



**Juan Esteban Peláez**

# **NALLHARD**

---

**Recopilación de las historias  
del Nallhard**

---

---



## NOTAS DEL AUTOR

Amigo lector, ahora que en estas oscuras noches escucho las letanías de las Brujas que danzan alrededor de las piras, y ahora que escucho los aullidos lastimeros de los lobos bajo las frías estrellas, considero prudente narrar la historia del Nallhard, desde su nacimiento hasta las eras relatadas en otros libros (El Imperio de los Dos Soles y La Edad de las Estrellas).

En este libro se narran las Edades Antiguas (de manera acomodada para que el lector entienda, pues hay mundos simplemente inimaginables para los mortales). Se relata la creación del Nallhard (pronunciado *Naljard*), el arte de los Arquitectos del Mundo, el nacimiento de los Seres de la Luz (Ángeles, Dacones y Hombres), y la creación de los Seres Oscuros (Licántropos, Cadáveres Alados, Nomos, Vampiros y demás).

Es imposible tomar un protagonista, pues son varios los que se citan en cada edad. Primero se citará al Joyero, al Hacedor del Mundo. Posteriormente se tomarán como protagonistas a los Arquitectos. Finalmente se narrará la historia de algunos Ángeles, Dacones, Hombres y Espíritus. También se hará un pequeño resumen del nacimiento del Imperio de los Dos Soles y de la Guerra Espectral. Finalmente se hablará de la división de los Ángeles y la Expulsión. Nada se relatará del Fin del Mundo.



## Contenido

NOTAS DEL AUTOR.....	4
Contenido .....	5
ARNOK Y SU JOYA PRECIOSA.....	8
EL NALLHARD Y LOS ARQUITECTOS.....	11
1 .....	11
2 .....	11
3 .....	12
4 .....	13
5 .....	15
6 .....	16
7 .....	18
8 .....	19
9 .....	20
10 .....	21
DARTOTH Y LA PRIMERA ERA DE LOS ÁNGELES .....	23
11 .....	23
12 .....	23
13 .....	27
14 .....	33
15 .....	34
16 .....	37
17 .....	37
18 .....	41
19 .....	41
20 .....	44
21 .....	46
22 .....	48
23 .....	48
24 .....	50
25 .....	55
26 .....	56
27 .....	57
28 .....	60
29 .....	63
30 .....	64
31 .....	66
32 .....	67
EHIROT Y LA EDAD OSCURA .....	68
33 .....	68
34 .....	72
35 .....	73
36 .....	78
37 .....	79
38 .....	80



39.....	81
40.....	90
41.....	91
42.....	92
RAGNOTH Y LA SEGUNDA ERA DE LOS ÁNGELES.....	94
43.....	94
44.....	95
45.....	99
46.....	100
47.....	100
48.....	104
49.....	105
50.....	110
51.....	113
52.....	115
53.....	117
54.....	118
55.....	119
56.....	120
57.....	126
58.....	130
59.....	132
60.....	134
61.....	135
62.....	136
63.....	138
64.....	140
65.....	141
66.....	142
67.....	143
68.....	146
69.....	147
70.....	148
71.....	152
MÍRLOTH, IRGOLIATH, ASTORIATH Y LA ERA DE LAS LUCES .....	153
72.....	153
73.....	155
74.....	156
75.....	157
76.....	159
77.....	161
78.....	162
79.....	164
80.....	165
81.....	167
82.....	168
83.....	169
84.....	170



Juan Esteban Peláez

85 .....	171
LA EDAD DE LAS ESTRELLAS .....	173
86 .....	173
87 .....	173
88 .....	175
89 .....	175
90 .....	177
EL REY DE LOS CUERVOS .....	178
91 .....	178
92 .....	181
93 .....	182
94 .....	185
95 .....	187
96 .....	188
97 .....	191
JIHN, LA EXPANSIÓN DE HERÉN Y EL FIN DE TODOS LOS TIEMPOS .....	194



## ARNOK Y LA JOYA PRECIOSA

Érase una vez, en un reino llamado por los sabios Had, una princesa llamada Ninón. En todos los textos antiguos se concluye que Ninón fue la inspiración para el nacimiento del Nallhard, y aquí se van a recopilar todas las fuentes que mencionan a la Princesa. Se va a intentar «humanizar» el reino de Had en este capítulo, pues está fuera del conocimiento de los sabios (incluso está fuera del Universo). Por lo cual, aunque se mencionen cofres, joyas, coronaciones y demás, es sólo una simbología para poner en contexto el surgimiento del Mundo.

Ninón era la aspirante al trono de Had, y estaba comprometida con Tork, un noble príncipe. La princesa, al igual que todos los seres de Had, era un ser extremadamente bello, no envejecía y podía tomar varias formas. Sin embargo, los eruditos la describen como una dama de ojos verdes; esto quizás porque todos los seres protectores de los Hombres tienen los ojos de ese color.

Ahora bien, cuando la madre de Ninón decidió ceder su trono, el reino de Had se conmocionó. Pero quien quedó más sorprendido fue Arnok, el joyero personal del linaje real, pues había estado profundamente enamorado de la princesa por edades incontables.

Así que Arnok, sabiendo de la preferencia de Ninón por el color rojo, decidió hacer la más hermosa joya como regalo a la nueva reina. Entonces tomó el material más valioso en Had; una esfera de varios minerales grisáceos. Para que diera el tono rojizo que deseaba, inundó el centro de la esfera con magma fundido, y enmalló la superficie con finos cortes para que sus destellos fueran más brillantes. Para darle el toque característico de sus joyas, Arnok le instaló un motor en el centro del silicato, aún inexplicable para los sabios, causando así una rotación y una fuerza de gravedad. Y finalmente la forró con una esfera de cristal (equivalente a una capa de ozono), dándole un toque más ostentoso y fino. La apariencia era majestuosa: La esfera gris metalizada giraba en el interior del cristal mientras desprendía brillos rojizos en elaboradas mallas hacia el exterior, inundando el cristal de un fuerte y pasajero color escarlata.

Pero aconteció algo que Arnok no esperaba. Para mirar si el fino cristal tenía alguna fisura, decidió hundir la joya en un recipiente lleno de la sangre de Gigantes Azules (en Had los Gigantes Azules tenían por sangre agua fría). Pero la joya se resbaló de las pinzas y cayó a la sangre azul y helada.

Para sorpresa de Arnok, sí había una pequeña fisura que le permitió al agua inundar la tercera parte de la esfera, dejando solamente unas pocas partes imperfectas a la vista. Gran parte del magma fue apagado y endurecido, y toda la elaborada malla de cortes se cerró.

Sin embargo, cuando Arnok sacó de nuevo la joya, quedó sorprendido y maravillado al ver las consecuencias de su descuido: La esfera tomó una luminiscencia azulada y hermosa, pues el movimiento de rotación hizo que el agua se adhiriera a la superficie como una pintura. La joya aún seguía rotando, pero su color había cambiado. Arnok quedó fascinado por el nuevo brillo, y después de reparar la pequeña abertura, decidió engarzar la joya en el centro de una lámina fina y dorada.



Pero Arnok sabía que necesitaba una joya rojiza. Así que se dirigió a los oníricos jardines de Had, y allí, entre la vegetación, buscó unos longevos seres que dominaban bestias que respiraban hidrogeno y helio, y tenían luminiscencia propia, pues se adornaban con llamas rojizas que ataban con pesadas gravedades.

Entonces intentó convencer a dos de estos seres (llamados después por los sabios Herén y Serién) para que hicieran parte del regalo de la princesa. Ninón era muy amada por todos los seres de Had, así que el joyero no necesitó mucha insistencia para que Serién y Herén aceptaran vivir con sus bestias en unas esferas.

Arnok hizo las nuevas joyas para los poderosos Herén y Serién, y las hizo mucho más grandes que la joya azulada. Tanto Herén como Serién tenían corceles a los que les flameaban las crines y las colas, y poderosos leones con melenas de fuego rojo. Estas llamas emitían los colores escarlatas que fascinaban a Ninón. Pero hay que aclarar que ni Herén si Serién emitían llamas propias, sólo las dominaban. Finalmente, las casitas esferadas fueron engarzadas a los lados de la joya azul.

Después, Arnok labró elegantes y elaborados adornos en relieve sobre la lámina dorada, y finalmente puso en la parte posterior un broche de imán. El resultado fue un collar majestuoso, digno de Ninón, con dos joyas rojizas brillantes y una esfera azul en el medio.

Pero como la ansiedad y el amor de Arnok eran muy fuertes, el joyero decidió entregarle la joya a la hermosa princesa antes de la coronación, sin realizarle las pruebas de calidad correspondientes. Y cuando lo hizo, los ojos brillantes de Ninón se abrieron de sorpresa y maravilla; y sin poder agradecerle a Arnok por tan hermoso regalo, lo abrazó con profundo sentimiento.

Ahora bien, cuando llegó la hora de la coronación, Ninón entró al salón real con paso altivo y desdenoso. Se puso al frente de trono de sus padres, y cuando se hincó sucedió algo en verdad indeseable: El broche de imán cedió y el ostentoso collar cayó al suelo.

Los ojos de Ninón se llenaron de lágrimas al ver cómo su collar caía al suelo lustrado. La punta izquierda fue la primera en caer, destrozando la joya rojiza formada por Serién. El poderoso Serién, afectado mortalmente por el choque, miró a la sorprendida y angustiada Ninón, y poco a poco cerró los ojos. Inmediatamente los corceles y los leones murieron, lanzando sus llamas hacia todos lados con una explosión colorida (una supernova), dejando gran pesar en la nueva reina.

Apenas acabó la coronación, Arnok pidió el collar para repararlo de nuevo, mientras se disculpaba con Ninón por el imperfecto del imán. La Gran Reina le dio el collar y esperó ansiosa su reparación.

Entonces Arnok salió apresurado hacia los jardines de Had para encontrar un nuevo ser que tuvieran bestias con brillos rojos; pero no encontró ninguno. Sin embargo, encontró un ser de increíble carisma y agradable vitalidad que tenía aves de llamas amarillas (*fénix*). Arián, como fue conocida después, convenció alegremente al joyero para que la



Juan Esteban Peláez

engarzara en el collar de Ninón. Arnok de inmediato hizo un recipiente esférico y puso allí a Arián, que pasó a hacer parte del collar.

Así lo entregó de nuevo a la Gran Reina. Ninón se vio sorprendida al ver la impresionante belleza que Arián irradiaba, y el hermoso contraste de las joyas: Amarillo, azul y rojo.

Aunque lo llevó puesto por eones, Ninón, al igual que todo su linaje, dio el collar a Elán, el Guardián de las Joyas. La reina le pidió que guardara las tres joyas en el cofre donde su familia guardaba sus tesoros.

El cofre negro que Elán protegía se expandía con el pasar de las edades, y guardaba millones de joyas puestas en distintas formas. La forma favorita de la estirpe de Ninón era la espiral, con las joyas más grandes y brillantes en el centro. Entonces Elán, a órdenes de Ninón, puso las joyas en el cofre y acomodó a Herén y a Arián entre dos joyas más grandes: *Mirach* y *Alpharatz*; en una espiral identificada como *Ara Alvariss*. Y la esfera de minerales fue ubicada a una distancia perfecta para que quedara al alcance gravitatorio de Arián y Herén. Con el tiempo, Herén y Arián formaron un sistema solar.

De Ninón y de Arnok de no se menciona nada más, y Had ya no es mencionado en los textos antiguos.





## EL NALLHARD Y LOS ARQUITECTOS

### 1

Érase una vez, en un tiempo aún sin medida, unos diminutos seres que edades después fueron llamados Arquitectos. Aunque eran primitivos para su entorno, los Arquitectos tenían una extraordinaria capacidad para adaptarse a un entorno hostil. También tenían la capacidad de no envejecer, y podían cambiar de forma según sus necesidades. No sufrían de hambre, ni de sed, ni de sueño, ni de frío ni de calor; por ello podían vivir en cualquier hábitat. Más asombroso aún, podían crear música.

### 2

Ahora bien, cuando Arnok sumergió la esfera en el recipiente de agua helada, el líquido que entró en la abertura de la joya arrastró al interior a cuatro pequeños Arquitectos, tres machos y una hembra. Los cuatro Arquitectos decidieron quedarse en el interior de la joya, que fue llamada Nallhard (Mundo en el idioma de los Arquitectos). Y allí habitaron por eras, sumergidos en el océano que se extendía a lo largo y ancho del Mundo.

Entonces los Arquitectos tuvieron que adaptarse a su nuevo, helado y oscuro entorno: Todos desarrollaron branquias y se pusieron vestidos de escamas y pieles gruesas. Hartoth, uno de los Arquitectos, adaptó un sistema de sonar para hacerse una idea del entorno que lo rodeaba. Híldred, la única hembra, se dedicó a mejorar sus retinas, y sus ojos pudieron tomar diminutas luminiscencias para ver en medio de la gélida oscuridad. Gorth, el ser más antiguo de los cuatro, tomó un sistema de calor infrarrojo y pudo ubicarse por el calor emitido por los yermos y pedregosos cuerpos circundantes. Finalmente, Océaroth tomó un sistema eléctrico, pues diose cuenta que el agua era buen conductor de la electricidad.

Con estos sistemas de ubicación, adaptados en miles de años, los cuatro Arquitectos decidieron iniciar una exploración de su entorno. Pero se encontraron con un lugar álgido y estepario, yermo y lívido.

Así que, buscando calor, fue Océaroth quien descendió por los abismos y socavones submarinos. Allí encontró el calor que era tan esquivo. Hasta ahora el magma se estaba enfriando, y los fosos profundos emanaban desesperados vapores que calentaban el agua del fondo oceánico.

Océaroth era el Arquitecto más explorador y curioso, y era quien se sentía más a gusto en el agua. Había explorado ya gran parte del océano, y aunque no había luz en la superficie, los abismos emitían luces y calor de lava, lo que ayudaba un poco más a su exploración.

Sin embargo, pasaron muchas edades, y a los tres Arquitectos restantes la curiosidad de la superficie les corroía el pensamiento. Hartoth, Gorth e Híldred miraban constantemente



la superficie marítima; pero sólo las tinieblas y los vapores venenosos cubrían la tierra firme.

### 3

Bien, aunque Océaroth era quien más exploraba, fue Híldred quien se llevó la primera sorpresa en cuanto a su entorno. Vestida de piel fina y pálida, vio en medio de la penumbra y al fondo de un profundo abismo un extraño color verde. Aunque era un verde oscurecido, Híldred lo vio luminoso y hermoso en medio de las escarpadas e informes paredes del abismo.

Y sin más, Híldred bajó nadando rápida como un proyectil, bordeada de burbujas a causa del veloz movimiento. Mientras descendía, vio que el extraño cuerpo parecía danzar a voluntad del agua.

Cuando la Arquitecta se acercó al destello verde, vio con sorpresa de qué se trataba. Los ojos de Híldred se abrieron de sorpresa al ver vida: Una lánguida y verdosa planta de hojas delgadas y planas había logrado sobrevivir a causa del calor emitido por el centro del Mundo.

De inmediato Híldred tomó la arcaica planta con ternura maternal, y la abrigó con sus suaves manos. Y de inmediato subió el abismo con rapidez, dejando los cálidos peñascos y los ardientes vapores del fondo del mar.

El primero en ubicar a Híldred fue Océaroth, que al sentir el extraño cuerpo de la planta se asombró de sobremanera. Danzante con el oleaje submarino, la esbelta planta ya mostraba debilidad a causa del frío implacable. Aunque Híldred la calentaba con sus sutiles manos, el entorno era gélido e inclemente, y laceraba la prehistórica planta.

Tardaron más en encontrar a Gorth, y finalmente a Hartoth. Ambos, al ver la vida encarnada en la planta, se maravillaron, pues se dieron cuenta que poco a poco el Mundo se convertía en un sitio apto para seres vivos.

-¿Qué haremos? -preguntó Océaroth sin rodeos.

-Lo mejor es dejar que la evolución haga lo suyo -aseguró Gorth mirando la planta, aún sorprendido.

-Creo que deberíamos enseñarles a subsistir -dijo Híldred mirando la exhausta planta con aflicción.

-Quizás Gorth tenga razón -añadió Hartoth-. Lo mejor es dejar que la evolución haga lo suyo.

-Sólo los fuertes deben subsistir, ésa es la regla -dijo Gorth, reiterando su posición.

-Pero tenemos el poder de dar el trono del mundo a cualquier especie -respondió Océaroth, levantando la mirada a Gorth.

-Por eso debemos dejarlos fluir sin intervenciones -volvió a asegurar Gorth, mirando la planta, que finalmente no aguantó la baja temperatura y murió a manos de la Arquitecta.



Bien, aunque por edades siguieron recorriendo los vastos dominios del océano, los Arquitectos (a excepción de Océaroth) seguían curiosos por la superficie, y la ansiedad crecía a medida que el tiempo pasaba.

Así que, finalmente, Hartoth, Híldred y Gorth decidieron salir a la superficie del Mundo. Todos intentaron convencer a Océaroth, pero él simplemente respondió: - «El océano es tres veces más grande que la superficie, y yo prefiero estos dominios».

Cuando salieron, los Arquitectos miraron el entorno con asombro y sorpresa: Híldred, que deseaba ver el verdor de las plantas sobre la superficie, se vio envuelta por grotescos y monstruosos volcanes que, lastimeros y airados, vomitaban torrentes de magma que destruían un cielo compuesto de vapores tóxicos y venenos que evitaban el paso de la luz.

Como el aire se estancaba en humaredas espesas, los Arquitectos mutaron y evolucionaron para sobrevivir. Y para recorrer los esteparios y ardientes suelos, se irguieron en dos largas extremidades, y sus otras dos extremidades sirvieron para trepar y quitar obstáculos de sus caminos. Y sus desarrollados pulmones aprovecharon el poco aire que había en la encenizada atmósfera.

Fue una prueba muy dura para los Arquitectos, pues el ambiente era demasiado hostil. Sin embargo, con gigantescos esfuerzos, los tres Arquitectos pudieron adaptarse al volcánico y tóxico entorno.

Gorth fue quien pudo adaptarse con más facilidad, y aseguró a sus acompañantes: -Esto es un caos, pero el caos es una forma de equilibrio: Todo conlleva a algo, y el Mundo clama impotente para no enfriarse. Sin embargo, todo este caos nos lleva a un objetivo común: El enfriamiento de la superficie.

## 4

Así pasaron las edades, y los Arquitectos vagaron por los yermos y escarpados terrenos. Híldred era quien más angustiada estaba, pues se había enamorado del verdor de la planta que había encontrado en el fondo oceánico.

Y aún sin tiempo conocido, Híldred, que se encontraba sentada en una piedra negra como la oscuridad, vio con asombro cómo el cielo se aclaraba tras el muro de nubes negras y cenicientas. Entonces Híldred se levantó con los ojos bien abiertos, y detalló en la lejanía que las nubes parecían esfumarse en medio de precipitaciones. Y tras las torrenciales lluvias, la Arquitecta vio con maravilla y alegría los brillos rojizos y calurosos del sol Herén, que espantaban la oscuridad hasta las fisuras profundas. Al mismo tiempo, Hartoth y Gorth detallaban a Serién en el horizonte ahora iluminado, mientras eran abrazados por el dulce calor proveniente del cielo.

De esta forma, las precipitaciones y las aguas gélidas enfriaron el Nallhard; y con los soles Herén y Serién iluminando en lo alto, se dio paso a lo que Híldred había deseado



por tanto tiempo: Al tener una noche sólo de dos horas, causada por la lámina dorada del collar de Ninón; la vida vegetal emergió con extrema aceleración, y la atmósfera se oxigenó rápidamente. E Híldred, rompiendo el acuerdo de no interferir en el entorno evolutivo, se enamoró de las plantas que emergieron de la tierra ahora fértil, e interfirió en el desarrollo.

La Arquitecta, que se había separado del resto de los Arquitectos para explorar, ayudó y enseñó a las primitivas plantas a adaptarse increíblemente. De forma tal, que dio a la vegetación el dominio de la superficie del Mundo. Inclusive, enseñó a algunas plantas a moverse para defenderse.

Las plantas adornaron con su verdor el Mundo, y dieron un hábitat perfecto para seres más evolucionados. Así que no tardaron en aparecer los insectos y las aves. Poco después evolucionó una fauna variada que se adaptó al ambiente.

Entonces Híldred fue la primera en ponerse el vestido conocido por los sabios: Su piel se volvió tersa y fina, los vellos se adelgazaron hasta casi desaparecer, la tez palideció como la de una porcelana, la nariz se le respingó y se pulió, los ojos se tornaron almendrados y las pupilas, bordeadas de un blanco cristalino, se le tornaron verdes como la frondosa vegetación circundante. Sus manos se endulzaron y sus ademanes se volvieron frágiles, tiernos y suaves. Su cabello se tornó brillante, largo, sedoso y verde.

Y como era elegante y vanidosa, Híldred se adornó con una corona de las flores más hermosas, flores que ella misma cuidó. Y se vistió con lianas entretejidas y finas, tan magistralmente tejidas que parecían lujosas sedas. Este vestido contrastó con su pálida y pulida piel.

Bastaron muchas edades para que Híldred acabara su maternidad, pues ella no dejaba solas a sus plantas. Pero se dio cuenta que ellas eran capaces de sobrevivir por sí mismas. Así que, después de criar la vegetación del Mundo, se dedicó a descansar, vagando entre su frondosa y majestuosa estirpe.

Ahora bien, ya era bien conocida la obra de Híldred por los Arquitectos. Inclusive Océaroth, que había tomado como su dominio el océano, ya veía cómo el linaje de Híldred poblaba la superficie.

Pero el primero en encontrar a Híldred fue Gorth. El Arquitecto anduvo entre frondosas bayas y árboles de espeso y brillante forraje, hasta hallar a la Arquitecta, que se encontraba cantando sentada en una alfombra de hierba, abrigada de los dulces rayos de luz que se filtraban por las ramas arbóreas. A medida que cantaba, unas flores blancas brotaban de la tierra, pues Híldred les había enseñado a crecer con el compás de su canto (aunque aún no se había compuesto la Melodía de los Arquitectos).

Entonces Gorth se acercó, mientras sentía las dulces fragancias que inundaban el aire fresco y pasajero, y se sentó al lado de Híldred sin hacerse sentir. Cuando Híldred se volteó y vio al Arquitecto, sus ojos de pestañas largas y encrespadas se abrieron, y sintió una extraña inquietud; pues sabía que había roto el acuerdo.



Sin embargo, Gorth no dijo nada. Simplemente miró su fresco e iluminado entorno, y se maravilló por la obra de Híldred. Entonces dijo con una tranquilizante sutileza: -Es hermoso el trabajo que has hecho.

Las palabras hicieron que Híldred descansara y esbozara una sonrisa alegre y tímida.

Así anduvieron los Arquitectos por el frondoso Mundo, hasta encontrar a Hartoth, que de inmediato felicitó a Híldred, tranquilizándola así. Serién y Herén abrigaron el linaje de la Arquitecta, y le dieron lo necesario.

Hartoth ya había bajado de nuevo al océano, y había encontrado a Océaroth. Muy feliz estaba el Arquitecto de las Profundidades, pero no aceptó la petición de Hartoth de subir a la superficie y conocer la obra de Híldred.

-Yo también me enamoré de algo, Hartoth -aseguró Océaroth mientras extendía su mano cerrada.

Hartoth esperó con expectativa.

Entonces Océaroth abrió la mano y dejó a la vista a un pequeño pez de escamas plateadas, que salió nadando rápidamente.

Hartoth quedó sin palabras, pero Océaroth se apresuró a disculparse. -Sé que habíamos llegado a un acuerdo -dijo-; pero me fue inevitable ignorar lo que a mi alrededor aparecía. Simplemente los vi tan desprotegidos, que decidí romper el acuerdo.

Y Hartoth respondió: -No tienes por qué darme explicaciones. Si para ti está bien, para mí también-. Y sin más, se despidió de su amigo y volvió de nuevo a la superficie.

## 5

Después de estos acontecimientos poco se dice de la actividad de los Arquitectos por eones. Sin embargo, se dice que antes de que el collar de Ninón se rompiera sucedió algo maravilloso.

Conscientes de que el aire llevaba las ondas de sonido, los Arquitectos se reunieron (incluyendo a Océaroth), en la montaña más grande de ese tiempo, llamada *Tharhad*. Esta montaña desapareció después con los cataclismos venideros. Y sobre la montaña empezaron a hacer su música, la más hermosa jamás escuchada en el Nallhard: «La Melodía de los Arquitectos».

La sinfonía cambió muchos sonidos primitivos del Mundo, y duro siglos, dando vida al Nallhard; y los sabios aseguraron que sus ecos pueden ser aún percibidos en el Mundo (incluso en el Universo). La melodía de Océaroth puede ser escuchada en los susurros de las quebradas, en el arrullo del mar y en el caer de la lluvia. La música de Híldred quedó impregnada en el sonido de los ramajes de los árboles cuando los mece el viento. Incluso, dicen algunos que la música de Híldred puede escucharse cuando se pone la cabeza sobre la hierba. Aun el poderoso Gorth hizo música potente que retumba en las explosiones de los volcanes y en los truenos sonoros. Pero la más hermosa es la música de Hartoth, pues se dice que de tal melodía derivan todos los sonidos de los animales y todas las lenguas de los seres del Nallhard; incluso a esta melodía se le atribuyen los sonidos de los instrumentos musicales. Esta hermosa música quedó retumbando en todo el Mundo por



todas las edades, y llegó incluso a mundos lejanos, aunque a medida que las eras pasaban era menos sonora.

## 6

La música cesó y las edades pasaron, y los tres Arquitectos, ahora rodeados de sonidos hermosos, siguieron vagando y explorando el Mundo; mientras a su alrededor aparecían animales cada vez más complejos y adaptados. Los animales tomaron diversidad de tamaños, y las plantas daban un hábitat perfecto para cualquier clase de organismo vivo.

Sin embargo, en Hartoth crecía el cansancio de la vida nómada, y ya había hablado con Híldred sobre formar un asentamiento. Pero Gorth, que era curioso y explorador, no compartía esa idea.

Gorth tenía una teoría: «Es mejor conocerlo todo, pues es lo desconocido lo que nos atemoriza». Y tenía en claro que una vida sedentaria sería dejar de explorar, y, por ende, dejar de conocer el mundo que rodeaba el asentamiento. Para reforzar su pensamiento, ponía de ejemplo a Océaroth y lo que él no conocía; y se ponía como ejemplo, pues él no conocía los nuevos cambios del océano.

-Estoy decidido; montaré un asentamiento -aseguró Hartoth a sus acompañantes mientras caminaba por marañas vegetales.

-¿Y dónde lo harás? -preguntó Híldred.

-No sé -respondió mirando al cielo.

-Insisto en que no es buena idea -reiteró Gorth.

-Yo también estoy cansada de tener una vida nómada. Es hora de volverme sedentaria -dijo Híldred, lo cual no causó sorpresa-. Así que iré contigo. Sé de un hermoso lugar a las laderas de unas montañas septentrionales. Es un valle herboso rodeado de arboladas.

-¿En verdad quieren construir un asentamiento? -preguntó Gorth.

Hartoth e Híldred asintieron con la cabeza.

-Entonces los acompañaré; pero no me quedaré con ustedes.

Así anduvieron prudentemente por un mundo verde y fértil, lleno de su hermosa música. En las noches cortas pero gélidas, los aullidos nocturnos atemorizaban a los Arquitectos, reiterando la teoría de Gorth. Entonces siguieron hasta llegar finalmente a una hondonada escondida y cubierta por gruesos árboles de forrajes espesos.

El herboso valle era flanqueado por un enorme y azulado río que fue llamado tiempo después Areth, y estaba a las laderas occidentales de una cordillera de montañas. El valle era de amplias magnitudes, y tenía flores que danzaban con el pasar del viento.

Los tres Arquitectos quedaron maravillados al ver el iluminado valle. Pero cuando Híldred y Hartoth se disponían a bajar por una pendiente a los lindes, Gorth se frenó en seco.

-¿Qué sucede? -preguntó Hartoth extrañado.



-El sitio es hermoso, y me dan ganas de quedarme con ustedes. Pero ya cumplí con acompañarlos, así que la construcción del asentamiento se las dejo a ustedes. Sin embargo, si necesitan algo de mí no se preocupen, pues yo los estaré visitando cada vez que pueda -aseguró Gorth que, despidiéndose de los Arquitectos, decidió dar media vuelta y seguir con su vida nómada.

Entonces Hartoth se acercó al valle en compañía de Híldred, y lo cruzaron por completo, mientras pensaban cómo iban a construir su nuevo hogar. Pero de repente, al llegar a un peñasco salido de las laderas de la cordillera, Hartoth notó un extraño movimiento. Cuando se acercó a investigar vio que sobre su cabeza había unos ojos vigilantes: Sobre la saliente había tres cabezas que eran visibles. Tenían pelajes espesos y sus ojos mostraban un creciente temor.

Así que el Arquitecto, con una agilidad felina, trepó veloz hasta el peñasco y quedó petrificado por la sorpresa. Tres homínidos lo miraban agazapados contra la ladera de la montaña, temblando de terror. Lo que más sorprendió a Hartoth fueron las semejanzas que tenían con ellos: Las extremidades superiores tenían dedos largos y el pulgar invertido, ideal para manipular herramientas; y estaban erguidos en dos patas. Tenía pelajes rojizos y eran corpulentos.

Y cuando Hartoth se acercó unos lentos pasos, la aparente matriarca empezó a gritar con furia y a golpear el suelo con violencia. El Arquitecto quedó quieto, pues, aunque la matriarca también tenía miedo, estaba dispuesta de defender a su familia. Entonces el Arquitecto se acercó un poco más, y la matriarca, en desespero total, tomó una piedra y la arrojó hacia Hartoth. Él esquivó el proyectil, pero la sorpresa lo invadía aún, ya que el valor de la matriarca era admirable.

Poco después llegó Híldred, y sus ojos verdes y brillantes se asombraron al ver a los homínidos. Hartoth ya los había tranquilizado con enigmáticas palabras, invocando su música, y se había acercado lo suficiente para detallarlos. Híldred miraba atónita el acto. Entonces Hartoth habló: -Sé que tenemos un pacto, pero Océaroth y tú lo han roto. Híldred calló en ese momento.

-Pero ya los comprendo a ambos. El valor de estos seres me ha conmovido, y es digno de admiración -y levantó la cabeza para enfocar su mirada en el bello rostro de Híldred-. Te pido que los dejemos vivir con nosotros, pues nosotros somos los invasores. Te pido, mi querida Híldred, que los tomemos como nuestros hijos, y les enseñemos todo lo que podamos enseñarles.

-Pero eso sería darles el trono del Nallhard -dijo Híldred con ánimo de aclaración, no de debate.

-¿Eso es un sí? -preguntó Hartoth.

-Claro que sí -respondió Híldred con una mirada profunda y una sonrisa hermosa-. Sé lo que sientes en este momento, y es casi imposible luchar contra ese sentimiento.

Así que Hartoth se agazapó frente a uno de los homínidos, lo tomó con suavidad para no asustarlo, y dijo: -Entonces los consideraré como mis hijos, y los protegeré de todo mal.



Las edades siguieron pasando, y el asentamiento de los Arquitectos fue creciendo en majestuosidad y dimensión. Los Arquitectos, para facilitar la relación con los homínidos, tomaron una forma semejante a ellos (aunque los años de evolución los había vuelto parecidos); así que desarrollaron las manos y piernas que se conocen actualmente, y los rasgos faciales y las proporciones corpóreas.

-La apariencia no es importante -insistió Hartoth al principio.

Pero Híldred increpó: -No es importante para una mente evolucionada; pero si aún hay rasgos instintivos en nuestras mentes sí es primordial. Por instinto nos apegamos a lo conocido, a lo parecido a nosotros; nos molesta lo inentendible. Los dioses son los que deben ser adaptarse a sus creyentes, pues de lo contrario los creyentes no comprenderían a los dioses.

Hartoth aceptó entonces.

Por otro lado, los homínidos, bajo el amparo de Híldred y de Hartoth, evolucionaron y se multiplicaron exitosamente, dando más habitantes al asentamiento. Y los Arquitectos les enseñaron secretos de éxito, como el fuego y la rueda, y un articulado, complejo y extenso lenguaje, derivado de la música de Hartoth. Después les enseñaron los conocimientos básicos de supervivencia: Caza y siembra. Después, en un gran avance evolutivo, adaptaron su cuerpo, y el hambre y la sed casi desaparecieron. Y como último éxito evolutivo, los homínidos dejaron de envejecer. Sin embargo, morían si eran dañados seriamente por efectos externos, como armas, accidentes o fuegos.

Y al ver el deseo de los homínidos por volar, Hartoth les ayudó a desarrollar nuevos huesos y músculos. Entonces un segundo y largo húmero emergió del omoplato, y se juntó con un fuerte cartílago a dos alargados huesos: Un radio y un cubito. Se alargaron unas falanges en las puntas, unidas a un carpo, y unos fuertes músculos se ligaron a las nuevas extremidades. Desarrollaron una delgada membrana y la cubrieron con plumas para protegerla. Entonces pudieron por fin surcar los cielos y volver realidad su más anhelado sueño. Así, esos homínidos, increíblemente adaptados y alados, fueron conocidos como los Ángeles.

Entonces los homínidos vieron en sus padres, en Híldred y Hartoth, la belleza: Sus cabellos se tornaron de oro, sus pieles se afinaron y palidecieron, sus esbeltas y elegantes alas se blanquearon y sus ojos se tornaron verdes y azules, brillantes como piedras preciosas bajo la luz de los soles. Las Angelinas (o Ángeles hembras), tomaron a Híldred como ejemplo, y respingaron sus narices, curvaron con esbeltas voluptuosidades sus cuerpos, y sus rostros se moldearon en finos trazos. Sus ojos se agradaron en ademán hermoso, y brillaron y se bordearon de largas pestañas. Sus bocas se tornaron pequeñas y sus labios húmedos. Por otra parte, los Ángeles machos se tornaron corpulentos, de rostros fieros, quijadas cuadradas, alta talla y enorme fuerza. Y se vistieron con sedas y muselinas, y se adornaron con piedras brillantes y preciosas, como esmeraldas, amatistas, jades, lapislázulis, ópalos, zafiros, entre otras.

Ya evolucionados, ayudaron a los Arquitectos a construir una ostentosa y espléndida ciudad, de edificaciones de mármol y adornos de relieves hechos con estucos y cal. La





ciudad fue conocida como Argeliógrim, La Ciudad de los Ángeles. Al ser gigantesco el valle, la ciudad pudo expandirse por toda la hondonada, bordeada de una muralla de arcos dorados y robles frondosos y verdes. Y también subió por las laderas de las montañas en majestuosas construcciones, formando cuatro plantas blancas.

Gracias al poder de Híldred, las montañas orientales que limitaban a la blanca Argeliógrim se volvieron fértiles y herbosas, y fueron llamadas Las Montañas Verdes, a causa del verdor de los árboles y de la hierba.

Así, la ciudad de Argeliógrim creció en majestuoso esplendor mientras las edades pasaban. Las construcciones cada vez se volvieron más soberbias y ostentosas, al punto de llamar palacios a las casas comunes. Y alrededor se extendieron interminables cultivos, y sembraron árboles frutales: Las frutas eran, más que una necesidad, un manjar; ya que los Ángeles no sufrían de hambre. Sin embargo, las frutas les daban energía para volar.

Pero durante el crecimiento de la ciudad siempre se respetó la obra de Híldred, y no se taló más de lo necesario. Tampoco se utilizó en exceso el fuego, pues las noches eran cortas y los Ángeles no morían de frío (aunque lo sentían inclemente). Los Ángeles también cuidaron el Río Areth con especial devoción, pues admiraban del agua. Incluso se dice que ellos escuchaban mejor la música de Océaroth que cualquier otro ser del Nallhard. También cuidaron los arcos dorados y los robles del rededor de Argeliógrim como una jardín extenso y hermoso.

## 8

Ahora bien, hubo algunos Ángeles que sobresalieron en la ciudad, como por ejemplo Télethor, un diestro y fiero cazador de alas enormes que mantenía las bestias peligrosas alejadas de Argeliógrim. Méleatorh, que era un brillante ingeniero, mejoró bastante el estilo de vida en la majestuosa ciudad. Anarioth era un destacado herrero. Míroth, la doncella más cercana a Híldred, era considerada la Angelina más bella de todas (y fue la más cercana a los Hombres en eras posteriores). Y Síaroth, que era un gran arquitecto que había hecho construir espléndidos palacios.

Aunque la doncella Míroth tenía muchos pretendientes, su corazón era sólo de un Ángel. Mientras paseaba por los lindes verdes y brillantes de los alrededores de la ciudad, Méleatorh encontró a Míroth, de rostro fino y facciones hermosas, recostada plácidamente en un tronco grueso de un verde roble, bañada de hojas de oro y abrigada por la luz de Herén, que se filtraba por los ramajes espesos.

La belleza de Míroth, decorada con una brillante tiara de oro, un lujoso collar con engarces de diamante y una fina seda blanca, amedrentó al ingeniero Méleatorh, que se sintió petrificado y sin palabras. Sin embargo, en un extraño acto de valor, se acercó temblando hacia la hermosa Angelina, que permanecía ensimismada y con pereza mientras miraba el cielo azulado y sin nubes.



Al hacerlo, el ingeniero se sentó al lado de Mírlloth. Ella, con ojos soñolientos, lo miró y quedó extrañada; pero él simplemente le habló, disimulando su extraño furor. Entonces Mírlloth le tomó confianza y entre ellos se formó una extraña complicidad.

## 9

Ahora bien, Tol, un Ángel explorador, realizaba su ronda cotidiana sobre las copas arbóreas de oro que rodeaban Argeliógrim, cuando divisó una silueta sobre un linde herboso. Entonces descendió rápido, hasta divisar mejor la figura: Caminaba con sutileza, pues parecía flotar, y el vestido negro del extraño relucía en el fondo verde.

Desplazándose por entre las sombras de los frondosos arces, la figura desapareció de la vista de Tol, que, para no perderlo del todo, bajó por las delgadas ramas de hojas doradas, rompiéndolas a su paso.

Entonces vio al extraño de frente: Tenía una apariencia muy parecida a la de los Arquitectos. Sin embargo, mostraba más madurez y antigüedad en sus ojos. El cabello se tornaba más negro que la noche, y los ojos se asemejaban a estrellas envueltas en penumbras. Tenía el rostro bien formado y la piel muy lívida.

El extraño miró con sorpresa a Tol, examinándolo con rapidez y recorriendo sus blancas alas con la mirada negra. Subió una ceja y dijo: -Necesito llegar a Hartoth y a Híldred. -¿Conoces a los Arquitectos? -preguntó Tol con los ojos azules bien abiertos a causa de la sorpresa.

-Así es -respondió el extraño secamente-. ¿Puedes llevarme hasta ellos?

Tol, aún asombrado, llevó al extraño por los lindes pastosos y los arces hasta llegar a la hondonada donde se erguía Argeliógrim, a las laderas occidentales de las Montañas Verdes.

Los ojos de Gorth refulgieron de maravilla al ver la magnitud y la opulencia de la ciudad blanca. Los palacios sobresalían en las herbosas montañas, mientras en las alturas un manto de fría bruma cubría las copas de la cordillera. Alrededor de Argeliógrim volaban cientos de Ángeles en todas direcciones y a diferentes alturas, abordando las cuatro plantas de la ciudad.

-Sígueme por aquí, por favor -pidió Tol a Gorth mientras se internaba en la ciudad, dejando los durazneros y los brezales atrás.

Gorth asintió y siguió al Ángel por las calles anchas y empedradas de Argeliógrim.

Todos los Ángeles miraban a Gorth con sorpresa, pues nadie había visto otro Arquitecto. Aunque habían oído de otros dos Arquitectos, pensaron que eran sólo un mito.

Los palacios de mármol, adornados ricamente, relucían bajo la luz de los soles, mientras inmolaban la atención del Arquitecto acabado de llegar. Sin embargo, lo que más sorprendía a Gorth era la belleza de los Ángeles: Sus plumas blancas, sus ojos claros y sus cabellos dorados y brillantes, sus pieles pálidas y sus facciones finas.



