumento favorito era un pequeño aplastapulgar que recibió el día que tomó los hábitos. Por fin había descubierto su vocación y era feliz.

Una fría mañana de invierno apareció un hombre encapuchado en la puerta del monasterio acogiéndose a sagrado. No hizo falta que mostrase su faz para reconocerlo: era su hermano Periandro.

-Por favor hermana, necesito tu ayuda -dijo mientras mostraba un pequeño bebé que

llevaba oculto bajo su capa-. Es mi hija. Necesito que la acojas.

-¿¡Cómo?! -exclamó la hermana-. ¿Qué te hace pensar que me voy a encargarme de tu retoño? ¿Acaso no tiene madre?

-Su madre murió en el parto y yo no puedo ocuparme de ella en la torre -explicó-. Ni siquiera posee la marca arcana, por lo que Skuchaín no es su sitio. No puedo llevarla conmigo y tampoco con nuestra hermana Aurora; no ahora que ha vuelto a la torre.

-¡Pero es hija del pecado! ¡Está tan perdida como tú!

-Por favor -suplicó Periandro-, yo sólo quiero que viva. Además, mi alma está perdida, pero la suya todavía no. Te doy la oportunidad de salvar su alma y guiarla en el santo camino del Titán Oscuro. Quizás puedas inculcar en ella la fe que no pudiste hacer florecer en mí.

Carmélida aceptó. A pesar de no gustarle la vida de su hermano, le sedujo la idea de poder criar a la niña a su imagen y semejanza. Crecería bajo los preceptos del Titán Oscuro y sería un ejemplo de rectitud. Lo que la hermana ignoraba era que no se trataba de su sobrina, si no de una de las gemelas de Rodrigo VII y Elora, los reyes en el exilio. Siguiendo el plan de su tía Minerva, Periandro había decidido refugiar a la pequeña en el mismísimo corazón del mal: la Santa Hermandad que, tras la coronación de Amunet como Emperatriz de los Dos Mundos, se había convertido en su más fiel brazo ejecutor. ¿Quién buscaría ahí?

Efélide, como llamaron a la niña, fue creciendo bajo el ala de Carmélida, quién le contó que era una huérfana a la que abandonaron en la puerta del monasterio. Acudía todas

las mañanas con la Segunda Hermana a recoger bayas y otros enseres para la elaboración de venenos y filtros coagulantes. Por las tardes, le ayudaba en el diseño de nuevas formas de evangelización y por la noche escuchaba los sermones de Clemente. No obstante, a pesar de su tesón, la pequeña no tenía habilidad alguna para la tortura: no aguantaba los gritos, la sangre le mareaba, era torpe y tampoco entendía los más simples mandamientos de la iglesia.

Carmélida era una tutora aplicada, pero su pupila resultaba desesperante. Siempre le hacía preguntas absurdas, como por qué el Titán era oscuro; por qué, si era todopoderoso, no volvía a Calamburia; y la peor “¿Por qué, si es perfecto, se cayó? ¿Acaso se tropezó?” Tras la lección fue a hablar con el Primer Hermano en busca de una solución. Clemente escuchó paciente y, entre los dos, elaboraron un plan de acción que pondrían en marcha aquella noche.

-Efélide -dijo el religioso-, la Segunda Hermana y yo hemos estado deliberando sobre tu futuro y creemos que es hora de que tomes los hábitos.

-¿De verdad? -preguntó la niña emocionada.

-Como sabes, se acerca el Día del Descenso -explicó Clemente-. Nos ayudarás en las celebraciones y, tras ellas, el Sumo Pontífice te entregará tus hábitos.

-Muchísimas gracias, ¡juro sobre el Todopoderoso Titán Oscuro que no os defraudaré!