Y después de recorrer las cuatro plantas a pie, el Ángel Tol llevó a Gorth hasta el palacio de los Arquitectos. Pidió a un servidor que le informara a Hartoth y a Híldred de la inesperada visita; pero Gorth no quiso dar su nombre a los Ángeles.

Poco después, Hartoth, vestido con elegancia y caminando desdeñoso, salió del palacio; y al ver a Gorth, sus ojos brillaron de extrañeza. Aunque Hartoth reconoció de inmediato a Gorth, ambos Arquitectos habían cambiado: Hartoth tenía los ojos azulados y brillantes, y los cabellos de oro. Mientras que Gorth había tornado sus ojos negros como el abismo, y sus cabellos semejaban tiras de negra acerina.

Pero de inmediato Hartoth bajó la mirada, apenado, pues sabía que él también había roto el convenio, y de la forma más extrema. Se sintió avergonzado, y una pantalla de sudor se extendió en su pálida frente.

Entonces Gorth subió lentamente las escaleras, vestido de pieles negras de quién sabe qué bestias, y se posó frente a Hartoth. El padre de los Ángeles abrió la boca; pero Gorth lo interrumpió secamente.

—Rompiste la promesa -dijo inexpresivo.

Hubo un silencio estremecedor, y antes de que Hartoth hablara, Gorth, mirando la gran cantidad de curiosos Ángeles que se habían aglomerado alrededor, volvió a anticiparse.

-Sin embargo, estoy más que seguro que valió la pena.

Las agradables palabras hicieron que Hartoth levantara la cabeza, y la alegría inundó y coloreó su rostro.

Gorth también sonrió, y dijo: -Es un maravilloso trabajo. En todas las edades que he recorrido el Mundo jamás había visto tan hermosas criaturas.

-Los llamamos Ángeles -dijo Hartoth, que de inmediato se dirigió a sus hijos: - ¡Escuchen! Les presento a Gorth, mi amigo y hermano. Quizás el más sabio de nosotros. Les pido con profundidad que lo traten como a un padre. Escúchenlo, pues posee enseñanzas sabias y prácticas muy necesarias -y se dirigió a Gorth-. Bienvenido a Argeliógrim. Serás nuestro huésped de honor. Vamos adentro. Híldred se alegrará al verte.

Gorth asintió y siguió a Hartoth hacia el interior del palacio.

## 10

El tiempo transcurrió y Argeliógrim creció en esplendor y elegancia. Gorth, que iba y venía a la ciudad constantemente, hablaba con los Ángeles sabiamente, y mostraba hacia ellos una gran simpatía. Los Ángeles tomaron a Gorth como un tutor, y aprendieron mucho de él.

Y al escuchar las extraordinarias historias de Gorth sobre el mundo lejano y desconocido, los Ángeles despertaron sus deseos de exploración. Los Ángeles volaban alrededor de la ciudad, pero nunca se alejaban mucho, por lo cual desconocía el mundo lejos de las Montañas Verdes.



A medida que el tiempo pasaba, la curiosidad de los Ángeles crecía. Escuchaban de Gorth historias sobre altas montañas nubladas, vastas planicies herbosas y ricas sabanas. El Arquitecto también mencionaba animales lejanos y extraordinarios; pero había unas bestias de las que Gorth hablaba con desprecio.

En una de sus expediciones, Gorth había ido muy al sur, y se había topado con inmundas bestias que él describía como Canes Monstruosos. Estos Licántropos, según el Arquitecto, tenían gran fuerza y violenta ferocidad. Y parecía que se habían reproducido con tal rapidez, que luchaban entre ellos por alimento y territorio. Eran carnívoros, incluso caníbales, y talaban y quemaban a voluntad. Gorth siempre advertía a los Ángeles sobre el sur, diciéndoles que evitaran a los Licántropos a toda costa.

Cada vez que Gorth iba a Argeliógrim, los exploradores se aventuraban más y más, e incluso algunos no volvían a la ciudad. Entonces Hartoth sintió que sus hijos habían madurado del todo. Ya mostraban independencia, y sabía que debía dejarlos ir, tal y como Gorth le había dicho en conversaciones anteriores.

El temor en Hartoth fue creciendo, pues sus hijos cada vez se desprendían más. Pero él sabía que no podía interferir, pues los Ángeles tenían que aprender con las inclemencias del Mundo lo que él no podía enseñarles; y sabía que ellos ya no tenían nada que aprender en Argeliógrim.

Sentía lo que Híldred habían sentido otrora; y por lo mismo, la Arquitecta se había vuelto su constante sustento. Híldred mostraba más fortaleza, pues, aunque fuera la madre de los Ángeles y sintiera aflicción, era consciente que debía dejarlos para que enfrentaran el Mundo.

Así pasaron las edades, y con el avance y los logros alcanzados, se dio comienzo a la Primera Edad de los Ángeles.



## DARTOTH Y LA PRIMERA ERA DE LOS ÁNGELES

### 11

Érase una vez, en la ciudad de Argeliógrim, un Ángel llamado Dartoth. Dartoth era el mejor amigo del poderoso Ángel Télethor, y lo acompañaba constantemente a las cazas de bestias alrededor de la ciudad. Dartoth era diestro con la espada, era fornido, de cabellos dorados, y de alas anchas y largas que demostraban su poder.

### 12

Ahora bien, Herén resplandecía en el cielo como un ojo ardiente, vigilando el valle de Argeliógrim y sus alrededores. Las nubes blancas y sutiles pasaban rápidas y pasajeras, dando sombras a lapsos. Bajo el día caluroso, Dartoth dormía en una hamaca, lejos de Argeliógrim. Desde la mañana, él, Télethor y muchos cazadores más, habían salido de la ciudad a su ronda cotidiana, y se habían quedado a descansar en un puesto avanzado que Télethor había construido con ayuda del Ángel Síaroth.

Entonces Dartoth fue despertado por uno de los Ángeles que permanecía en el puesto. Con los ojos soñolientos, Dartoth se levantó y fue a comer unas frutas que habían traído desde la ciudad. Y grande fue su sorpresa al ver quién había traído los jugosos duraznos y las succulentas fresas. Una joven Angelina de cabellos lustrados y dorados, ojos verdes y cuerpo de finas curvas; dejaba una charola llena de frutas sobre una mesa de vidrio repujado.

Dartoth identificó a Háled de inmediato. Háled vivía a sólo dos palacios de Dartoth, y ambos se conocían, mas no conversaban a menudo. Dartoth sentía gusto por ella, pero la duda le impedía realizar alguna clase de acercamiento.

El Ángel acercóse a la charola, mirando de reojo a la bella joven que cubría sus esbeltas y blancas alas en su dorso. El sol Herén la bañaba bajo unos destellos dulces que alcanzaban a filtrarse por las arboladas de oro. Ya cerca, él agradeció asintiendo tímidamente.

La joven devolvió el agradecimiento y, en medio de adulaciones por parte de los Ángeles del puesto, abrió sus alas emplumadas y emprendió vuelo, deslizándose ágilmente por entre los frondosos ramajes de hojas doradas.

Dartoth siguió a Háled con la mirada hasta perderse en los arcos, y volvió del ensueño al escuchar la voz severa de Télethor. –Debemos comer rápido, pues al parecer el señor Dartoth necesita a todos los Ángeles en la ciudad. Parece ser que necesita decirnos algo importante -dijo el fiero Ángel.

-Hace poco llegó Gorth a Argeliógrim, ¿será que tiene que ver algo? -preguntó Dartoth con extrañeza.



Entonces Téléthor, de barba tupida y ojos brillantes de jade, respondió una negativa: -No sé qué tenga que decirnos nuestro padre, pero sé que es muy importante. Según el mensaje que «tu Háled» trajo -dijo con sátira, pues sabía el gusto de Dartoth hacia la Angelina. Dartoth se sonrojó, pero antes de responder, Téléthor siguió: -Debemos estar antes de crepúsculo frente al Palacio de los Arquitectos.

Y sin más, después de comer las succulentas y frescas frutas, todos los Ángeles emprendieron vuelo hacia el azul y despejado cielo. Surcando las nubes, los Ángeles pasaron sobre la muralla arbórea de oro y esmeralda que destellaba frondosa bajo Herén. Y cuando la ciudad de mármol estuvo a la vista, deslumbrante en la hondonada herbosa, descendieron, dejando una nube de plumas blancas. Bajaron sutilmente hasta posarse en la última planta de Argeliógrim, a la mitad de la ladera de las Montañas Verdes, y aterrizaron frente al Palacio de los Arquitectos.

La construcción era soberbia y majestuosa. Tenía torres gigantescas que rompían el frío manto de niebla de las coronas montañosas, y domos adornados con relieves de cal y ornamentos ostentosos. Tenía proporciones gigantescas, y se erguía en una saliente de hierba brillante repleta de flores.

Una gran multitud de Ángeles se aglomeró alrededor de la vasta plaza empedrada que se abría frente al palacio, respirando el frescor del entorno, mientras era abrazada por el calor de Herén. Las alas se movían inquietas y los rostros se mostraban expectantes. Téléthor y Dartoth se posaron al frente para poder ver al Arquitecto Hartoth con claridad. Pero tuvieron que esperar unas horas para poder ver a su padre y señor.

Entonces Hartoth salió a un balcón ancho y ricamente decorado. Tras él, Híldred y Gorth. -¡Mis amados hijos! -gritó Hartoth a la congregación de Ángeles-. Es hora de que enfrente lo que por tanto tiempo he evitado. Han crecido en Argeliógrim por muchas edades, y aquí no les falta nada. Pero hay cosas que yo no les puedo enseñar, y esas cosas se aprenden afuera, luchando contra el Mundo. De mí no pueden aprender más, así que están libres de dejar Argeliógrim. Es hora de que forjen sus propias historias. Son libres de partir de la ciudad cuando quieran, aunque las puertas de mi casa estarán siempre abiertas.

Argeliógrim cayó en un silencio abrumador. Nadie esperaba que el señor Hartoth dejara a sus hijos para que ellos crearan una vida completamente independiente. Aunque muchos deseaban explorar el mundo y construir ciudades, ninguno estaba preparado para tal noticia.

Sin embargo, el tono de voz de Hartoth fue melancólico y angustioso, y no pudo disimular su congoja: En sus pupilas azuladas se mostraba una amarga pantalla de cristal, y pareció desmoronarse al acabar de hablar. Incluso se dice que se le quebró la voz varias veces al pronunciarse.

Dartoth también se sentía extraño: En su interior se anidaba el deseo de volar lejos de Argeliógrim y explorar el mundo circundante. Pero había vivido toda su vida en la ciudad, y un instinto de conservación lo mantenía ligado a los muros blancos.



Finalmente, Téléthor, que se encontraba al lado de Dartoth, habló: -Mi amado padre, te estoy infinitamente agradecido por todo lo que nos has brindado, tanto a mí como a mi linaje. Pero creo que es tiempo de que nuestra estirpe salga al mundo y aprenda lo que tú no nos puedes enseñar. Si me voy, no será por ti, ni por mi madre ni por mi señor Gorth, ni por ningún Ángel. Me voy porque es mi deseo. Sin embargo, vendré lo más seguido que pueda.

Las palabras parecieron entrar a los oídos de Dartoth como una dulce miel.

Téléthor miró a su amigo, y al reflejarle la mirada, se dio cuenta de que Dartoth también iría con él. Entonces miraron al Arquitecto, que permanecía en el balcón principal del palacio.

Y Hartoth, sabiendo que era hora de dejar ir a sus hijos, dijo: -Reitero, mi querido Téléthor, que las puertas de Argeliógrim siempre estarán abiertas, sin importar las circunstancias. Sé que muchos, aparte de tu linaje, irán contigo. Espero que sean felices en sus propias y nuevas ciudades.

Téléthor asintió y de nuevo se formó un silencio de muerte.

Todos los Ángeles se miraban los inquietos y pálidos rostros con duda y escepticismo. Hasta que finalmente se escuchó otra voz.

-Mi linaje también ha decidido partir de Argeliógrim para forjar nuestra propia historia y salir de la minoría de edad -dijo Sároth, considerado el arquitecto más habilidoso de la ciudad.

Así que el Arquitecto respondió con indisimulable aflicción: -Esperaba que también tú partieras, y me duele; pero no puedo impedirlo. Así que simplemente te deseo los mejores hados.

-Puedes estar seguro -añadió Sároth-, que jamás te olvidaremos, y te visitaremos con la mayor frecuencia posible.

Hartoth asintió y espero entre un nuevo silencio, pero ningún Ángel se pronunció después de Sároth. Así que Hartoth, sin poder aguantar más las lágrimas, bajó la cabeza y cubrió sus ojos azules tras los cabellos dorados. En ese momento una ovación de ánimo surgió de los Ángeles, que aplaudieron y agradecieron con profunda alegría.

El Arquitecto sintióse extraño al escuchar los aplausos, y finalmente se dejó caer a los brazos de Híldred, que se había posado a su lado. Hartoth se sintió inmensamente feliz, pues después de tanto tiempo sus hijos finalmente le habían agradecido con esa ovación lo que tanto había hecho por ellos.

Entonces Hartoth levantó la cabeza, inundada de lágrimas de alegría, y dijo: -¡Entonces hay que celebrar!

Y así se inició una fiesta que duró días. Cuando Hartoth entró, inundado de felicidad, Gorth se dirigió a él.

-Si quieres, los puedo llevar a sitios lejos de los espantosos peligros que se han desarrollado. Conozco unas cordilleras meridionales, a unos seis o siete días a vuelo tendido. Puedo guiarlos allí.

-¿Harías eso por mi tranquilidad? -preguntó Hartoth, agradecido.

-Claro que sí -respondió Gorth-. He aprendido a estimar a estos bellos seres, y no estoy dispuesto a arriesgarlos. Yo los guiaré.



Por otra parte, en la fiesta, cargada de música y finos jugos, Dartoth buscó a Háled por entre la multitud, hasta finalmente encontrarla. Entonces se acercó a la Angelina con una muy buena excusa.

-¿Cómo te pareció el comunicado? -preguntó a Háled, que lo miró sorprendida y soltó una nerviosa sonrisa.

-Creo que había postergado por mucho tiempo. Sin embargo, la angustia que mostró durante el discurso me llegó muy a fondo. Incluso me hizo llorar.

-¿Pero te quedarás, o irás al éxodo? -preguntó Dartoth esperando que ella decidiera ir con él.

-No sé. Debemos consultarlo toda la familia -respondió la Angelina mientras se acomodaba el cabello de oro alrededor de su cabeza, dejando ver la belleza de su rostro.

-Entonces ¿cuándo sabré? -insistió el Ángel.

-Ve mañana a mi casa. Allí te responderé -dijo la joven, que miró por un momento a Dartoth de forma profunda.

El Ángel sintió que la corta mirada lo laceraba, pero fue ella quien finalmente la bajó. Y así, Dartoth habló y bailó con la joven hasta toda la noche.

El día pareció interminable para Dartoth, pues deseaba ver a Háled. Así que fue a hablar con Télethor, y acordaron emigrar al amanecer del día siguiente, sólo con pocas pertenencias. Llegó el crepúsculo y la fría noche, y despuntó la mañana.

Dartoth había le pedido a su hermana Held que lo acompañara al palacio de Háled. Entonces ambos se dirigieron a la casa de la Angelina, caminando por una ancha calle empedrada y pulida. El Sol Rojo estaba brillante como siempre, y un aroma dulce proveniente de los árboles circundantes inundaba la ciudad. Todo esto pareció despertar la melancolía en Dartoth.

Caminaron hasta llegar al majestuoso palacio de Háled. Háled pertenecía a una reconocida estirpe, y su linaje era distinguido en Argeliógrim. El palacio era rodeado de un inmenso jardín cargado de rosas y azucenas. La edificación tenía una gigantesca cúpula dorada sobre la segunda planta, y las paredes eran blancas y pulidas.

Dartoth y Held abrieron la cerca y se dirigieron a la puerta por un camino de losas enceradas. Y cuando tocaron el portón abrió un Ángel de apariencia fiera y fría. -¿Qué desean? -preguntó el gigante Ángel barbado.

-Vinimos a ver a la dama Háled -respondió Held sin timidez. Aunque Dartoth era el mayor, era Held la más espabilada.

Entonces el gigante de ojos brillantes miró de reojo a Dartoth. -Un momento, la dama ya baja. Pero por favor, sigan -pidió cortésmente, contradiciendo su apariencia. El Ángel los llevó al interior del palacio hasta una pequeña sala de muebles voluptuosos y con una escalera de mármol recostada contra una pared.

-¿Desean algo? ¿Fresas o moras? -preguntó el inexpresivo anfitrión.

-No, gracias -habló finalmente Dartoth.

El gigante asintió y desapareció tras una puerta a la izquierda de la sala.

Held de inmediato se sentó en un lujoso sillón, con la pierna cruzada y acomodando sus alas de forma amplia y placentera. Dartoth también se sentó, un poco más tímido. Una mesita pequeña y finamente adornada permanecía en medio de la sala, aguantando un





frutero de succulentas delicias. Dartoth se abstuvo por pena, pero Held tomó una jugosa mandarina y se llevó los cascotes a la pequeña boca.

Esperaron unos pocos minutos, amparados por la luz dorada que entraba por un ventanal, hasta que finalmente salió de la segunda planta una silueta de finas curvas, alas esbeltas y cabellos de oro. Su caminado era altivo y desdeñoso, meneando su cintura de forma sutil mientras bajaba las escaleras. En su cabeza destellaba una diadema de plata que contrastaba con el dorado de su cabello. Sus ojos brillaban verdes y hermosos, y su fino cuerpo era cubierto por una seda ricamente bordada de color blanco.

Háled miró a Dartoth y una sonrisa se posó en su fino rostro. Entonces saludó a sus visitantes y se sentó frente al Ángel. Se peinó los cabellos y se dejó caer placida sobre el sillón.

-Sabes a qué venimos -aseguró Dartoth, superando la timidez y el miedo-. ¿Irás?

-He hablado con mi familia -respondió la Angelina-; pero han decidido permanecer en Argeliógrim. Dicen que aquí tenemos todo lo que necesitamos, que aquí tenemos raíces. Mi linaje no irá.

Las palabras parecieron empalar el alma de Dartoth, que, intentando disimular su aflicción, miró hacia el iluminado ventanal.

Háled percibió la angustia de Dartoth, y eso fue suficiente para añadir: -Sin embargo, mi primo y yo deseamos conocer el Nallhard. Estamos pensando en irnos de Argeliógrim.

-¿Entonces irás? -preguntó Held, sorprendida.

Háled asintió. -¿Cuándo partirán? -preguntó con el rostro rebosante de alegría, pues la cara de Dartoth se había coloreado de nuevo.

-Mañana, al amanecer -respondió Dartoth-. Según me ha dicho Télethor, el Arquitecto Gorth está encerrado en un salón del Palacio de los Arquitectos, y de allí no ha salido. Se cree que está preparándose para guiarnos por el mundo hasta que decidamos dónde será nuestro nuevo hogar.

-¿Y con quién irás? ¿Con Sároth o con Télethor? -interrumpió Held, mientras tomaba otra mandarina del frutero.

-Tengo una gran amistad con Télethor, así que iré con él -respondió la Angelina, mirando a Dartoth con profundidad.

-Así que, por ende, irás con nosotros -añadió el Ángel.

-¿De dónde partiremos? -preguntó Háled.

-Quedamos en encontrarnos con el resto frente al Palacio de los Arquitectos.

-Entonces nos veremos en el Palacio al amanecer -dijo Háled.

Después de despedirse, Dartoth no aguantó la felicidad, y se fue dando saltos hasta su palacio. Held se reía constantemente de las agradables actitudes de su hermano, e incluso se unía a él en ocasiones.

Llegó el día del éxodo. Dartoth se dirigió con su familia al Palacio de los Arquitectos antes del amanecer. Cuando llegaron a la enorme plaza empedrada, vieron que ya muchos Ángeles se encontraban esperando a Gorth.



Síaroth y su estirpe ya estaban allí. Y poco después llegó Télethor y su gran linaje. Casi un millar de Ángeles acompañaban a Síaroth, y casi un millar y medio seguirían al cazador Télethor. Era una reunión de gigantescas proporciones.

Háled y su primo llegaron con poco equipaje a la plaza. No habían tenido mucho tiempo para empacar. Y cuando estuvieron en la plaza les fue imposible divisar a Dartoth o a su hermana entre tantos seres alados.

Entonces el cielo empezó a aclararse: Una franja dorada como un halo de oro emergió del horizonte tras las Montañas Verdes, seguida de un cielo azulado e iluminado. Así, las Montañas Verdes y Argeliógrim se cubrieron de dulce calor y de fina luz.

Momentos después del amanecer se abrió el portón del palacio, y una figura imponente inmoló todas las verdes miradas: Gorth, vestido ostentosamente con seda gris y pieles negras, sostenía una corona de oro con engarces de zafiros sobre su cabeza de cabellos negros. Pero lo más impactante fueron las negras y gigantescas alas que habíanle emergido del dorso; de plumas negras como la oscuridad y de gran envergadura. Le había bastado día y medio para mutar sus nuevas alas, destinadas a guiar a los Ángeles por el Nallhard.

Tras el imponente Gorth, Híldred y Hartoth, también vestidos con elegancia, permanecían de pie, mientras esperaban el inevitable éxodo.

-Espero que no tengan muchos altercados -dijo Hartoth, aún afligido por la partida de sus hijos.

-Estarán bien, pues Gorth los guiará -aseguró la hermosa Híldred, que miraba con profundidad a los Ángeles.

Cuando todos vieron a Hartoth bajo el umbral del portón, se hincaron en venia profunda y respetuosa, y se despidieron de su padre y de su madre con vítores animados. Gorth simplemente bajó la cabeza a los señores de Argeliógrim, y se posó al frente del éxodo.

Y sin más, abrió las negras alas, y batiéndolas con fuerza, emprendió vuelo hacia el oriente, hacia las copas nubladas de las Montañas Verdes. Tras él, como proyectiles blancos, todos los Ángeles emprendieron vuelo hacia la dorada brumas de las alturas, y dejaron un manto de plumas blancas a su paso.

Télethor y su séquito fueron detrás de Gorth. El linaje de Dartoth se posó al ala izquierda del éxodo, mientras que Síaroth y su linaje volaron en la retaguardia. El ala derecha estaba compuesta por otras importantes familias.

Bastaron sólo minutos para que los Ángeles se internaran en la dorada niebla que se posaba sobre las montañas herbosas y fértiles. La bruma era gélida pero no densa, y refrescaba los tersos cuerpos de los Ángeles que batían sus alas con vigor.

Y cuando salieron del manto de neblina, un paisaje soberbio y esplendido se abrió ante los Ángeles: A las laderas orientales de las Montañas Verdes se abrían interminables



mares boscosos y brillantes. Unas amplias llanuras herbosas eran divisadas a lo lejos, y la vida se extendía en toda su magnitud.

A lo lejos, partiendo infinidad de arboladas, un gigantesco río de agua pura serpenteaba tranquilo y brillante bajo los soles. El río desembocaba del mar septentrional, y lanzaba un cristalino frescor. Gorth había llamado a esa serpiente de agua el Río Eleth, que significa el Río Puro.

Más al norte, también unido al mar septentrional, otro río más pequeño dividía las llanuras tupidas y llenas de vida animal, y se internaba en un manto de frondosos árboles, formando en su desembocadura una laguna, que fue llamada La Laguna de Plata Fría, pues era semejante a un espejo gélido (pero tal laguna cambiaría de nombre tiempo después por la historia Dartoth). El río fue llamado Emh, que significaba El Pequeño.

Día y medio sin descanso, y una pequeña desviación al sur bastaron para que el éxodo divisara una espléndida belleza hecha de árboles y lindes. Allí, otrora, Híldred había puesto especial atención; y allí Gorth había encontrado a la Arquitecta por primera vez después de que ella había efectuado su obra. El conjunto de fértiles arboladas, avivadas por el Río Eleth y el Río Emh, fue llamado el Bosque de Mirlin, o Bosque de Forrajes Frondosos. Mirlin era rico en vegetación, y allí la vida fluía con dulce furor.

Volando sobre las copas de los frondosos árboles, y bajo los Ángeles, muchas aves de vivos colores surcaban el cielo y emitían esplendidos cánticos. Mientras extraños ruidos inundaban los Bosques, cubiertos por los espesos ramajes. El viento movía las ramas, que desde arriba se veían como un pulmón verde y enorme, y emitían el susurro que Híldred puso en su música.

Mirlin emitía al aire dulces aromas que reanimaron a los exhaustos viajeros. Incluso, la belleza era tan imponente, que muchos Ángeles (incluidos Háled y Dartoth) estuvieron tentados a decirle a Gorth que allí se quedarían. Sin embargo, al ver el rápido volar de Gorth, bordeado de plumas grandes y negras, desistieron a esta tentación. Los Ángeles sólo volaron por la parte más septentrional de los Bosques de Mirlin, y no conocieron su belleza en su totalidad.

El éxodo, agotador a causa de los hostiles vientos altos, duró sin detenerse dos días. Al ver los rostros cansados de los Ángeles, Gorth decidió descender en un linde fértil. El Arquitecto, increíblemente diestro, dejó de batir las alas y se dejó caer libremente hacia el suelo. Como desmayado, descendió hasta el linde, y antes de chocar contra el suelo, batió de nuevo las alas con extrema fuerza, y levantando una cápsula de aire bajo sus alas, aterrizó sutil como una pluma.

Los Ángeles, en cambio, tuvieron que descender en amplios círculos hasta finalmente dejarse caer sobre el linde. El agotamiento era extremo, y en sus músculos ya había dolor. Entonces todos los Ángeles se dejaron desplomar sobre la alta hierba.

Ya los álgidos y frescos vientos soplaban avisando que la corta noche llegaba. Dartoth, después de dormitar un rato, decidió salir en busca de Háled. Held aún permanecía



dormida, así que el Ángel decidió ir solo. Pero Held sintió su movimiento entre la hierba, y de inmediato se levantó e insistió en acompañarlo.

Así, en medio de la noche, los hermanos buscaron a Háled por entre los grupos de Ángeles que descansaban en el extenso linde. Pero primero divisaron a Téléthor, que estaba con un grupo de Ángeles que rodeaba al Arquitecto Gorth.

-¿Entonces iremos a las cordilleras meridionales? -preguntó uno de los Ángeles al Arquitecto.

-Es un sitio bello, con una vista esplendida -aseguró Gorth-; pero no deben ir muy al sur, pues allí están los Licántropos.

-¿Qué son esos «Licántropos»? -preguntó Téléthor.

Y Gorth respondió: -Son bestias sedientas de violencia. Luchan entre ellas por territorio y alimento. Son carnívoros, incluso caníbales, y talan y queman sin necesidad. Pudren las aguas y siembran sal en los campos fértiles. Todo el sur ha sido devastado por estas bestias, y no me gustaría que chocaran con ellos. El Nallhard es muy grande, así que no veo la necesidad que sus caminos se crucen.

-¿Y poseen armas? -preguntó otro Ángel.

-Son doctos en el arte de la guerra -dijo el Arquitecto-. Aparte, son incontables. No sé cuántos cubiles tienen, pero recuerdo dos inmensas e inmundas ciudades.

-Así que es mejor evitarlos -aseguró Dartoth, que permanecía al lado de Téléthor.

-La verdad, no veo la necesidad de irlos a buscar -insistió Gorth.

Después de una fluida conversación, Dartoth y su hermana decidieron emprender de nuevo la búsqueda. Volaron cuando el amanecer despuntaba el horizonte, e identificaron, no muy lejos, un rostro familiar. Cuando descendieron, Dartoth preguntó al gigantesco Ángel barbado sobre Háled. El Ángel los reconoció de inmediato, y con rostro inexpresivo, llevó a los hermanos por entre los grupos Angelicales.

A medida que caminaban, todos saludaban al gran Ángel. Aunque de rostro fiero, el Ángel llamado Forgoth saludaba con ánimo a todos sus conocidos, y desmentía de nuevo su apariencia.

Finalmente llegaron a una pareja de Ángeles. Forgoth se adelantó y le dijo a Háled, que conversaba con un Ángel: -Te buscan -. Y se retiró.

Háled, al ver a Dartoth, se asombró, pues no esperaba verlo durante la migración.

-Espero que estés bien -dijo Held animada, mientras se sentaba al lado del extraño Ángel. Dartoth, con las alas sobre los hombros asemejando un manto emplumado, se sentó al lado de Háled. -¿Estás bien? -preguntó con profundidad.

-Sólo un poco cansada -respondió la joven.

Entonces Held, en un acto que dejó su astucia al descubierto, empezó a conversar con el extraño Ángel, hasta dejar el camino libre entre Dartoth y Háled.

-¿Por qué decidiste irte de Argeliógrim? -preguntó el Ángel mientras perdía su mirada en el fino rostro de Háled.

La Angelina pensó sus palabras. Quería decirle que había emprendido el viaje por el extraño amor que le tenía, y deseaba que él la amase como ella lo amaba; pero respondió:



-Deseaba conocer el mundo, no más -. Mas cuando Dartoth le tomó la mano, un extraño furor subió por su interior al contacto de la tersa piel.

Los Ángeles no usaban las palabras para conquistar, pues con las palabras se tejen mentiras, así que simplemente se dejaban llevar por el lenguaje corporal. Entonces Dartoth, llevado por el instinto, acercó su rostro al de Háled lentamente. Ella deseaba abstenerse, pero se sentía petrificada. Así que recibió el beso del Ángel con sus suaves labios. Poco después separó su rostro y dijo: -Aún no, cuando lleguemos a nuestro nuevo hogar.

Poco después emprendieron de nuevo vuelo. Gorth aseguró que quedaba sólo una jornada de vuelo hasta las montañas meridionales. El cielo ya se había aclarado tras la delgada cortina dorada, y el sol Herén inundaba el rededor con un fresco calor.

Sacudiendo sus enormes alas, Gorth emprendió de nuevo vuelo al cielo iluminado y, seguido por los Ángeles, voló sobre las copas boscosas con gran rapidez. Viró un poco al sur; y después de unas cuantas horas fueron divisadas unas soberbias elevaciones bajo un manto brumoso y blanco como la nieve.

Una cadena de montañas dominaba el paisaje hasta donde la vista llegaba. Las montañas atraían la atención de todos los Ángeles, que miraban asombrados el paisaje. Pero cuando se internaron en la densa bruma, la sorpresa se volvió terror: Al estar en medio de una pantalla de niebla, y volando sobre rocas escarpadas, algunos Ángeles empezaron a chocar contra los peñascos más altos, muriendo al choque. Los gritos de dolor, ocultos por la bruma, se tornaban lastimeros alrededor de la migración, mientras se escuchaban los golpes contra las rocas. Incluso, muchos Ángeles se golpeaban unos contra otros, pues se encontraban completamente ciegos. Fue la primera gran tragedia de los Ángeles. Dartoth, intentando proteger a Held y a Háled, las tomó de las manos y volaron lo más alto que pudieron. Aunque el frío allí era más inclemente, era más seguro volar alto.

Gorth tocaba un cuerno constantemente para que los Ángeles no se perdieran y lo siguieran por la niebla. Hasta que finalmente la neblina cedió, y dio paso a un maravilloso paraje: A las laderas australes de la cordillera se ampliaba una vasta llanura verde y fértil. Algunas islas arbóreas se levantaban en el mar de pastos, y un destellante río, proveniente de las alturas de las montañas, siseaba hacia el sur, dando humedad a la llanura. El hermoso río, brillando de un azul puro, se abría en dos afluentes más al sur, y fue nombrado el Río Azul.

Pero Gorth no se detuvo en la cadena de montañas. En vez de eso, siguió volando veloz hacia el sur, sobre la gigantesca y verdosa llanura. Pero Síaroth, al ver este paisaje, se detuvo con su séquito, enamorado de las bellas montañas que tenían pequeñas cascadas y frondosa vegetación a sus laderas.

Entonces el Arquitecto se detuvo, y fue hacia Síaroth. -No estamos a más de un día de la cordillera más meridional -explicó.

-Pero aquí veo todo lo que necesitamos: Agua, vegetación y altura. Creo que es el lugar perfecto para construir una nueva ciudad -afirmó Síaroth mientras miraba a su gente, esperando respaldo. Para su sorpresa, todos los que le seguían estuvieron de acuerdo.



Gorth, sin poder disuadir a Sároth y a sus seguidores, dijo: -Es un lugar hermoso, y tiene una excelente vista -afirmó mirando hacia abajo, a la llanura -. No es mi lugar predilecto, pero en un buen lugar. Les deseo los mejores hados.

Así que Sároth y su gente se despidieron del grupo de Télethor allí mismo, sobre la llanura y a la vista de las laderas australes de la cordillera.

-Mis puertas siempre estarán abiertas a ti y a tu stirpe, y a todos los que te sigan, y a todos los recomendados por ti; pues confío en tu criterio, mi amigo y hermano -aseguró Sároth a Télethor mientras lo abrazaba.

Y este último respondió: -Si me necesitas, no dudes en llamarme. Tú y tus seguidores serán atendidos en nuestra ciudad como invitados de honor, como los hermanos que son. Te deseo la mayor de las fortunas, y pido sabiduría y beldad al nuevo Ahz Sároth-. (El término de Ahz es el equivalente a rey entre los Ángeles, y será traducido edades después como Serafín).

La despedida fue triste, pero las ansias de una nueva vida y de nuevas ciudades opacaron la angustia rápidamente. Gorth siguió hacia el sur, cruzando la fértil y frondosa llanura, hasta divisar una nueva cordillera en el paisaje, más frondosa y enorme. Parecía ser que la llanura se extendía entre las dos cordilleras, por lo que era de magnas proporciones. La niebla no era tan densa, pues la cordillera se encontraba en el trópico; sin embargo, el frío causaba vapores blanquecinos en las copas de las montañas.

La belleza de la cordillera era majestuosa. De inmediato, todos los Ángeles supieron que ese sería su nuevo hogar, pues allí crecían árboles cargados de frutas, uno de los afluentes del Río Azul llegaba casi a las faldas, y la altura era propicia.

Gorth hizo descender a los Ángeles sobre las laderas, y allí los reunió y dijo: -He aquí el sitio que les brindo. Las alturas los protegerán de los Licántropos. No me quedará con ustedes, pues mi deseo es explorar. Sin embargo, pueden estar seguros que mantendré las fronteras sureñas vigiladas.

-No le tememos a los Licántropos -dijo un Ángel en medio de la multitud -. No importa si son más. ¿Contra cuántos nos enfrentamos?

-¡Contra ninguno! -exclamó Gorth con llamas en los ojos y una voz sonora y poderosa-. No dejaré que ninguno de ustedes tenga que lidiar con los Licántropos. Doy mi palabra de que los cuidaré, como tributo a Hartoth y a Híldred.

Entonces unos aplausos retumbaron en medio de las montañas. Y en medio de ovaciones, Gorth se retiró extendiendo sus alas negras y dirigiéndose hacia el sur, bordeando las copas de las montañas y desapareciendo entre la niebla de las alturas.

De inmediato, Télethor y sus exploradores, incluyendo a Dartoth, empezaron la búsqueda de un sitio propicio para una nueva ciudad. La idea de Télethor era ubicar el sitio antes de la cercana noche, para después de descansar bajo la penumbra nocturna, dirigirse de inmediato al sitio elegido e iniciar de inmediato la construcción. Sin embargo, la línea dorada llegó antes de lo previsto, y, aunque encontraron muchos lugares, no hubo un sitio ideal para la construcción.



Dartoth llegó exhausto a las laderas donde los Ángeles se encontraban. Descendió al lado de Háled y se dejó caer por completo en la hierba, con las alas extendidas y mirando cómo el cielo se oscurecía poco a poco, siguiendo la franja dorada del collar de Ninón.

Háled se posó a su lado y, llena de ternura, le tomó suavemente el rostro y le dio un beso rehabilitante, que hizo que el Ángel tomara de nuevo fuerzas, y la abrazara con avives y furor. Y pasaron la corta noche uno junto al otro.

Llegó el día, y con él la actividad. Aún a altas horas de la mañana un explorador se dirigió a Téléthor y lo llevó a un altiplano bordeado de peñascos escarpados. El sitio fue del agrado de Téléthor, así que todos se dirigieron al plano.

Siguiendo a los exploradores, Dartoth y Háled volaron ágilmente entre los riscos y sobre los socavones. Y cubiertos de amplias sombras producidas por las piedras, llegaron finalmente a un plano de grandes proporciones y bordeado de riscos. El plano tenía la vista despejada tanto hacia la llanura del norte como hacia el sur. Los riscos daban frescas sombras y una precisa protección de los vientos que descendían de las alturas orientales y occidentales. Estaban en casa.

## 14

Casi a cinco mil metros sobre el nivel de las aguas (medida estimada por los eruditos), empezó la construcción de la ciudad que iba a ser llamada Télegrim, en homenaje a su Ahz Téléthor.

Semejante la majestuosa Argeliógrim, aunque con un toque de personalidad, Télegrim fue construida enteramente con mármol y cal. Las edificaciones tenían techos planos con parapetos ricamente ornamentados, y las torres se construyeron enormes y cuadradas.

Pasaron las edades y Télegrim prosperó con extraordinaria rapidez. A las laderas se construyeron puestos avanzados, y la magnificencia de la ciudad, compuesta por riquezas y bellas artes, alcanzó un grado incluso inimaginable para el mismo Ahz Téléthor. Los árboles crecieron en la ciudad y deleitaron con sus frutas las gargantas de los Ángeles.

Así, la cordillera fue tomada en su totalidad como los dominios de Téléthor, que desposó a Varlad, una hermosa Angelina digna de ser Ahzira. Pero el sur era desconocido para los Ángeles, pues todo explorador que se aventuraba mucho hacia las zonas australes desaparecía. Esto hacía que Téléthor permaneciera pensativo.

Dartoth fue nombrado Guardia del Ahz, y fue considerado como la mano derecha de Téléthor. Dartoth, después de pocas edades, se casó con Háled, y pasaron momentos maravillosos en la ciudad aún en construcción.

Pero no solamente Télegrim prosperó: La ciudad de Sároth, en la cordillera septentrional de la llanura, creció en esplendor y belleza. Sus edificios eran ostentosos y elegantes, y



sus conocimientos crecieron velozmente. La ciudad de Sároth fue llamada Sáragrim, y tuvo fuertes vínculos con Télegim, tanto de conocimientos como de mercancías.

Ahora bien, por otra parte, los Ángeles cambiaron físicamente: Las pupilas se colorearon del azul del cielo, los cuerpos y las alas se ancharon y los cabellos se blanquearon como la nieve. Las Angelinas tornaron sus cuerpos más voluptuosos, y los Ángeles se volvieron más corpulentos a causa del frío de las alturas. Por estas diferencias, el Arquitecto Gorth llamó a los Ángeles provenientes de Sáragrim y Télegim los Ángeles de las Alturas.

## 15

Dartoth se preparaba para su ronda cotidiana sobre la llanura, cuando un explorador llegó apresuradamente a su palacio. Háled lo recibió, pero el afán del explorador hizo que Dartoth lo atendiera de inmediato.

-Un Ángel ha desaparecido -afirmó el explorador.

-¿En el sur?

-No, estaba destinado a la llanura -respondió el agitado explorador-. Pensamos que pudo haber sido una bestia.

-¿Licántropos? Eso sería algo grave -afirmó Dartoth con sorpresa.

Entonces salieron rápidamente hacia el palacio del Ahz Télethor. Ya el Serafín bien sabía de la desaparición, pero deseaba que Dartoth investigara.

-¿Pueden ser Licántropos? -preguntó el Ahz.

-Es improbable. Los hubiéramos visto -afirmó Dartoth.

-Necesito que investigues, Dartoth -pidió Télethor, que de inmediato mandó a llamar dos exploradores destacados, Dorth y Corth-. Ellos te ayudarán.

-Ya he explorado con ellos, y sé de sus facultades -dijo Dartoth. Y sin más, salieron de Télegim hacia la llanura, al norte.

Vestidos con sedas grisáceas y armados con arcos y espadas enfundadas, los tres exploradores volaron ayudados de sus anchas alas sobre las arboladas y los pastizales. El primer sitio que eligió Dartoth para iniciar la búsqueda fue la zona asignada al desaparecido, al oriente de la cordillera de Télegim.