La comitiva tardó dos días en llegar a Instántalor, donde se encontraba la antigua Catedral, solo superada en majestuosidad por la nueva Basílica del Titán Oscuro que se había construido recientemente en Ámbar. Por petición expresa de Amunet, la

celebración se había trasladado a Instántalor, la ciudad más poblada del reino, ya la Emperatriz quería que el mayor número de sus súbditos gozara unos fastos religiosos tan moralmente edificantes. El templo ya estaba casi listo para las celebraciones, a falta de algunos enseres menores. Efélide paseaba por la plaza con su tutora para comprar cirios negros para la misa, pero las calles estaban abarrotadas. Gente de todo el reino había acudido a presenciar la ceremonia. De repente, algo chocó con Carmélida; un extraño niño con cola de cerdo. Miró su bolsa y comprobó que le faltaba la saca del dinero. Sin dudarlo, la Segunda Hermana echó a correr tras el truhán dejando a su pupila sola.

-Buenos días pequeña -oyó Efélide tras de sí. Al girarse vio a una mujer entrada en años ataviada con una sucia falda y una ajada camisa- ¿Estás sola?

-Eso parece -contestó- busco a mi tutora.

-¿Y tus padres?

-No tengo -respondió la niña.

-Pobrecilla -dijo la mujer-. Acompáñame, mi marido y yo te daremos de comer y te ayudaremos a buscarla.

Carmélida perseguía al ladrón sin percatarse de que había perdido a su pupila. Al verse sola, acudió a la catedral y preguntó por ella, pero nadie sabía dónde estaba. El propio Inocencio le encargó encontrar a la joven y le proporcionó algunos hombres de su guardia personal, pues el Supremo Benevolente consideraba que cualquier posible agresión contra un miembro de la Iglesia era una agresión contra el mismísimo Titán

Oscuro al que representaban. A pesar de haber jurado no volver a usar sus artes arcanas, la Segunda Hermana se dirigió a las cocinas y elaboró una potente poción que le permitiría averiguar su paradero. Los rastros le llevaron a un viejo molino destartado.

Sin dudarlo, cogió su bolsa y se encaminó al viejo molino, donde se agazapó bajo la ventana y pudo escuchar hablar a los molineros. Aquellos idiotas retenían a la novicia contra su voluntad y pretendían que la niña trabajase en el molino mientras ellos disfrutaban de la vida. ¡Cómo osaban!

-Rezad cuanto sepáis, porque vuestro final será lento y doloroso -irrumpió Carmélida ante la asustada mirada de los molineros.

-¡Segunda Hermana! Os perdí y esta buena mujer me iba a ayudar a buscaros.

-Mi señora, no sabíamos que era su discípula -se disculpó Don Juancho, el molinero-. De haberlo sabido...

-¡Calla! -Gritó la hermana.

-Os imploro misericordia -dijo la mujer-, somos unos pobres molineros y hemos perdido a nuestra hija. No nos valemos solos.

-Conozco muy bien la historia de los infames molineros de Azarcón. Vuestra mera respiración contamina el aire; pero no os preocupéis, pronto dejará de ser un problema.

Esta vez nada pudieron hacer los molineros para zafarse de los soldados. Los llevaron

directamente a las mazmorras del Monasterio Cóncavo a la espera de su “juicio”.

Tras el incidente, las celebraciones recobraron su oscuro color y Efélide tomó los hábitos bajo la bendición de Inocencio. Al acabar las fiestas, los tres miembros de la Santa Hermandad volvieron al monasterio, donde retomarían sus labores. A su regreso, Carmélida fue directamente a visitar a los presos. Como esperaba, estaban sucios, hambrientos, sedientos y con heridas de mordeduras de las ratas. Volvió satisfecha a sus aposentos; al día siguiente los interrogaría junto con Efélide.

Las dos hermanas se presentaron en los calabozos al amanecer, donde los carceleros habían preparado todos los instrumentos necesarios.

-Se os acusa de haber conspirado contra la Iglesia y, por ende, contra la mismísima Emperatriz de los Dos Mundos -dijo Carmélida mientras la novicia tomaba apuntes.

-No hemos hecho tal cosa, ¡debéis creernos! -imploró Bénedi, la molinera.

-¡Silencio! Sólo hablaréis cuando os pregunte. ¿Acaso negáis haber tratado de seducir, secuestrar y asesinar a la Tercera Hermana?