Al llegar a una zona arbolada, Dartoth se detuvo al detallar un extraño movimiento. Unos brezales fueron agitados a modo de escondite, y de repente todo se volvió silencio. Dartoth bajó y descubrió con especial asombro unas monstruosas huellas, frescas y extrañas. Por la profundidad, era notorio que la bestia era pesada. Tenía grandes garras, y las zancadas mostraban agilidad. También había unos largos pelos sobre el pasto, negros como la noche.

Entonces los tres exploradores escucharon el romper de unas ramas, y de inmediato empuñaron sus armas. Era obvio que una gran bestia se movía entre los brezales, pero parecía estar escapando de los Ángeles.





Así que los Ángeles emprendieron rápido vuelo, e intentaron seguir a la bestia desde el aire, mirando los movimientos bruscos de los ramajes. Y en una pequeña porción despejada de vegetación, los Ángeles detallaron una rápida y corpulenta bestia, de pelaje denso y de movimientos abruptos. Pero fue tan rápido el animal, que antes que los Ángeles lo detallaran, se internó de nuevo en el manto arbóreo.

Dartoth intentó darle alcance, pero la bestia se encerró en una zona llena de zarzas, lejos de la vista de los Ángeles. Así que Dartoth, Corth y Dorth bajaron en giros amplios hasta el borde de la arbolada espinosa, sin perder de vista el escondite de la bestia; pero al ver las gruesas zarzas, decidieron no arriesgar sus preciadas y delicadas alas siguiendo al extraño ser entre el hostil escondite.

-¿Qué es ese monstruo? -preguntó Corth mirando las zarzas.

-Quizás un Licántropo -respondió Dorth intentando divisar algo entre los espinos.

-Debemos tener cuidado -aseguró Dartoth-. No lo dejaremos ir. Esperaremos.

-¿Hasta cuándo? -preguntó Corth.

-Hasta que sea necesario. Si es un Licántropo tendrá que buscar comida, y, cuando salga, lo atraparemos -respondió Dartoth.

Y Dorth aseguró: -Pero debemos estar lejos de su alcance, más que todo en la oscuridad -y miró el cielo crepuscular, de rojos visos tras la franja de oro.

-Debemos permanecer atentos hasta que la bestia salga -dijo Corth.

Y cuando llegó la noche, los tres Ángeles prendieron unas improvisadas antorchas con *vellina* (potente combustible proveniente de los troncos de algunos árboles). Estuvieron vigilando el escondite de lado a lado, iluminado lo más que podían los espinos. Del interior de las zarzas la bestia, aún oculta, emitía unos espantosos gruñidos, cargados de furia y asco hacia los Ángeles.

Pero la oscuridad sólo duró dos horas, y Herén dominó la llanura. Las zarzas se movieron de forma violenta, y la bestia salió corriendo hacia la zona boscosa más cercana. Inmediatamente, los Ángeles salieron volando tras él, con velocidad de flecha. Sin embargo, no le dieron alcance al canino, que se escondió entre unos robles de espesos forrajes.

Así que los Ángeles empezaron a caminar lenta y cautelosamente, buscando a la criatura. El hedor de la bestia era fuerte, y significaba un buen rastro entre los árboles.

Entonces Corth, de repente, frenó en seco. -Hay algo tras esos arbustos -aseguró con mirada perspicaz. Los arbustos estaban quietos, pero el silencio de los animales delataba alguna anormalidad.

Dartoth sacó entonces la espada de la funda de cuero y lentamente se acercó a los arbustos. Se quedó estático frente a la pared hojosa por unos eternos segundos. Nada era escuchado en los alrededores, y la adrenalina subía en la hirviente sangre.

Y de súbito, y rápido como un rayo, los arbustos a la espalda de Dorth fueron rotos, y el monstruo, llevado de una extraña excitación, se abalanzó como un predador hacia el Ángel. La velocidad fue sorprendente, pero los reflejos de los Ángeles fueron mayores, y los tres abrieron sus blancas alas y subieron unos cuantos metros sobre el suelo. Y desde allí, Corth y Dorth templaron sus arcos y dejaron caer dos flechas sobre la bestia.



Los proyectiles no fueron suficientes para aplacar la ferocidad del peludo y negro Licántropo, que intentó escapar de nuevo; pero otras dos flechas alcanzaron a la bestia en el torso, que finalmente cayó sangrante, pero todavía con vida.

Entonces Dartoth bajó para examinar al Licántropo, pero sintió en el aire una extraña sensación. Y cuando se acercó a Licántropo, que intentaba internarse en unas zarzas trepadoras y gruesas; sintió un movimiento tras las espinas.

De inmediato supo que había algo más tras las zarzas, y sintió gran vértigo en su interior. Pero antes de que pudiera reaccionar, una nueva bestia salió de las espinas, desgarrando su piel. Por acto reflejo, Dartoth cubrió sus preciadas alas tras su dorso, y recibió la violenta embestida de la bestia de frente.

La fuerza del Licántropo fue arrasadora, pues sus fauces de hierro se cerraron en el hombro derecho del Ángel, y ambos rodaron en el pasto con violencia. Los podridos y apestosos dientes del monstruo hacían inmensa presión en el herido hombro, pero la prioridad de Dartoth era tener las alas fuera del alcance del Licántropo.

La bestia gruñía furiosa, mientras Dartoth daba fuertes giros para liberarse y cuidar sus alas. Pero antes de que la clavícula del Ángel fuera destrozada, y en medio de abruptos revolcones sobre el suelo, Dorth logró clavar una flecha en el dorso del monstruo. La bestia lanzó un alarido espantoso, que Dartoth aprovechó para liberarse y emprender vuelo. Con el ala derecha sangrante a causa de la herida sobre el hombro, y con las grisáceas vestimentas rasgadas y manchadas, Dartoth salió del alcance del monstruo de pelaje negro, de ojos iracundos y rojos como los rubíes, y de garras grandes y corpulentas.

Pero en los azules ojos de Dartoth refulgía la ira, y, con la sangre ardiente, se lanzó con una furia animal sobre la bestia. Impulsado por sus alas, el Ángel fue esta vez quien embistió, y lo hizo con una fuerza y una furia aplastantes. La bestia, aunque pesada y corpulenta, no fue capaz de detener la carga de Dartoth, que tenía considerable fuerza.

Así rodaron de nuevo, pero entre el pasto levantado, las plumas flotantes y los pelos asfixiantes, un grito de dolor espantó a las aves que aún permanecían cerca. Dartoth logró hundir la hoja de su espada en el abdomen del Licántropo, que intentó huir, bañado en negra y espesa sangre.

Dartoth se levantó del suelo, con el cabello arremolinado y las sedas desgarradas y manchadas con rojo líquido. Se peinó el blanco cabello lanzándolo hacia atrás con la mano, mientras miraba cómo la débil bestia intentaba ponerse de pie. Hasta que Corth templó el arco y clavó una flecha directamente en la cabeza de orejas puntiagudas. La bestia dejó de moverse.

De inmediato, Dorth se dispuso a descuartizar a la bestia para llevarla a Télegrim y mostrarla al Ahz. Y cargando los pedazos, los exploradores se dirigieron a la ciudad para mostrar su extraordinario descubrimiento.



16

-¿Es un Licántropo? -preguntó el Ahz Télethor con la mirada fija en la hedionda cabeza de la bestia.

Ya el hombro de Dartoth había sido curado con plantas medicinales, pues los dientes de la bestia estaban envenenados. Sin embargo, la herida fue tratada a tiempo.

-Es tal y como Gorth describe a los Licántropos -respondió Corth.

-Pero parece ser que no es el único hallado -dijo Télethor.

Los tres exploradores abrieron los azules ojos a causa de la sorpresa.

-Me ha llegado una carta proveniente de Sáragrim, pues parece ser que hallaron más de un Licántropo a las costas del Río Azul.

-¿Pero cómo es que no los hemos visto? -preguntó Dartoth con asombro.

-Se desplazan por la noche y a la sombra de los árboles -respondió el Ahz.

-¿Y el señor Gorth se ha pronunciado? -preguntó esta vez Dorth.

Télethor meneó la cabeza. -Aún no sabemos nada del Arquitecto.

Después del incidente, tanto Télegrim como Sáragrim intensificaron sus guardias en la llanura. Dartoth personalmente fue quien inició una campaña para erradicar todo Licántropo. El pensar que Dartoth se enfrentara a los Licántropos hacía que Háled se afligiera y se preocupara. Constantemente le pedía a Dartoth que desistiera de la campaña, pues la llanura no era dominio de los Ángeles de las Alturas; pero parecía ser que la venganza impulsaba al Ángel.

Sin embargo, escasa era la caza exitosa de Dartoth, pues casi nunca encontraban Licántropos en la llanura. Pero no todo fue pérdida, pues se supo que los Licántropos que se atrevían a pasar por la llanura lo hacían para huir del terror que inundaba el sur.

17

Ahora bien, el tiempo pasó y las ciudades de las alturas prosperaron sin interferencia. De los Licántropos no se volvió a saber por mucho tiempo, y había rumores de un nuevo éxodo desde Argeliógrim.

Pero hubo algo que tuvo especial trascendencia: Unos exploradores de Sáragrim habían encontrado unos homínidos muy semejantes a ellos otrora, a las laderas meridionales de la cordillera. Según las cartas del Ahz Síaroth hacia Télethor, estos homínidos podían manipular herramientas.

Al recibir la carta, el Ahz Télethor, que por mucho tiempo no había visitado Sáragrim, se preparó para ir a debatir el qué se debía hacer con los homínidos. En la reunión también estarían embajadores de Argeliógrim.

Bajo la luz de Serién, y sobrevolando la llanura, Ferel, el Ángel encargado de guiar al Ahz Télethor y a su guardia a Sáragrim, divisó la majestuosa cordillera meridional de Télegrim después de casi un día de vuelo. Y entre los riscos escarpados y peligrosos,



identificó la ostentosa ciudad: De torres enormes, gruesas y cuadradas, y edificaciones gigantescas con balcones de parapetos ricamente ornamentados.

El movimiento inundaba la ciudad, pues Ángeles iban y venían tanto en el cielo como sobre el altiplano. En los techos de las soberbias torres ondeaban con el viento las banderas grisáceas y blancas, colores característicos de Télegrim.

Cuando el Ferel descendió frente al Palacio del Ahz, con el viento en su rostro y en sus alas, los guardias se asombraron al ver su vestimenta amarilla con elaborados encajes de oro, (característica de Sáragrim). Y de inmediato lo atendieron por órdenes de Télethor. Ferel fue acogido con especial agrado, y recibió succulentas frutas; pero no vio al Ahz Télethor hasta el día siguiente, cuando salieron de Télegrim hacia la cordillera de Sáragrim.

Dartoth, como era de esperarse, iba con Télethor y con tres guardias más, tal y como Síaroth lo había pedido en su carta. Salieron de los riscos escarpados y grisáceos de Télegrim, y volaron rompiendo el fresco aire sobre la fértil y colorida llanura por casi un día entero.

Cuando el atardecer se pintaba rojizo en el cielo, Télethor y su guardia vio con asombro y maravilla la hermosa ciudad de Sáragrim. La ciudad lanzaba una luminiscencia blanca, como si permaneciera emperlada, y las banderas amarillas eran divisadas a lo lejos. La arquitectura era ostentosa y labrada con elegancia, formando enormes complejos y edificaciones.

-¿Qué clase de luz es ésta? -preguntó Dartoth a Ferel, que volaba muy cerca de él.

-Es un compuesto químico que hallaron nuestros científicos, que reacciona al contacto con el acero y lanza la blanca luminiscencia. Fue llamado *blanquina*, y es muy seguro que el Ahz Síaroth comparta este conocimiento con el Ahz Télethor.

Y cuando los visitantes bajaron a la ciudad, todos los habitantes quedaron maravillados, y se hincaron al ver al Ahz Télethor, que era muy querido en Sáragrim.

Inmediatamente salió un gran séquito, y al frente de la embajada de bienvenida estaba el Ahz Síaroth, vestido con galas amarillas con hilos de oro, muy trabajadas y ostentosas. Caminaba altivo y orgulloso, con una corona de rubíes y esmeraldas sobre su cabeza, y con brazaletes de plata. El rostro mostraba sabiduría y pureza, madurez y confianza. Cuando se acercó del todo, dio un alegre abrazo a su amigo Télethor, que también se alegró al ver al otro Ahz de las Alturas.

Ambos, felices y llenos de halagos, caminaron suntuosos y elegantes por las amplias e iluminadas calles de Sáragrim. Las lámparas llamaron de inmediato la atención de Ahz de Télegrim, vestido con sedas grisáceas; y Síaroth le habló de inmediato sobre la *blanquina*.

Finalmente llegaron al palacio de Síaroth: Un formidable complejo de cúpulas conopiales y circulares, de torres altas y detalles en relieves de cal y granito. El portón estaba ricamente adornado y los ventanales tenían bordados en majestuosos repujados tribales.



Entraron, y Síaroth, orgulloso, mostró con ánimo y expectativa su salón principal: Era gigantesco y de techo abovedado, y estaba iluminado con amplias lámparas colgantes de blancos resplandores y cristales elegantes. En la mitad había una gran mesa de mármol con asientos voluptuosos. Sobre la mesa había jugosas frutas en charolas de plata, y candelabros relucientes y plateados.

En la mesa ya estaban algunos invitados a la reunión; pero quien más atrajo la atención de Télethor fue un Ángel de cabellos dorados como las hojas de los arces, de ojos verdes y constitución no muy corpulenta. De inmediato supo que él era el enviado de sus padres.

Se sentaron los recién llegados y empezaron los formalismos.

-Nuestros padres, Hartoth e Híldred, les desean los mejores hados -dijo el enviado de Argeliógrim-. Pero ellos no han podido venir, así que, como confían en vuestro criterio, están de acuerdo con lo que surja de esta reunión sobre los descubiertos homínidos.

-Son muy parecidos a nosotros -afirmó uno de los científicos de Sáragrim, vestido con una manta blanca-. La única diferencia que tienen estos seres a nosotros otrora, es que poseen un pelaje albino.

-¿Es verdad que manejan herramientas? -preguntó Télethor.

-Rudimentarias, pero sí manejan herramientas -respondió el mismo científico.

-Cambiano un poco de tema, ¿qué se ha sabido del nuevo éxodo? -preguntó Síaroth al representante de Argeliógrim.

-Sé que el iniciador es el ingeniero Méleatorh; y que piensan ir con él casi ochocientos Ángeles.

-¿La dama Míroth va con él? -preguntó Télethor con apuro. Todos sabían bien la atracción que el Ahz de Télegrim sentía por la doncella Míroth.

-Así es -respondió el Ángel de cabellos dorados.

-Que traigan al homínido -pidió Síaroth finalmente.

Y dos guardias acataron, abrieron una puerta contigua al palacio y un Ángel entró con un nervioso homínido cogido de la mano.

Télethor se levantó de la mesa y vio con asombro el asustado homínido, que se agazapó al ver al Ahz. Nadie pudo disimular la sorpresa de ver a la inofensiva criatura de pelaje pálido. Dartoth también se levantó de la mesa, y vio asombrado al temeroso simio.

-Lo encontramos a las faldas de nuestra cordillera. ¿Qué vamos a hacer con ellos? -preguntó el Ahz Síaroth.

Pero todos habían quedado mudos.

Poco después, Télethor habló, recordando las enseñanzas sabias de Gorth: -Lo mejor es dejar que la naturaleza haga con ellos lo que le plazca-. Su tono era serio e inexpresivo.

-Los Arquitectos no hicieron eso -refutó Síaroth.

-¿Entonces propones que los adoptemos? -preguntó Télethor con asombro y soberbia.

-Así es -dijo Síaroth.

-Mi querido amigo -increpó Télethor-, nuestros padres nos adoptaron porque podían enseñarnos; pero nosotros no sabemos enseñar. Quizás la educación de estos homínidos no sea completa, y en vez de llevarlos por un buen camino, podríamos llevarlos a una rama evolutiva que no tiene salida. Nosotros estamos adaptados a las alturas, no al suelo; y por más que queramos, no podemos hacerles crecer alas. Los Arquitectos no pudieron enseñarnos eso, sólo nos ayudaron a desarrollarlas. El suelo es más hostil.



-¡Vamos, Téléthor! Bien sabes que podremos cuidarlos y enseñarles por lo menos lo básico para sobrevivir -reiteró Sároth con un acento más calmado-. Pienso adoptarlos, pero necesito tu permiso, por eso te invité -añadió.

Téléthor se tomó la cabeza con preocupación y duda, mientras miraba al esquelético y blanco simio. Por un momento se ensimismó, se sentó con las alas descansadas sobre los hombros, y finalmente respondió: -Tu decisión es mi decisión. Si deseas adoptar a estas criaturas como tuyas, que así sea. Ni yo ni mi reino impedirán el crecimiento de esta nueva raza. Pero no me pidas que sea yo quien me encargue de ellos. Si te pasa algo a ti, o a cualquier Ángel, ayudaré con gusto; pero no me expondré ni expondré a mi gente a los peligros por estos seres. Además, para ti y para tu gente, Télegrim está abierta, y como lo dije antaño, serán tratados como los hermanos que son; pero a estos seres no les estará permitida la entrada a mi ciudad.

-En este último punto, creo que Téléthor tiene la razón -interrumpió el mensajero de Argeliógrim-. Aunque les enseñemos y los tratemos como nuestros hijos, al igual que los Arquitectos nos tratan a nosotros, no debemos juntarnos, y creo que lo prudente es que ellos queden encadenados al suelo. Ninguna de estas primitivas criaturas debe vivir en las ciudades de los Ángeles, ni siquiera como sirvientes.

Sároth miró pensativo los rostros de los Ángeles de la reunión, y dijo renuente: -Está bien. Ninguna de estas criaturas vivirá en ninguna ciudad Angelical.

-Entonces, ¿qué les enseñarás? -preguntó Téléthor un poco más calmado.

-Lo esencial: Manejo de herramientas, dominio de su cuerpo, y otras pequeñas cosas.

Entonces el Ahz de Télegrim volvió a hablar: -Sabes que ninguno de nosotros sabe cómo ser inmortal. Mi padre nos ayudó a desarrollar tan magnífica habilidad, pero nosotros la desarrollamos inconscientemente, al igual que nuestras alas. Así que debes estar consciente que ellos no durarán para siempre, por eso espero que no te encariñes mucho con ellos.

-Puedes estar tranquilo -respondió Sároth.

Así, en medio de temas de menor importancia, la reunión concluyó. Téléthor se despidió de Sároth con viveza, y mandó lujosos y opulentos regalos a sus padres con el representante de Argeliógrim. Dartoth también se despidió con alegría, pero con respeto, del Ahz Sároth y de toda su corte. Y de esta forma, surcaron de nuevo el cielo, mientras el amanecer se pronunciaba con su destello dorado y sus visos rojizos en la lejanía oriental.

De esa forma pasaron las edades. Los homínidos albinos, amparados por Sároth y su gente, evolucionaron rápidamente. Se volvieron habilidosos con las herramientas y utilizaron la *blanquina* como sustento luminoso. Pero siguiendo el pacto, Sároth no los dejó vivir en las alturas. Así que los Dacones (los Albinos), construyeron asentamientos sobre la llanura, que con el tiempo se convirtieron en ciudades amuralladas y de resplandores blancos para minimizar peligros circundantes. Cuatro de estas ciudades resaltaron: Vitarh era la ciudad Dacona más grande, y había sido construida sobre el Río Azul. Otra de las ciudades Daconas era Atarh, que era la más cercana a la ciudad de Sárágrim, pues se erguía a las laderas de la cordillera. Toss era la ciudad Dacona más pequeña y austral, y se posaba a las orillas de uno de los afluentes del Río Azul. Finalmente estaba Giatarh, que era una ciudad septentrional escondida en los interminables laberintos pedregosos de la cordillera de Sárágrim.



Y los Dacones tomaron a Sárgrim y a sus habitantes como emblema de la belleza. Así que sus pieles se afinaron y se blanquearon; sus cabellos intentaron semejar el blanco de los cabellos de los Ángeles de las Alturas, pero sólo pudieron tornarlos de color plata; sus ojos se pintaron de azul brillante, y sus facciones intentaron afinarse, mas no lograron ser tan pulidas como las de los Ángeles. Su alimentación se basó en los vegetales, y sus joyas máspreciadas fueron los brazaletes de plata.

Por más que Sároth intentó enseñar el congelamiento de la vejez, no pudo enseñar a los Dacones a ser inmortales. Sin embargo, se volvieron longevos, y la vida promedio de un Dacón se extendió desde los trescientos hasta los cuatrocientos años.

## 18

Ahora bien, los Ángeles no estuvieron quietos: Télegrim reemplazó la *vellina* por la *blanquina*; y Télethor hizo construir gigantescas antorchas de acero y *blanquina* para que la ciudad irradiara un color blanco. Aparte, el Ahz de Télegrim militarizó la ciudad, pues tenía extraños e inquietos pensamientos sobre el Sur. Además, ya había pasado mucho tiempo y Gorth no se pronunciaba.

Por otra parte, Sároth siguió con sus avances tecnológicos y culturales. No se militarizó en exceso, pero entrenó soldados para defender a los Dacones de los peligros en tierra. Los Dacones no sabían sobre los Licántropos, pues no se habían visto tan al norte de la llanura.

Sin embargo, lo que más resaltó fue el tan esperado nuevo éxodo proveniente de Argeliógrim. El ingeniero Méleatorh y Mírlloth (la doncella más cercana a la madre Híldred), dejaron finalmente la Ciudad de los Ángeles, y se instalaron en los hermosos y fértiles Bosques de Mirlin. Allí, entre los frondosos forrajes, construyeron tres ciudades escondidas: La capital de los Bosques fue llamada Arlin, y se convirtió en el hogar de Méleatorh y de Mírlloth. Nínil, que fue construida a las orillas del Río Eleth. Y finalmente la ciudad de Éisperis, que había ganado su nombre a causa del río que la cruzaba, el Río Éespereth, proveniente del mar austral.

Y los Ángeles de los Bosques de Mirlin también cambiaron su apariencia física: Sus ojos permanecieron verdes como los de los Ángeles de Argeliógrim, pero sus cabellos se oscurecieron y se ennegrecieron como las sombras de los árboles. No eran tan corpulentos como los Ángeles de las Alturas; en cambio, eran esbeltos, y las Angelinas tenían las figuras finas y elegantes.

## 19

A medida que el tiempo pasaba, Dartoth detectaba inquieto movimiento en la llanura. Ningún Licántropo era divisado, pero Dartoth había encontrado algunas huellas que



indicaban una migración de pequeños grupos de bestias hacia la llanura, ahora habitada por Dacones.

Por más que enviaban exploradores al sur de la cordillera de Télegrim, la frontera austral era desconocida para Télethor y los Ángeles de las Alturas. Muchos exploradores desaparecían misteriosamente al internarse al sombrío Sur, y sólo el Arquitecto Gorth, que aún no aparecía, se atrevía a internarse en las fronteras hostiles.

-Estoy seguro de que algunos Licántropos vagan por la llanura. Las huellas lo prueban - insistió Dartoth al Ahz Télethor, mientras pasaba su brazo sobre el hombro de Háled, que permanecía a su lado, envuelta en sus anchas alas.

-¿Y qué propones? -preguntó Télethor con indiferencia. El Ahz vestido con elegancia y cargado de joyas, permanecía sentado plácidamente en su cómodo trono.

-Doble guardia sobre la llanura -respondió Dartoth.

-¿Para qué? Mientras la cordillera de Télegrim no esté en los planes de estos Licántropos no tenemos de que preocuparnos.

-¡Vamos, Télethor! -interrumpió Dartoth-. Sabes bien que la cordillera y sus lindes pertenecen a tus dominios. ¿Por qué ignoras la llanura?

-Mientras los Licántropos no se pronuncien no daré la orden de doblar la guardia. Me preocupan más las alturas circundantes que los amplios llanos.

-Ya se han pronunciado, pues han atacado a algunos Dacones en la ciudad de Toss. Los Dacones están amedrentados por estas corpulentas y feroces bestias -informó el Ángel mientras tomaba a Háled de la mano.

-¡Ya veo! -exclamó Télethor con sátira-. Así que los Dacones ya se encontraron con los Licántropos. Era obvio. De hecho, se había demorado tal encuentro. Tanto los Licántropos como los Dacones están encadenados al suelo, y si se matan por los terrenos de la fértil llanura poco me importa, mientras los Ángeles no se vean afectados.

-Debemos ayudar a los Dacones -insistió Dartoth.

-¿Para qué? No arriesgaré un solo Ángel por la vida de un Dacón -reiteró Télethor, altivo y desdeñoso.

-¡Vamos, Télethor! Permíteme vigilar las fronteras Daconas para mantener a los Licántropos a raya -insistió Dartoth.

-Dartoth, no sé por qué no puedo decirte que no. Si ése es tu deseo, tienes mi permiso y mis Ángeles. Y si lo que en verdad te preocupa son los Licántropos, mantendré a Télegrim con triple vigilancia.

Apenas salieron del palacio, Háled tomó a Dartoth del brazo, y lo miró con sus ojos azules. -¿Por qué te empeñas en luchar contra estos Licántropos? ¿Acaso te importan tanto los Dacones? -preguntó con congoja.

Pero Dartoth no respondió. En vez, se alistó de inmediato para partir hacia el afluente más oriental del Río Azul y así vigilar los territorios de Toss.

Con un grupo de unos cincuenta Ángeles, Dartoth vigiló las fronteras orientales de la llanura con especial detalle. Sus rondas eran largas y agotadoras. Mantenía a Toss siempre a la vista, y esperaba con ansia probar sus conjeturas.





En una de las rondas, Dartoth sobrevolaba al sur de la ciudad Dacona, cuando de súbito escuchó un cuerno proveniente de la ciudad. El cuerno era resonante y clamaba ayuda. Así que Dartoth y su grupo viraron hacia el norte y volaron veloces como el viento.

Y cuando Toss fue divisada, se vio un violento movimiento a las faldas de las blancas murallas. Los Licántropos se habían atrevido a mucho: Una jauría de casi ciento veinte Licántropos marrones había atacado directamente una ciudad Dacona; declarando la guerra directa no sólo contra los Dacones, sino contra uno de los imperios más poderosos del Mundo conocido: El Imperio de Sáragrim.

De inmediato, Dartoth dirigióse hacia la escaramuza, donde unos intimidados Dacones y algunos fieros Ángeles luchaban contra los Licántropos. Uno de los Ángeles que sobrevolaba la pequeña batalla soplaba un cuerno pidiendo ayuda, y cuando vio a los Ángeles de Dartoth, se animó.

De inmediato, Dartoth ordenó templar los arcos y soltar las flechas, y así se hizo. Los Ángeles que aún estaban en el suelo batallando frente a frente con los Licántropos, abrieron las blancas alas y subieron fuera del alcance de las bestias, que, en vano, lanzaban algunas rusticas jabalinas. Y las flechas silbaron sobre los Licántropos, sin tocar a un solo Dacón.

Tal fue la efectividad de la primera oleada, que los Licántropos salieron en desordenada retirada, gruñendo y aullando. Dartoth dio la orden de iniciar la persecución, pero se frenó en seco al ver una nueva hueste de bestias; unas doscientas más.

Dartoth supo que desde el cielo no podría detener a los Licántropos, (además, volar era agotador, por lo cual no podían estar batiendo sus alas por mucho tiempo), así que ordenó lanzar flechas para disiparlos y así abatirlos en grupos separados, uno por uno. Los temerosos Dacones, llevados por el miedo, se internaron en la muralla de Toss, mientras otros Dacones subían a la cima del muro y, posándose tras el parapeto alto y de piedra blanca, se preparaban con arcos de madera blanca. Pero por más que lanzaron flechas, Dartoth y los Ángeles no lograron disipar a la columna de bestias corpulentas que traían escaleras.

Y rápidos y organizados, los Licántropos apoyaron las escaleras sobre el muro, y subieron ágilmente en medio de una lluvia de flechas blancas. Así que, viendo el momento preciso, Dartoth y otros Ángeles bajaron en furiosa y veloz embestida, y tumbaron escaleras y Licántropos. Pero las escaleras se volvían a erguir, y los Licántropos perseveraban.

Las plumas inundaban el aire, impregnado de hedores y rugidos famélicos. Los Dacones, amedrentados por la ferocidad de las bestias, no pudieron contener a los Licántropos sobre el muro, y empezaron a tener aceleradas bajas. Los monstruos, llevados por un violeto frenesí, se lanzaban a los Dacones con garras y colmillos, y desgarraban y golpeaban los lívidos y tersos cuerpos de los seres de cabellos de plata hasta dejarlos irreconocibles.

Sin embargo, la fuerza y el valor de los Ángeles atemorizaban a los Licántropos. Pero había menos de setenta Ángeles contra unas doscientas cincuenta bestias de pelos negros



y marrones. Dartoth y otro Ángel tocaban cuernos desesperadamente, esperando alguna ayuda.

Y la ayuda llegó: El muro aún era defendido por Dartoth y los pocos Ángeles que aún estaban de pie, entre sangre y plumas; cuando de las nubes cayeron como proyectiles dorados un grupo de Ángeles de Sáragrim. Vestían sedas amarillas y de oro, y lanzaban blancas plumas al viento. Los Ángeles del Ahz Síaroth bajaron en violenta y precisa picada, encogiendo sus alas y aplastando el centro de la bestial hueste.

Con grandes y pesados escudos, los Ángeles, semejantes a pesadas flechas aladas, golpearon a los aterrados Licántropos que, sin dar resistencia, emprendieron desordenada retirada. Algunos Ángeles de Sáragrim murieron al chocar contra las corpulentas bestias; pero la carga resultó un éxito.

Muchos Licántropos murieron, y los sobrevivientes escaparon en medio de una lluvia de flechas. A las faldas del muro de Toss había más de doscientos inmundos cadáveres de pestilentes bestias. Habían muerto catorce Ángeles en total, de Sáragrim y Télegrim, y más de cien Dacones yacían sobre el blanco muro y a sus faldas.

Entonces Dartoth, sorprendido por la precisa maniobra de los temerarios Ángeles de Sáragrim, preguntó al Ángel que más resaltaba: -¿Cómo aprendieron a embestir así?

Y el Ángel, con un manto blanco de encajes de oro y alas grandes que mostraban su fuerza, respondió: -Las tropas de Sáragrim nos hemos entrenado para iniciar la batalla con una embestida proveniente del cielo. Cubrimos nuestro movimiento con las nubes y atacamos de súbito en el momento preciso. Estuvimos moviéndonos al amparo de las nubes desde que ustedes llegaron; pero teníamos que esperar a que el enemigo estuvieran lo suficientemente compacto y apeñuscado.

-¿Y quién eres? -preguntó Dartoth al aparente mandamás del grupo de Sáragrim.

-Mi nombre es Loth y soy Guardia del Ahz Síaroth.

-¡Ah! Entonces somos homónimos -exclamó Dartoth.

-Así parece. Pero espero que me disculpes, pues debo atender a los Dacones -se excusó Loth, que dando media vuelta y cerrando sus alas sobre su espalda, entró a la ciudad.

## 20

Las escaramuzas se volvieron batallas, pues parecía que los Licántropos querían invadir la llanura. Unas tras otras, huestes cada vez más grandes eran divisadas e interceptadas por Loth y las tropas de Sáragrim. Dartoth también participaba en el cuidado de las fronteras de la llanura, pero le era imposible frenar el constante avance de las bestias al tener poco apoyo de Télegrim.

Sin embargo, Télegrim permanecía inquieto a causa del movimiento sureño. No se sabía nada de Gorth, y todo explorador que se enviaba al sur desaparecía o volvía con información insuficiente.



Pero una calurosa mañana, cuando aún la bruma dorada rondaba la ciudad de Télegrim, el Ahz recibió información concisa de parte de un Ángel llamado Horoth. Agitado y extenuado, el explorador dijo: -¡El sur se agita en bestiales actos! Divisé no muy lejos de los afluentes de Río Azul, muy al sur, humaredas que subían densas y negras al cielo. Cuando me acerqué con otros dos exploradores, me di cuenta de un acontecimiento atroz: Como ríos de larvas negras en medio de un suelo yermo y estepario, dos ejércitos gigantescos luchaban entre sí. Ambos ejércitos eran de Licántropos, y parecían identificarse con pendones negros y rojizos.

-¿Se matan entre ellos?! -preguntó Télethor, estupefacto.

El explorador, tomando una bocanada de aire, asintió. -Luchan con armas de acero, como espadas y lanzas. También utilizan sus garras y sus colmillos. La imagen era horrible, pues se comían entre ellos, y se roían y se desollaban en medio de la batalla-. El rostro de Horoth mostró asco mientras recordaba la violenta batalla.

-¿Cuántos eran? -preguntó el Ahz.

-Incontables. Había bestias hasta donde la vista llegaba -respondió Horoth.

Télethor abrió los ojos de incredulidad y de temor.

-El valle seco y craqueado levantaba nubes de humo negro y polvo. Había incontables hogueras y cuerpos por doquier. Los Licántropos, como Gorth lo había dicho, son incontables.

El Ahz suspiró.

-Mis dos acompañantes y yo nos retiramos asqueados de ver la batalla, casi asfixiados por el humo venenoso. Pero la noche nos sorprendió en pleno cielo sureño. Intentamos seguir a ciegas. Sin embargo, yo sentí un silbido, como un pesado proyectil, y un grito en la oscuridad me heló la sangre. Y sentí unas cálidas gotas de líquido sobre mi rostro y unas plumas rozando mi brazo derecho. Cuando llegó la mañana, vio con asombro que uno de nosotros había desaparecido, y tanto mi acompañante como yo, estábamos salpicados de sangre.

-¿A cuánta altura volaban? -preguntó el Ahz.

-A mucha -respondió Horoth-. Es imposible que un proyectil proveniente del suelo hubiera impactado a mi acompañante.

-¿Entonces crees que una bestia voladora los atacó? -preguntó Télethor, incrédulo.

-Así es. La oscuridad abrigó a la bestia, pero estoy seguro que era fuerte; tanto como para matar a un Ángel de un solo golpe.

La información de Horoth inquietó al Ahz de Télegrim que, sin perder tiempo, hizo construir grandes atalayas, fortificadas ladroneras y torres reforzadas e inexpugnables.

Además, organizó un gigantesco ejército proveniente de todos los rincones de la cordillera de Télegrim. Y los fieles al Ahz Télethor formaron un ejército de casi un millar de fieros Ángeles. Todos vestían armaduras de placas grises, y escudos rectangulares y de un metro de alto con labrados repujado. Las armas predilectas de Télegrim eran la espada y la lanza, hechas de acero y cubiertas con *blanquina*, lo cual les daba una hermosa luminiscencia blanca.

Sáragrim no contaba con un ejército tan grande, pero las tropas del Ahz Síaroth eran muy efectivas, más que todo por las fugaces embestidas provenientes desde el cielo. Por otra parte, los Bosques de Mirlin, con Méleatorh y Míroth a la cabeza, permanecían ocultos al amparo de los forrajes. Nadie sabía sobre Mirlin, ni sobre su avance tecnológico ni sobre su ejército.



## 21

Bien, la creciente invasión de los Licántropos sobre la llanura causaba inquietud en los imperios angelicales. El Ahz Síaroth era quien más preocupado se mostraba, y convocó una reunión; pero Téléthor insistió en realizarla en Télegrim.

Los dos Ahzes invitados estaban maravillados con la magnificencia de Télegrim. Los edificios eran majestuosos y enormes, y labrados con destreza. Mírlloth, la Ahzira de los Bosques de Mirlin, (considerada la más hermosa de las Angelinas), no asistió a la reunión.

Pero la reunión no empezó con la llegada de los Serafines, pues faltaban unos importantes invitados. El Palacio de Téléthor estaba rodeado de una inmensa multitud de curiosos Ángeles, que reverenciaban y llenaban de regalos a los Ahzes extranjeros.

Entonces, cuando Serién estaba muy alto en el cielo azul, unas siluetas fueron divisadas abajo en la fértil llanura. Era un enorme séquito que se hacía sentir tocando trompetas de oro y entonando alegres y vivos cánticos. Marchaban con desdén, vestían ostentosas sedas y se adornaban con finas joyas.

Y cuando llegaron a las faldas de la cordillera, abrieron las blancas alas y volaron desde la hondonada hacia la ciudad de Télegrim. Los vigías en las enormes torres de la ciudad dieron el aviso tocando cuernos que retumbaron por los peñascos grisáceos. Y de inmediato, los tres Ahzes dirigieron a la entrada principal de la ciudad: Un enorme y empedrado puerto de aterrizaje bordeado de una gruesa muralla que se extendía de risco a risco. El puerto tenía unas torres soberbias y desdeñosas alrededor.

Entonces llegaron tres altivos Ángeles de ojos verdes como las hojas de los robles, y cabellos dorados como serpientes de crisoberilo. Vestían sedas verdes y bordadas con hilos de plata. El verde era más claro que la vestimenta verde característica de Méleatorh y de Mirlin. Tras ellos, cuatro Ángeles sostenían un trono doble y voluptuoso, rodeado de dulces fragancias. Sobre los tronos, vestidos con elegancia y finura, estaban los Arquitectos de Argeliógrim.

Ni siquiera el trono estaba sobre el suelo, cuando Hartoth saltó entusiasmado y, con una profunda sonrisa, se dirigió hacia los tres Ahzes. Los abrazó con fuerza, y de sus ojos se salieron las lágrimas; pues estaba orgullo de ver a sus hijos vestidos con las más finas ropas.

-¿Qué sucede, padre? -preguntó Téléthor al ver las lágrimas en el rostro de Hartoth.

-Nada malo -respondió el Arquitecto-. Es que estoy feliz por ustedes.

Las palabras hicieron que los Ahzes se llenaran de alegría.

Híldred, más calmada, se acercó a los Ahzes y les dio un tierno y maternal beso en las frentes. Posteriormente los abrazó. -Estoy muy orgullosa y feliz al ver la maravillosa ciudad que aquí se levanta -dijo mientras perdía su mirada en los edificios aledaños.



Hacía muchas edades los Arquitectos no salían de Argeliógrim; pero la preocupación de Sároth respecto a los Licántropos era motivo de sobra para dejar la Ciudad de los Ángeles por un tiempo.

Se dirigieron al Palacio del Ahz, y de inmediato empezó la reunión. Aparte de los Serafines y los Arquitectos, en la reunión se encontraba la Ahzira Varlad, el guardia de Sárágrim Loth, un guardia de Méleatorh y Dartoth, en compañía de Háled.

-¿Qué han sabido de Gorth? -preguntó Hartoth a los reunidos.

-Hace buen tiempo mandó una carta con un ave negra -respondió Télethor-. Dice que por más que intentó aguantar a los Licántropos en la frontera austral, no lo logró, pues el número de las bestias es muy alto. El Arquitecto Gorth no ha estado quieto, y parece ser que ha entrenado animales para intentar contener a los Licántropos en el sur, pero no ha logrado su objetivo.

-Pero nosotros tenemos buenas defensas -añadió Dartoth, que miraba a la hermosa Híldred con fascinación.

-¿En verdad pueden lidiar con estas bestias? -preguntó Híldred mientras se lanzaba una tira de verde cabello tras su oreja, dejando al descubierto su fino y hermoso rostro.

-Pueden estar tranquilos -aseguró Sároth con presura-. No es necesario que se preocupen.

-No puedo estar tranquilo si ustedes están en peligro -reiteró Hartoth-. Estos «Licántropos» van a pagar con creces si osan tocar a uno de ustedes -exclamó con llamas en sus ojos azules.

Entonces los Ahzes callaron, pues no deseaban que ni Hartoth ni Híldred se enteraran que muchos Ángeles habían desaparecido o muerto a manos de los Licántropos. Sin embargo, Híldred y Hartoth bien sabían todo lo que pasaba lejos de Argeliógrim.

-¿Y los Dacones? -preguntó Híldred a Sároth.

-Son los que más han tenido contacto directo con los Licántropos -respondió el Ahz de Sárágrim.

-Y por lo mismo están amedrentados -aseguró Hartoth, que suspiró y prosiguió: -Hijos míos, no sé qué hay en el sur, pero veo que ustedes quieren resolver estos problemas solos; por lo tanto, Argeliógrim no interferirá si ustedes no lo desean. Sin embargo, las puertas de Argeliógrim están abiertas para cualquier Ángel.

-¿Y están abiertas para los Dacones? -preguntó Télethor, esperando una negativa.