-¡No le hemos hecho daño a nadie! -insistió.

Ante la negativa de la mujer, Carmélida se dirigió a su mesa, cogió una pequeña guillotina y le cortó un dedo del pie. Bénedi aulló de dolor al tiempo que Efélide palidecía. La hermana reanudó el interrogatorio, pero no daban su brazo a torcer. Otro dedo. Otro. Otro más. De repente, Efélide se desplomó. Hastiada por la debilidad de su pupila, la Segunda Hermana mandó llevar a la joven a sus aposentos y decidió

proseguir el interrogatorio por su cuenta.

-No me dejáis alternativa -dijo la sanguinaria monja-. Seguro que el machacapulgares os hace entrar en razón.

Abrió su bolsa para buscarlo, pero no lo halló. El ladronzuelo de cola de cerdo debió habérselo llevado.

Efélide despertó unas horas más tarde en su catre. Seguía mareada, pero ya podía andar. Fue a la palangana a echarse un poco de agua en la cara y, de pronto, vio algo que brillaba en su escritorio, debajo de unos papeles. Se trataba de un anillo anudado a una nota que ponía “guárdalo en secreto”. Al cogerlo empezó a oír su propia voz, pero ella no estaba hablando. Gritó asustada.

-¿Quién anda ahí? -preguntó la misteriosa voz- ¡Da la cara, cobarde!-¿Dónde estás? -replicó Efélide intentando localizar el origen del sonido-. ¡No te veo!

Un murmullo se deslizó por el aire como un susurro que apenas lograba tomar forma.

-No puede ser... Viene del anillo...

Efélide miró la enigmática joya. En efecto, la voz provenía de ahí. De repente, ésta empezó a brillar con una deslumbrante intensidad y le sobrevino un dolor desgarrador en el hombro. Se rasgó el vestido entre gritos. ¡El hombro le ardía! Los desesperados alaridos alertaron a Clemente y Carmélida que acudieron corriendo. Al entrar en la habitación no percibieron el anillo o el eco en la voz de la niña; sólo vieron una gran C en su hombro desnudo . No había duda: la Santa Hermandad participaría en el Torneo

de Calamburia.

227 - 227 - LA NUEVA TRIARQUÍA

Personajes que aparecen en este Relato

LA NUEVA TRIARQUÍA

El sol empezaba a esconderse tras las Cuevas del Rechazo al tiempo que se encendían las antorchas. Aquel era un día especial en la tribu de las amazonas, pues iban a recibir a las nuevas guerreras. Aquella noche la chamana les haría jurar lealtad a la tribu y les daría sus armas de batalla a dos jóvenes que habían alcanzado por fin la edad adulta: Kiajají y Andamana.

Kiajají era la inconfundible hija de Majají, una de las jefas del clan. De ella había heredado no sólo su belleza, si no también su destreza en combate y la gran lealtad hacia la tribu. Andamana era una huérfana que Majají había encontrado en las marismas cuando era un bebé. No dudó en adoptar a la pequeña y cuidarla como a su propia hija, aunque su origen era todo un misterio. Los árboles susurraban variopintas historias que dejaban más preguntas que respuestas. ¿Podría ser un bebé no deseado de la ilustre familia Colby? ¿De alguna hermana descarriada del Monasterio Cóncavo? ¿Podría tratarse de un vástago olvidado del infame Van Bakari? Nadie sabía de dónde había salido la pequeña, pero había una cosa clara: había en ella algo especial, pues el Orbe de la Confusión siempre se iluminaba en su presencia.

Las dos muchachas crecieron como hermanas, demostrando su gran valía al resto de mujeres del clan. Eran tan letales como bondadosas; siempre cuidaban la una de la otra. Kiajají, de naturaleza enamoradiza, se encaprichaba de sus amantes y le costaba deshacerse de ellos; pero su hermana siempre le hacía entrar en razón. Por su parte, ella intentaba controlar los ataques de cólera de Andamana, su hermana pequeña, que había tenido que demostrar ser merecedora de su condición de amazona.

Las jóvenes estaban tan nerviosas como emocionadas. ¡Por fin iban a ser guerreras! La ceremonia estaba llegando a su fin; sólo tenían que jurar sobre el Orbe de la Confusión, la sagrada reliquia de la tribu que Akanni -la primera matriarca- encontró en las marismas cuando abandonó su territorio con sus compañeras. Ahí fue donde formaron su nuevo hogar. Tras el solemne juramento, Majají les dio sus armas: una lanza para Kiajají y un látigo para Andamana. Ya eran guerreras.

Todo el clan estalló en vítores de alegría y encendieron una gran hoguera alrededor de la cual corrían el Cocuy -un fuerte alcohol que ellas mismas destilaban- y la música. Las horas pasaron mientras las mujeres bailaban alegremente y disfrutaban de sus esclavos hasta que, de repente, se oyó un gran estruendo seguido de una gutural carcajada. Se pusieron en guardia. Tenían que comprobar que todas estuviesen a salvo, por lo que registraron cada una de las cabañas hasta llegar a la de las jefas: el orbe sagrado había desaparecido, en su lugar sólo había un trozo de un vendaje. Las Amazonas se miraron descorazonadas. ¡Habían perdido su posesión más preciada! ¡Lo único que les quedaba de su fundadora!

Ainía, la compañera de Majají y la más impulsiva de las matriarcas, no dudó ni un segundo y salió corriendo en busca del ladrón. Cinco kilómetros al oeste pudo

vislumbrar la luz de una pequeña hoguera con la que se calentaban cuatro foráneos: dos impromagos y otras dos personas. ¡Debían de ser ellos! ¡Seguro que los impromagos intentaban utilizar su orbe! Se deslizó entre los árboles y lanzó un primer dardo con su cerbatana. Uno de los impromagos la oyó y puso sobreaviso al resto que, rápidamente se levantaron en posición defensiva. La amazona y los visitantes se enzarzaron en un baile frenético: ella lanzaba sus dardos y ellos los esquivaban con sus hechizos. De repente, vio su oportunidad: una de las jóvenes se adelantó saliendo de la protección del resto. Lanzó un último dardo antes de que una luz le cegase y se desorientase. Cuando pudo recuperar la consciencia, los extranjeros ya se habían ido. Volvió derrotada al campamento en busca de consuelo de sus compañeras.

Pasaron los meses y la normalidad parecía estar volviendo a la tribu. Nada sospechaban de que estaban siendo observadas por los expertos ojos de un cazador que buscaba venganza. Al enterarse de la muerte de su amada a manos de una amazona, Ranulf, avezado cazador, decidió ir a las marismas para vengarla. Aprovechó la caída del sol para deslizarse al interior de la cabaña de las matriarcas y asestó una mortal estocada en el pecho de una de ellas al tiempo que se despertaba la otra. Al ver a su hermana Níaiá muerta, Ainía entró en cólera y se lanzó encima del atacante arañándole y mordiéndole la cara. Le mordió con tanta fuerza que le arrancó la oreja. Él respondió tirándose de espaldas encima de una mesa haciendo que ambos rodaran por el suelo entre patadas y puñetazos. Ella intentaba buscar ayuda, pero él le clavó un cuchillo en el tobillo. Entonces, la amazona le empujó la cabeza y la mano contra las ascuas, pero Ranulf aprovechó para agarrarlas y tirárselas a los ojos. Con los ojos quemados, Ainía intentó salir de la cabaña, pero su verdugo fue más rápido y le clavó un puñal en el cuello dejando que se desangrase lentamente.

En ese momento entró Majají seguida por sus hijas. Las tres estaban destrozadas.

Kiajají y Andamana inmovilizaron al cazador haciendo acopio de las pocas fuerzas que tenían, pues lloraban desconsoladas: ellas habían perdido a sus tías, pero su madre había perdido a su compañera de armas y su hermana. Los días siguientes fueron los más tristes que se recuerdan en el clan: no sólo les habían robado su orbe, si no que también les habían arrebatado a dos de las tres matriarcas; la Triarquía había sido descabezada. Como era costumbre, las Amazonas organizaron grandes funerales para sus jefas. Ataviadas con siemprevivas y amapolas, las guerreras decoraron la aldea con antorchas e hicieron dos grandes túmulos señalados por las armas de las difuntas jefas.