E Híldred contestó: -Los Dacones no pueden vivir con los Ángeles, pero pueden construir asentamientos cercanos a la Ciudad de los Ángeles. Así estarán a nuestro amparo, sin necesidad de unirse a nosotros.

La respuesta fue sabia, y los tres Ahzes parecieron estar satisfechos.

Así, en medio de cortas deliberaciones, los Arquitectos se retiraron de Télegrim, prometiendo a Sároth y a Méleatorh visitar sus ciudades. Entonces los disfraces cayeron, y la verdadera reunión empezó.

-Los Licántropos nos temen, pero atemorizan a los Dacones sobre la llanura -aseguró Loth.

-¿Y qué proponen? -preguntó Télethor con ironía-. Mientras los Licántropos no se atrevan a atacar a ninguna ciudad Angelical, no veo la necesidad de declarar una guerra abierta -añadió altivo.

-Además -agregó Méleatorh con los ojos verdes y brillantes fijos en Sároth-, la llanura no es parte de ninguno de los Imperios Angelicales. Así que no veo prudente empezar una carnicería.



-¡Télethor! -increpó Sároth, incapaz de aguantar el tono del Ahz-. Tienes una verdadera máquina de guerra, y al igual que una máquina, si no se utiliza se oxida.  
-¿Entonces? -preguntó Télethor en tono sardónico.  
-Propongo que defendamos la llanura y a los Dacones -respondió Sároth con tono airado.  
-Y volvemos a los Dacones -interrumpió Méleatorh-. Lo mejor es defender las fronteras angelicales; ustedes sus montañas y nosotros nuestros bosques. No veo la necesidad de librar una guerra por los Dacones en la llanura.  
-Es verdad. No arriesgaré una vida Angelical por una Dacona -reiteró Télethor.  
-¿Entonces no me ayudarán? -preguntó Sároth con angustia.  
-Te ayudaremos a ti, Sároth, pero no a los Dacones -dijo Télethor-. Si Sáragrim es siquiera visitada por un Licántropo, Télegrim desatará su ira y sus tropas hacia esas bestias.  
-Opino lo mismo -añadió Méleatorh en tono sereno-. Por mi parte, reforzaré mis fronteras y atacaré a toda criatura que no pertenezca a mis dominios, a excepción de Ángeles-. Entonces miró a Loth, y añadió: -Mataré incluso a intrusos Dacones.

## 22

Sároth, desconcertado con las decisiones de sus homónimos, no pudo hacer más por los Dacones que defenderlos con su propia guardia. Télegrim y los Bosques de Mirlin volvieron a su acuartelamiento, sin darles importancia a los Albinos de ojos azules y cabellos de plata.

Sin embargo, los Dacones estaban poco enterados de los acontecimientos angelicales, y se dedicaban a sobrevivir tras las murallas de sus blancas ciudades. El término Licántropo significó para la lengua Dacona “Pesadilla”, pues los Licántropos azotaban los alrededores de las cuatro ciudades. Mas en la lengua de los Ángeles y los Hombres, la palabra significó “Hombre Lobo”, o “Can Monstruoso”.

La ciudad Dacona más afectada por las huestes de Licántropos era la ciudad de Toss. Todos los sembrados Dacones habían sido dañados, y los bosques aledaños habían tomado formas monstruosas y espantosas. Pero por más que habían intentado apoderarse de la ciudad, los Licántropos no habían podido cruzar el muro; pues Loth vigilaba Toss, y al ser un fiero general, había obtenido fama e incontables victorias. Todos los Dacones conocían a Loth, y era considerado el «Defensor de los Albinos».

## 23

Sólo unas pocas décadas después de esta reunión, un suceso hizo que el Nallhard cambiara, y fue llamado «El Gran Cataclismo». Fue cuando Ninón fue coronada y el collar se deslizó por su cuello hasta el suelo. No hubo ciudad que no sintiera la violencia destructiva. Dicen los textos que los Ángeles empezaron a sentir un pequeño temblor que movió cuadros y lámparas, pero el temblor no se detuvo, en vez fue tomando más fuerza.



Todos los Ángeles salieron de sus casas, pensando que era un terremoto. Pero al ver que el movimiento era cada vez más fuerte, emprendieron vuelo. Y desde el aire vieron cómo las montañas empezaban a craquearse, los ríos a desbordarse, los bosques a caer y los mares a engullirse las playas.

Se cuenta que Hartoth e Híldred tocaron cuernos para avisar a los Ángeles que volaran lejos de las ciudades, pues estas se empezaron a derrumbar. La mitad de Télegrim quedó bajo las rocas, todo el norte de Sáragrim fue destruido, la ciudad de Éesperis cayó en su totalidad, y el resto de Mirlin sufrió bajo los gruesos troncos. Argeliógrim fue la que menos sufrió, pero no quedó intacta.

Además, las cuatro ciudades Dacones fueron destruidas casi por completo. En medio del caos, los Ángeles de Sáragrim intentaron salvar la mayor cantidad de Dacones que pudieron, pero muchos murieron bajo los tejados de mármol y los pilares blancos.

Océaroth intentó guardar su reino en medio de los abismos, pero se dice que los océanos también sufrieron muchos daños por los terremotos, y los abismos se hicieron más profundos. Además, se abrieron grietas de magma y vapores venenosos, que acabaron con especies submarinas completas.

El Nallhard crujió por más de una semana, provocando desde sus entrañas un sonido de trompetas profundas y ecos guturales. No hubo ser vivo que no tuviera miedo durante el «El Gran Cataclismo». Y ya después de varios días, todos miraron al cielo, y vieron cómo el firmamento se volvía rojos por completo; esto a causa de la expansión de Serién al romperse su esfera y al no poder sujetar las llamas de sus bestias. Entonces el linaje de Híldred sufrió, pues hubo muchos incendios forestales y muchas especies de plantas desaparecieron con el tiempo. Y poco después, todo fue oscureciéndose.

El Nallhard ahora sufría la ausencia del sol Serién. En medio de los escombros y la muerte, del polvo, las lágrimas y la desolación; Háled, que había sobrevivido, vio al igual que muchos Ángeles cómo un crepúsculo púrpura y rosado de cinco horas pintaba el horizonte, acompañado de un grito doloroso que cada vez se iba perdiendo en la música del Mundo; pues Serién había expresado su dolorosa agonía, mientras sus bestias de llamas perecían con él.

Y acaeciendo a la debilidad, y a los ojos de los seres del Mundo, Serién, uno de los dos Soles Rojos, dejó de emitir su luz, inundando al Nallhard en una larga y fría noche. Serién, que había iluminado el cielo por incontables edades, abandonó las cercanías del Nallhard en manos de la Gran Reina Ninón.

Por la ausencia de Serién, las noches se alargaron álgidas y terroríficas por dieciséis horas. Y esto hizo que la recuperación las ciudades fuera más lenta. Aunque contaban con los blancos destellos de la *blanquina* y con el dominio del fuego, la moral de los Ángeles y de los Dacones bajaba cada vez que Herén se ocultaba en el occidente, y las reparaciones se volvieron más una obligación que un gusto.

Sin embargo, la pérdida de Serién no fue una tragedia para todas las criaturas: Los Licántropos ahora se desplazaban por la llanura al abrigo de la noche, y poco a poco



tomaron ventaja a los Dacones y a los debilitados Ángeles. Bien sabían los Ángeles de su vulnerabilidad, y por ello los esfuerzos se doblaron, casi hasta alcanzar la magnificencia de antaño. Los Imperios Angelicales fueron de nuevo erigidos, y con ayuda de Argeliógrim, retomaron la majestuosidad y a la opulencia de otrora. Télegrim recuperó con el tiempo su vasto ejército, Mirlin volvió a su fértil esplendor y Sáragrim de nuevo tuvo el poder suficiente para defender a los Dacones de la llanura. Pero había un gran cambio que favorecía a los Licántropos: La larga y oscura noche.

## 24

Dartoth miraba por la ventana de su habitación hacia el horizonte nocturno y sin estrellas (pues el Nallhard todavía no estaba en el Universo), extrañado por la demora del avance enemigo sobre la llanura, cuando Háled, vestida con una ostentosa seda azul, entró al gran cuarto con sus alas sobre sus hombros.

-¿Qué esperan? -preguntó el Ángel a su amada sin perder de vista el cielo oscuro.

Háled se acercó a Dartoth y lo abrazó con ternura. -¿Por qué te preocupas tanto? -preguntó con la mirada perdida en la oscuridad tras la ventana-. Los Licántropos no podrán siquiera acercarse a Télegrim.

-Los Licántropos son peligrosos -respondió Dartoth con evasión.

-Dartoth, lo que te preocupan son los Dacones, ¿cierto? -preguntó Háled, segura de sí misma.

Entonces el Ángel la miró al fino rostro, y respondió: -Son seres desprotegido y débiles.

-Pero no son nuestra responsabilidad.

-Háled -interrumpió Dartoth-, debemos ayudar si podemos hacerlo. Télegrim es la mayor potencia Angelical, y puede defender a los Dacones sin ningún problema.

-El Ahz insiste en que debemos preocuparnos por nosotros, no por las responsabilidades de otros. El mismísimo Ahz Síaroth dijo que defendería a los Dacones, y así debe ser.

-Toss está casi en ruinas. Guiándome por la información de los exploradores de Sáragrim, estoy seguro que hay una mente brillante y un enorme poder tras los Licántropos -aseguró Dartoth.

-¿Por qué crees eso?

Entonces Dartoth explicó a su amada: -Las pequeñas escaramuzas se han vuelto batallas, y ya no son desorganizadas jaurías de Licántropos las que rondan en la llanura, ahora son organizados ejércitos. Loth, el guardia de Sáragrim, ha logrado mantener a las bestias al margen; pero asegura que ha tenido muchas bajas, y que no sabe hasta cuando resistirá.

-Entonces piensas ayudar a Loth -dijo Háled mientras recostaba su cabeza sobre el hombro del Ángel.

Dartoth asintió. -El Ahz Télethor es quien me impide ayudarlo.

-¿Y si yo te pido que ignores a los Dacones y te ocupes de mí? -preguntó Háled, mirando el rostro de Dartoth.

El Ángel, al escuchar tal petición, dio unos pasos para alejarse de Háled y la miró con profundidad. -Sabes que dejaría que el Mundo se destruyera con tal de tenerte a mi lado sana y salva. Eres mi mayor tesoro y mi mayor prioridad, pues te amo. La pregunta es tonta Háled, sabes bien que primero estás tú. Pero conozco a Loth, y sé que es un fiero y hábil guerrero. No es justo que esté librando una guerra solo.





Así que Háled, al ver que no podía disuadir a Dartoth, simplemente abrazó al Ángel y lo besó. –Si estás tan seguro de defenderlos, te apoyaré -dijo finalmente.

Al día siguiente, con un amanecer rojizo y caluroso, vinieron las nuevas noticias provenientes de la llanura.

*-Ahz Télethor de Télegrim:*

*Toss ha caído. Las huestes de Licántropos son incontables y, sin poder dar batalla, tuvimos que retirarnos más al norte, a Vitarh. Allí esperamos dar una buena resistencia. El ejército de Dacones cuenta con trescientos mil soldados; pero son débiles y temerosos. Así que el Ahz de Sáragrim, Sároth, ha decidido enviar a casi toda su guardia personal: Unos quinientos mil Ángeles. Sin embargo, la desventaja numérica es vasta, y el belicismo de los Licántropos no da tregua: Siembran cadáveres en los campos labrados por los Dacones, y han convertido a Toss en un famélico antro, en un punto llave para entrar a la llanura.*

*Pedimos ayuda en Vitarh.*

*Loth, guardia del Ahz de Sáragrim.*

Las noticias estremecieron a Télethor: En la gran ciudad Dacona de Vitarh había un ejército de ochocientos mil tropas; aun así, Loth decía que tenían una notoria desventaja numérica. –¡¿Cuántos Licántropos hay en la llanura?! -preguntó airado a Dartoth, mientras se recostaba en un lujoso sillón de cuero, en medio de un amplio salón iluminado por una chimenea de marfil.

-No sé -respondió Dartoth extrañado-. Un ejército tan grande debió haber sido divisado fácilmente -añadió.

-¡Pero estamos hablando de un ejército de aproximadamente un millar de tropas! ¡¿Cómo no fueron divisados por ningún Ángel de Télegrim?! -exclamó el Ahz-. Si Loth dice la verdad, estamos hablando de un ejército más grande que el nuestro-. En el tono de voz se mostraba la inseguridad de Télethor. Con el tiempo, Télethor se había vuelto desdeñoso y altivo; pero ahora su poder parecía estar en juego.

-¿Ayudaremos a Loth? -preguntó Dartoth.

Télethor se levantó del sillón y empezó a caminar inquieto frente a la cálida chimenea, que danzaba rutilante. –No -respondió finalmente-. Ni Télegrim ni Sáragrim están aún en riesgo, y eso nos da algo de tiempo para lidiar con esta amenaza-. Entonces se volvió a sentar y prosiguió: -Finalmente el Mal que se anidaba en el sur se ha pronunciado, y llega con puño de hierro.

-Estoy seguro de que alguien dirige a los Licántropos -dijo Dartoth.

-Pienso lo mismo -respondió el Ahz-. Pero ha decidido permanecer en el cobarde anonimato para surgir con una fuerza tempestuosa.

-Este Mal debe ser destruido -sugirió Dartoth esperando que Télethor ayudara a los habitantes de Vitarh.

Pero Télethor respondió: -Sin embargo, el Mal Oculto no atacó Télegrim. Quizás sabe de nuestro poder, y decidió invadir la llanura en vez de enfrentarnos. Télegrim es la ciudad más austral, y sería la llave para entrar a la llanura desde el sur y desde el oriente; pero



ellos decidieron hacer un largo viaje por el llano y destruir a los Dacones, ciudad por ciudad, para no cruzar por nuestras fronteras.

Entonces Dartoth dijo: -Sólo nosotros podemos impedir la marcha de este negro y gigantesco ejército. Ayudemos a Vitarh.

-¡No! -exclamó el Ahz, furioso-. Cuando los Dacones sean derrotados, los Licántropos tendrán un ejército muy débil, y no se atreverán a atacar a ningún Imperio Angelical.

-Si Loth pierde en Vitarh, Sáragrim quedará muy débil -aclaró Dartoth.

-Si Sáragrim necesita nuestra ayuda la brindaré con gusto; pero no arriesgaré mi ejército por defensa de un Dacón- dijo Télethor. Y así acabó a discusión.

Loth bien sabía que el Ahz de Télegrim no prestaría un solo soldado para defender a los Dacones. Él aún no había visto al ejército enemigo en su totalidad; pero según los exploradores, la gigantesca vanguardia estaba constituida por lo menos de medio millar de Licántropos, con filosas y oxidadas armas, y armaduras de placas de acero ennegrecido. Los exploradores habían dado una misma respuesta con respecto a los flancos y a la retaguardia: - «Son incontables».

Él había ordenado la evacuación de Toss por simple corazonada, pero la angustia y el temor en los ojos azules de los Dacones eran suficientes para no hacerlo flaquear. Ya los refuerzos de Sáragrim habían llegado, y todo Dacón capaz de luchar había sido armado con espadas cortas o lanzas de acero cubiertas con *blanquina*. Les habían tomado a los Licántropos seis días de ventaja desde Toss, pero esta ventaja disminuía a causa de las largas noches; el ejército sureño se desplazaba con tenacidad y organización al amparo de la oscuridad, logrando burlar a los exploradores de Télegrim.

Desconociendo las fuerzas del enemigo, Loth sólo contaba con la movilidad de los Ángeles. Había ordenado a los Dacones defender el muro de Vitarh, mientras los Ángeles construían puestos avanzados alrededor de la ciudad Dacona. La idea de Loth era tomar a los Licántropos por sorpresa, y caer con sus Ángeles desde las alturas. Pero las nubes no eran demasiado densas como para ocultarlos de la vista del enemigo, y ahora debía pensar cómo librar una batalla cuerpo a cuerpo. También sabía que los Licántropos, al ser tantos, no podrían desplegarse con libertad en los estrechos formados por los brazos de las montañas, mientras los Ángeles tenían todo el cielo para luchar. En medio de todo, Loth tenía una ventaja.

El Ahz Sároth se estaba jugando el todo por el todo (pues había dejado a Sáragrim con poca guardia), y una derrota en Vitarh significaría una gran vulnerabilidad, nunca antes vista en un Imperio Angelical. Aparte, Sároth había mandado a su más preciada pieza: Al guardián Loth.

Ahora bien, Loth sabía con certeza que el ataque se produciría al anochecer, así que lo que el Guardián deseaba era mantener la batalla hasta el amanecer, de forma que, dependiendo la situación, pudiera maniobrar con libertad bajo la luz de Herén.

Y cuando el crepúsculo de visos rojos se impregnaba en un cielo sin nubes, Loth ordenó redoblar la guardia. Desplegó una franja de doscientos mil Ángeles alrededor de la ciudad de Vitarh, y los Dacones se posicionaron sobre el muro. Además, apostó tres puestos avanzados al oriente y al sur de la ciudad; cada uno con cien mil Ángeles.



Loth esperaba que, al ser un ejército de tan gigantescas magnitudes, los Licántropos atacaran los tres puestos avanzados a la vez, y así fragmentarían la gran columna. Entonces Loth lanzaría las tropas alrededor de la ciudad hacia el medio de las tres divisiones de los Licántropos, derrotando las esparcidas columnas una a una. Si la estrategia no funcionaba, los trescientos mil Dacones opondrían una última resistencia en la ciudad, evitando el avance hacia el norte.

Los puestos avanzados tenían varios kilómetros de distancia entre ellos, suficientes para dividir al ejército de Licántropos y tener buena comunicación de puesto a puesto. Había dos puestos al oriente, custodiados por Hoth y Asorh; y uno al sur, al mando de Ámaroth.

Finalmente cayó la noche con alientos gélidos y profundas oscuridades. Poco era visible fuera de Vitarh, aunque la ciudad tenía gran luminiscencia a causa de la *blanquina*. Los Dacones ya estaban esperando sobre el muro, con la azulada y atemorizada mirada perdida en la penumbra nocturna. No poseían armaduras, y vestían con telas blancas y ricamente bordadas. Estaban armados en su mayoría con largos arcos blancos, y carcajes cargados con flechas.

Por otra parte, los Ángeles, amparados por la luz de Vitarh, permanecían a las faldas del muro blanco. Los seres alados sí tenían armaduras pesadas: Placas de acero blanco que formaban un peto con labrados relieves, coderas y rodilleras gruesas, y una franja de acero que cubría la parte superior de las blancas alas. Estaban armados con arcos, espadas y lanzas largas de acero lustrado y pulido.

Entonces los Ángeles, que tenían buen oído, escucharon a los lejos espantosos gruñidos y una marcha tempestuosa oculta en las tinieblas álgidas. Nada era visible, y los Dacones no escuchaban ni sentían nada; pero los Ángeles se inquietaban al sentir entre la penumbra los famélicos coros en la lejanía, cantados en lenguas guturales y espantosas.

Así, Loth supo que el Mal había llegado a las fronteras surorientales de Vitarh. El guardia caminaba entre los Dacones de un lado a otro. Él y los Ángeles bien sabían que la batalla había comenzado.

El Guardian había mandado algunos Ángeles para que realizaran acciones de guerrilla contra los Licántropos, y había librado escaramuzas con pequeñas fuerzas de exploración enemigas; pero hasta ahora se libraba una batalla con todas las fuerzas.

Las primeras noticias recibidas en Vitarh llegaron con un explorador Angelical proveniente del puesto custodiado por Hoth. -¡Son incontables y tienen una fuerza bestial! -exclamó el explorador, aterrado y con el rostro pálido. Se notaba cansado y agitado.

-¿Con qué atacan el reducto fortificado? -preguntó Loth.

-Con armas nunca antes vistas. Las pocas que nosotros conocemos y que ellos utilizan son catapultas pesadas y ballestas. Tienen gigantescas torres móviles repletas de Licántropos y otras maquinarias. Pero lo más desconcertante es que, al estar amparados por la noche, desconocemos sus verdaderas fuerzas -explicó el explorador aceleradamente.

-¿Cuánto pueden resistir? -preguntó Loth mientras sentía vértigo en su estómago.



-No lo sé, pero estoy seguro que no hasta el amanecer -afirmó el explorador.

Las noticias desconcertaron a Loth, que no había imaginado la gravedad del caso. Así que ordenó evacuar a todo Dacón que no pudiera luchar. Muchos se negaron, alegando que, si huían a las ciudades Daconas más septentrionales, los Licántropos les alcanzarían de todas formas. Sin embargo, más de la mitad de los habitantes de la ciudad emigraron a Atarh. Giatarh, al ser erigida en un laberinto de montañas y peñascos, estaba oculta incluso de los Dacones. Sólo Síaroth y algunos Ángeles sabían la verdadera ubicación de Giatarh. Los trescientos mil soldados Dacones se quedaron para luchar.

Tres horas después llegaron noticias de los otros dos puestos avanzados. —«Son como un manto negro que cubre todo a su paso» -dijeron los exploradores. Era obvia la preocupación de Loth, pues en su frente se formaba una pantalla de sudor. Bien sabía que los puestos no resistirían hasta la mañana, que se alejaba todavía por siete horas.

Así que, lleno de una extraña zozobra, el guardia del Ahz ordenó dejar los tres puestos avanzados, e intentó reagrupar sus debilitadas tropas en Vitarh. El puesto más afectado había sido el de Ámaroth, en el sur, pues había sido golpeado por la pesada vanguardia enemiga.

Loth logró reunir a trescientos veinte mil Ángeles para dar una fiera resistencia en Vitarh, en compañía de los trescientos mil Dacones. Esta resistencia era gigantesca, pero al desconocer las fuerzas enemigas, era una fuerza ineficaz.

Y llevado por su instinto, ordenó a casi todos los Ángeles guarnecerse en la ciudad, escondidos de la vista del Mal, y ordenó a los Dacones y a unos cien mil Ángeles cuidar a toda costa los muros blancos. Los defensores sobre el muro eran demasiados, así que decidió turnar los defensores por oleadas. Si una oleada defensora se cansaba o flaqueaba, sería reemplazada por otra oleada. Los Ángeles sobrevolarían el muro, esperando mantener a los Licántropos a distancia.

Finalmente, cuando la noche era densa y oscura, los espantosos gruñidos retumbaron en las penumbras, perceptibles para los Dacones. Y cubierto con el manto de tinieblas, el enemigo lanzó negros proyectiles, semejantes a una lluvia de astillas envenenadas, que impactó a muchos Ángeles y Dacones que se encontraban sobre el blanco muro. Entonces Loth ordenó disparar flechas; y estas se perdieron en una marea negra, llena de rugidos y gritos guturales.

Y en medio de una lluvia de flechas, los Licántropos se lanzaron contra los muros, ayudados por cuerdas y mohosas escaleras. Los Licántropos empezaron a trepar por el muro; pero fueron contenidos por los Ángeles y los Dacones. Sin embargo, algunos Dacones, llevados por el miedo, se retiraron, dejando a los Ángeles solos.

Como un mar de pesadillas, los Licántropos seguían apareciendo a la luminiscencia de Vitarh. Los Ángeles luchaban con fiereza sobre el blanco muro, blandiendo espadas y hachas de acero; pero muchos Dacones se retiraban, en números cada vez más grandes.



Los Licántropos aprovecharon en flaqueo de los Seres de la Luz, y se abalanzaron con más fiereza a los emplumado Ángeles. Loth sabía bien que, si la situación seguía así, Vitarh caería antes del amanecer. Así que decidió lanzar una nueva oleada de Ángeles, unos cincuenta mil efectivos, para reforzar el muro.

Y volando desde los iluminados edificios, los Ángeles enviados por Loth amedrentaron a los Licántropos, y lograron tomar de nuevo la cima del muro. Sin embargo, las bestias eran incontables, y guiados por quién sabe qué terror, arremetían una y otra vez contra el muro.

Al ver el valor de los Ángeles, los Dacones se animaron y volvieron a sus puestos, causando una fiera resistencia. La batalla se volvió más encarnizada sobre el muro. El aire hedía a muerte y estaba impregnado de plumas ensangrentadas y osamentas inmundas. Los gritos eran ensordecedores y espantosos, y la luminiscencia blanca del muro era pintada por torrentes espesos y negruzcos de sangre a medio coagular.

Llegó la mañana, y con ella una imagen desconcertante, llena de cadáveres y ríos rojos. Y en medio de las humaredas negras, Loth vio con desconsuelo el poderío de la vanguardia del Mal: Extendidas en la llanura, tropas organizadas de Licántropos, ahora visibles, marchaban hacia la ciudad. Los Licántropos estaban protegidos con escudos cuadrados de acero ennegrecido, armaduras de cuero duro, y cargaban espadas roídas por el óxido. También eran visibles algunas catapultas pesadas, remachadas con acero.

Entonces Loth supo que no había salvación para los Dacones. Sin embargo, en un último intento, desplegó a todas sus reservas, y ordenó la retirada. Pero los Dacones no podían volar, así que debían correr por la llanura. Entonces Loth no tuvo más opción que ordenar a los Ángeles volar hacia el norte, dejando a los Dacones que quedaban en la ciudad.

Cuando los Licántropos tumbaron el portón de Vitarh, la suerte de los Dacones quedó echada. Los Licántropos, llevados por una furia frenética, entraron con fuerza tempestuosa y devoraron a todos los Dacones. Ningún Albino quedó con vida.

## 25

Las noticias de la derrota de Loth y la caída de Vitarh llegaron a Télegrim con indiferencia. Télethor poco interés puso a la masacre Dacona, en vez, pidió detalladas descripciones del ejército enemigo; pero recibió una respuesta no muy alentadora, pues ni Loth ni los Ángeles sobrevivientes habían visto el verdadero poderío del Mal. —«Sólo vimos Licántropos hasta donde la vista llegaba» -informó el mensajero que había llevado las noticias a Télegrim.

También en Mirlin fueron escuchadas las noticias con poco interés, y, aunque se homenajeó a los valientes de Vitarh, Méleatorh sólo decidió doblar la guardia en los Bosques. Ya Méleatorh y sus Ángeles habían abatido un gran número de intrusos, incluyendo Dacones que habían intentado escapar de la amenaza sureña.



Pero el ejército enemigo seguía avanzando, dejando devastación a su paso. Los pastos se ennegrecieron y las flores se marchitaron, pudriendo todo el linaje de la Arquitecta Híldred. Los árboles se deformaron y las marañas espinosas se hicieron más densas en la llanura.

## 26

Dartoth exploraba la llanura en compañía de tres Ángeles más, cuando detalló unas nubes de humo que subían negras y venenosas. Dartoth se acercó y vio con desconuelo una pequeña granja Dacona envuelta en brasas rojas. La granja no estaba muy lejos de la ciudad Dacona de Atarh, lo que indicaba la proximidad del enemigo.

De inmediato, Dartoth mandó un Ángel a dar el aviso a Sáragrim y a otro a Atarh. Pero casualmente, cuando Dartoth y su acompañante volvían a dar el aviso a Télegrim, encontraron lo que los Imperios Angelicales habían buscado desde el inicio de la invasión: Rodeados de vítores espantosos, entonados en famélicos tonos y acompañados de cuernos y tambores retumbantes; el ejército enemigo fue divisado en su totalidad.

Dartoth abrió los azules ojos con sorpresa y terror al ver el poderío sureño: Incontables Licántropos marchaban hostiles como una marea negra, con armaduras de cuero y lanzas hechas de negros cipreses. Unas extrañas y corpulentas bestias arrastraban pesadas torres repletas de apeñuscados Licántropos, y unas máquinas de asedio avanzaban en el medio.

Pero lo que más impresionó a Dartoth fueron las gigantescas bestias que marchaban en la retaguardia: Eran aparentes saurios de cuellos largos y pieles gruesas y azuladas. Las bestias estaban enjaezadas con listones negros y rojos, y en sus ojos oscuros se mostraba la ira. No eran elegantes, de hecho, en sus pieles se veían las marcas abiertas, producto de las torturas a las que habían sido expuestas.

Bastaba sólo una de esas bestias para destruir una ciudad Dacona hasta los cimientos, pero Dartoth contó a veinticinco de estos monstruos cuellilargos y gigantescos. Estas bestias, llamadas por los Ángeles «brontharas» (saurios de cuello largo), avanzaban a paso tempestuoso, haciendo temblar el suelo y aplastando todo Licántropo que se le atravesaba, y no eran pocos.

Al parecer, el Mal deseaba emplear a los brontharas como arma secreta, pues nadie había visto nunca a esas bestias. Increíblemente, el Mal había logrado mantener ocultos a esos monstruos y llevarlos hasta la llanura septentrional.

Las noticias de los brontharas inquietaron a los tres Ahzes. Méleatorh se empeñó a defender a Mirlin de esos monstruos, mientras Télethor ingenió estrategias para defender la Cordillera de Télegrim. Pero quien más se preocupó fue Síaroth, que se angustió al pensar en los Dacones.



Sin embargo, pasó algo que ningún Ángel esperaba: El ejército invasor se detuvo de súbito, no muy lejos de la ciudad de Atarh. Teniendo a Sáragrim cerca, era imposible un asedio que causara la rendición por hambre o terror, así que la acción era inexplicable.

## 27

-Debemos ayudar a defender la ciudad de Atarh -insistió Dartoth en la reunión convocada por Télethor en Télegrim.

-No ayudaré a los Dacones -respondió el Ahz renuientemente.

-Atarh es la última resistencia Dacona. La ciudad de Giatarh se encuentra escondida, y no será encontrada, así que Sáragrim quedará al alcance del enemigo -explicó Dartoth.

-Y cuando Sáragrim sea tocada, Télegrim entrará a la guerra -respondió Télethor, inexpresivo.

-Lo mejor es cuidar cada uno su imperio -interrumpió el Ahz de Mirlin, Méleatorh.

-Por favor, dame unos pocos Ángeles para ayudar a Loth en Atarh -pidió Dartoth.

Télethor miró al Ángel con sorpresa, pero simplemente meneó la cabeza en señal de negativa.

Así que Dartoth se levantó de la mesa ofuscado y haciendo una renuente venia a Télethor, dirigióse a su casa.

Al llegar a su palacio, Háled le esperaba con expectativa. -¿Qué pasó? -preguntó.

-Télethor insiste en no ayudar a los Dacones -respondió Dartoth con la sangre hirviendo.

Al escuchar esto, Háled pareció descansar. -Entonces no debes ir. Télethor no desea ayudar a los Dacones por un motivo, y ese motivo debe ser muy válido.

Pero Dartoth no deseaba quedarse quieto, y tomó una decisión extrema. -Iré a Atarh -dijo en medio de su cólera.

Háled abrió los ojos azules con sorpresa y desconsuelo. Batió sus alas suavemente y preguntó: -¿Por qué te importan tanto los Dacones?!

-No puedo dejar que unos seres tan inofensivos sean masacrados. No puedo ver más atrocidades.

-¿Pero irás solo?

Dartoth calló, miró el cielo envuelto en el manto negro y nocturno, y abrazó a Háled, arrojándola con sus alas blancas para evitar el frío glacial.

La noche era expectante y callada en Télegrim. El viento arrullaba los árboles frondosos y circundantes, y pasaba gélido entre los edificios. Entonces Dartoth llevó a cabo su plan: Cuando el Palacio del Ahz dormía, el Ángel fue a las barricadas de Télegrim y las desocupó. Con un vacío en el estómago a causa del temor, Dartoth se desplazó al amparo de las sombras, y ordenó gallardo a todos los Ángeles de Télegrim armarse y prepararse para ayudar a Atarh. Utilizó el nombre de Télethor como fachada, engañando a todos los soldados.

-¡El Ahz Télethor ha decidido que ayudaremos a los Dacones! -gritaba Dartoth, jugándose el todo por el todo.

Los Ángeles que lo escuchaban se miraban incrédulos, pero acataban la orden.



Al mismo tiempo, Háled miraba por la ventana la noche siniestra, con el corazón en la mano. Dartoth le había revelado el plan, y ella, hermosa pero envejecida por las preocupaciones, no había podido hacer nada para disuadirlo. Así que sólo esperaba que los hados lo trajeran de vuelta.

Horas después, Dartoth fue a su casa para despedirse de Háled. Se encontraba pálido y excesivamente nervioso, ya que miles de tropas engañadas de Télegrim lo esperaban en el puerto principal. Le había tomado más de cinco horas, pero la noche era larga. Había decidido volver para despedirse de Háled, pues el nerviosismo era extremo.

Pero cuando Dartoth le daba a Háled un cálido beso, la puerta del palacio se abrió de par en par, forzada por tres corpulentos Ángeles de cabellos de nieve y armaduras grisáceas. Dartoth sintió que su corazón se estallaba al escuchar el estruendo, y soltó a Háled de inmediato, con el cuerpo tembloroso y la cara blanca.

Tras los Ángeles fornidos, Dartoth vio con desconsuelo que su plan se había venido abajo. El mismísimo Serafín Télethor, con llamas en sus ojos y su ceño fruncido, entró al palacio con paso impetuoso.

-¿Cómo osas desafiar las órdenes del Ahz?! -preguntó uno de los guardias, que con rapidez, golpeó el rostro de Dartoth con el puño.

Dartoth no podía hablar, se repuso del golpe y bajó la cabeza al Ahz, que lo miraba con furia.

-Pensé que la orden era clara, pero veo que no fue así -dijo Télethor con tono seco.

-¡Te pido que lo perdones! -exclamó Háled, llevada por sus sentimientos.

Télethor alzó la furiosa mirada, y su rostro barbado no cambió al ver el suplicante y bello rostro de la Angelina. -Veo que los Dacones en verdad te importan -prosiguió el Ahz con el mismo tono-. A tal punto, que intentaste vaciar Télegrim por ir en su ayuda.

Dartoth no levantaba la cabeza. Sus ojos estaban perdidos en el suelo y su rostro pálido se enjugaba en sudor. Tenía las alas encogidas y las manos temblorosas.

-Eres mi mejor amigo -dijo el Ahz con tono más calmado-. ¿Cómo un amigo puede traicionar de tal forma? Eres quizás quien más informalidades tienes en Télegrim. ¿Por qué me has hecho esto?

Las palabras fueron dagas para el alma de Dartoth, que se sintió lacerado profundamente. Había traicionado a su mejor amigo, y eso era algo imperdonable para él mismo.

Entonces Télethor ordenó a los guardias retirarse y salir del palacio, se sentó en una opulenta silla y abrió sus alas para mayor comodidad. -No sé por qué haces lo que haces; pero no puedo enfurecerme contigo -dijo, calmado-. Si en verdad deseas tanto ayudar a los Dacones, te daré los Ángeles que necesitas.

Dartoth levantó la cabeza con los ojos bien abiertos a causa de la sorpresa, y de inmediato se hincó a los pies del Ahz. -Muchas gracias -dijo profundamente.

-Dejaré a Télegrim desprotegida. Te daré medio millón de soldados para que extingas la amenaza que inunda la llanura. Ahora vete, en el puerto principal te esperan las tropas -dijo Télethor, que se dejó desplomar sobre el ostentoso sillón.

Dartoth se irguió con las alas envolviendo su cuerpo y, haciendo una venia agradecida, se despidió de Télethor. Besó a Háled y salió rápidamente del palacio, volando hacia el puerto y perdiéndose en la oscuridad de la noche.

-Espero que esté bien -dijo Háled al Serafín.





Y Télethor respondió: -Veremos si Dartoth es quien da el vuelco a esta guerra y cambia la suerte de los Dacones y de los Imperios Angelicales.

El Ahz pidió a Háled que fuera con él al Palacio, pues no deseaba que se sintiera sola. La Angelina aceptó y ambos volaron sobre las calladas casas hasta el centro de Télegrim.

En el palacio pasaron dos horas eternas. La Ahzira se dedicó a conversar con Háled para calmar los nervios de la joven, pues Háled estaba muy preocupada, mientras sentía un fuerte vértigo en el estómago. La Ahzira Varlad tenía poder en sus palabras, y como una voz arrulladora, hizo que Háled olvidara por un momento la incertidumbre y la zozobra.

Sin embargo, cuando Háled empezaba a ser víctima de un soñoliento descaso, un cuerno irrumpió en Télegrim como un eco lastimero y terrorífico. La Angelina se despabiló de inmediato y, acompañando a Varlad, llegó al salón del trono.

Allí, Télethor miraba por una ventana las oscuridades profundas de la noche. Tenía sus blancas y gruesas alas sobre sus hombros, envolviéndolo y protegiéndolo del frío. Cuando Varlad acercóse al Ahz, vio que su rostro tenía una palidez mortal, y sus ojos mostraban duda y temor.

Entonces la puerta del salón abovedado se abrió bruscamente de par en par, y dos Ángeles guardianes entraron apresuradamente, escoltando a un ser que caminaba majestuoso y orgulloso, pero apresurado.

Télethor, al ver al intruso, de alas largas y fuertes, entreabrió la boca de sorpresa. Sin embargo, el saludo fue interrumpido por el mismo Gorth.

-¡No demoran en llegar! -exclamó el Arquitecto, apresurado. En su mano derecha empuñaba con fuerza una enorme y pesada hacha de doble filo, que estaba manchada con una espesa, oscura y goteante sangre.

-¿A cuánto están de aquí? -preguntó Télethor con temor. Pero en ese momento el sonido de un cuerno retumbó entre las montañas, causando un extremo temor en Télegrim.

Gorth salió del salón al escuchar el cuerno, y tras él, el Ahz, los guardias, Varlad y Háled. Todos se dirigieron rápidamente a un balcón del palacio que daba vista al sur. Allí, el horizonte estaba ennegrecido por la densa noche; pero un escandaloso movimiento y unos fuertes aleteos eran sentidos desde la ciudad, iluminada por la *blanquina*.

-¡Traigan a Dartoth de inmediato! -ordenó Télethor a uno de los guardias.

Entonces Gorth le miró con sorpresa. -¿Acaso no tienes tropas aquí? ¿Acaso mandaste todas tus tropas a la llanura? ¿Por qué? -increpó con el rostro pálido.

Pero Télethor no respondió, en vez, preguntó de nuevo: -¿A cuánto están de Télegrim?

Y Gorth, con la mirada fija en el horizonte negruzco, respondió: -Están frente a nosotros. Háled y Varlad habían escuchado todo con detalle, y quedaron petrificadas del temor al saber de la proximidad del enemigo.

Entonces Háled dijo al viento: -Dartoth, ¿por qué?



Dartoth volaba en medio de la noche al mando de un enorme ejército: Quinientos mil Ángeles. Volaban raudos contra el viento, iluminados con *blanquina*. Ya habían volado por más de tres horas, cuando en medio de la densa penumbra, como una perla rutilante, Dartoth divisó la ciudad de Atarh abajo, en la llanura. De inmediato, Dartoth ordenó al ejército aterrizar al flanco sur y oriental de la ciudad Dacona.

Aunque al descender hubo varias escaramuzas contra exploradores Licántropos, Dartoth y los Ángeles de Télegrim lograron posicionarse en un sitio estratégico. Entonces Dartoth dirigióse a Atarh, en medio de la noche.

Al llegar a la ciudad Dacona, vio con desconsuelo que los Dacones se guarnecían en sus casas, espantados por los Licántropos. Algunos valientes Dacones permanecían en las garitas y en las ladroneras de Atarh, pero no eran muchos. En vez, un gran número de Ángeles, de castas guerreras, mantenían fuerte guardia sobre el muro, con las alas blancas recogidas y las armaduras lustradas y brillantes.

Dartoth se dirigió de inmediato a la arcada del portón oriental, donde Loth estaba posicionado. Y cuando Dartoth se puso al lado del guardián, un rugido espantoso surgió de la oscuridad como proveniente de las gargantas de mil demonios.

-Es un bronthara -aseguró Loth con la mirada perdía en la oscuridad-. He escuchado ese horripilante gruñido por dos noches -añadió.

-¿Hace cuánto están asediado la ciudad? -preguntó Dartoth.

-Hace dos días; pero no es un asedio. Parece que quieren atemorizarnos; pero no lo harán -aseguró Loth mientras levantaba la cabeza con desdén.

-¿Entonces han podido ver sus tropas? -preguntó el guardia de Télegrim.