-Hemos perdido a dos de nuestras hermanas -empezó a decir Majají desconsolada-, dos valientes guerreras, tan fuertes como generosas. Aunque no de sangre, eran mis hermanas y siempre las querré. Ahora pueden descansar en paz con nuestras antepasadas. ¡Que Akanni os acoja en su seno!

-¡Que Akanni os acoja en su seno! -coreó el resto de la tribu dando por terminado el funeral.

Como dictaba la tradición amazónica, al finalizar el funeral se quitaron las flores y dieron comienzo a la ceremonia de coronación de las dos nuevas matriarcas que compondrían la triarquía. La chamana salió de su cabaña con un cuenco de pintura roja que representaba la sangre de las fallecidas y empezó a pintar a Kiajají, Andamana y Majají.

-Kiajají, hija del Clan de la Serpiente -dijo pintándole los brazos-, yo te nombro Cuerpo de la Serpiente, matriarca del clan. Que el espíritu de la matriarca Ainía entre en ti y te guíe.

-¡Que Akanni y Ainía me guíen! -respondió la muchacha.

-Andamana, hija adoptiva del Clan de la Serpiente -repitió la chamana pintándole las piernas-, yo te nombro Cola de la Serpiente, matriarca del clan. Que el espíritu de la matriarca Níaia entre en ti y te guíe.

-¡Que Akanni y Níaia me guíen! -respondió a su vez la menor.

-Majají, hija del Clan de la Serpiente -repitió por última vez mientras le pintaba la cara-, guía y apoya a tus hijas como lo hiciste con tus hermanas.

-¡Que Akanni me guíe! -respondió la madre.

-Ellas son la cabeza, el cuerpo y la cola de la serpiente -prosiguió la chamana-, nuestras matriarcas. ¡Que Akanni las guíe!

-¡Que Akanni las guíe! -corearon todas las Amazonas.

-Traed al cazador -ordenó la chamana.

Como era costumbre, una nueva jefa de la triarquía debía dar muerte al asesino de su predecesora, por lo que las hermanas debían matar al cazador. Tres jóvenes sacaron al prisionero maniatado, lo colocaron delante de las jefas y le desataron las manos y los pies. Andamana cogió su látigo y Kiajají su lanza. Mientras Andamana le daba latigazos en la espalda, su hermana mayor le clavaba la lanza en el pie. No podía escapar, ni siquiera podía moverse. Más latigazos. Otro grito de dolor. De los pies pasaron a las piernas, los brazos y finalmente el torso. La mayor le clavó su lanza en el pecho y

Ranulf aulló de nuevo. Un nuevo latigazo alcanzó su cuello, enroscándose como si de una soga se tratase. El cazador ya no gritaba, no aullaba, no se quejaba. Estaba muerto. Una vez comprobaron que había dejado de respirar, lanzaron un grito de guerra y echaron su cuerpo al río para que sirviese de alimento a las alimañas.

Pasaron varios años y el clan iba recuperando su vida normal, aunque seguían sintiendo un gran vacío en su corazón por la muerte de sus hermanas y la desaparición de su más preciada reliquia. Una buena mañana, Majají mandó un recado urgente a sus hijas. En cuanto llegaron a la puerta, vieron dos grandes serpientes naranjas entrelazadas formando una C. Sus problemas estaban resueltos: asistirían al Torneo de Calamburia, ganarían la Esencia de la Divinidad y pedirían recuperar su orbe. Asimismo, hablaron sobre el futuro de la tribu: las marismas se les estaban quedando pequeñas y sólo les traían malos recuerdos y apenas quedaban animales a los que cazar... Era el momento: tenían que abandonar las marismas, ese había sido siempre el sueño de Ainía.