-Así es, y al parecer el Mal por fin se ha mostrado -respondió Loth mirando a las faldas del muro-. Un ser resalta en el ejército: No tiene armadura, pero tiene una corona de plata pulida, una enorme hoz como arma y un manto de pieles negras. Pero lo más extraño es que parece no tener piel; de hecho, parecía una sombra solidificada. Es un ser simplemente negro, que forma una figura semejante a un Ángel sin alas.

-¿Una sombra? -preguntó Dartoth, extrañado.

Loth asintió. -Él tiene todas las tropas invasoras a su merced. Él es quien está invadiendo la llanura y destruyendo a los Dacones.

Entonces Dartoth habló: -Pero entonces, ¿qué espera? -preguntó, extrañado-. Tuvo Atarh a su merced, pero esperó a que Télegrim ayudara. Ahora tendrá que luchar contra una fuerza parecida a la suya.

-Quizás no esperaba que el Ahz Télethor ayudara a los Dacones -sugirió Loth-. Yo no lo esperaba -añadió.

Dartoth asintió. -¿Qué haremos? -preguntó el guardia de Télegrim.

-Amigo mío, si puedes rodear al enemigo yo haré el resto -dijo Loth.

Entonces Dartoth miró el cielo, y vio con alegría que unas nubes impulsadas por los vientos del norte habían bajado desde Sáragrim hasta los cielos de Atarh. -Puedo rodearlos por el sur y por el oriente, pero no por el norte -informó.

-Al norte hay algunas arboladas, quizás eso ayude. No dejes que las tropas enemigas se desplieguen por completo, y yo caeré con mis tropas desde el cielo. Si logramos que la



batalla se ensañe en el sur, los Dacones y la guardia Angelical de Atarh lograrán desplegarse en el campo de batalla y bloquear el occidente del enemigo -aseguró Loth.

Pero casi tan rápido como Dartoth llegó a Atarh, la batalla se inició. El tempestuoso movimiento de los brontharas fue sentido en el suelo, oculto por la oscuridad, y cientos de miles de gruñidos fueron escuchados, acompañados de varios cuernos y tronantes redobles.

Así, el enemigo se desplazó entre brezales y arboladas hacia los flancos sureños, y sin dar tiempo de reacción a los Ángeles, atacaron la vanguardia y el ala oriental de Télegrim. Dirigióse también el enemigo hacia la ciudad de Atarh, iniciando una batalla espantosa y encarnizada.

La noche era densa y horrible, pues los sonidos del acero y los gritos daban a la noche un ambiente infernal. Los Ángeles, iluminados por la *blanquina*, intentaron contener a los Licántropos amparados por la oscuridad.

Atarh era atacada por los monstruos una y otra vez, sin éxito. Pero al Mal no parecía importarle eso, pues parecía tener sufrientes tropas como para preocuparse por unas pocas pérdidas. Y los Licántropos, atacando los muros en acto suicida, eran impulsados por el temor sembrado por el Mal; pues preferían morir a manos de los Ángeles y los Dacones que caer presos de la ira del Enemigo.

Loth permanecía luchando sobre el muro, muy cerca de Dartoth, en medio de ruidos y muertes espantosas. El Guardia de Sáragrim blandía su espada con fuerza, causando miedo a los Licántropos, y se cubría con su pesado y redondo escudo, evitando las armas oxidadas de los enemigos. El aire hedía alrededor del muro, pero de vez en cuando una brisa bajaba de las montañas y rehabilitaba a los Ángeles.

Dartoth y el resto de los Ángeles también luchaban con gallardía y furia sobre el muro, abatiendo enemigos a diestra y siniestra; pero se vieron rápidamente superados en número. Aparte, los Dacones se vieron de nuevo amedrentados por las corpulentas bestias, y se retiraron de la muralla.

Pero llegó el alba, y con ella, la luz imponente y desdeñosa de Herén y sus animales flameantes. Cuando el Nallhard fue iluminado por el Sol Rojo, los Ángeles se vieron rehabilitados con el calor, mientras los Licántropos se vieron atemorizados por la luz.

Para sorpresa de todos, las fuertes y numerosas tropas de Télegrim habían resistido la fatal embestida del enemigo. Aunque los soldados de Télegrim y Sáragrim tenían armaduras muy similares, las tropas del Ahz Télethor tenían petos más gruesos y yelmos enterizos y ricamente adornados.

La vista era soberbia desde Atarh: Al suroriente, en medio de arboladas frondosas y verdosos matorrales, una marea negra y llena de banderas negras y rojas era contenida por una larga franja de destellos de plata. Los Ángeles de Télegrim, de armaduras de plata fina, con lábaros grises y blancos, e impulsados por sonidos de trompetas que rompían los famélicos gritos; luchaban cuerpo a cuerpo contra los grandes Licántropos sin temor.



A diferencia de los Ángeles, los Licántropos no estaban muy bien protegidos, pues sus armaduras consistían en cueros endurecidos, y sus armas estaban melladas y oxidadas. Y aunque contaban con una fuerza parecida a la de los Ángeles, no podían superarlos.

Sin embargo, el temor reinaba en los Dacones, cosa que los Licántropos aprovecharon con creces; pues al ver la dura resistencia en el flanco sur, decidieron atacar la ciudad Dacona, al occidente; éste ataque era el que Loth deseaba evitar.

Al ver la desilusión de Loth, Dartoth, que tenía el cabello blanco arremolinado y las plumas de las alas desorganizadas, se acercó jadeante al Guardia de Sáragrim y dijo: -Tus tropas aún están apostadas en las nubes, esperando caer sobre el enemigo. Dirígelo. Yo me encargo de la ciudad.

Loth lo miró con sorpresa, pero sin decir palabra, abrió las fuertes alas y subió al cielo iluminado, perdiéndose en las sutiles nubes.

Entonces Dartoth se vio de nuevo envuelto en la encarnizada batalla, y supo que lo que le había prometido a Loth era imposible. A medida que el tiempo pasaba, el golpe sobre la ciudad de Atarh era más fuerte. Así que Dartoth, después de intentar una defensa eficaz, no pudo hacer más que dejar a los Dacones a su suerte, y ordenó a los Ángeles que aún quedaban sobre el muro de la ciudad que se retiraran al flanco sur y se unieran a las tropas de Télegrim.

Instantes después, Loth hizo su entrada. Cargando con furia desde las nubes, Loth y la élite de Sáragrim cayó con fuerza tempestuosa sobre el centro enemigo. Los Licántropos se vieron rodeados de caos, pues estaban siendo atacados por tres flancos, incluyendo el cielo. Algunos de los brontharas cayeron en desesperación y causaron aún más caos, pues, llevados por los nervios, empezaron a aplastar a los Licántropos, intentando abrirse paso entre la batalla. Aunque muchos fueron impactados por cientos de flechas, y se asemejaban más a un puercoespín, sólo cinco brontharas fueron abatidos en la batalla. Al caer, los cadáveres de los monstruosos saurios aplastaron incontables Licántropos y Ángeles.

Entonces, en un último y desesperado intento, el Enemigo, que había sido catalogado por los Ángeles como “El Hechicero”, y que era encargado de las tropas de Licántropos; decidió atacar a los Dacones con todo lo que le quedaba, abriéndose paso por la ciudad de Atarh para una eficaz retirada.

Y bastaron dos brontharas para realizar este cometido, pues los dos saurios aplastaron las murallas de la ciudad Dacona, y dieron amplio paso para que el Hechicero y los Licántropos se internaran en la ciudad y asesinaran todo Dacón a su alcance.

En cuestión de horas, el Hechicero logró hacer desaparecer la ciudad de Atarh de la faz del Mundo, la ciudad Dacona más poderosa de antaño. Los ostentosos edificios fueron reducidos a escombros, y todo fue destruido hasta los cimientos. Los Licántropos devastaron la ciudad a su desordenada retirada, y la atravesaron de par en par, escapando de la batalla por el occidente.



Loth, al ver con desespero entre de nubes de polvo cómo los brontharas destrozaban la ciudad, ordenó a su guardia ir tras el Hechicero y sus huestes. Loth tenía la sangre ardiente por la pérdida de sus amados Dacones, y por ello, decidió emprender él mismo la persecución.

Cruzó la humeante ciudad, repleta de cadáveres Albinos y escombros retorcidos, hasta alcanzar a los brontharas. Pero al darles alcance con sus tropas, la desilusión llenó su agobiado ser: El Hechicero se había escabullido quién sabe dónde, y había dejado a los dos enormes saurios como fachada de su avance. Entonces Loth, lleno de furia, hizo matar a los Brontharas, mientras se remordía por la pérdida de la ciudad de Atarh.

## 29

Por otra parte, Dartoth, manejando sus tropas con maestría, había logrado rodear por completo el ejército de Licántropos, y sostuvo una batalla que duró más de tres días. Las tropas de Sárágrim que habían bajado del cielo, habían logrado dividir el debilitado ejército enemigo por fracciones, lo que dio paso a una batalla por pedazos. Pero al crepúsculo del cuarto día, se dio la noticia de victoria.

Los Ángeles, exhaustos, heridos y ensangrentados, lanzaron un grito al cielo mostrando su alegría. Las lágrimas se hicieron presentes, pues la felicidad era inaguantable. Pero la felicidad Angelical duró poco, pues, aunque el Imperio de Sárágrim estaba a salvo, Atarh había sido destruida.

Loth se sumió entonces en la angustia, pues sólo el treinta por ciento de la población Dacona había logrado escapar. Aparte, Dartoth, jadeante y con el rostro lívido, miraba su escabroso alrededor: Un tapete de incontables e inmundas carroñas adornaba la llanura, volviendo el aire putrefacto y venenoso. Los cadáveres de los enormes brontharas hedían, y las moscas ya rondaban sedientas. Miles de cuervos negros se ensañaban con las osamentas, y el pesado olor se escudriñaba entre las lanzas clavadas en el suelo, acompañadas de rotas banderas con astas partidas.

Jamás el mundo Angelical había visto tan enorme podredumbre, tan cruda realidad. Pero los Ángeles eran conscientes que esta crudeza era una de las cosas que debían aprender, pues el Arquitecto Hartoth no podía enseñarles tal miseria.

Entonces los Dacones sobrevivientes salieron de sus diversos escondites, y tímidos, empezaron a acercarse a los Ángeles en medio de los brezales. Con los rostros llenos de tragedias y sus vestimentas hechas sucios harapos, empezaron a entonar vítores agradecidos, con voces dulces y tranquilizantes. Y al estar cerca de los exhaustos y jadeantes Ángeles, se lanzaron a abrazarlos, agradeciéndoles de sobremanera.

Este acto hizo que los Ángeles se animaran, pues supieron que había valido la pena la batalla: Sólo el ver a esos pocos Dacones vivos era suficiente. Los Dacones trajeron con ellos frutas succulentas y las regalaron a los Ángeles, que sonrieron agradecidos.



Dos jóvenes Daconas se acercaron a Dartoth y, muy agradecidas, se hincaron a sus pies y le extendieron una sucia charola llena de melocotones. Dartoth se sintió halagado y tomó un melocotón que comió con avives.

Mas los Dacones sobrevivientes se encontraban desamparados, pues no tenían a donde ir (la ciudad de Giatarh era desconocida por los Dacones de la llanura, y los Imperios Angelicales no abrían sus majestuosas puertas). Sin embargo, al llegar las noticias a Sárágrim, el Ahz Sároth decidió dar entrada a los Dacones en Sárágrim, y ordenó a los Ángeles de Loth llevar a los Albinos a la Cordillera.

Y después de descansar dos días y una noche sobre las ruinas de Atarh, Loth y Dartoth se dirigieron a sus respectivos imperios. Loth llevó consigo a los Dacones, que decidieron servir a los Ángeles de Sárágrim con infinita devoción. Mientras Dartoth emprendió vuelo hacia el sur, hacia la Cordillera de Télegrim.

Los exhaustos Ángeles divisaron la soberbia Cordillera de Télegrim cuando el alba despuntaba. Dartoth, lleno de felicidad por la victoria y por el agradecimiento Dacón, volaba veloz y ansioso por ver a su amada Háled. Pero los Ángeles se miraron unos a otros bajo los yelmos al ver espirales humeantes provenientes del altiplano de Télegrim.

Dartoth también se extrañó, pues los Ángeles habían dejado de utilizar fuego en exceso hacía mucho tiempo. Entonces voló más rápido hacia Télegrim, mientras en su estómago se formaba un gélido vértigo. Temía que algo hubiera pasado en su ausencia. Avanzó a toda prisa, mientras miraba las humaredas emanadas desde la Cordillera.

Era obvio que algo fatal había sucedido. El temor se apoderó de todos los Ángeles, que descendieron del lívido cielo casi ciegos por los nubarrones de denso humo. Entonces los Ángeles de Télegrim vieron con desconsuelo lo sucedido dos noches atrás.

## 30

La antes ostentosa y majestuosa ciudad de Télegrim ahora era una pila de escombros humeantes y retorcidos. Aún era escuchado el crepitar de las brasas, y el hedor era inaguantable. Las torres estaban consumidas en fuegos y los palacios no tenían forma reconocible.

Pero lo más aterrador era el inmenso número de cuerpos Angelicales a medio podrir. Llenos de gusanos y larvas blancuzcas, una montaña de inmundos cadáveres emplumados yacía frente al Palacio de Ahz, lanzando al aire vapores impuros. Las plumas estaban por doquier, dejando un tapete espantoso.

Un silencio sepulcral invadió a los atónitos Ángeles, que se miraban con los ojos desconsolados y estupefactos. Entonces, entrando en la realidad, cayeron en inconsolable angustia, y lloraron amargas lágrimas.



Dartoth parecía no creer lo que veía, y simplemente miraba a su alrededor con los ojos azules bien abiertos. Pero después de caminar un poco por la plaza, y al ver un cuerpo empalado, su razón volvió: Un Ángel desgonzado y desfigurado descansaba inerte sobre una estaca larga. Sus alas caían inertes y arremolinadas alrededor de su cuerpo, mientras su rostro, más asemejado a una enorme llaga, miraba al cielo pidiendo clemencia.

Una pequeña cicatriz en el antebrazo, causada otrora por una bestia salvaje cerca de Angeliógrim, y una corona de oro con engarces de perlas y diamantes, dejaban claro que el cuerpo que allí reposaba era el del Serafín Télethor, antes altivo y desdeñoso.

Otros Ángeles acercáronse al macabro cuerpo, y de inmediato supieron de quién se trataba. Entonces muchos de ellos se arrodillaron a llorar a los ensangrentados pies suspendidos en el aire, mientras otros se apresuraban a bajar al Ahz, y otros miraron con escepticismo la miseria que les rodeaba; simplemente les parecía imposible lo que veían, pues Télegrim era el Imperio Angelical más poderoso del mundo conocido.

Pero las desdichas no acabaron allí. Los Ángeles buscaron entre las descompuestas carroñas a sus seres amados por más de tres días. Parecía no haber sobrevivientes, pero la llegada de dos demacradas Angelinas avivó la esperanza de muchos Ángeles.

Ellas explicaron que algunos habían logrado escapar de la invasión del enemigo, y que se habían escondido en los abismos más retirados de la ciudad. Pero pocos habían tenido esa suerte.

-¿Cómo es posible que Télegrim haya caído? ¿Acaso el Mal no estaba combatiendo con nosotros en Atarh? -preguntó uno de los Ángeles a las Angelinas.

-Nosotras no sabemos mucho -respondió una de ellas, atónita y con rostro cansado y sucio-; pero eran seres voladores los que nos atacaron. Parecían Ángeles, pero tenían alas de murciélagos, negras como la noche. Sus pieles eran negras y eran muy flacos, como si estuvieran enfermos. Tenían espadas y lanzas, y chillaban de forma aguda. Parecían Ángeles muertos.

-¿Seres alados? ¡Es imposible! -exclamó Dartoth, que no había encontrado el cuerpo de Háled, y tenía la esperanza de que hubiera sobrevivido.

Pero un Ángel iracundo le interrumpió: -¡Nada de esto hubiera pasado si no hubiéramos ido a la llanura! ¡Todo esto es tú culpa, Dartoth!

Al escuchar tal acusación, Dartoth blanqueó el rostro. Y para su sorpresa, muchas voces se unieron a la acusación, tildándolo como traidor.

-¿Cómo sabemos que no eres un espía del Mal que nos llevó a la llanura para dejar a Télegrim desprotegida? -preguntó otro Ángel furioso.

Dartoth se tomaba la cabeza a causa de la preocupación, en medio de injurias y ofensas. Entonces, desesperado, pidió a las Angelinas que lo llevaran al sitio donde se reunían los sobrevivientes para ver si Háled seguía con vida. Pero cuando se preparaban para emprender vuelo, uno de los airados Ángeles llamó a Dartoth a gritos y le pidió que se acercara a él.

Cuando Dartoth se acercó y enfocó su vista al suelo, su mundo pareció sumirse en un calabozo de frías paredes. Dos cuerpos, escondidos por los escombros y lacerados por los cuervos, se encontraban tendidos uno abrazando al otro. El cuerpo que parecía proteger



al otro había sido brutalmente golpeado, quizás asesinado a golpes; y por sus elegantes vestimentas era notorio que se trataba de la Ahzira Varlad.

Bajo el deformado cuerpo de la Ahzira yacía a medio podrir el cuerpo de Háled. No había sido golpeado con brutalidad, pero había sido apuñado repetidas veces. Su rostro, de ojos desorbitados y pensamientos vacíos, miraban con espanto hacia el cielo azul.

Con el hallazgo de su amada Háled, Dartoth supo que lo había perdido todo: Era tildado de traidor por los sobrevivientes de Télegrim, no había podido defender la ciudad Dacona de Atarh con éxito, sus amigos permanecían sobre el suelo inertes, había perdido a su entrañable amigo Télethor, y había perdido a su amada Háled.

Entonces, como si las cosas no pudieran ser peores, una trompeta llamó a los Ángeles de Télegrim al interior del Palacio del Ahz. Cuando entraron vieron escondido tras una mesa volcada de marfil un cuerpo desfigurado y de tez pálida. Descansaba cubierto por unas enormes alas negras como la noche. Las alas identificaban con horror el cuerpo que allí reposaba, y asumieron con desconsuelo y más lágrimas la muerte de uno de los cuatro seres más poderosos del Nallhard: La muerte de Gorth. Aunque ni su rostro ni su cuerpo eran identificables, las alas daban una identificación precisa.

Al ver el irreconocible cuerpo de alas negras, Dartoth fue el primero en recibir las blasfemias y las maldiciones por parte de los Ángeles. Y en medio de injurias y acusaciones, tomó el cuerpo de Háled, abrió sus alas y voló lejos para nunca más volver.

## 31

Dartoth pensó en ir a Sáragrim, donde sería bien recibido por el Ahz Síaroth; pero la vergüenza no lo dejó ir. También pensó en ir a Argeliógrim; pero ¿qué explicación daría a los Arquitectos sobre la muerte de Gorth y la pérdida de Télegrim?

Así, con el cuerpo de Háled aún en brazos, vagó por mucho tiempo, intentando mantener en buen estado el cuerpo de su amada. Voló primero al sur, airado y esperando la muerte de parte del enemigo; pero el Mal, que estaba bien enterado de la situación de Dartoth, ordenó no atacarlo. Lo dejó vivir para que su desdicha se prolongara.

Inevitablemente, la necrosis hizo lo suyo, dejando de Háled no más que los huesos. Así que Dartoth no tuvo más opción que enterrar a su amada en un linde herboso de una arbolada a las laderas orientales de la Cordillera de Télegrim.

Sin poder encontrar al enemigo, voló hacia el norte sin detenerse. Cruzó la Cordillera de Sáragrim y pasó por la parte más septentrional de Mirlin. Aunque el Ahz Méleatorh y la hermosa Ahzira Mírlloth ya sabían de la suerte de Dartoth, no le guardaron rencor por la caída de Télegrim ni por la muerte del Ahz Télethor, el Ahz antaño más poderoso. Sin embargo, no le pidieron al desdichado Dartoth que se quedara en Mirlin.





En cambio, Dartoth siguió su vuelo lastimero hacia el norte. Vagó por mucho tiempo al norte de la ciudad de Arlin mientras se sumía en sus melancólicos pensamientos. Permaneció cerca del Lago de Plata Fría por mucho tiempo, mientras recordaba todo con angustia: Recordó el primer éxodo desde Argeliógrim guiado por Gorth, acompañado de su entrañable amigo Télethor; recordó la gloria de Télegrim; la majestuosidad y la altivez de Télethor cuando fue proclamado Ahz del imperio Angelical más poderoso del Mundo; recordó a Háled y cómo la conoció, su rostro y su alma. Era notorio que su mundo ya no existía, y se encontraba solo, siendo el Ángel más solitario del que se tenga memoria. Dartoth tuvo la mala suerte de tener los ojos y la voluntad del Mal puestas sobre él. El Mal le había ganado.

Los rostros de los Ángeles que lo acusaban de traidor le rondaban en la cabeza, acompañados de blasfemias e injurias. El cuerpo inerte de la Ahzira Varlad protegiendo a Háled le hacía pensar en las horribles torturas y abusos a los que la Serafina fue expuesta, sólo por ser del linaje de Télethor. ¿Acaso había un cuerpo y un alma que aguantara tantas atrocidades?

La desesperación sumió a Dartoth por completo, a tal punto que se hizo inaguantable. Entonces Dartoth se levantó de la hierba sin fuerzas, y con paso perezoso caminó hasta posarse a las orillas del lago. Allí, cerró sus alas y se internó en el agua gélida lentamente, mientras sentía el frío rodear su cuerpo. Así, en medio de lágrimas y desconsuelos, caminó hacia el centro del lago hasta hundirse por completo. Del agua fría nunca jamás volvió a salir.

Unos exploradores de Mirlin, escondidos entre los frondosos árboles del rededor, vieron el suicidio de Dartoth e informaron de inmediato al Serafín Méleatorh. Así se supo de la suerte de Dartoth, que permaneció en las memorias, y el lago cambió de nombre, pues edades después fue conocido como el Lago de Dartoth; y Dartoth, en lengua Dacona, significó «Desdicha».

## 32

El Serafín Télethor tuvo dos hijos, Doloth y Toloth, y Doloth tuvo a un hijo llamado Eloth. Pero Toloth y Doloth murieron defendiendo Télegrim al igual que el Ahz. Sin embargo, Eloth sobrevivió, y el poder de su abuelo le fue otorgado por los sobrevivientes de Télegrim.

Aunque Eloth intentó devolver la majestuosidad a la Cordillera de Télegrim, muchos sobrevivientes emigraron a Sáragrim invitados por el Ahz Sároth. Los pocos que quedaron construyeron pequeños asentamientos por toda la cordillera; pero Télegrim no volvió a ser reconstruida, y desapareció del Nallhard.

Los Ángeles habían mordido el cebo del Mal: Todas las ciudades Daconas conocidas por el enemigo habían sido destruidas, y había caído el Imperio Angelical más poderoso. Y, aun así, ningún Ángel conocía el verdadero rostro del Mal.



Juan Esteban Peláez

Pero nada de esto se supo en Argeliógrim, pues todos los Serafines ordenaron guardar silencio sobre lo sucedido. En vez, se dobló la guardia en las fronteras. Sin embargo, sólo era cuestión de tiempo para que los Arquitectos supieran de la tragedia en Télegrim.

## EHIROT Y LA EDAD OSCURA



Érase una vez, en la casi olvidada ciudad de Vitarh, un Dacón llamado Ehirot. Aunque sólo tenía cincuenta años (edad relativamente corta para un Dacón), Ehirot ya había sufrido los horrores de la guerra. Varios Licántropos se habían dedicado a saquear los alrededores de Vitarh, e incluso habían intentado destruir los muros blancos de la ciudad. Además, Ehirot, al igual que siete generaciones anteriores, sólo conocían noches de dieciséis horas. Jamás había conocido al sol Serién, y por ello había sufrido un retraso evolutivo.

Llevado por el miedo a los Licántropos, Ehirot había huido de Vitarh antes de que la ciudad sucumbiera al Mal. Se estableció en Atarh por algún tiempo; pero, aunque estuvo en la resistencia de Loth, escapó de la ciudad antes del amanecer.

Ahora bien, Ehirot huyó de la ciudad a toda prisa y al amparo de la noche, dejando atrás las densas nubes de humo. Sabiendo bien que los Licántropos lo verían en la oscuridad a causa del brillo producido por sus brazaletes y su espada, decidió arriesgarse a seguir desarmado, y dejó sus más preciadas pertenencias en un linde cercano a la ciudad.

Anduvo por más de dos semanas a todo trote. Sus piernas temblaban del cansancio, y caía a la verde hierba con frecuencia. Aunque no sufría por alimento, pues en el camino había varios árboles cargados de frutas, la marcha lo había deshecho.

Sabía que se dirigía al suroccidente por la ubicación del sol Herén; pero en verdad no tenía donde ir: Desconocía la ubicación de Giatarh, la única ciudad Dacona aún en pie; y sabía con certeza que ningún Ahz lo acogería en sus dominios. También desconocía la suerte de Télegrim y la desdicha de Dartoth.

Bastaron más de cuatro semanas a trote para que Ehirot viera con maravilla las fronteras más australes de los Bosques, dominio de Méleatorh y Mírlloth. Sin darse cuenta, había marchado hasta Mirlin en la noche. Sin embargo, aunque la belleza lo llenara de alegría, también se sembraba en el Dacón una inmensa congoja, pues sabía que ningún Albino tenía permiso de internarse en los árboles.

El Río Éespereth siseaba inmenso y puro en una porción calva de hierba a la izquierda del Dacón, y se internaban con un suave caudal a los Bosques. Los árboles allí eran frondosos y de espesos ramajes, y desde los bosques parecía emerger un aliento dulce y agradable. Miles de canturreos y susurros eran escuchados en las entrañas arbóreas, y los lindes de hierba brillante estaban repletos de flores coloridas de sutiles aromas. Sobre las copas de los árboles, coronados con hojas lustrosas, la luz rojiza de Herén se reflejaba con majestuosos destellos; y un aire refrescante emergía del Éespereth, reconfortando al Dacón.

Sin embargo, bien sabía Ehirot que los Ángeles de Méleatorh lo vigilaban desde los ramajes, escondidos con sagacidad. Sabía bien que no podía pasar, pues de inmediato sería asesinado por los guardianes de Mirlin. Se los imaginaba con sus alas blancas bien contraídas, con sus vestimentas verdes, con sus arcos bien templados y sus ojos verdes fijos en él. El Dacón no podía hacer más que ver con desánimo e ilusión las fronteras de los frondosos bosques, y esperar que algún día le fuera concedido el honor de entrar a ellos.



Aunque Ehirot no lo sabía, el Dacón estaba muy cerca de una de las ciudades del dominio del Ingeniero. Éisperis se erguía soberbia e imponente a las orillas del Éespereth, formando la primera defensa contra el Mal.

Así que, impotente, se tendió sobre la suave hierba a casi dos kilómetros de la frontera de Mirlin para evitar problemas. Allí descanso por tres días. Se alimentó de un guayabal cercano y durmió plácidamente. A diferencia de los días anteriores, se sentía seguro durmiendo a las afueras de los Bosques, pues los Licántropos no se atreverían a llegar tan lejos.

Incapaz de seguir hacia el norte o hacia el occidente, Ehirot se vio en medio de un dilema: No podía ir al oriente, pues allí el Mal se abría paso con violencia, y ni pensar en ir al sur. Su sueño, al igual que el sueño de todos los Dacones, era llegar hasta Argeliógrim; pero los Bosques de Mirlin evitaban el paso al occidente, y, además, ningún Dacón conocía el mundo más allá de la llanura entre Télegim y Sáragrim.

Pero sus pensamientos se vieron interrumpidos por unas sombras que surcaron raudas el cielo. Ehirot vio con ánimo que tres mensajeros Angelicales se dirigían a Mirlin. Entonces gritó con todas sus fuerzas para que le vieran. Su ilusión se posaba en las mantas amarillas que llevaban los Ángeles, pues los identificaban como servidores del Ahz Sároth.

Aunque los Ángeles volaban muy alto, rompiendo las suaves nubes, alcanzaron a escuchar el desesperado grito de Ehirot. De inmediato bajaron a todo pique y se posaron frente al exhausto Dacón.

-¿Qué te trae tan lejos? ¿Acaso no sabes que estas fronteras son peligrosas para los Dacones? -preguntó uno de los Ángeles con tono paternal.

Ehirot quedó estupefacto, pues jamás había hablado con un Ángel, sólo los había visto luchando con fiereza contra los Licántropos.

Al notar la reacción del Dacón, otro de los Ángeles se apresuró a preguntar: -¿Cómo te llamas?

-Ehirot -contestó el Dacón tímidamente, mientras realizaba una venia a los Ángeles de cabellos blancos.

-Él es Horth -presentó el Ángel a su emplumado acompañante. Horth era el más fornido de los tres. -Él es Asiroth -presentó al Ángel que le había hablado primero-, y yo soy Sorth.

-¿Y por qué estás tan al occidente? -volvió a preguntar Asiroth, mientras desgonzaba sus blancas alas.

Ehirot permaneció callado por un momento, pues no deseaba ser tildado de cobarde, y mucho menos por los Ángeles del Ahz Sároth. Sin embargo, respondió: -Escapé de Vitarh y después de Atarh.

Los Ángeles se miraron los unos a los otros, sorprendido con la respuesta.

Entonces Ehirot se lanzó a los pies de Horth y dijo: -Por favor, disculpadme. Ruego por vuestro perdón, Hijos de las Alturas.

Si ellos fueran Ángeles de Télegim o de Mirlin, de seguro lo hubieran tildado como cobarde; pero para sorpresa del Dacón, el fornido Horth dijo con serenidad: -¿El miedo te ganó?

Ehirot asintió. -Los Dacones carecemos de la fuerza que a vuestra estirpe le sobra.



Los tres Ángeles parecieron conmovidos con las palabras del Dacón. Además, Ehirot se veía flaco y sus ropas no eran más que harapos. Quizás compensaron la cobardía con el hambre y el cansancio.

-No te podemos llevar a Sáragrim, pues tenemos unas importantes noticias para el Ahz de los Bosques; pero si nos esperas aquí mismo, podremos llevarte a Giatarh con los de tu clase -aseguró Sorth.

Las palabras parecieron devolver el alma al cuerpo de Ehirot, quien juró esperarlos en tal herbolada el tiempo que fuera necesario. Sin embargo, los Ángeles consideraron prudente no decir nada al Dacón sobre las noticias que llevaban a Mirlin: La caída de Télegrim y la muerte del Ahz Télethor, la Ahzira Varlad y el Arquitecto Gorth. Así que los Ángeles emprendieron de nuevo vuelo, levantando un aire fresco e impalpable.

Ehirot no disimuló la maravilla que le causó la presencia de los Ángeles, y esperó por dos días. En la oscuridad, los sonidos nocturnos aterraban al Dacón, pues temía que los Licántropos decidieran atacar Mirlin y se toparan con él en el camino. Sin embargo, nada de esto pasó.

Al tercer amanecer, los Ángeles, majestuosos e imponentes, despertaron al hambriento y cansado Dacón. Ehirot sólo se había alimentado de bayas y guayabas, así que no tenía muchas energías.

Entonces Horth lo cargó, y los tres Ángeles volaron rápidos hacia la Cordillera de Sáragrim. No pasaron por la ciudad del Ahz Síaroth, en vez, surcaron las montañas meridionales de la cordillera y volaron sobre un laberinto de pedregosos peñascos. En medio de las montañas escarpadas y apeñuscadas, y oculta por un manto de bruma helada, se erguía la espléndida ciudad de Giatarh.

Los tres Ángeles descendieron sobre la ciudad y se dirigieron hacia el Palacio Real de Giatarh. Todos los Dacones de la ciudad miraban con admiración a los Ángeles, y les hacían ofrendas de jugosas frutas.

Al frente del Palacio Real los esperaba el rey de Giatarh, conocido por los Ángeles como Altros, que significa «Plateado». El rey Altros tenía una cabellera muy gris y lustrosa, y era de una estatura semejante a la de los Ángeles.

En cuanto al edificio, el palacio se postraba contra una saliente rocosa. Era de dos plantas y su techo era una cúpula de mármol blanco y bien labrado. Varias columnas con anchas basas y adornados capiteles sostenían la cúpula desde el suelo, y tras ellas se erguían las gruesas paredes blancas del recinto.

-¡Bienvenidos sean los Ángeles de Sáragrim, protectores y amigos! -exclamó Altros mientras bajaba la cabeza a los tres Ángeles.

Los seres emplumados también asintieron. -Venimos a pedirte un favor, rey Altros, que tiene que ver con este Dacón -dijo Sorth mientras presentaba a Ehirot.

El Dacón, invadido casi por completo por la inanición, se tambaleaba de un lado a otro, incapaz de mantenerse en pie. Escuchaba las conversaciones de los Ángeles con el rey lejanas y le parecían inentendibles.



-Deseamos que le des estancia y que lo incluyas en tu séquito real como escudero -pidió Horth.

-Ha sufrido dos grandes batallas y ha visto la destrucción de Vitarh y de Atarh. Giatarh es la única ciudad Dacona que permanece en pie, y es el único refugio que puede tener Ehirot -dijo Asiroth.

-Si es un deseo de los Ángeles, los Dacones os cumplirán con gusto -respondió el rey-. Lo instalaré de inmediato en el Palacio Real y lo alimentaré como es debido-. Entonces el rey hizo una seña a dos guardias Dacones para que lo llevaran a una de las habitaciones del segundo piso.

La conversación de los Ángeles y el rey Altros se prolongó por bastante tiempo, pues los Ángeles contaron sobre la caída de Télegrim. Sin embargo, pidieron a los Dacones extrema cautela en cuanto al tema, pues los Ahzes Méleatorh y Sároth habían acordado en no comentar nada a Argeliógrim.

## 34

Bastaron casi dos semanas para que Ehirot se recuperara de su tediosa y difícil travesía. Los Dacones de Giatarh lo consideraron temerario, pues, aunque no conocían el mundo exterior, sabían bien que era muy arriesgado pasearse por las fronteras del Ahz Méleatorh. Además, había resistido dos batallas y había escapado con vida de ambas, y había caminado casi dos mil kilómetros en cuatro semanas. Cuando se recuperó por completo, Ehirot fue de inmediato alistado como escudero real, se le enseñó lo esencial y sirvió a Tair, un guardia del Rey Altros.

Ehirot se deleitó con la majestuosa ciudad. Los edificios eran blancos y adornados con acero y *blanquina*, y tenían techos triangulares de tejas blancuzcas y brillantes. Varias quebradas descendían gélidas desde las alturas de la Cordillera de Sáragrim, bordeando la ciudad y llenando los pozos y las fuentes.

El avance tecnológico y artístico de Giatarh superaba las otras ciudades Daconas, esto se debía a que la ciudad escondida no había sufrido los terrores de la guerra, y el Mal desconocía su ubicación.

En Giatarh, Ehirot se enteró de las noticias del mundo exterior, pues, aunque la ciudad Dacona quedaba aislada del mundo, y no le era permitido a ningún Dacón salir; los Ángeles de Sáragrim tenían constante comunicación con los Dacones de la Piedra, (como eran conocidos los Albinos de Giatarh).

Se supo de la inexplicable e increíble caída del Imperio Angelical de Télegrim, de la muerte del Arquitecto Gorth, del Ahz y de la Ahzira, y la desdicha del Ángel Dartoth. También había rumores de un nuevo éxodo proveniente de Argeliógrim, esta vez al mando de Anarioth, el Herrero.

Sin embargo, aunque Giatarh era una hermosa ciudad, todos los Dacones de la Piedra envidiaban a los Dacones que servían en Sáragrim, al amparo del Ahz Sároth. El sueño



de todo Dacón de Giatarh era ir a Sáragrim, o a cualquier ciudad Angelical; pero las puertas de los Imperios Angelicales estaban cerradas para los Dacones.

Además, sin poder conocer la ubicación de Argeliógrim, les era imposible llegar a la ciudad de los Arquitectos. Sabían bien que ni Híldred ni Hartoth les negarían la entrada a Argeliógrim mientras no hubiera enraíces con los Ángeles; pero para los Dacones era imposible llegar a hablar con los Arquitectos. Sólo una vez la ciudad de Giatarh fue visitada por los Arquitectos, antes de la caída de Serién; pero los Arquitectos no envejecían, y no se apresuraban a visitar la ciudad Dacona, mientras los Dacones morían anhelando conocerlos.

## 35

Según la cronología de los Dacones, iniciada desde el día de la caída del sol Serién y denominada la Edad Oscura, era el año 706, cuando se supo del nuevo despertar del Mal.

Ehirot pulía la espada y el escudo de Tair, y los roseaba con *blanquina*, cuando escuchó una gran conmoción en la calle. Salió de la herrería en donde se encontraba y se vio en medio de muchos de Dacones que corrían torpemente hacia el Palacio Real.

El escudero, vencido por la curiosidad, también emprendió carrera hacia el palacio. Allí supo el motivo de la conmoción: Bajo la arcada cuadrada de la entrada principal del palacio, el rey Altros hablaba apresuradamente con tres Ángeles que le recordaron a Ehirot terrores de antaño: Los Ángeles tenían armaduras pesadas sobre sus túnicas amarillas y un pequeño casco de cimera plana sobre sus cabezas.

Al mismo tiempo, varios Dacones cargaban camillas que sostenían Ángeles sangrantes. La ciudad tenía un movimiento estrepitoso, y el caos y el temor se habían apoderado por completo de los corazones Albinos.

Así que, llevado por la curiosidad, Ehirot se escabulló diestramente por entre la multitud, y logró posarse muy cerca del portón del palacio de Altros.

-El Mal se ha pronunciado de nuevo -aseguró uno de los Ángeles guerreros.

-La ciudad de Sáragrim está en peligro, al igual que los Bosques de Mirlin -añadió otro Ángel.

El rostro de Altros estaba muy pálido, y parecía que se iba a desmayar. En su rostro se notaba el temor que le producían las noticias. -¿Entonces, qué podemos hacer? -preguntó con voz trémula.

-El Ahz Síaroth no desea que ustedes entren en la guerra; pero después de estos acontecimientos, sí es necesaria la ayuda de Giatarh -afirmó uno de los Ángeles.

Altros permaneció en silencio un rato, se ensimismó y respondió: -Giatarh ayudará a Sáragrim con todo el gusto.

-¿De cuántos estamos hablando? -preguntó otro Ángel.

Para no aparentar debilidad, el rey Dacón contestó: -Unos cuatrocientos mil guerreros Dacones.



Ehirot se sorprendió al escuchar tal mentira, pues Giatarh no contaba con más de doscientos mil guerreros. Era una ciudad pacífica y no era necesario un gran ejército. Aunque los Ángeles notaron la mentira, pues eran astutos y perspicaces, asintieron, y, realizando una pequeña venia al rey, emprendieron un furioso vuelo hacia el occidente.

Después de escuchar la conversación, Ehirot volvió a fijarse en la caótica escena: Varios Ángeles heridos eran atendidos en hospitales Dacones, y los guardias de Giatarh se apostaban en las ladroneras y en las torres de la ciudad.

Los Ángeles, aunque heridos, eran altivos y orgullosos, y por lo mismo, no se quejaban de sus dolores. Permanecían inexpresivos, y sin importar la gravedad de sus heridas, sostenían sus ademanes desdeñosos y arrogantes.

Pasaron dos largas noches en medio de una inmensa expectativa por parte de los Dacones. Sabían que, en la llanura, el Arcángel Loth (título dado por los Dacones a los guardianes imperiales. Décadas después, Dartoth también sería llamado Arcángel), luchaba con fiereza para evitar la caída de Sáragrim, y en cualquier momento pediría ayuda a los «Dacones de la Piedra».

Entonces la zozobra terminó. En medio de una oscura noche, tres Ángeles llegaron al palacio de Altros, y pidieron su ayuda.

-No puedo dejar desprotegida la ciudad, así que mandaré a Sáragrim la mitad de mis fuerzas. Irán con ustedes doscientos mil Dacones -afirmó Altros mientras en su pálida frente se posaba un sudor nervioso.

Mas los Ángeles sabían que en verdad Altros daba todas las tropas de Giatarh, y que la ciudad Dacona quedaba desprotegida por completo.

-Serán suficientes doscientos mil Dacones -afirmó uno de los Ángeles.

Altros pareció descansar, y de inmediato hizo vaciar todos los cuarteles de la ciudad.

Pero no todos los que acudieron al llamado del rey eran soldados entrenados: Ehirot, llevado por un extraño sentimiento de culpa y un deseo de reivindicación, tomó a escondidas las armas del guerrero al que servía y se encaminó al punto de reunión.

A medida que corría por las calles empedradas de la exaltada ciudad, sentía con incomodidad el peso del escudo circular y de la espada envainada en su cinturón. Al mismo tiempo, el vértigo y las ansias se incrementaban en su estómago, y su corazón se aceleraba, no con el agite del trote, sino del temor y la emoción de ir a Sáragrim.

Al igual que Ehirot, varios Dacones deseosos de conocer Sáragrim, acudieron al llamado de Altros, y por lo mismo, se formó un ejército de casi trescientos mil Dacones, no todos guerreros, pero todos deseosos de conocer y luchar al lado del Serafín Sároth y de los Ángeles de las Alturas.

-¡Están aquí para emprender una misión épica, la cual será recordada en libros y canciones! -gritó Altros a todos los Dacones presentes. Las paredes rocosas que rodeaban a Giatarh daban una acústica perfecta. -¡Hoy ayudaremos a los Ángeles en la lucha contra el Mal Oculto! Sé que nos enfrentamos a Licántropos, a los Canes Monstruosos que otrora nos atormentaron; pero no podemos seguir escapando de ellos. ¡Debemos enfrentarlos! Y





ésta es la oportunidad perfecta para hacerlo. ¡Hoy saldremos de la Cordillera de Sáragrim y daremos batalla en la llanura, por nosotros, por el Ahz Síaroth y por los Ángeles de las Alturas!

El efusivo discurso fue seguido por incontables vítores y animadas ovaciones. Ehirot sintió que su alma se llenaba de vigor, y se creyó listo para enfrentar a los Licántropos.

Entonces el rey, que era orgulloso y altivo, se puso una corona de plata que brillaba estridente a causa de la *blanquina*, tomó su largo arco y lo levantó al cielo ennegrecido y siniestro. Y los Dacones empezaron a entonar cánticos de guerra, animados por el rey de Giatarh, y empezaron a marchar a las afueras de la ciudad en cuadrículas bien formadas. Altos y los guardias sabían bien que había tropas no entrenadas, y las apostaron en la retaguardia.

Ehirot marchaba animado bajo el cielo oscuro, mientras un viento helado bajaba de las copas nevadas de la Cordillera. Miraba constantemente su alrededor, asombrado por los paisajes: Las montañas de Sáragrim se erguían escarpadas, informes y negras. Las sombras llenaban las grietas y los abismos, y el aire se estancaba en bóvedas rocosas.

Los Dacones marchaban guiados solamente por el brillo de la *blanquina* en sus vestimentas y en sus armas. A distancia, el ejército parecía un río de mercurio brillante. A la vez, los coros producidos por el ejército de Giatarh, acompañados de flautas y liras, rebotaban en las rocas y eran escuchados a muchos kilómetros.

La marcha ya se había extendido por muchas horas, y en el oriente se veían los primeros vestigios del alba. En algunos recodos y salientes de la Cordillera, la ciudad de Sáragrim era visible. En medio de una nublá álgida, la ciudad Angelical se erguía blanca y luminosa en la cima de una gigantesca y escarpada montaña. Y poco a poco el calor se apoderó del entorno y abrazó a los Dacones, que se sintieron descansados.

-¿Estás listo para enfrentar a nuestros enemigos? -preguntó un Dacón a Ehirot.

-Sí, estoy listo -afirmó Ehirot al Dacón que marchaba a su lado.

-¿Y cómo te llamas? -preguntó el Dacón.

-Ehirot, ¿y vos?

-Me llaman Tirot -respondió el Dacón. Tirot era robusto, de ojos muy azules y cabello fino, blanco y lacio. -Estoy ansioso por conocer a los Ángeles- añadió, mirando al cielo azulado y repleto de nubes blancas y pasajeras.

-Yo he tenido la suerte de hablar con tres de ellos, sus nombres son: Horth, Asiroth y Sorth. Ellos me llevaron a Giatarh desde las fronteras de Mirlin.

El rostro de Tirot no disimulaba el asombro. -¿Estuviste en las fronteras de Mirlin?- preguntó, maravillado.

Ehirot asintió. -Después de la destrucción de Atarh, fui al suroccidente.

-Pero si estuviste en la batalla de Atarh, ¿por qué no estás en Sáragrim? Hasta donde todos sabemos, los sobrevivientes de Atarh quedaron bajo el amparo del Ahz Síaroth.

Ehirot quedó mudo. Su cuerpo empezó a temblar por completo y sintió que su miseria volvía a invadirlo. Si no hubiera escapado en Atarh, y en vez hubiera luchado por más tiempo, estaría en Sáragrim en ese momento, y no marchando con las tropas de Giatarh a una muerte muy segura a manos de los Licántropos. Tirot descifró el expresivo y pálido rostro de Ehirot, y decidió callar.



Siguieron la marcha por un tiempo más, hasta que Tirot volvió a hablar: -¿Entonces has visto a nuestros enemigos, a los Licántropos?

Ehirot notó en ese momento que Tirot tenía un acento muy parecido al de los Ángeles. -¿Por qué habláis como los Ángeles? -preguntó extrañado.

-Es la costumbre. Giatarh tiene mucho contacto con los Ángeles de las Alturas, así que algunos imitamos su acento y lo perfeccionamos con los años.

En ese momento la conversación fue interrumpida por un sonido particular proveniente de un arpa. Los Dacones de Giatarh habían creado un complejo sistema de comunicación por medio de sonidos de cuerdas, como arpas y liras. Cada melodía daba un mensaje suficientemente claro.

-Es la señal de que la batalla se acerca -explicó Tirot mientras sacaba una espada larga de una vaina en su espalda.

-¡ Vos también lucháis con espada! -exclamó Ehirot muy emocionado. Al ver la expresión de duda de Tirot, Ehirot desenvainó y golpeó la afilada hoja de la espada contra el pulido escudo redondo.

Tirot sonrió y dijo: -Entonces es hora de matar unos cuantos Licántropos.

Sin embargo, la marcha siguió lentamente hasta salir de la Cordillera de Sáragrim por una enorme garganta que daba hacia la llanura. Ya caía de nuevo la noche, y las mantas y las armas Daconas empezaban a brillar de blanco.

Cuando la vanguardia de Giatarh pasaba la garganta, el rey saltó ágil sobre un peñasco y dio las órdenes a los capitanes Dacones: -Una gigantesca batalla se desarrolla muy cerca. Debemos flanquear toda el ala occidental del enemigo y así ayudar a los Ángeles. Debemos salir de la garganta y de inmediato desplegarlos por todas las laderas, y así marchar hacia la llanura.

Los sonidos de una horrible batalla ya eran percibidos por los oídos Dacones. Se sentían gritos espantosos y llenos de ecos, choques de acero y golpes tronantes. Algunos tambores retumbaban en las paredes de las montañas, y el suelo empezaba a temblar a medida que el ejército de Albinos se acercaba a la llanura.

Pocos minutos después, en medio de una noche oscura y fría, el rey Altros salió a la llanura con su espada en alto y gritando con furia, mientras dirigía a la vanguardia de Giatarh. Al mismo tiempo se desplegaban los flancos Dacones, bajando por las pendientes laderas de hierba húmeda y alta. Por último, la retaguardia emergió de la Cordillera de Sáragrim por la garganta.

Ehirot no alcanzaba a ver la batalla a causa de las penumbras nocturnas; pero escuchaba con aterro los violentos golpes entre las tinieblas. Sólo era visible el ejército de Giatarh, que irrumpió en la llanura con majestuosidad y desdén.

-¿Alcanzas a ver a los Licántropos? -preguntó Tirot mientras intentaba escrutar la penumbra con sus ojos azules.

-No veo nada -aseguró Ehirot.

Casi de inmediato, sintieron un estruendo gigantesco, acompañado de miles de gritos. Entonces ambos Dacones, que bajaban con organización por la ladera de la Cordillera, vieron que en la vanguardia Dacona ya había movimiento. El enemigo no era muy visible, pero el brillo de las armas Daconas brillaban sobre armaduras de acero de los Licántropos. Parecía que una marea blanca se chocaba contra unos peñascos negros.



Tirot tomó su espada con fuerza, y dijo: -Creo que es hora de luchar.  
-¿Acaso no estáis asustado? -preguntó Ehirot con su acento característico.  
-Claro que sí, pero no debo demostrarlo -respondió Tirot que, al escuchar un nuevo sonido de arpa, tomó a Ehirot de la muñeca con fuerza y lo arrastró cuesta abajo hacia la batalla.

Al mismo tiempo, los flancos Dacones se lanzaron contra las huestes de Licántropos que se separaban del cuerpo principal. De esta forma lograron bordear todo el flanco derecho del enemigo. Sin embargo, el precio fue alto: De los trescientos mil Dacones que luchaban a las laderas meridionales de Sáragrim, casi la mitad murió en la primera embestida, entre los cuales se encontraba el rey Altros, quien fue inmortalizado en canciones y poemas, pues fue considerado el rey Albino más valiente de todos los tiempos.

Aunque los Dacones luchaban con fiereza, los Licántropos tenían una enorme ventaja: La oscuridad. Los Albinos sólo podían ver a su enemigo cuando este ya estaba casi encima de ellos, mientras que los Licántropos tenían buena vista bajo la oscuridad.

Ahora bien, Ehirot y Tirot bajaron la ladera y se internaron casi en el corazón de la vanguardia Dacona, que luchaba contra el grueso del flanco enemigo. Cuando estuvieron allí, Tirot tomó su espada con las dos manos, y llevado por un frenesí bestial, blandió con fuerza su arma contra un Licántropo que se acercaba a él con rapidez y violencia. El Licántropo pareció sorprenderse de la acción de Tirot, pues abrió los ojos y dio unos pasos atrás. Pero en vez de retirarse y escapar, se lanzó con más furia y se aferró con sus fauces al brazo de Tirot. Entonces el Licántropo zarandeó con fuerza al Dacón, pues era más robusto y fuerte. Pero en segundos llegaron tres Dacones para ayudar a Tirot, entre ellos Ehirot. Se lanzaron con furia hacia el Licántropo y lo apuñalaron y lo cortaron varias veces, hasta que la bestia soltó al herido Tirot. Aunque estaba muy herido, el Licántropo seguía de pie, sus fauces estaban llenas de sangre y baba, y sus ojos rojos lanzaban fuegos de ira.

Sin embargo, los Dacones no temieron, y se lanzaron al Licántropo con furia. Entonces el monstruo lanzó un zarpazo contra uno de los Dacones, y lo mató al impactarlo en la cara y romperle la quijada. Al mismo tiempo, otro Licántropo llegó aullando de forma espantosa, y con violencia se lanzó hacia Ehirot. El Dacón no alcanzó a reaccionar, y fue tumbado al suelo por el monstruo, que, ayudado por su enorme fuerza, intentaba llegar al cuello.

Pero el Licántropo no logró matar a Ehirot, porque cinco flechas impactaron a la bestia en el lomo. El Licántropo se levantó y lanzó a Ehirot varios metros por el aire. Sin embargo, la bestia no cayó, y en vez, se dirigió raudo hacia los arqueros Dacones que lo habían atacado. Pero una nueva descarga de proyectiles fue suficiente para matarlo.

Ehirot estaba herido, asustado y adolorido. Veía a su alrededor violentos movimientos y escuchaba gritos por doquier. Pareció entrar a una horrible pesadilla. Entonces sintió de nuevo una sacudida, y en fracciones de segundos se vio de nuevo luchando por su vida, pues un Licántropo blandía con furia una pesada hacha contra el escudo que tenía en su brazo izquierdo. La fuerza de los golpes hacía que Ehirot se agotara. Su antebrazo estaba siendo destrozado, y la furia del Licántropo era tal, que no tenía tiempo de atacar con su espada.



Pero de nuevo llegó ayuda Dacona, pues un Albino atacó la pierna del Licántropo con una maza, y lo hizo caer herido al suelo. Entonces Ehirot vio el momento preciso, y por primera vez vio que los Licántropos no eran invencibles. Tomó su espada con ambas manos y la clavó en el vientre del monstruo, matándolo de inmediato. La sangre del Licántropo era negruzca y espesa, y tenía un hedor agrio y nauseabundo.

Y casi de inmediato, sintió que otra bestia caía sobre él. Y en un inexplicable movimiento, rodaron Ehirot y el corpulento Licántropo por la hierba alta y húmeda, hasta frenar en seco. Ehirot habíale clavado su espada de nuevo en el enemigo, y habíale matado de inmediato. El Dacón temblaba estrepitosamente, y estaba muy agitado, tanto por el cansancio como por el temor.

Entró a un extraño letargo por unos momentos, pero volvió en sí cuando a su lado cayó una horrible aparición de alas cartilagosas, piel negra como la de un Ángel quemado y extremidades delgadas. No tenía armadura, y su rostro era cadavérico y sin ojos. Ehirot quedó espantado por la maléfica figura que yacía inerte a su lado. Pero volviendo en sí, miró a su alrededor y se lanzó más seguro contra dos Licántropos asediados por siete Dacones.

## 36

Aunque la batalla a las laderas meridionales de la Cordillera era fiera y violenta, la verdadera batalla se desarrollaba en las alturas y en el valle bajo la ciudad de Sáragrim. El Arcángel Loth dirigía con maestría las tropas de Sáragrim, y daba una fiera resistencia. Había apostado varios destacamentos en el valle para luchar contra los Licántropos, mientras un tercio del ejército angelical defendía el territorio aéreo de Sáragrim. Otro destacamento se colaba por el flanco oriental del enemigo, aprovechando los escarpados riscos aledaños a la ciudad, que estaban cargados de garitas y torres enormes construidas por el Ahz Sároth. Finalmente, un resguardo ayudaba a los Dacones en el occidente.

A diferencia del Imperio de Télegrim, Sáragrim ya estaba bajo aviso, y había construido varios fuertes en sitios estratégicos, lejos del alcance del enemigo. Aparte, Sároth, que era un excelente arquitecto, había mandado a construir varios túneles que servían de vías secretas entre los fuertes y la ciudad de Sáragrim. Y para que la protección de la ciudad fuera máxima, mandó a construir un gigantesco domo de granito para evitar un ataque aéreo por parte de los seres alados que habían invadido Télegrim. Estos seres alados fueron llamados con el tiempo «Cadáveres Alados», pues parecían seres muertos de piel negra, muy delgados (casi en huesos), y con el rostro descarnado y cadavérico. Tenían alas cartilagosas y se cree que fueron Ángeles corrompidos por Gorth.

Por todas estas precauciones, el Mal no pudo destruir Sáragrim como lo había hecho con Télegrim. Sin embargo, el Mal tenía también sus artilugios, y lo que no tenía en ingenio y en táctica, lo reemplazaba con número. El ejército que asediaba Sáragrim era sólo un cuarto del ejército que se desplazaba por la llanura. Otro cuarto habíase dirigido a los Bosques de Mirlin, y el resto aguardaba la orden para avanzar.



Asumiendo que el Imperio de Télegrim y los asentamientos Dacones habían sido destruidos, poca atención puso el Mal en el Querubín Eloth (Querubín fue el título que se les dio a los herederos del poder de los Serafines. Eloth fue el primer Querubín, pues ascendió al poder por la caída del Serafín Télethor, su abuelo).

En vez, el Mal Oculto supo que quienes arruinaban su deseo de conquista eran el Arcángel Loth, el Ahz Síaroth, la Ahzira Mírlloth y el Ahz Méleatorh. Así que se lanzó a ellos con furia; pero no contaba tampoco con dos ayudas externas a los Imperios Angelicales: El Mal desconocía la ciudad de Giatarh, y por lo mismo, no esperaba ayuda Dacona.

La otra ayuda llegó justo a tiempo. Después de cinco días de asedio y batalla, Loth y los Dacones de Giatarh ya flaqueaban por el masivo y tempestuoso ataque del enemigo. Entonces sonaron unas trompetas en la oscuridad, a la mitad de la quinta noche. Y en ese momento pasaron veloces y furiosos cientos de miles de miles de Ángeles, de cabellos de oro y ojos verdes, surcando los cielos nubosos y dejaron caer su furia y su enorme fuerza sobre las bestias enemigas.

Tal fue el impacto, que los Licántropos y los Cadáveres Alados iniciaron una desesperada y desorganizada retirada hacia el sur. Pero muy pocos escaparon, porque al amanecer, los Ángeles de Argeliógrim, al mando del mismísimo Arquitecto Hartoth, dieron alcance al grueso enemigo y lo atacaron sin piedad.

## 37

Dicen los eruditos que en ese momento empezó el contrataque de los Ángeles. Exhaustos por cinco días de batalla a los lindes de Mirlin y a las laderas meridionales de la Cordillera de Sáragrim, los Licántropos y los Cadáveres Alados descansaban cerca de una arbolada frondosa, cuando unas trompetas retumbaron en el aire.

De inmediato los Licántropos y los Cadáveres Alados se pusieron en posición defensiva; pero no fue suficiente para aguar el ataque de Argeliógrim. Los guerreros de la Ciudad de los Ángeles eran fuertes y temerarios, y no se dejaban intimidar del enemigo. Por lo mismo, lucharon con fiereza, causando pánico entre las bestias.

Y el terror se apoderó de los Licántropos y los Cadáveres Alados por completo cuando vieron sobre una colina escarpada quien tocaba la trompeta de batalla: Con una armadura verde con incrustaciones de lapislázulis y esmeraldas, un rostro pálido e iracundo, y unos ojos verdes con llamas, el Arquitecto Hartoth mandaba destacamento tras destacamento de sus más fuertes Ángeles. Muy pocos enemigos volvieron al sur.

Sin embargo, llevado por una ira incontenible, Hartoth no se detuvo ahí, pues limpió la llanura de Licántropos, y por petición de los Ángeles y Dacones, nombró la llanura como la Llanura de Loth, en honor al Arcángel que defendió esas tierras por casi tres décadas Daconas.



¿Cómo se había enterado el Arquitecto Hartoth de la crisis sufrida por los Imperios Angelicales en la Edad Oscura? Sabiendo que no resistirían un ataque tan poderoso, el Ahz Méleatorh, contradiciendo al Ahz Sároth, decidió mandar emisarios a Argeliógrim para pedir ayuda al Arquitecto. También mandó a contar lo sucedido en Télegrim.

Dicen que cuando los Arquitectos se enteraron de la muerte de Gorth y de la caída de Télegrim, entraron en cólera. Hartoth se levantó con el rostro pálido de su trono de oro, y se tomó la cabeza con desconsuelo. Híldred abrió sus hermosos ojos con sorpresa e incredulidad, y de inmediato una pantalla de lágrimas se posó en sus pupilas verdes.

Entonces Hartoth levantó la cabeza y dijo: -¡Entonces el Mal Oculto que hizo sufrir a mis hijos pagará caro!-. Se levantó de la mesa y se puso su armadura verde. De inmediato convocó una reunión y nombró tres Arcángeles por sus destrezas en la caza: Hiael, Giroth y Beleth. Posteriormente reunió sus tropas, que formaban casi los tres millares, y se lanzó a la defensa de los Imperios de Mirlin y Sárgrim.

Así que Hartoth atacó primero los invasores de los Bosques de Mirlin, pues consideró a Sárgrim más resistente a causa de su posición en las alturas, y destruyó el frente enemigo con ayuda de las tropas de Méleatorh. La batalla duró tres días. Después fue a ayudar a Sárgrim.

Ahora bien, cuando las tropas de Argeliógrim llegaron a las laderas donde la batalla se desarrollaba, los Dacones aún seguían luchando. Increíblemente Ehirot aún estaba vivo, aunque postrado en el suelo a causa de una herida producida por una lanza envenenada en el muslo. El Dacón tenía mucha fiebre y sentía su herida arder.

Cerró los ojos para alivianar el dolor pensando en diversas situaciones, pero un retumbar le hizo abrir los ojos, y cuando se sentía desfallecer, miró al cielo y vio con alivio que un Ángel se posaba frente a él. El Ángel tenía ojos verdes y cabellos de oro, era muy fornido y de tez muy fina y pálida. Tenía una armadura de acero sobre una manta verde, un escudo redondo y adornado con relieves, y la espada larga que sostenía en su mano goteaba una sangre negra y espesa.

-¿Estás bien, amiguito? -preguntó el Ángel con tono dulce.

Ehirot, con una sonrisa, asintió y, sin poder aguantar más, se desmayó del dolor.

Aunque renuente, el Ahz de Sárgrim aceptó la tan necesitada ayuda de Argeliógrim, y ayudó a limpiar la Llanura de Loth. Al mismo tiempo, el Ahz de Mirlin fortaleció sus fronteras y reconstruyó Éisperis, que había sido arrasada por las huestes de bestias sureñas.

De inmediato Hartoth se dirigió con su ejército hacia el sur, cruzando la Llanura de Loth. La llanura no era ni la sombra de antaño; ahora estaba yerma y podrida. El Mal había pasado por allí su espantosa mano, y había convertido los árboles frondosos en cadáveres



de hueca y mohosa madera, los pastizales en secas y frías estepas, y las flores se habían tornado monstruosas.

La furia de Hartoth fue perenne al ver tal podredumbre, pues sabía que la tristeza de Híldred sería profunda al ver su linaje destrozado. Y su ira no bajó ni siquiera con las masacres que se llevaron a cabo en la Llanura: Todo campamento o asentamiento Licántropo fue quemado, y todos los que allí estaban fueron asesinados. Esta época fue conocida como la «Ira de Hartoth».

Pero el Arquitecto Hartoth no se detuvo allí. Aunque las bestias del sur habían sido expulsadas de la Llanura de Loth y de las fronteras de Mirlin, Hartoth aún refulgía en sed de venganza. Así que, en compañía de los Serafines Sároth y Méleatorh, de los Arcángeles de Argeliógrim, de Loth y de algunas tropas de Giatarh; el Arquitecto persiguió a los Licántropos y a los Cadáveres Alados hasta llegar al desconocido sur de la Cordillera de Télegrim.

Sin embargo, Hartoth no tuvo miedo de ingresar a los territorios enemigos, y ordenó a sus tropas explorar todo el terreno. Entonces los Licántropos y los Cadáveres Alados, e incluso el Mal Oculto, se amedrentaron y se escondieron lo mejor que pudieron de la ira del Arquitecto.

Pero los exploradores Angelicales encontraron una ciudad enemiga entre bosques pútridos y ciénagas hediondas. La ciudad estaba amurallada y tenía torres soberbias de piedra negruzca. Una ciudad que, por su tamaño, podía albergar casi a seis o siete millones de bestias. Tan horrible asentamiento fue llamado por los Ángeles «Ostargoth», que significa «La Ciudad de las Ciénagas». Alrededor de Ostargoth había tres pantanos cubiertos de árboles monstruosos, insectos enormes, y bestias violentas y espantosas.

Al saber la ubicación de la ciudad, Hartoth no dudó en preparar lo que sería su más violento ataque contra los Licántropos y contra el mismísimo Mal, que ya no estaba tan oculto.

## 39

Bien, después de la batalla a las laderas de Sáragrim, los Ángeles de Argeliógrim y de Sáragrim curaron a los heridos Dacones, entre ellos a Ehirot. La herida envenenada del Dacón había sido sanada con algunas medicinas que los Ángeles tenían, y de esta forma evitó la muerte.

La espada que Ehirot tenía en sus manos cuando fue recogido por los Ángeles, tenía sangre de Licántropo, lo que hizo que fuera considerado un valiente. En batalla, el Dacón había matado a más de diez Licántropos, una cifra supremamente alta para un Albino.

Este acontecimiento inmoló la atención del Arcángel Hiael, que pidió a Ehirot ser su escudero. El Dacón, lleno de una felicidad indescriptible, aceptó. Por lo mismo, tuvo que marchar a lado de Hiael y de las tropas de Argeliógrim por la Llanura de Loth, luchando



contra el enemigo. Ehirot estuvo en peligro de muerte tres veces; pero las tres veces fue salvado por el Arcángel Hiael, que lo consideraba un amigo en vez de un escudero.

Aunque estaba en peligro constante, el Dacón Ehirot nunca había sido tan feliz. Él no era el único escudero Albino de un Ángel, pero era el único que servía a un Arcángel, y además a uno de Argeliógrim. También había logrado lo que muchos Dacones habían anhelado por décadas: Ver, aunque sea por unos instantes, al Arquitecto Hartoth, y escuchar sus fuertes palabras.

Pero todo esto tenía un enorme riesgo: Cuando se supo de la existencia de Ostargoth, Hartoth posicionó a las tropas de Hiael y de Beleth a la vanguardia, y serían ellos quienes iniciarían el ataque a la ciudad. Por lo mismo, Ehirot estaría en la hilera principal. Aparte, al no tener alas, Ehirot tendría que subir la muralla negra por escaleras, en compañía de las tropas de Giatarh, al mando de Alet, el hijo del valiente Altros.

Cuando entró a los dominios de Ostargoth, Ehirot se sintió mareado de inmediato, pues el hedor era inaguantable. No pudo aguantar las náuseas, y se sintió débil. Además, los enormes insectos volaban con violencia alrededor, ocultos en la noche; sólo los fuertes zumbidos eran perceptibles. Cuando uno de los insectos picó a un Dacón, se supo que tales animales eran venenosos, pues el Dacón murió al cabo de un par de horas. Esto hizo que la marcha entrara en pánico, y se detuviera de súbito. Así que por orden de Alet, los Dacones dieron media vuelta y se dirigieron al norte.

En el camino, dos Dacones fueron picados por insectos, y posteriormente murieron. De nuevo el pánico invadió a los Albinos, que, en medio de la oscuridad, salieron corriendo de forma desordenada. La luminiscencia de la *blanquina* no era suficiente, y por ello, muchos Dacones murieron ahogados en las hediondas ciénagas. Otros tantos murieron por picaduras de insectos, y algunos otros por bestias salvajes. E incluso, se cree que algunos Licántropos y Cadáveres Alados atacaron algunos grupos de Dacones separados del cuerpo principal. En total, casi la mitad de tropas Albinas, unos cincuenta mil Dacones, murieron antes de llegar a Ostargoth. La otra mitad se retiró al norte, a la Llanura de Loth.

Ehirot no estaba al mando de Alet, y por lo mismo no siguió al nuevo rey de Giatarh; pero supo que no podía seguir adelante. Así que lanzó una flecha blanquecina hacia el cielo para avisar al Arcángel Hiael de su ubicación. De inmediato el ser emplumado bajó rompiendo los secos ramajes.

-¿Qué te sucede? -preguntó Hiael.

-Los Dacones se retiran, pues parece imposible para los Albinos cruzar por aquí. Si vos queréis, seguiré adelante; pero debo admitir que las probabilidades que sobreviva en tan hostil entorno son mínimas.

Entonces Hiael vio a los Dacones horrorizados y en retirada. Así que tomó a Ehirot por debajo de los brazos y, como era muy fuerte, abrió las blancas alas y subió con él a los cielos ennegrecidos. -Al amanecer atacaremos. No te pido que luches, pero sí te necesito en el campamento. La batalla será dura -aseguró el Arcángel.

-Iré hasta el final -afirmó Ehirot que, horas después, arrullado por el viento de las alturas y exhausto por la marcha, quedó profundamente dormido.





Cuando Herén despuntó en el cielo e iluminó el sur, Hartoth inició el ataque a Ostargoth. Tomó su espada con mango de plata y hoja pulida, y su escudo redondo con un relieve de un árbol con dos alas a los costados (emblemata de Argeliógrim); y con paso desdeñoso caminó hacia el portón de la ciudad enemiga. El Arquitecto tenía una armadura verde y muy pesada, sin casco, pero con una corona de plata en la cabeza, y un manto negro muy grueso. Tras él, más de un millón de Ángeles de Argeliógrim, Sáragrim y Mirlin.

Entonces el Arquitecto Hartoth gritó a la ciudad: -¡He venido a desafiar al Mal que tanto daño ha hecho a mis hijos! Sólo tiene que pagar él; pero quien ampare a mi enemigo, es mi enemigo. Si la ciudad no entrega al Mal, entonces yo entraré a la fuerza y lo sacaré. Pero nadie respondió a la amenaza, en vez, una flecha fue disparada directamente al Arquitecto. Pero Hartoth, que tenía reflejos felinos, se cubrió con su escudo. Su escudo era tan fuerte y tan bien labrado, que la flecha se rompió al chocar contra él.

La furia se hizo presente en los rostros de los Ángeles. Ehirot, algo asustado, vio cómo palidecía el rostro del Arcángel Hiael, mientras apretaba sus dientes y crispaba sus manos. Sin embargo, el Arquitecto permanecía sereno, mirando fijamente la muralla defendida por cientos de miles de Licántropos.

Y en vez de retroceder, Hartoth avanzó solitario y a paso lento y tranquilo hacia el portón principal de la Ciudad de las Ciénagas. Esto causó desespero en los defensores, que lanzaron varias flechas hacia el Arquitecto. Pero ninguna penetró la fuerte armadura de Hartoth, que, al verse en medio de una lluvia de proyectiles venenosos, inició una embestida hacia el portón. Y cuando llegó, golpeó la puerta de Ostargoth con su espada. La furia del golpe fue tal, que no sólo el portón fue derribado, sino que la arcada y un gran pedazo de la muralla volaron por los aires.

El golpe de Hartoth fue tan fuerte, que una nube de polvo cegó a los Ángeles. Ehirot tuvo que cerrar los ojos a causa de la nube de polvo y escombros. E incluso, el Albino alcanzó a ver varios cuerpos de Licántropos volando inertes por los aires. Y cuando el polvo se disipó, todos vieron aterrados que Hartoth no se había detenido allí, en vez, siguió su ataque hacia el corazón de la ciudad, destruyendo con su espada enormes edificios. La arremetida de Hartoth hizo que los Licántropos y los Cadáveres Alados se aterraran, y pocos se atrevieron a ponerse en el camino del Arquitecto; y los que lo hicieron pagaron con sus vidas.

Entonces Beleth e Hiael decidieron avanzar por su propia cuenta, pues Hartoth estaba cegado por la ira. Así que la vanguardia del ejército Angelical entró a Ostargoth por la brecha que el Arquitecto había hecho, e inició una horrible batalla.

Al mismo tiempo, Giroth, el tercer Arcángel de Argeliógrim, atacó por aire la ciudad con un gran número de Ángeles. Síaroth, Loth y sus tropas, y las tropas del Ahz Méleatorh al mando del Arcángel Ragnoth, se mantuvieron a la retaguardia por orden de Hartoth.

Sólo en segundos, Ehirot se vio entrando a Ostargoth, rodeado de humo, escombros, cadáveres de bestias, proyectiles y gritos espantosos. Al entrar, vio con asombro y terror la espeluznante ciudad: De los edificios emanaba una luz purpúrea y fantasmal, había varias estatuas que representaban Licántropos y otras horrendas metamorfosis, las calles



eran empedradas toscamente y había torres que tenían puertas semejantes a bocas hambrientas. Pero todo era destruido por Hartoth, que desataba su incontenible ira contra la ciudad.

Aunque la resistencia de los Licántropos y de los Cadáveres Alados fue fiera, la batalla ya estaba decidida. El temor que las bestias le tenían a Hartoth era un punto definitivo; quizás recordaban la batalla de Télegrim donde se encontraron con Gorth. Quizás recordaron a Gorth batallando, y allí supieron que los Arquitectos eran sumamente poderosos.

Fue tal la furia del Arquitecto, que no se tomaron prisioneros. Sólo se dejaron escapar cuatro Licántropos y dos Cadáveres Alados para que avisaran al Mal Oculto que Hartoth lo seguiría hasta el borde del Nallhard si era necesario. El resto de Licántropos y Cadáveres Alados fueron masacrados por los Ángeles; las cifras son incalculables.

Ahora bien, aunque Hartoth los Ángeles destruyeron la ciudad casi por completo, hubo algo que frenó la ira de Hartoth: En una enorme plaza enlosada de negro se erguían cuatro enormes estatuas iluminadas por una luz rojiza producida por lava ardiente que pasaba por un canal a los pies de cada figura. Los monolitos eran de mármol negro, y descansaban sobre pedestales cuadrados adornados con extrañas figuras.

Una de las estatuas tenía la figura de un Cadáver Alado, con las alas cartilaginosas bien abiertas, una espada en la mano y con la cabeza esquelética agachada. Dos eran figuras de Licántropos hincados. Todas tres adoraban a una estatua en específico, y por ello Hartoth se detuvo: La estatua principal era de un Ángel, pues, aunque su rostro tenía un yelmo enterizo, sus alas lo delataban: Eran largas y semejantes a las de los cisnes. Ni Hartoth ni los Ángeles pudieron descifrar la extraña adoración. Aunque nacieron muchas especulaciones, no se pudo llegar a un acuerdo.

Pero el Arquitecto Hartoth no se detuvo por mucho tiempo: Mandó varios exploradores a los cuatro puntos cardinales. En poco tiempo los Ángeles ubicaron otra ciudad al suroccidente de Ostargoth, a un día y medio de vuelo. La ciudad era aún más grande que la Ciudad de las Ciénagas, y tenía varios puestos avanzados.

Apenas se supo de la ubicación de la ciudad, Hartoth organizó sus tropas y avanzó. En su rostro barbado se reflejaba la furia, pues, aunque la batalla en Ostargoth había sido una enorme pérdida para el enemigo, no había saciado la sed de venganza.

De esta forma, Ehirot, llevado por el corpulento Arcángel Hiael, fue uno de los pocos Dacones que marchó más al sur, hacia la ciudad que sería llamada por los Ángeles «Carnorh», que significa en leguas antiguas «Pesadilla». Pero al nororiente de la ciudad, había dos asentamientos que servían como primera defensa: Urtorh, el más septentrional, y Orgorh, más grande que el anterior.

Hartoth sabía que en Carnorh se escondía el Mal, pero que primero tenía que aplastar a Urtorh y a Orgorh. Sin embargo, mientras el ejército Angelical avanzaba, surgió un problema gigantesco: El cielo sobre la ciudad de Carnorh y sobre los dos puestos avanzados estaba completamente destrozado por tres grandes volcanes que, vomitando



lava y ceniza, evitaban que la luz de Herén entrara, dejando el sur en una penumbra perenne. Los tres volcanes fueron llamados Orh, que significa el «Grande», Markorh y Tirh.

Al tener el cielo cubierto de cenizas y gases venenosos, el Mal obligó a los Ángeles a bajar de las alturas y marchar al alcance de los proyectiles enemigos. Incluso, muchos decidieron iniciar una marcha de infantería, pues era mucho más agotador volar que caminar, ya que el aire era pesado y era imposible planear. Esto hizo que la ofensiva de los Ángeles se retrasara, y dio tiempo al Mal para organizarse.

El Mal sabía que no podría escapar de Carnorh, pues perdería su imperio y sería perseguido por el Arquitecto Hartoth hasta ser encontrado; ya que Hartoth y sus Ángeles poseían la vida eterna, y tendrían todo el tiempo del mundo para buscarlo. Él no sería olvidado, pues sabía el daño que había hecho, pero no se arrepentía. Sin embargo, sabía que tenía una ventaja: Ningún Ángel conocía el verdadero rostro del Mal.

Así que el Mal fortificó a Urtorh, y posó en el asentamiento más de doscientos mil Licántropos y Cadáveres Alados. Sabía que todos serían masacrados por Hartoth y los Ángeles; pero poco le importaba, pues tenía huestes de sobra. Lo único que el Mal quería en Urtorh era mostrar una aparente debilidad. En Orgorh posicionó a quinientas mil bestias para debilitar el ejército Angelical. En Carnorh pensaba dar su golpe maestro.

Pero Hartoth no subestimaba al enemigo, pues sabía que era metódico y calculador, y lo peor: Era paciente. Sabía que por décadas había planeado la destrucción de Télegrim, pues tuvo que reunir miles de tropas para dar su golpe maestro. Y aunque eran demasiados, el Mal logró mantener ocultos a los Cadáveres Alados (Ángeles corrompidos), quienes eran los que habían destruido la ciudad del Ahz Télethor. El Mal también había estudiado la actitud y el amor que Dartoth tenía hacia los Dacones, y aprovechando eso, lo utilizó para asestar su golpe.

En su segunda oleada hubiera logrado destruir Mirlin y Sáragrim si no hubiera sido por la ayuda de los Dacones de Giatarh y de las tropas de Argeliógrim, pues no había contado con ninguno de estos dos ejércitos. La Ira de Hartoth lo había tomado desprevenido, pero el Arquitecto sabía que, como el Mal era paciente y calmado, había estudiado sus movimientos. Hartoth sabía que el Mal le tenía algo preparado.

En el año 753 de la Edad Oscura, según la cronología Dacona, Hartoth llegó a Urtorh. El asentamiento se había convertido en una ciudadela fortificada, con torres de guardia por doquier y un muro de piedra volcánica de varios metros de espesor. De las industrias y herrerías emergía un espeso humo que subía al cielo y lo ennegrecía, y las edificaciones eran iluminadas con fuegos rojizos. El aire estaba lleno de cenizas y pestilencias, y Herén nunca brillaba, lo que causó un gran impacto en los Ángeles.

Sin embargo, Hartoth siguió con paso altivo, pues otrora había visto el Nallhard igual: Cuando salió del océano, antes de que la tierra se enfriara, el mundo entero era muy parecido a tal territorio. Incluso, el Arquitecto aseguró que tales volcanes habían emergido desde esa época.



Entonces Hartoth se acercó a la fortificación de Urtorh, y gritó: -¡Déjennos pasar, pues vamos a castigar al Mal que se oculta en Carnorh!

Pero al igual que en Ostargoth, nadie respondió.

Así que Hartoth se acercó a la puerta y volvió a hablar: -Nadie debe morir aquí; pero si no dejan pasar a mis tropas, me veré obligado a destruir esta fortificación.

En ese momento las puertas se abrieron de par en par. Los Ángeles pensaron que las puertas habían sido abiertas para su paso; pero todos se sorprendieron al ver que los Licántropos salían marchando de forma ordenada hacia Hartoth, lanzando injurias y blasfemias al Arquitecto.

Sin embargo, aunque miles de Licántropos se dirigieran a él, el Arquitecto no se movió. En vez, sacó su espada y se alistó para una nueva batalla. Los Ángeles también desenvainaron, y las hojas pulidas de sus armas se llenaron de destellos rojizos provenientes de las luces de los fuegos del rededor.

-Quédate atrás, y ten cuidado, que estas bestias están desesperadas y lucharán con fiereza -dijo Hiael a Ehirot mientras le pasaba una espada corta para su defensa.

-¿Entonces debo esconderme mientras vosotros peleáis? -preguntó el Dacón.

Hiael sonrió y respondió: -Este sitio no es para un Dacón. Te he pedido mucho, pues no sabía lo espantoso que era este lugar. Podrías estar en Giatarh ahora, incluso en Sáragrim; pero en vez viniste conmigo hasta lo que considero el «Fin del Mundo». Te repito, estas bestias están desesperadas-. El Arcángel levantó la cabeza hacia una arbolada deshojada y mohosa, y prosiguió: - Escóndete en esos árboles espinosos. Ten cuidado, que algunas de esas espinas son venenosas; pero las filosas ramas te protegerán de los Cadáveres Alados.

Ehirot acató la petición de Hiael y, tomando sus utensilios con presura, se dirigió a la arbolada llena de zarzas y cicutas.

Hiael tenía razón en decir que las bestias estaban desesperadas, pero no por enfrentar a los Ángeles, sino por miedo al Mal. Los Licántropos y los Cadáveres Alados preferían morir a manos de Hartoth y de los Ángeles a desobedecer al Mal, pues el Mal regía a sus tropas por el miedo y la tortura.

Entonces Ehirot observó agazapado desde la arbolada cómo se iniciaba la batalla. Se escuchó una trompeta que retumbó a los alrededores, que fue seguida por un estruendo monstruoso, pues Hartoth había dado su primer golpe. Muchos Licántropos fueron vistos volando por los aires. Segundos después fue escuchado otro estruendo, seguido por los gritos airados de los Ángeles, que abrieron sus alas estridentemente y cargaron contra la ciudadela, que liberaba miles de Cadáveres Alados como avispas negras protegiendo su colmena.

El miedo del Dacón se incrementaba con cada segundo, pues veía aterrado cómo los Cadáveres Alados volaban como siluetas recortadas en un cielo negro con visos rojizos. Por más que Herén intentaba filtrar su luz para ayudar a los Ángeles, no logró hacerlo. En vez, la oscuridad preponderó en el horrible campo de batalla, dando a Ehirot sólo una idea de cómo se desarrollaba la lucha. De noche sólo eran visibles los fuegos de la ciudad, rodeados de siluetas veloces y gritos horripilantes.



Al no tener la luz de Herén, sólo se puede suponer que la batalla duró seis días; pero el tiempo exacto jamás podrá ser dicho. Urtorh cayó en manos de Hartoth, quien decidió destruir todos los edificios y matar a toda bestia sobreviviente.

Cuando Ehirot salió de la arbolada, la oscuridad aún no lo dejaba ver con claridad el campo. Así que mientras caminaba con sus utensilios hacia los Ángeles cercanos, tropezó con varios cadáveres ocultos por la oscuridad. Aún escuchaba con temor los interminables clamores de los Cadáveres Alados sobre la arbolada, aunque ya no estuvieran allí. El Dacón fue expuesto a muchas horas de temor; pero a diferencia de muchos Dacones escuderos, Ehirot no enloqueció. Aunque aseguró escuchar los ruidos de la batalla por varias horas, logró calmarse y seguir su marcha.

Hiael le pidió a Ehirot que le abandonara y que fuera con el resto de Dacones enloquecidos a Giatarh; pero Ehirot contestó: -No podría regresar con honor a Giatarh si no llegó a Carnorh.

Hiael intentó convencer a Ehirot que ya había hecho demasiado; pero terminó llevando al Dacón aún más al sur.

Orgorh cayó de la misma manera que lo hizo Urtorh; aunque la resistencia allí fue mucho más fiera: Los Licántropos y los Cadáveres Alados poseían armaduras pesadas y armas de acero repujado y bien labrado. Además, tres brontharas con miles de Licántropos sobre sus lomos sorprendieron al ejército Angelical, pues bajaron desde el volcán Tirh para dar batalla en Orgorh. Así se supo que en los tres volcanes había varios complejos subterráneos. Esto hizo que Hartoth se demorara más en llegar a Carnorh, pues tuvo que destrozarse estos complejos laberínticos y repletos de fosos ardientes.

Con los Complejos de Orh, Markorh y Tirh destrozados, Hartoth rodeó la ciudad de Carnorh y se preparó para el final de su ira. Cada complejo estaba dirigido por un Hechicero, pero todos tres sufrieron la furia del Arquitecto. Al igual que Hartoth, los Ángeles y los Dacones esperaban que en Carnorh se acabara la llamada Ira de Hartoth; y así fue.

En el año 780, después de trece años de sitio, Hartoth decidió que era hora de que Carnorh cayera. En medio de una oscuridad ininterrumpida, el Arquitecto tomó su larga espada y su gran escudo redondo, se puso su armadura verde y avanzó al portón de la ciudad donde el Mal se escondía.

El portón era gigantesco, tanto, que eran necesarios tres saurios para abrir las puertas. La muralla de Carnorh era enorme y estaba llena de garitas y gigantescas torres. En la puerta estaban gravadas en relieve varias figuras horribles, y los muros estaban adornados con repujados espantosos.

Allí, Hartoth gritó lo mismo que dijo en la Ciudad de las Ciénagas: -He venido a desafiar al Mal que tanto daño ha hecho a mis hijos. Sólo tiene que pagar él; pero quien ampare a mi enemigo, es mi enemigo. Si la ciudad no entrega al Mal, entonces yo entraré a la fuerza y lo sacaré.



Pero esta vez el portón se abrió de par en par, empujado por los brontharas de escamas verdes, que gemían de dolor al ser azotados, y el Mal, aunque tenía miedo de Hartoth, salió para dar ejemplo a sus tropas, aunque no solo: Primero salieron tres Hechiceros, con la tez envuelta en penumbras, coronas de plata, hoces, y vestidos de pieles negras. Tras ellos tres, el Mal por fin estuvo a la vista de los Ángeles y del Arquitecto.

Hartoth entonces abrió los ojos sorprendido, y tal fue su estupor, que soltó su espada y bajó su escudo; simplemente no podía creer lo que veía. Dicen los eruditos que los colores de Hartoth se opacaron, y sus fuerzas menguaron. Al igual que el Arquitecto, todos los Ángeles quedaron pasmados por la aparición, pues nadie esperaba tal sorpresa.

Ningún texto narra con detalle cómo sucedió, pero todos coinciden en que fueron los tres Hechiceros los que asesinaron a Hartoth por la espalda, mientras éste aún no se recuperaba de su pasmo. Entonces se agitaron con violencia unas alas negras y enormes alrededor del cuerpo moribundo del Arquitecto, que finalmente cayó inerte al suelo. Así acabó la historia del Arquitecto Hartoth, el ser que dio forma a los Ángeles y los crio como a sus hijos, e incluso murió luchando por ellos. Así cayó el hacedor de la música más bella del mundo y el creador de todos los idiomas y todas las notas musicales. Acabó la historia de Dios, de El Gran Padre de los Seres de la Luz.

Aseguran los eruditos que en ese preciso momento todos los animales sintieron una profunda congoja, y todos derramaron lágrimas sin conciencia alguna. Incluso los Licántropos, que aprendieron sus aullidos de la música de Hartoth, derramaron lágrimas inconscientemente. Los eruditos también aseguran que fueron los elefantes y los búhos quienes heredaron las últimas energías de Hartoth antes de su fallecimiento, y se volvieron sabios para el trato con los Seres de la Luz.

También fue en ese momento cuando todo fue claro para los Ángeles: Después de su primera visita a Argeliógrim, Gorth sintió que en su ser se encubaba la envidia, pues Hartoth e Híldred habían hecho hermosas obras, y él no había hecho nada. También se había enterado de las obras de Océaroth en las profundidades del mar. Así que, en secreto, intentó realizar una obra magnífica; pero al estar motivado por la ansiedad y por la envidia, y no por amor, hizo que los canes a los que él había tomado como sus hijos evolucionaran contra su voluntad, y en vez, mutaran a la fuerza. Irritado por ello, Gorth desistió a su intento de crianza, y en vez, intentó borrar su falla. Intentó exterminar a su propia creación, y así encubó en los Licántropos el temor y la ira.

Gorth siguió visitando Argeliógrim, mostrándose amable y comprensivo con los Ángeles; pero a sus adentros los odiaba por ser tan bellos. Cada vez que Gorth volvía de Argeliógrim, eran los Licántropos quienes aguataban su furia de fracaso. Los Licántropos odiaban a Gorth, pero le temían, y por lo mismo, le servían.

Pero en cada visita a la Ciudad de los Ángeles, Gorth incitaba a los Ángeles a aventurarse lejos de la protección de Hartoth y de Híldred, y envenenó a los Arquitectos con palabras de libertad para los hijos. Y su primer gran triunfo fue el éxodo de Síaroth y Téléthor.

El Arquitecto Gorth odiaba a Téléthor más que a cualquier Ángel, pues él reflejaba la dureza y la fuerza de los Ángeles. Así que puso a Téléthor, a su linaje y a sus seguidores



donde quiso, en la Cordillera de Télegim. Pero Síaroth decidió la Cordillera de Sárgrim, lo que le dificultó las cosas.

Cuando florecieron los Imperios Angelicales, Gorth, llevado por la envidia, decidió destruir la obra de Hartoth con su propia obra. Entonces dejó que los Licántropos prosperaran y se multiplicaran. Como había dejado para los canes una tierra yerma y horrible, Gorth sabía bien que los clanes de Licántropos entrarían en guerra, y así se acostumbrarían a una vida violenta. Y no se equivocó.

Al mismo tiempo, Gorth capturaba exploradores Angelicales y los torturaba con especial horror. A miles de Ángeles exploradores se les fueron cortadas las alas y se les esclavizó. Y a muchos otros los hechizó para convertirlos en seres enfermos y adoloridos, deseosos de sangre y venganza. Les oscureció la piel hasta parecer carbón, y la enfermedad los hizo enflaquecer y quedar casi como esqueletos alados. Además, les cambió las alas emplumadas por cartílagos. Les dio armas y armaduras, y les sembró odio hacia los Seres de la Luz. Así nacieron los Cadáveres Alados (aunque en muchos otros textos les dicen Ángeles Caídos o Demonios).

Y ya sabiendo cuál era su objetivo, Gorth tomó todo lo que los Ángeles odiaban y lo adecuó en su obra. Creó los ya mencionados brontharas y a otros Demonios poderosos que después serían liberados.

Pero bien sabía Gorth que eran necesarios generales para dirigir las vastas huestes de Licántropos; así que tomó algunos Ángeles que tenía como esclavos y los sometió a las más horribles torturas. Les obligó a aprender lo que Hartoth no les enseñó: La hechicería, el cambio de forma, la blasfemia y un enorme poder de intuición.

Para cubrir su espantoso acto, Gorth obligó a los generales (Hechiceros), a mostrarse como una sombra materializada, semejando la figura de un Ángel sin alas (después cambiarían de forma con el pasar de los años). Además, los vistió con túnicas y pieles negras, les dio hoces para la batalla, y les dio coronas de plata como sátira hacia los Ahzes.

Ya con sus generales listos, Gorth llamó a los Licántropos a la guerra, y los Licántropos, que le temían, aceptaron de inmediato. Al ser tantas tropas, Gorth mandó construir ciudades, pues tenía esclavos y bestias de sobra: Él mismo hizo los planos de Carnorh y de Ostargoth.

Al mismo tiempo, los Dacones evolucionaban y prosperaban en la Llanura de Loth. Y Gorth, que era enemigo de la debilidad, veía en los Dacones una degradación absoluta. Así que también se propuso a destruir a los Albinos. Esto lo logró por un azar: La muerte del sol Serien. En su primera oleada limpió la Llanura de Loth de Dacones y destruyó el Imperio de Télegim, donde obligó a uno de los Hechiceros a mutar en un Ángel de alas negras, y después le dio muerte y le desfiguró el rostro; así se hizo pasar por muerto y completó su plan de mantener engañados a los Seres de las Luz.

Aunque todo había salido como Gorth había deseado, la Ira de Hartoth lo sorprendió por completo. Así que, sabiendo que la única forma de liberarse de Hartoth era matándolo, decidió sorprenderlo, y así lo hizo.



Los Ángeles vieron con horror cómo el Arquitecto Hartoth se hincaba sin fuerzas y moría. Pero en vez de retirarse, como Gorth lo deseaba, los Ángeles fueron invadidos por la furia, y al mando de los cinco Arcángeles, atacaron Carnorh.

El rostro de Hiael estaba pálido de la furia, y con un grito al aire, mandó la vanguardia de Argeliógrim sobre la ciudad, directamente al portón y hacia Gorth. Beleth atacó el sur de la ciudad, y Giroth, al mando de la retaguardia de Argeliógrim, embistió el norte. Loth de Sáragrim y Ragnoth de Mirlin, atacaron el occidente.

Al ver la furia de los Ángeles, y especialmente la de Hiael, Gorth se acobardó y, protegido por los tres Hechiceros, entró a Carnorh y se escondió en su palacio, ubicado en el más profundo de los fosos. Y Carnorh respondió el ataque Angelical: De las montañas aledañas a los Tres Volcanes bajaron cientos de miles de Licántropos y Cadáveres Alados. Y de los fosos alrededor de la ciudad, salieron bestias gruñendo y aullando.

Aunque la batalla fue fiera, sin el Arquitecto Hartoth era imposible tomar la ciudad y enfrentar a Gorth. Sabiendo bien esto, Sárorth y Méleatorh ordenaron la retirada a sus imperios. Y aunque las tropas de Argeliógrim se quedaron luchando, se vieron obligados a tocar la retirada.

Ehirot esperaba a una distancia prudente con varios Dacones y algunos Ángeles heridos. El Albino esperaba con ansias el regreso del Arcángel Hiael, pero bien sabía que él sería el último en retirarse. Temía por la vida del Arcángel, más que por su propia vida.

Entonces, bajo un cielo plomizo y desgarrado con franjas de gases rojizos y purpúreos, Ehirot vio con desconsuelo que los Ángeles se retiraban hacia el norte. Así que los Dacones y los Ángeles cayeron en desesperación, pues pensaron que los habían abandonado.

Pero minutos después, bajo las pesadas nubes, vieron que algunos Ángeles volaban hacia ellos; y cuando llegaron, el rostro de Ehirot se iluminó al ver al Arcángel Hiael. Aunque tenía el rostro sucio y jadeaba de cansancio, Hiael estaba vivo. Sin decir nada, tomó a Ehirot del brazo y emprendió un apresurado vuelo hacia el norte.

Desde el cielo negro, Ehirot vio la roja y mellada boca del volcán Orh, que sobresalía en medio de la penumbra. A sus lindes, varias llamas daban a entender una batalla. El temor hizo que el cuerpo de Ehirot temblara, mientras sentía el aire caliente del volcán en su rostro. Poco después, el volcán desapareció en la penumbra.

A causa del cansancio de Hiael y de los Ángeles, fueron necesarias casi dos semanas para divisar las cimas de la Cordillera de Télegrim. Parecían haber salido de una horrible pesadilla, pues por fin sentían y veían, después de casi cuarenta años, la dulce y cálida luz de Herén.





Los Ángeles de Hiael descansaron en los pequeños asentamientos a lo largo de Télegrim, y fueron atendidos de la mejor forma. Después de descansados, los Ángeles emprendieron vuelo a sus respectivos imperios. Y aunque era hora de que el Arcángel Hiael se despidiera de su querido escudero, el Arcángel decidió llevar a su temerario amigo a Argeliógrim, a realizar el sueño de todo Dacón.

Al enterarse de la decisión de Hiael, Ehirot no pudo contener las lágrimas de alegría, pues, aunque la pérdida de Hartoth era una herida profunda, sería, de todos los Dacones, el único en conocer la Ciudad de los Ángeles.

Prensado al Arcángel y seguido por miles de Ángeles de cabellos de oro y ojos verdes, Ehirot vio con asombro las copas de los Bosques de Mirlin, y las cimas de las soberbias y brumosas Montañas Verdes. Finalmente llegaron a la ciudad de cuatro plantas, de edificios de mármol, y de alrededores frondosos y aromáticos.

Cuando Hiael descendió a la ciudad, Ehirot sintió un extraño nerviosismo: No sabía cómo actuar frente a los habitantes de Argeliógrim. Ya abajo, varias Angelinas recibieron a Hiael con llanto en sus rostros, pues ya sabían sobre la pérdida del Arquitecto. Pero al ver al Dacón, se extrañaron: Casi ningún Ángel de Argeliógrim conocía un Albino.

-¿Es un Dacón? -preguntó una Angelina que a Ehirot le pareció más hermosa que cualquier Albina. Tenía los ojos hinchados de tanto llorar; pero en sus pupilas se veía el brillo que mostraba su pureza, y sus cabellos dorados destellaban bajo Herén.

-Así es -respondió Hiael a las tres Angelinas.

-Es muy lindo -afirmó otra Angelina con profunda ternura. Se acercó a Ehirot y acercó su rostro al del Albino para examinarlo mejor.

Ehirot se sintió muy nervioso al ver los enormes ojos azules de la Angelina, y sin poder aguantar el nerviosismo, bajó la cabeza a modo de una venia. -Soy Ehirot -dijo tímidamente.

-Me acompañó hasta el corazón de Carnorh -añadió Hiael.

-¡Entonces no es verdad que los Dacones temen a las bestias enemigas! -dijo la tercera Angelina.

-Es mucho pedir -interrumpió el Arcángel-. El miedo es extremo para ellos, pues las situaciones son desesperanzadoras. Sin embargo, Ehirot me acompañó, y por eso le agradezco trayéndolo aquí.

-Pero no sé si la Gran Dama admita eso -dijo una de las Angelinas.

-¿Cómo ha reaccionado la Dama Híldred por la pérdida de Hartoth? -preguntó el Arcángel con temor.

-Se ha encerrado en el palacio y ni sus más cercanas doncellas la han podido ver -aseguró la Angelina.

-Yo me haré cargo de Ehirot -aseguró Hiael.

Por años, el Dacón vivió en Argeliógrim, siendo la sensación entre los sorprendidos habitantes. Allí se repuso, y su rostro volvió a tomar el color que había perdido en el sur.



Pero, aunque Ehirot estaba feliz viviendo en una casa que el mismísimo Hiael le había mandado a construir, en Argeliógrim se lloraba sin cesar.

Nadie sabía qué sucedía con Híldred, ni cómo se sentía, ni qué pensaba. La Arquitecta se había encerrado en su palacio después de enterarse de la muerte de Hartoth y de la traición de Gorth. Y ni siquiera Sýaroth y Méleatorh, que visitaron constantemente Argeliógrim, pudieron hacerla salir.

Sin embargo, sí hubo alguien que pudo hablar con la Dama Híldred. La Serafina Míroloth llegó a Argeliógrim en el año 798 y logró hablar con la deidad. Nadie sabe con detalle qué hablaron, pero hablaron por días. Y por Míroloth, Híldred supo que Ehirot se encontraba en la ciudad; supo de su compañía hasta Carnorh y del aprecio que el Arcángel Hiael le tenía. Entonces, tres días después de la visita de la Serafina, se abrieron las puertas del palacio sólo para Ehirot y para Hiael.

Ehirot no sabía qué hacer, pues sabía que Híldred podría expulsarlo de inmediato de Argeliógrim. Las piernas le temblaban mientras caminaba por los solitarios pasillos del ostentoso y majestuoso palacio en compañía de Hiael. Finalmente llegaron a un portón enorme.

-¿Qué tengo que decir? -preguntó Ehirot mientras respiraba profundo.

-No sé -respondió Hiael-. Ni siquiera sé qué te va a decir, ni el motivo por el que te mandó a llamar-. Y tomando una bocanada de aire, abrió el enorme portón.

Ehirot jamás olvidó la imagen que presenció cuando ese portón se abrió: Cerca de una ventana por donde se filtraba una luz dorada y dulce, y sobre una mecedora, la Gran Dama Híldred reposaba cabizbaja, envuelta por la luz del corto día. El cabello verde brillaba y su piel, pulida por completo, parecía reflejar la luz como una porcelana.

Entonces la Arquitecta levantó su hermosa faz y le sonrió a Ehirot: -¿Por qué crees que te expulsaré de Argeliógrim, si bien sé que fuiste a Carnorh para acompañar Hiael?

Ehirot quedó estupefacto al escuchar la dulce voz de Híldred, más hermosa que ninguna otra en el Nallhard. Y llevado por una extraña sensación, se inclinó a la Dama. -No sé qué decir -dijo Ehirot asustado.

Híldred, aunque tenía el rostro cansado de tanto llorar, sonrió de nuevo. -Eres bueno Ehirot, lo veo, y aunque hayas escapado de dos batallas, entablaste una aún más fiera; por ello mereces ser un rey Dacón, para liderar a los Albinos y demostrar que los Dacones no deben temer a los enemigos. A pesar del miedo, demostrarse valentía, y eso es lo que los Dacones deben hacer. Además, demostraste que nunca es tarde. El hijo de Altros es buen rey, así que no te daré el reinado de Giatarh; pero te daré un reino, y te haré inmortal para que sepas cómo acabará esta era.

Híldred le enseñó a Ehirot a controlar su vejez, y le dio unas tierras más allá de la Cordillera de Sáragrim, aún más al oriente de Giatarh, convirtiéndose en el reino más oriental de los Seres de la Luz. Ehirarh fue el nombre del reino, y un gigantesco séquito de Dacones de Giatarh y de Sáragrim lo siguieron. Así prosperó Ehirarh y se convirtió en un aliado fuerte contra Gorth.



Y sentado sobre su trono de mármol y plata, fueron grandes las sorpresas que el rey Ehirot recibió: Cuando la ciudad de Ehirarh empezaba a tomar forma, su amigo de batalla Tirot llegó con su familia: Una hermosa Albina y dos hijas; y allí se establecieron. También recibió la visita del rey de Giatarh, Alet, hijo de Altros. Alet, tratando como igual a Ehirot, le llevó opulentos regalos y forjó de inmediato una alianza económica con él. Incluso, recibió emisarios de Mirlin, que, aunque aún no permitían la entrada de Dacones a los Bosques, aseguraban un estado de «no agresión». Años después, el mismísimo Serafín Sároth visitó la ciudad de Ehirot, y sintió orgullo por los Dacones.

Por otra parte, se supo de un nuevo éxodo proveniente de Argeliógrim: La Ciudad de los Ángeles estaba decayendo por la tristeza de Híldred, y por lo mismo, el nuevo Ahz Anarioth, el Herrero, partió con su linaje y sus amigos hacia el sur. Se dice que se acentuó más al sur de la Cordillera de Télegrim, pero más al occidente de Carnorh, a una distancia prudente. Gorth nada supo de esta nueva migración, y por siglos nadie supo de la verdadera ubicación del nuevo Imperio Angelical.

Sin embargo, la Edad Oscura aún seguía, y Gorth era quien dominaba el mundo conocido. No demoró mucho en atacar de nuevo la Llanura de Loth, y cercó los Imperios Angelicales de Mirlin y Sáragrim. Intentó atacar Argeliógrim directamente, pero la tristeza de Híldred había sido muy profunda, y por lo mismo, el muro de árboles que rodeaba Argeliógrim se volvió más violento: Crecieron zarzas y espinos venenosos; lo que hizo imposible el avance de los ejércitos de Licántropos hacia Argeliógrim. En cuanto a los Cadáveres Alados, se dormían en pleno sobrevuelo, pues los árboles lanzaban aromas aletargadores, y de esta forma se evitaba el avance por aire. Era prácticamente imposible acercarse a Argeliógrim.

Y a pesar de todo, Gorth dominaba un vasto territorio: Desde la sureña ciudad de Carnorh hasta las fronteras meridionales de Mirlin y las laderas australes de las Montañas Verdes, tomando como suya la Llanura de Loth y las debilitadas montañas de Télegrim. Gorth había ganado.



## RAGNOTH Y LA SEGUNDA ERA DE LOS ÁNGELES

### 43

Érase una vez, en los Bosques de Mirlin, un Arcángel llamado Ragnoth. Ragnoth servía al Serafín Méleatorh, y había ido al sur en la llamada «Ira de Hartoth». Con las tropas al mando de Loth, había constituido la retaguardia del ejército Angelical al mando del Arquitecto. En Carnorh, «La Pesadilla», Ragnoth y sus tropas, en compañía de las tropas de Sáragrim, habían atacado el occidente de la ciudad. Sin embargo, al ver que Carnorh no podía ser tomada sin Hartoth, se vio obligado a obedecer a Méleatorh y a retirarse hacia Mirlin.

En la ciudad de Éisperis, en los Bosques, Ragnoth logró contener las huestes enemigas por mucho tiempo, evitando que los Licántropos entraran a Mirlin. Pero se había pagado un gran precio, y casi toda Éisperis estaba en ruinas. Las tropas Angelicales trastabillaban, y la moral de los Ángeles era debilitada por noches largas y días cortos. Además, la Dama Híldred aún no se pronunciaba, y por lo mismo, tanto Argeliógrim como los Imperios de la Luz se debilitaban.



Pero un evento inesperado dio un nuevo respiro a los Ángeles y acabó la Edad Oscura: Arnok engarzó a la bella Arián en el collar de la reina Ninón, y dio de nuevo luz al Nallhard. Ahora la noche sólo duraba dos horas, como otrora.

Los Licántropos y los Cadáveres Alados le temían a Arián, pues tenía un brillo dorado destellante, más fuerte que el destello de Herén; pues Arián era más alegre e impetuosa, y sus aves brillaban con desdén a causa de su felicidad.

Gorth vio en esto una horrible derrota, imposible de evitar. Y por eso odió a Arián. Así que, como era astuto, decidió tomar una decisión impopular entre sus generales: Reunió a todas sus tropas en el sur, dejando despejada la Llanura de Loth y las fronteras de Sáragrim, Mirlin y Argeliógrim. Gorth sabía que necesitaba más fuerza para invadir los Imperios Angelicales a la luz de los dos soles.

Los Hechiceros obedecieron renuentes, pues odiaban a Gorth, pero le temían. Así Gorth se armó de nuevo y esperó el momento preciso para asestar un violento golpe a los Ángeles. Poco pensó en Argeliógrim, pues sabía que la tristeza de Híldred debilitaba la ciudad.

## 44

Ahora bien, ese día miles de mariposas azules volaban entre los ramajes. Era un día caluroso y Ragnoth daba una de sus rondas por los alrededores de la debilitada Éesperis en compañía de su querida Lírath; cuando escucharon un extraño sonido, un quebrar de hojas.

-¿Será algún ave? -preguntó Lírath mientras miraba las copas frondosas de los árboles.

-Sólo hay una forma de saberlo -respondió Ragnoth, que tomó a la Angelina de ojos verdes de la mano y la llevó con él hasta el origen del sonido. Allí vieron algo que cambiaría el Nallhard para siempre: Dos homínidos bípedos, muy parecidos a los Dacones, luchaban con palos bajo las frondas iluminadas por Arián. Aunque no gritaban, la violencia de la pelea era enorme.

Ragnoth tomó a Lírath y la escondió tras un grueso tronco. Él hizo lo mismo, escondiendo sus blancas alas tras su espalda. Allí, bajo el bochornoso calor, se quedaron observando la batalla hasta que uno de los homínidos mató a su contrincante con un fuerte golpe en la cabeza. Pero para sorpresa de los Ángeles, el homínido no hizo más que retirarse, dejando claro el grado de violencia.

-¿Qué son? -preguntó la Angelina mientras miraba con asombro el muerto, envuelto en hojas verdes.

-Debemos informar de estos homínidos al Ahz -aseguró el Arcángel que, tomando el cuerpo del homínido, emprendió vuelo entre los árboles. Esquivó los gruesos troncos y los espesos forrajes hasta llegar a la ciudad de Arlin, la Capital de Mirlin.

Arlin era una hermosa ciudad que albergaba casi tres millones de Ángeles, y era quizás la ciudad más avanzada de los Ángeles: Las altas torres estaban acorazadas y tenían sofisticados mecanismos de defensa; las casas tenían excelente luminiscencia; había un



espléndido complejo de acueducto alimentado por el río Eleth, y muchos otros avances que daban muchas comodidades en el diario vivir.

Todos estos logros del ingeniero Méleatorh habían impedido el avance del enemigo en los Bosques de Mirlin; pero allí surgía la pregunta: Aunque los Ángeles de Mirlin montaban fiera guardia ¿Cómo unos homínidos habían atravesado la frontera sin ser vistos? Si estos homínidos podían ingresar a Mirlin, los Dacones e incluso el enemigo podían hacerlo. Sin embargo, cabe aclarar que muchos textos coinciden en que estos bípedos no ingresaron a Mirlin por las fronteras, sino que nacieron en el Bosque; pero de esto se entrará en detalle más adelante.

Bien, cuando el Arcángel y la Angelina llegaron a Arlin, se dirigieron de inmediato al palacio del Serafín Méleatorh. Al pasar por las amplias calles empedradas, el cadáver del homínido atrajo la atención de varios Ángeles. Muchos al principio pensaron que era un Dacón, pero no tenía los característicos cabellos de plata. Otros pensaron que podía ser un nuevo enemigo. Todos estaban perplejos.

Al llegar al palacio, la pareja fue atendida de inmediato por el Ahz Méleatorh y por la Ahzira Mírlloth, la Angelina más hermosa del mundo conocido. La belleza de Mírlloth era la más cercana a la de la Dama Híldred. Además, era astuta e ilustrada, muy tierna y dulce, y aunque tenía motivos, pues su belleza era eterna, no era arrogante ni orgullosa de su físico; en vez, era sencilla y bondadosa.

Al ver el cuerpo inerte de pelaje tupido y manos y pies desnudos, Mírlloth fue la primera en acercarse. -¿Qué le pasó a esta pobre criatura? -preguntó con sus ojos verdes muy abiertos. Su rostro mostraba aflicción y desconsuelo.

-Fue asesinado por un igual -respondió Ragnoth.

- Pero no es un Dacón – aseguró Mírlloth -. Aunque no niego que tiene gran parecido con ellos.

- No, no es un Dacón, mi señora – aseguró Lírath.

Entonces Méleatorh se acercó asombrado. -¿Hay más de estos seres en Mirlin? -preguntó atónito.

-Así es -respondió el Arcángel.

-¿Y hace cuánto están por los alrededores? -preguntó Mírlloth sin quitarle la triste mirada al homínido. En sus ojos refulgía una ternura profunda. Entonces tomó el cadáver sin asco, y lo examinó con detalle; desde sus dedos hasta el rostro.

-Especulo que están aquí desde el nacimiento del Sol Amarillo -dijo Ragnoth refiriéndose a Arián.

-Estos homínidos son violentos y muy astutos. ¿Cómo traspasaron nuestras fronteras sin ser vistos? -se preguntó el Ahz.

-¿Qué haremos con ellos? ¿Los expulsaremos de Mirlin o los acogeremos en nuestros bosques? -preguntó Lírath, que tenía buena confianza con la Ahzira Mírlloth.

La Ahzira se levantó y dijo: -Debemos realizar un consejo. Debemos avisar a Sáragrim y a Argeliógrim de este descubrimiento. Incluso, creo prudente avisarle a Anarioth sobre la reunión. Algunos de sus emisarios vienen muy a menudo a Mirlin, y sería bueno que el nuevo Ahz se enterara.

De esta forma, Méleatorh, que veía en Mírlloth su debilidad, aceptó. -Mandaré mensajeros de inmediato y avisaré a los mensajeros de Anarioth.



Entonces la Ahzira Mírlloth sonrió, pues, al tener tanto amor para dar, deseaba criar a estos homínidos de igual forma que Sároth había criado a los Dacones. Méleatorh sabía bien de las intenciones de su amada, pero sabía que tenía que cumplir una serie de condiciones.

El concilio se hizo pocos días después; pero no todos asistieron: Por más que Mírlloth insistió, Híldred no fue a Mirlin; en vez, envió a sus emisarios para dar una noticia semejante a la que dieron los Arquitectos en Sáragrim con respecto a los Dacones: «La Dama Híldred confía en ustedes, y comparte la decisión que ustedes tomen con respecto al hallazgo de los homínidos» dijeron los Ángeles enviados desde Argeliógrim.

Sin embargo, Anarioth, el Herrero y nuevo Ahz, asistió al concilio. Grande fue la sorpresa de los Ángeles de Mirlin y Sáragrim al ver al Herrero y a sus guardias: Anarioth confesó que su reino estaba cerca de los dominios de Gorth, y que, por lo mismo, había erigido dos ciudades escondidas entre los bosques y las cavernas de las laderas australes de la Cordillera de Télegrim. Los nombres de las ciudades eran «Ángoroth», que significa «Ciudad Oscura», y «Dórgoroth», que significa «Cavernas Profundas». Y por estar ocultos en las cavernas, fueron llamados Ángeles Negros, pues tenían la piel muy pálida, como la de los muertos, incluso más lívida que la de los Ángeles de las Alturas; y tenían los cabellos negros y los ojos oscuros, y lo más característico: Sus alas estaban formadas por plumas negras como la noche.

Los Ángeles Negros tenían gran visión nocturna, y se habían militarizado a causa de los constantes encuentros con los Licántropos y los Cadáveres Alados. Gorth sabía que los Ángeles Negros estaban cerca, y eso le preocupaba; pero no los encontraba. También tenía conocimiento de Ehirot y de la ciudad de Ehirarh; pero al igual que el Reino de las Cavernas, la ubicación de la ciudad Dacona le era desconocida. Gorth no se tranquilizaba, y su inquietud le estaba ganado, haciéndolo realizar imprudencias, como, por ejemplo: Había mandado todo un ejército de Licántropos a buscar a Anarioth por la Cordillera de Télegrim. Pero el Querubín Eloth, gobernante de Télegrim, logró destruir todo el ejército de Licántropos.

En cuanto al Querubín: Eloth había construido una ciudad en las alturas de la Cordillera de Télegrim, al occidente de las ruinas de la antigua ciudad de su padre Théthor, y la llamó Tígrim. Eloth también asistió al concilio en representación del Imperio de Télegrim.

-Estos homínidos son muy astutos como para entrar a Mirlin sin ser vistos -aseguró el Ahz Sároth, mientras miraba con fascinación el cuerpo, conservado por extraños químicos proporcionados por los médicos de Arlin. En la reunión estaban los máximos Arcángeles: Loth, Beleth, Giroth, Hiael y Ragnoth, acompañado de su querida Lírath.

- Creemos que aparecieron con la llegada de Arián -dijo Mírlloth.

-¿Y qué haremos con ellos entonces? -preguntó Anarioth, que aunque era un Serafín, aún tenía mucho respeto hacia sus pares, pues aún era un Ahz joven.

-No lo sé -respondió Méleatorh, que miraba con detenimiento el cuerpo. El Ingeniero era conservado y perspicaz, y sabía que no podía dejar que estos homínidos se paseasen por Mirlin. Pero una extraña estima había crecido en su interior, pues sabía que eran temerarios e inteligentes.



-¿Entonces los expulsaremos de Mirlin y los dejaremos a merced de Gorth? -preguntó Mírlloth de forma astuta, siempre buscando su deseo.

-La Ahzira Mírlloth tiene razón; si estos homínidos caen en manos enemigas será un punto en nuestra contra. Gorth los reclutará contra nosotros, y los someterá a las peores torturas -añadió el Arcángel Loth, que permanecía sentado al lado de su Ahz.

-Puede que ya hayan sido infectados con el aliento de Gorth, pues por la herida que veo en este cadáver se puede saber que son muy violentos -dijo el Arcángel Beleth de Argeliógrim mientras miraba el cuerpo.

-Pero Gorth aún no los tiene en sus filas, y no podemos permitir eso- insistió Mírlloth.

-Pero no pueden juntarse con nosotros; sería catastrófico que hubiera una relación diferente a la de protectores y protegidos -afirmó Beleth.

-Hay muchos Dacones en Sáragrim -dijo Ragnoth.

La Angelina Lírath asintió apoyando las palabras de su amigo.

-Pero en Sáragrim no son más que sirvientes de los Ángeles. Aunque los tratamos como iguales, ellos saben bien de nuestro poder y de su debilidad, y por lo mismo insisten en servirnos -explicó el Ahz Sároth-. Los Dacones saben bien de su posición frente a nosotros, y por ello no hay problema. Pero si estos homínidos evolucionan al lado de los Ángeles, nos verán como constantes e iguales. E incluso me atrevo a decir que crecerían como inútiles, pues dependerían de los Ángeles como otrora los Ángeles dependíamos de los Arquitectos.

El rostro de Mírlloth mostraba angustia, pues sabía bien que Sároth tenía razón, y que sería imposible dejar a tales homínidos en los Bosques de Mirlin.

Pero Méleatorh se dio cuenta de esto, y dijo: -Aunque no habiten los Bosques, los consideraré mis hijos. Dejaré que construyan sus asentamientos a los lindes orientales de mi imperio.

-Allí estarán al alcance de Gorth -afirmó Hiael.

-Yo los protegeré de Gorth -aseguró Méleatorh con tono desdeñoso y gallardo.

-A duras penas pudimos resistir el asedio de Gorth después de la Ira de Hartoth. ¿Crees que podrás resistir un nuevo ataque y además podrás amparar a estos seres, señor? -preguntó el Arcángel Loth con respeto.

-Lo haré si tengo que hacerlo -dijo el Ingeniero.

-De todas formas, si la situación toma ventaja, estoy dispuesto a amparar a varios de estos seres en el Reino de las Cavernas -aseguró el Ahz Anarioth.

-Agradezco tu ayuda Anarioth, y la tendré en cuenta -respondió Méleatorh.

-¿Y qué les enseñaran? -preguntó el Querubín Eloth, que había permanecido muy callado.

-No les podemos enseñar a vivir por siempre; pero tampoco les enseñaré a vivir por mucho tiempo -respondió el Ingeniero-. Entre más corta sea la vida de un individuo, más adaptable será la especie. Además, estos seres son agresivos, y eso lo podemos aprovechar. Sin embargo, son ellos quienes deben tomar sus decisiones. Sólo les enseñaré la manipulación del fuego, el lenguaje, la cosecha y la escritura.

Tomada esta decisión, se pasaron a otros temas. El principal: Híldred y Gorth. La angustia de Híldred estaba llevando a Argeliógrim a la destrucción, y era obvio que Gorth preparaba una nueva oleada. Entonces se decidió que la ubicación del Reino de las Cavernas seguiría en secreto, al igual que la ciudad Dacona de Ehirarh. Mirlin y Sáragrim seguirían engrosando sus fuerzas, y todos los nuevos homínidos que se encontraran en los Imperios Angelicales serían llevados al norte de la Llanura de Loth. El Arcángel consintió esta decisión.





De esta forma pasaron los siglos, y los homínidos evolucionaron con éxito y con increíble rapidez. Como se había acordado, todos los homínidos fueron expulsados de Mirlin, y se les dio el conocimiento del fuego, de la siembra y de la comunicación.

Con el fuego de su lado y la tutoría de los Ángeles, estos homínidos crecieron física y mentalmente de una manera acelerada. Incluso cambiaron el físico para parecerse más a los Ángeles. Entonces fueron llamados «Humanos».

Hubo varias fracciones de Humanos que emigraron lejos de la Llanura de Loth y fueron a fronteras desconocidas; pero un linaje en especial permaneció cerca de los Ángeles, y este linaje fue llamado «El Linaje Ariánico» que significa «Hijos de Arián».

Los Seres de la Luz estaban orgullosos por el importante avance de los Hombres, y estaban conscientes del amor que le tenían al Sol Amarillo. Los primeros escribanos Ariánicos aseguraron que muchos de los Hombres tenían el mismo sueño: «Estaban en la oscuridad y sólo escuchaban el susurro del agua, cuando de repente el cielo se iluminó con la luz de Arián. El calor abrazó sus cuerpos y vieron la pureza del río, del cual bebieron y se sintieron aliviados». Este relato fue conocido por los Ariánicos como el «Relato Primordial», y muchos Magos y sabios aseguraron por edades que así fue el nacimiento de los Hombres. En otras palabras, que los Hombres nacieron cuando Arián surgió en el horizonte del Nallhard. También relacionan el río al río Éespereth, lo que concuerda con la idea de que los Hombres no entraron a Mirlin por los lindes, sino que ellos nacieron en los Bosques.

Ahora bien, los Ariánicos construyeron tres asentamientos al norte de la Llanura de Loth, cerca de las fronteras meridionales de Mirlin, y fueron llamadas: Acán, Hirán y Velc; esta última la más oriental. Las tres ciudades estaban en un sitio estratégico: Entre las cordilleras de Sáragrim y Télegrim.

Pero la vida de Hombres era corta, y al lado de los Ángeles eran débiles de mente y de físico. Olvidaban con facilidad y eran propensos a la ira y a la envidia entre sus pares. Además, eran codiciosos y violentos. De hecho, fue la codicia y el apego la fuente del sufrimiento de los Hombres; dos actitudes que no desarrollaron tan fuertemente los Dacones y los Ángeles.

Y fue tanta codicia que, para fijar la ciudad capital de los Hombres, Hirán y Acán desataron una guerra desde el año 1408 hasta el 1410, para imponer su poderío. Acán fue la ciudad vencedora y fue tomada como la capital Humana. Subió al poder de Acán un linaje perdurable, y el primer rey de todos los Hombres Ariánicos fue llamado Pacán. Pacán vivió y regió con sabiduría por casi ciento diez años, y dejó dos herederos. Así el linaje de Pacán tomó el poder de los Hombres por generaciones.



Pero esta guerra horrorizó a los Ángeles, pues era inimaginable para ellos luchar contra sus pares. Por tan espantoso acto, Sárágrim cerró sus puertas a los Hombres, al igual que la inalcanzable Argeliógrim.

Sin embargo, aunque Méleatorh ya tenía decidido que los Hombres no entrarían a los Bosques, los trató como sus hijos, y vio lo mejor de ellos. Los Ángeles de los Bosques de Mirlin ayudaron a conciliar conflictos internos entre los Hombres, y les ayudaron en diferentes tareas, como construcción y alimento. Les enseñaron más sobre la agricultura, y les enseñaron la importancia de mantener su entorno. Entonces los Ariánicos, aunque militarmente poderosos, se dedicaron a cuidar su entorno con el tiempo, y así prosperaron.

Sin embargo, hubo un enorme bloque de conocimiento que los Ángeles decidieron mantener oculto. Así que los Hombres llamaron a todo lo inexplicable para ellos «magia»; esto incluía la vida eterna, la desmaterialización y la mutación. Además, los Hombres se desconocían casi por completo, y desconocían de sus capacidades tanto mentales como corporales; lo que causó confusión en sus mentes racionales. Pero para alivianar sus limitaciones, los Hombres crearon herramientas y máquinas para casi todo, y, a diferencia de los Dacones y de los Ángeles, domesticaron animales a la fuerza, principalmente para carga.

## 46

No todos los Hombres fueron de linaje Ariánico: Al tener cortas vidas, los Humanos se reproducían con rapidez; y al no poder aguantar la sobrepoblación, muchos Humanos atravesaron la Llanura de Loth, conscientes que no se podía quedar allí. Y fueron mucho más allá del Mundo conocido por los Ángeles, incluso más al oriente que la ciudad de Ehirarh. Y se posicionaron muy al norte, en estepas gélidas y praderas sin dueños. Estos Hombres fueron llamados Nórdicos. Aunque no todos los orientales fueron Nórdicos.

También hubo un grupo que aprovechó el acuartelamiento de Gorth y se aventuró al sur; y guiados por los Ángeles Negros llegaron al Reino de las Cavernas. Allí Anarioth los tomó como hijos, y como regalo les construyó una ciudad llamada Arys, la cual estaba escondida en un denso y oscuro bosque que cubría todo el Reino de las Cavernas. Este bosque, en tributo al Ahz Negro, fue llamado «El Bosque de Anarioth». Y los Hombres al amparo de los Ángeles Negros tomaron los colores de la noche: Cabellos negros, ojos oscuros y piel blanca; y amaron la noche, la oscuridad y lo desconocido, y fueron llamados Nocturnos.

Sin embargo, de las tres ramificaciones iniciales los de Hombres, fueron los Ariánicos los que prosperaron más rápidamente. Los Hombres Ariánicos eran muy fornidos, de quijadas cuadradas y espaldas anchas, y las Mujeres eran esbeltas y voluptuosas. En cuanto al cabello, casi todos tenían cabellos castaños, rubios o negros.

## 47



Dos de los rostros más familiares en la ciudad Acán eran los del Arcángel Ragnoth y la Angelina Lírath. La pareja iba a menudo a la ciudad, y les enseñaban sobre todo un poco: Historia, física, matemática, química, biología, entre otros. Los Ariánicos aprendían rápido, y utilizaban sus conocimientos para su desarrollo.

-¿Iremos hoy a Acán? -preguntó Lírath al Arcángel, que se encontraba en su cuarto, en el palacio de Éisperis.

Pero al no escuchar respuesta, la Angelina entró al cuarto y vio a Ragnoth sentado sobre su cama y con la vista perdida en el horizonte. -Me han llegado noticias -dijo con angustia profunda.

-¿Qué sucede? -preguntó Lírath algo asustada.

Entonces Ragnoth levantó la cabeza, miró a la Angelina y respondió: -Gorth ha desplegado de nuevo sus tropas.

El rostro de Lírath se blanqueó del temor. -¿Cómo sabes?

-Han visto varias huestes de Licántropos y Cadáveres Alados cruzando el Río Azul. Esta vez los Hombres serán quienes aguanten el golpe.

-Entonces debemos avisarles a los Ariánicos -aseguró la Angelina.

-Ya Méleatorh ha mandado mensajeros a las ciudades Ariánicas. Sáragrim espera el ataque, al igual que nosotros aquí -afirmó Ragnoth.

Entonces Lírath sintió miedo.

Y así fue: Gorth inició un avance hacia el norte con sus tropas. Pero nunca llegó a los Imperios Angelicales, pues sucedió algo inesperado: Algunos Hechiceros, llevados por el odio a su amo, decidieron iniciar una guerra contra el Arquitecto. Muchos Licántropos y Cadáveres Alados, guiados por la sublevación y viendo allí la oportunidad de librarse de su tirano amo, marcharon contra la mismísima Carnorh. Sin embargo, gran parte del ejército permaneció fiel a Gorth.

Tres Hechiceros decidieron atacar a Gorth, pues el trato con el Arquitecto era violentamente inimaginable. Gorth no había medido el poder que les había dado a sus generales, y ahora ese poder se ponía en su contra. De esta forma se inició una guerra que dio a los Ángeles la ventaja.

El Hechicero encargado del Complejo del volcán Orh, en vez de atacar a los Ángeles de la Cordillera de Télegim (como Gorth había ordenado), marchó directamente hacia la ciudad de Carnorh para enfrentar al Arquitecto. A la vez, el Hechicero del asentamiento de Orgorh atacó la ciudad Urtorh, que seguía perteneciendo a Gorth. El tercer Hechicero, que se dirigía hacia el río Azul decidió dar media vuelta antes de llegar a las ciudades Ariánicas de Velc y Acán, y atacar Ostargoth, la Ciudad de las Ciénagas.

Sin embargo, Gorth, que era astuto y no confiaba ni en su sombra, ya había previsto la revuelta. Así que se empeñó en destruir a los tres Hechiceros y a capturar a todo Licántropo posible, para así torturarlos y enseñarles que él era el único amo. Pero Gorth no lo había calculado todo...

El Arcángel Ragnoth, enterado de la situación en el sur, aprovechaba y apostaba sus tropas alrededor de Éisperis y de las ciudades Humanas; cuando un mensajero proveniente de Mirlin le dio un pergamino con el emblema del Ahz Méleatorh.



«Arcángel Ragnoth:

*Ha sido elegido para ir a Argeliógrim en una misión de suma importancia. Repórtese de inmediato en la ciudad de Arlin. Allí le será explicado todo con detalle».*

Así que Ragnoth emprendió raudo vuelo hacia Arlin. Al llegar al palacio de Méleatorh y de Mírlloth, vio con sorpresa que cientos de miles de Ángeles, de todas las razas, esperaban a los alrededores. El Arcángel entró rápidamente a la ostentosa edificación y fue guiado por un guardia hasta un enorme salón de lámparas colgantes y piso de madera encerada y brillante. En la mitad había una mesa rectangular bien ornamentada.

Alrededor de la mesa permanecían sentados varios Ángeles importantes. Allí estaban el Ahz Sároth, el Arcángel Loth y el Querubín Eloth; representantes de los Ángeles de las Alturas: De ojos azules como el cielo, y cabellos y alas blancas como la nieve. También estaban dos Ángeles Negros, guardianes del Ahz Anarioth: De cabellos y ojos oscuros, alas negras como la noche y pieles blancas como las de los muertos. Estaban los representantes de los Bosques de Mirlin: El Ahz Méleatorh y la Ahzira Mírlloth; de cabellos negros, ojos verdes y alas blancas.

Y poco después llegaron los representantes de Argeliógrim: Los tres Arcángeles: Beleth, Hiael y Giroth, de cabellos dorados y ojos verdes como las esmeraldas; pero para sorpresa de todos, ellos veían escoltando a la gran Dama Híldred, de cabellos verdes y lustrosos, y ojos como jades, y tez blanca y fina, y cuerpo desdeñoso y elegante.

Los representantes de Argeliógrim se sentaron, y fue la Arquitecta quien empezó en la reunión. Aunque tenía el rostro cansado de tanta angustia, Híldred hablaba con elocuencia y seguridad. –Debemos aprovechar que el odio esparcido por Gorth lo está debilitando –dijo sin vacilar.

-¿Y qué propones que hagamos, madre? -preguntó el Ahz Sároth.

-He estado pensando mucho en qué hacer con Gorth, y ya lo sé -dijo la Dama mientras extendía su mano y mostraba a los reunidos nueve relucientes cristales.

-¿Qué son? -preguntó Méleatorh, atónito por la belleza de los brillantes cristales.

-Son mis lágrimas -respondió la Arquitecta-. Y serán semillas si las introducimos en el vientre de mi linaje. Así que pido que cada uno de estos cristales sea enterrado en sitios que he predestinados.

-Sabes que una orden tuya es más un mandamiento -aseguró el Querubín de Télegrim.

-Pero no todos los sitios son accesibles -añadió Híldred-. Por ello, pido que cada uno tome uno de los cristales y cada uno elija el lugar que desea. Yo misma plantaré uno de los cristales a las afueras de la mismísima Carnorh.

Entonces todos abrieron sus ojos a causa de la sorpresa.

-¡No estoy de acuerdo con ello! -increpó Méleatorh con temor-. Madre mía, no dejaré que te expongas de tal forma. Por eso, me ofrezco a ir y plantar ese cristal.

-No Méleatorh -interrumpió Híldred con ternura y calma.

-Entonces déjanos acompañarte -insistió el Ingeniero.

-¿Y qué propones? -preguntó Mírlloth a su esposo.

-Que cada uno de los presentes vaya a sembrar los cristales. Después de que todos estén en su lugar, volveremos y plantaremos el último cristal en Carnorh -respondió Méleatorh.



Hubo un silencio perenne, hasta que Híldred habló de nuevo: -No sólo iré a Carnorh para sembrar el cristal; también iré a capturar a Gorth para hacerlo pagar. Todos los reunidos quedaron pasmados, pues nadie había escuchado hablar a Híldred con rencor.

-Así que, si van conmigo, van a entrar a Carnorh y van a ayudarme a capturar a Gorth.

-Entonces así será -dijo Anarioth con gallardía.

-¿Pero cuántas tropas necesitaremos? -preguntó Méleatorh.

-No dije que destruiríamos Carnorh, dije que capturaríamos a Gorth. No necesitamos más que los presentes -afirmó Híldred.

-¿Propones un secuestro? -preguntó la Ahzira Mírlloth.

-Así es -contestó Híldred con tono pícaro-. No veo el por qué deben morir más Ángeles y Licántropos, si es Gorth quien ha ocasionado todo.

-¿Y qué haremos con él? -preguntó Ragnoth tímidamente.

Híldred alzó su verde y brillante mirada, y respondió: -De eso me encargo yo.

Después de la reunión, los preparativos se hicieron de inmediato. Sabiendo bien que Gorth tenían espías en todas partes, nada de los cristales fue dicho. Se había decidido que Loth, en compañía de una pequeña corte, sembraría uno de los cristales al norte del Mundo, donde la nieve era eterna. El mismísimo Anarioth iría a las elevaciones más altas de la Cordillera de Télegrim, peligrosamente cerca de los dominios de Gorth, y en las alturas sembraría otra de las lágrimas de Híldred. Méleatorh ampararía una semilla de cristal en Mirlin. Beleth se encargaría de ir a la zona más árida (llamada edades después los Desiertos de Jerlán), y allí plantaría la joya. Giroth, que era buen joyero aparte de ser un buen Arcángel, engazaría una de las lágrimas, partida en dos, en una enorme piedra de amatista, y la ocultaría en las profundidades de las cavernas de una cordillera de montañas muy al suroriente que después serían llamadas las Montañas Coronadas. Hiael y el Querubín Eloth se encargarían de ir a otro conjunto de montañas, edades después llamada la Cordillera de Nínilver, y allí plantarían otro cristal. Mírlloth se encargaría de lanzar un cristal al río Eleth. Híldred se quedaría con el octavo cristal, para después sembrarlo en Carnorh. Finalmente, el Arcángel Ragnoth, en compañía de tres guardias y de su gran amiga Lírath, sembraría el último cristal en un sitio extremadamente peligroso: Un volcán dormido muy cercano a Ostargoth. El volcán era llamado Drum, que significa «Dormido».

El Arcángel Ragnoth se había ofrecido para esta tarea, ansioso de gloria y aventura; pues su vida había sido mordida por el tedio de educar a los Hombres Ariánicos, y aunque lo hacía con gusto, deseaba volver a su estado guerrero de antaño. Lírath, consciente del peligro, había aceptado acompañar a Ragnoth al denominado «Fin del Mundo». Ella quería a Ragnoth de sobremana, y más de una edad juntos los había hecho casi inseparables. Los tres guardias, Mirel, Anael y Taroht, habían sido asignados por el mismísimo Ahz Méleatorh, pues eran los mejores soldados de las tropas de Arlin. De esta forma se emprendió una expedición que se inmortalizó en libros y canciones.

Y en el año 1500 después de la aparición de Arián, todas las empresas salieron simultáneamente hacia sus destinos, esparcidos por todo el mundo conocido. De esta forma se inició lo que edades después sería conocido como «La Marcha de las Apsaras».



La corta noche acababa, y Herén ya dejaba ver los primeros rayos de luz, cuando el Arcángel de Mirlin, en compañía de su entrañable amiga Lírath, de Mirel, Taroth y Anael, se preparaba para su largo viaje desde la ciudad de Éesperis hasta el Drum.

-Debemos evitar contacto con cualquier Licántropo o Cadáver Alado, mucho menos debemos encontrarnos a Gorth o alguno de los Hechiceros -aseguró Anael mientras aseguraba su peto de acero a su torso.

-Sobrevolaremos la Llanura de Loth hacia el oriente. Después viraremos al sur y así llegaremos al Drum -dijo Ragnoth sin preocupación.

-¿Es que acaso no has asimilado el peligro?! -exclamó Lírath, asombrada-. El sur debe estar hundido en un caos. Si nos ven seremos atacados de inmediato. Además, Ostargoth está en guerra con uno de los Hechiceros, y debe haber muchos enemigos, tanto de Gorth como de los amotinados; debemos mantener la mayor prudencia posible.

-El Hechicero está con la vista fija en Ostargoth, y no espera que algún Ángel vaya al Drum. No esperan que pasemos por sus narices- afirmó el Arcángel.

-Es verdad. El Hechicero no imagina que cinco Ángeles van hacia Drum -añadió Mirel.

-Pero al estar en guerra, debe haber muchas patrullas -interrumpió Taroth-. Si cualquier enemigo nos ve, la alarma se disparará y no seremos más que historia.

-Entonces debemos tener cuidado -dijo Ragnoth muy tranquilo. Se quitó el casco y la armadura que lo identificaba como Arcángel, y se puso una armadura perteneciente a un Ángel raso.

Los cinco viajeros ya sobrevolaban la Llanura de Loth cuando Herén ya estaba muy alto. Pasaron las tres ciudades de los Hombres y volaron con las montañas de Télegrim siempre a la derecha. Y bajo el Sol Rojo, el siseante Río Azul apareció a lo lejos, brillante y puro, partiendo la verde llanura. El calor era agradable y los vientos de las alturas refrescaba a la compañía.

Casi después de medio día de avance, los Ángeles decidieron descansar en el interior de una fronda llena de brezales y bayas. Descendieron en círculos y con sus alas blancas bien abiertas, mientras algunas plumas se desprendían y caían suavemente a su alrededor. Ya en el interior de la arbolada comieron algunas peras y manzanas, ocultos de la vista del enemigo.

-No estamos muy lejos de la ciudad de Velc, ¿cierto? -dijo Lírath mientras se mecía el negro y brillante cabello. Permanecía sentada sobre la suave hierba, y tenía las blancas alas desgonzadas en ademán de pereza. Sus pies descalzos acariciaban el pasto con deleite, mientras los frutos del rededor lanzaban aromas dulces.

-Así es. Eso quiere decir que nos faltan casi tres días y medio de vuelo rápido -aseguró Mirel mientras se quitaba el casco para descansar.

-Podemos hacer escala en Tígrim -sugirió Anael.

-Es este momento el Querubín Eloth debe estar en el oriente -dijo Ragnoth con la mirada perdida en el cielo.

-De todas formas, nos recibirán bien -aseguró Taroth.



Cuando Herén empezaba a menguar, los Ángeles emprendieron vuelo hacia el sur en dirección a la Cordillera de Télegrim. El frío nocturno empezaba a soplar, acompañado de una gélida niebla proveniente de las alturas de Télegrim.

Al volverse más violentos los vientos, y al no tener una buena visibilidad por la oscuridad, la marcha se vio obligada a frenar. Descendieron sobre unos riscos escarpados, y allí montaron un pequeño campamento. No lograron encontrar la ciudad de Tígrim antes del anochecer, así que decidieron seguir su camino directamente al Volcán Drum.

## 49

La noche y el día siguiente fueron calmados. La segunda noche también durmieron sobre los riscos de Télegrim, ocultos por los peñascos y la bruma de la Cordillera. Habían recorrido muchos kilómetros en la segunda jornada, y estimaban que sólo faltaba una jornada entera para llegar al destino; pero bien sabían que la última sería la más difícil.

Al tercer día emprendieron vuelo, muy por la mañana, rehabilitados por el calor de Herén. Pero a sólo media hora de vuelo tuvieron que descender al amparo de unos árboles, pues a los lejos vieron una bandada de Cadáveres Alados que se dirigía hacia el sur con presura. Parecieron no ver a los cinco Ángeles, pues iban muy apresurados, como si huyeran.

-Debemos quedarnos aquí por unas cuantas horas. Debemos dejar que esos Cadáveres Alados nos tomen ventaja -aseguró Lírath, que se mostraba agitada y algo asustada. En ese momento había asimilado el peligro de la misión.

-¿Seguros que no nos vieron? -preguntó Taroth.

-Quizás nos vieron, pero no nos pusieron atención -dijo el Arcángel.

-¿A cuánto estamos del Drum? -preguntó Anael, dejándose desplomar sobre la verde hierba y sentía el aire límpido en el rostro.

-No sé, pero lo mejor será seguir a pie mientras los Cadáveres Alados se alejan. Entre más rápido logremos llegar al Drum, será mejor para nosotros -aseguró la Angelina.

Los viajeros caminaron por más de una hora entre los árboles sin senderos y guiados sólo por la ubicación del Sol Rojo. Pero de súbito detuvieron la marcha al encontrarse en medio de un silencio absoluto: Ni los canturreos de las aves ni los sonidos de los insectos eran escuchados.

-Algo sucede -afirmó Mirel mirando alrededor.

-Parece que nos acechan -dijo Ragnoth mientras desenvainaba su espada, que lanzaba brillos dorados a causa de la luz del día. El silencio se hizo más profundo, lo que inquietó más a los Ángeles.

-Pueden ser Licántropos -susurró Taroth a Anael, que intentaba divisar algo entre los árboles y el suelo hojoso.

-Lírath, quédate cerca de mí -dijo Ragnoth mientras llevaba a su querida amiga a su espalda.

Entonces fue escuchado un quebrar de hojas secas, exactamente tras Mirel. De inmediato el Ángel se dio media vuelta y abrió las alas de forma intimidante.

-Son Licántropos -dijo casi asegurando.



Así que Anael y Taroth desenvainaron, al igual que Mirel, y plegaron sus alas para protegerlas.

-¿Cuántos pueden ser? -preguntó Lírath mientras, expectante, sentía cómo el calor de Herén le rozaba el rostro.

-No tengo idea -respondió Ragnoth-; pero si nos atacan, deben ser más que nosotros. Los Licántropos no atacan en un número menor al enemigo.

Y de repente se escuchó un aullido aterrador proveniente de unos matorrales cargados de moras silvestres. Y Lírath, que tenía rápidos reflejos, sacó una flecha de su carcaj, la puso en su arco y disparó hacia el origen del aullido. Entonces el lastimero clamor fue acallado, y se escuchó caer un corpulento cuerpo.

Así que Mirel, que era intrépido, batió sus alas con fuerza y volando arras de piso, cargó con su espada hacia los matorrales. Allí vio un corpulento Licántropo que yacía inerte a causa de la flecha lanzada por Lírath. Pero en segundos, Mirel sintió un fuerte jadeo a su derecha. De inmediato volteó a mirar y logró contener con su espada el fuerte golpe de un enorme Licántropo, también escondido entre los matorrales.

De inmediato Anael se dirigió al segundo Licántropo, pero fue empujado con violencia por un tercer monstruo, que llevado por una horrible sed de sangre, se lanzó hacia el recién golpeado. Pero Anael era rápido, y logró matar al Licántropo con una sola blandida de su espada. El Licántropo, con una enorme herida en su garganta, cayó casi de inmediato.

Pero en sólo segundos, casi cincuenta Licántropos, con armaduras oxidadas y emblemas rojos sobre sus petos, salieron de la espesura y emboscaron a los viajeros. Quien se encontraba en mayor peligro era Mirel, que lejos del grupo, luchaba contra dos Licántropos al mismo tiempo. El Ángel ya presentaba una herida en su torso y una mordedura en su pierna derecha.

Y sin ver otra salida, los Ángeles se vieron obligados a emprender vuelo, dejando todas sus pertenencias en manos de las bestias, incluyendo la lágrima de Híldred. Mirel también alcanzó a tomar vuelo, dejando a los Licántropos abajo y golpeándose con los espesos ramajes de los alrededores.

-¡Debemos recuperar el cristal! -exclamó Lírath mientras miraba con desconsuelo cómo los Licántropos se apoderaban de sus pertenencias.

-¡¿Pero qué podemos hacer?! -preguntó Taroth con nerviosismo.

-Debemos seguirlos -aseguró Ragnoth.

Entonces Lírath, llevada por la desesperación, empezó a lanzar flechas a todo Licántropo que le era visible. Como tenía una puntería certera, la Angelina logró matar ocho bestias e hirió a dos más. Pero las flechas no eran suficientes para matar a todos los Licántropos. Sin embargo, las bestias les prestaban poco interés a los Ángeles, de hecho, parecían huir de ellos.

La persecución se prolongó por más de cuatro horas. A los Ángeles les era difícil seguir a los Licántropos, pues se escondían en las frondosas arboladas, y con frecuencia se separaban para confundirlos.





Pero sobrevolando las copas arbóreas, y bajo la luz de Herén, los Ángeles vieron con asombro que el escape de los Licántropos fue interrumpido por un movimiento muy violento, que tumbó algunos árboles y espantó a las aves del rededor. Segundos después fue escuchado un rugido sonoro y bestial.

Los Ángeles nada podían ver de lo que pasaba bajo el manto de forrajes; pero sentían que los Licántropos sostenían una encarnada lucha contra alguna bestia de enormes dimensiones. Era obvio para los Ángeles que no era un bronthara, pues el largo cuello del saurio sobresaldría del manto arbóreo.

Y de repente, el violento movimiento terminó. Algunos Licántropos aullaron espantados, pero ningún monstruo escapó, pues parecían empeñados en asesinar la bestia. Sin embargo, no tuvieron éxito, pues todos los Licántropos murieron.

Así que Ragnoth bajó para observar a la bestia y para recuperar el cristal, y fue grande la sorpresa que se llevó: Aunque era un saurio, la bestia poseía alas negras y cartilaginosas, escamas negruzcas y gruesas, garras enormes, cuernos ramificados y puntiagudos, y fauces monstruosas. No era un bronthara, pues era de unos quince metros de la cabeza a la cola (la mitad que un bronthara); Pero tenían varias semejanzas. A los pies de la gran bestia permanecían destrozados con vil fiereza varios cadáveres peludos. Tal fue la impresión de Ragnoth, que no pudo aguantar las náuseas.

Pero las sorpresas aún no habían terminado, pues de repente un ígneo chorro de fuego emergió de las fauces de la bestia en dirección al Arcángel. Ragnoth alcanzó a esquivar el ataque con un rápido movimiento de sus alas; pero el olor azufre y el intenso calor que se formó alrededor de ataque, hicieron que el Arcángel batiera sus alas con fuerza y subiera casi ciego hasta estar fuera del alcance de la bestia. Sus ojos habían sido afectados por el aire caliente, y su garganta había quedado seca y adolorida.

-¿Qué fue eso?! -preguntó Lírath, preocupada por el Arcángel.

Y sobándose los ojos, y casi sin voz, Ragnoth respondió: -Debemos seguir a esa bestia, pues debe tener el cristal.

-¿Estás seguro? -preguntó Anael, que permanecía con la mirada fija en la arbolada.

-Los Licántropos parecían muy empeñados en asesinar a esa bestia -dijo Ragnoth un poco más recuperado.

-¡Miren, el monstruo se mueve! -exclamó Mirel apuntando con su dedo un rastro de copas de árboles sacudidas al paso del saurio.

-Lírath y Taroth, revisen los cuerpos de los Licántropos, el resto seguiremos a la bestia. Alcáncenos, tengan el cristal o no -ordenó el Arcángel mientras se dirigía al rastro dejado por la bestia, acompañado de Anael y Mirel.

Al no encontrar el cristal en los cuerpos de los Licántropos, Taroth y la Angelina alcanzaron a los tres Ángeles que seguían al monstruo. Volaron lejos del alcance y de la vista del gran animal por más de tres horas. A veces, la bestia se detenía, pero volvía a emprender su pesada marcha.



Cuando llegaron a un linde despejado de árboles, Ragnoth supo que debían atacar. —Si llega al linde emprenderá vuelo. Debemos atacarlo ahora, pues en el cielo será más difícil atajarlo —dijo a sus acompañantes.

—¿Y qué propones? —preguntó Anael.

El Arcángel permaneció pensativo por unos momentos; pero cuando vio que la bestia casi llegaba al linde, dijo: —¡Lo que sea, pero ya! —y bajó con espada en mano hacia los árboles. Los tres guardias y la Angelina lo siguieron.

Cuando Ragnoth se posó frente al monstruo, de inmediato sintió el ardiente aire alrededor de la bestia, y sus ojos se irritaron de nuevo, y su garganta se secó. Entonces la bestia, al ver de nuevo a Ragnoth, abrió sus fauces y de ellas emergió un chorro de fuego. Pero Ragnoth logró esquivar de nuevo el ataque. Sin embargo, esta vez no subió, por el contrario, se acercó a la bestia, aguantando sus molestias, y atacó con su espada el cuello del animal. Pero la hoja de la espada no entró en la carne del monstruo, pues se frenó al impactar con la gruesa coraza de escamas.

Líraph, al ver esto, tomó una de las pocas flechas que le quedaban y la lanzó hacia la bestia; pero las flechas se rompieron al contacto con las negruzcas escamas. Y Mirel, que era intrépido, bajó con violencia, partiendo el ardiente aire alrededor del monstruo, y con su espada logró cortar uno de los cartílagos de su ala derecha. La bestia lanzó un alarido espantoso, y atacó a Mirel con su ígneo aliento, y logró quemar superficialmente el brazo derecho del Ángel.

Y sintióse acosado el monstruo, pues agitó sus alas con fuerza y formó un viento que lanzó a los Ángeles contra los árboles cercanos. Y espantado y adolorido por la herida causada por Mirel, el monstruo aceleró el paso hacia el linde para poder tomar vuelo.

Pero para desdicha de la bestia, Líraph habíase recuperado rápidamente, y con celeridad, atacó al gigantesco animal con una de sus flechas, impactándolo en el ojo izquierdo, bajo sus cuernos ramificados de marfil. Así que la sentida bestia se pasmó, y desesperada, se dejó desplomar del dolor.

Así que Anael y Taroth aprovecharon la caída de la bestia y atacaron. Anael sacó el otro ojo de la bestia con su espada, mientras Taroth tajó varios cartílagos del ala sana. El monstruo, ahora ciego, empezó a lanzar fuego de sus fauces a diestra y siniestra; así que los Ángeles tuvieron que quedarse a distancia.

Y quemando todos los árboles aledaños, la bestia logró arrastrarse hasta el linde, y cuando llegó allí, empezó a rugir de dolor. Los Ángeles bien sabían que tales rugidos podían atraer enemigos, y eso era lo que menos querían. Así que Ragnoth pidió a Líraph que gastara una última flecha en el monstruo, y la lanzara al interior de sus fauces. Era una hazaña peligrosa, pues de allí salía el fuego, y sólo quedaban tres flechas en el carcaj.

Entonces Líraph, consciente del peligro, se puso a una distancia prudente de la bestia, que se agitaba del dolor, y templó el arco con una flecha puesta sobre la cuerda. De esta forma esperó hasta que la bestia se tranquilizara y se quedara quieta. No podía desperdiciar una flecha, pues aún no terminaba la misión.



Esperaron por varios minutos a que la bestia se calmara. Y finalmente, la bestia, creyendo que los Ángeles se habían ido, empezó de nuevo a arrastrarse, ciega e incapaz de volar. En ese momento Ragnoth se acercó a la bestia con sigilo, y con furia, atacó el ala derecha del monstruo. Y cuando la bestia abrió sus fauces, Lírath soltó la flecha; pero la flecha no alcanzó a entrar, pues la bestia atacó con su ígneo aliento y quemó el proyectil.

Tuvieron que esperar de nuevo a que el monstruo se tranquilizara; y cuando lo hizo, la noche ya caía. Así que, casi ciegos por la oscuridad, tuvieron que esperar a que Arián apareciera en el cielo al día siguiente.

Vigilaron a la bestia toda la noche, esperando con ansias el amanecer. Durante la fría noche, la bestia no hizo más que arrastrarse y gemir de dolor. Pero llegó la dulce y alegre luz de Arián, y los Ángeles se dispusieron a matar al monstruo.

Ragnoth atacó de nuevo el ala de la bestia, y el monstruo de nuevo atacó con su ardiente aliento; pero esta vez Lírath tomó la única flecha con punta de acero que tenía, y, aunque requería mucho temple en el arco para que la flecha volara; la Angelina logró introducir el proyectil en el hocico de la bestia; matándola así.

Cuando el monstruo desfalleció, los Ángeles sintieron pena por él. Pero casi de inmediato se apresuraron a buscar el cristal. La lágrima de Híldred no estaba en sus garras, así que Anael y Taroht abrieron el hocico de la bestia, y de allí salió un hedor y un calor inaguantable. Tuvieron que cerrarlo de inmediato; pero lo abrieron poco después, y con una rápida inspección, se dieron cuenta que el cristal no estaba en sus colmillos.

-Debe estar en su estómago -dijo Ragnoth.

-¿Pero estás seguro que esta bestia tiene el cristal? -preguntó Mirel mientras miraba con detenimiento al monstruo.

-Debemos abrirle el vientre -insistió Ragnoth.

Y así se hizo. El vientre del monstruo no tenía escamas y era blando. Así que el mismo Ragnoth abrió a la bestia con su espada, aunque la empresa fue agotadora. Al hacerlo, varios líquidos ácidos salieron del interior del monstruo, algunos tan fuertes que quemaron la ropa del Arcángel. Ragnoth se retiró de inmediato y esperó a que las entrañas y los fluidos de la bestia salieran por completo; esto duró casi una hora, pues el monstruo era muy grande.

Cuando todo el interior del monstruo estuvo sobre la hierba, los Ángeles se apresuraron a buscar el cristal, que tenía un brillo azulado y plateado. Y aguantando las náuseas y el asco, los Ángeles revolvieron las viscosas entrañas hasta finalmente encontrar la lágrima.

Grande fue la alegría que sintieron los viajeros al tener la lágrima en la mano; pero había otro problema: Al dejar todas las pertenencias en manos de los Licántropos, los Ángeles se habían quedado sin mapa. Aunque Ragnoth sabía bien dónde ubicar el Drum en el sur, no sabía cómo salir de la Cordillera de Télegrim.

Sin más opción, los Ángeles volaron sobre las cimas nevadas de Télegrim, guiados al suroriente por la posición de Arián. Pero grande fue el desconsuelo al ver caer la oscura noche, pues aún no habían salido de las montañas.



Descansaron a las laderas de la cordillera, amparados por algunos pinos azulados, y apenas Herén se posó en el cielo lleno de nubes blancas, emprendieron de nuevo vuelo, buscando un punto de referencia para que Ragnoth supiera a dónde ir. Pero sin saberlo, la compañía se había desviado muy al sur.

## 50

A mediodía, mientras comían algunos carambolos, los Ángeles divisaron muy arriba, entre las nubes blancas, un estrepitoso movimiento. Así que se escondieron tras unas rocas en las alturas de Télegrim. Segundos después, dos cuerpos negros y alados se precipitaron inertes hacia el suelo. Los Ángeles de inmediato supieron que eran Cadáveres Alados; pero desconocían quiénes los habían abatido. Podían ser otros Cadáveres Alados, o quizás Ángeles de las Alturas provenientes de Tígrim.

Los viajeros esperaron por unos minutos, hasta divisar ocho siluetas aladas entre las nubes. Y cuando estuvieron casi sobre ellos, fue Taroth quien identificó la proveniencia de los guerreros. El rostro del Ángel se llenó de felicidad al ver que eran Ángeles de las Alturas, de alas blancas y cabellos de nieve.

Al identificarlos, los viajeros salieron de inmediato de sus escondites y llamaron a los ocho guerreros a gritos. Los Ángeles de las Alturas acataron el llamado y en amplios círculos descendieron sobre la pequeña explanada.

-¿Qué hacen cinco Ángeles de los Bosques tan lejos de Mirlin? -preguntó un capitán, de casco grueso y penacho blanco, armadura de acero plateado y pulido, escudo rectangular que le cubría casi todo el cuerpo y una lanza con la punta de plata ensangrentada.

-Necesitamos llegar al Volcán Drum -dijo el Arcángel Ragnoth, que estaba vestido como un Ángel de poco título.

-¿Y por órdenes de quién? -preguntó el capitán, que parecía incómodo con los viajeros.

-Por órdenes de la Dama Híldred -respondió Ragnoth, que poco a poco se airaba por la actitud del capitán.

-¿Y usted quién es? -preguntó Anael mientras miraba con detenimiento los ojos azules y el cabello blanco del capitán.

-No diré mi nombre, pues por estos lados hay muchos espías y sortilegios, pero me conocen como Alcatraz, capitán de los cielos de Télegrim -respondió el Ángel, que fruncía el ceño y miraba de arriba abajo a Ragnoth-. ¿Y ustedes?

-Si usted no nos da su nombre, nosotros tampoco. Simplemente somos enviados de la Madre Híldred -respondió Lírath, altiva y orgullosa.

Al escuchar la inesperada respuesta de la Angelina, el Alcatraz cambió de tono. -¿Y en qué les puedo ayudar? -preguntó más amablemente.

-Necesitamos saber a qué dirección queda el Volcán Drum -dijo Anael.

Entonces el Alcatraz llamó a uno de sus guardias, el de apariencia más joven, y dijo: -Él es Járatoth, y los guiará hasta los límites de Télegrim; desde allí es visible la montaña que buscan -aseguró el capitán que, sin despedirse, ordenó al resto de Ángeles de las Alturas a emprender vuelo hacia Tígrim.

-No puedo creer que haya Ángeles así -dijo Lírath-. Si supiera quiénes somos -increpó.

-¿Y quiénes son? -preguntó el joven Járatoth con timidez.



La Angelina volteó a mirar al Ángel de las Alturas y lo detalló minuciosamente: Cabellos blancos, ojos azules, muy fornido, un poco bajo de estatura. A Lírath le pareció atractivo. -Soy Ragnoth, Arcángel de Mirlin, y ellos son guardias reales del Ahz Méleatorh - interrumpió el Arcángel.

La respuesta asombró al joven. -¿Eres un Arcángel?! -exclamó con admiración; pero se detuvo al ver a Lírath. -Y tú, ¿quién eres? -preguntó.

-Es Lírath, una amiga mía -dijo Ragnoth renuente.

Entonces Járatoth besó la mano de la Angelina. -Es un placer.

Y Lírath se sonrojó y sonrió. -Igualmente -dijo de forma tímida.

-Bien, es hora de irnos -interrumpió el Arcángel, que tenía el ceño fruncido.

-Sí señor, los guiaré hasta la montaña más oriental de Télegrim, y de allí podrán ir al Drum -dijo el joven Ángel despabilado, y de inmediato emprendió vuelo con sus alas blancas.

Todos los Ángeles de Mirlin le siguieron.

De esta forma, los Ángeles surcaron las alturas de Télegrim, envueltas en mantos helados de niebla. Pero mientras volaban, cayó Herén, y las tinieblas dominaron el cielo. Así que los viajeros se vieron obligados a dormir de nuevo sobre las escarpadas alturas de la Télegrim.

Durante la noche, Járatoth escuchaba con maravilla las historias sobre los Hombres, pues Járatoth nunca había visto a un Hombre, y mucho menos a un Dacón. El joven Ángel ponía más atención a la Angelina, y con quien hablaba menos era con Ragnoth.

-¿Estás celoso, Ragnoth? -preguntó Tarothe en tono de mofa.

-¿Cómo se te ocurre algo así?! -exclamó el Arcángel-. Lírath y yo sólo somos amigos -agregó.

-Lo sé; pero los amigos también sienten celos -aclaró Tarothe.

-Tienes razón. Debo admitir que no me siento cómodo.

-Pero puedes estar tranquilo, pues Lírath te quiere.

-Lo sé -respondió el Arcángel.

La noche pasó rápida, y la marcha hacia el Volcán Drum de nuevo se inició. Pasaron por las cimas nubladas de Télegrim hasta divisar una planicie que a lo lejos se veía parda y muerta. Pocos y pequeños grupos árboles se erguían allí, y algunos animales esqueléticos y sucios pastaban sin esperanza alguna. Estos animales tenían cornamentas gruesas, y era notorio que antaño habían sido vigorosos y fuertes.

Más al sur, bordeado de un denso manto de árboles de ramajes oscuros, la cima del Drum despuntaba el horizonte plumoso y ceniciento. La punta del volcán era negra, y desde la posición de los Ángeles eran visibles varias torres alrededor de la boca.

-Ya te puedes retirar -dijo Tarothe al joven Járatoth.

Pero el Ángel de las Alturas respondió: -Los acompañaré hasta su destino.

-Es muy peligroso -afirmó Ragnoth.

-Lo sé, pues conozco con detalle estas fronteras. Les serviré de guía hasta donde vayan -respondió Járatoth.



-Quizás sí necesitamos un guía para llegar a las laderas del Drum por entre la maleza - sugirió Mirel.

-Pero creo que merezco saber el motivo del viaje, ya que voy a arriesgar mi vida por ello -añadió el joven.

-¿Por saber nuestro objetivo estás dispuesto a arriesgar la vida? -preguntó Anael, asombrado.

-Mi curiosidad es fuerte -respondió Járatoth-. Además -añadió-, el motivo para que los Ángeles de los Bosques crucen hasta esta frontera debe ser de peso.

-Entonces te explicaremos -dijo Mirel renuente.

Y de esta forma informaron a Járatoth sobre la lágrima de Híldred. El joven parecía estupefacto, y de inmediato se animó, tomó con fuerza la vaina de su cinturón, la aseguró y abrió sus blancas alas.

-Entonces vamos a sembrar la lágrima en las laderas del Drum -dijo, y añadió mostrando su espada envainada: -Y si nos toca cortar algunas cabezas lo haremos.

Emprendieron un vuelo cauteloso hasta llegar a unos ocho kilómetros de las laderas del Drum, donde el bosque empezaba. Entonces dejaron sus escondites en las nubes y bajaron lo más rápido que pudieron hasta el suelo, esperando no ser visto por ningún enemigo desde las torres que se empotraban en la cima.

-Debemos estar conscientes de que muchos Licántropos y Cadáveres Alados están vigilando el Drum -dijo Járatoth, que permanecía tomado de la mano con Lírath.

-¿Y tengo que protegerte? -preguntó la bella Angelina.

El joven sonrió y respondió: -Quizás.

-Así que debemos cruzar estos bosques a pie -dijo Taroth mientras miraba todo su alrededor. Los árboles guardaban un aire húmedo y estancado, y tenían forrajes densos, y estaban apeñuscados unos contra otros. Algunos troncos se mostraban pútridos, y algunos graznidos y sonidos de insectos eran percibidos. Además, una fastidiosa capa de ceniza flotaba por los alrededores del bosque. La ceniza entraba en los ojos, las narices y las bocas de los Ángeles, lo que hacía muy tediosa la marcha.

Y sin más, los Ángeles entraron por los lindes occidentales del extraño bosque. Anduvieron a paso lento por unas horas, esquivando zarzas y logrando cruzar por estrechos pasos. Cuando les era imposible pasar, optaban por tomar otro camino, lo que hizo más demorado el avance. Sin embargo, Járatoth sabía bien a donde se dirigían cada vez que realizaban un giro, y por lo mismo, nunca se desviaron del Drum.

Después de casi un día entero de viaje, adoloridos y heridos por espinos y ramas filosas, y cansados por la marcha, los Ángeles vieron varias humaredas negras subiendo entre las copas de los árboles; y llevados por la curiosidad, llegaron a una amplia porción de hierba despejada.

Siguieron por la calva planicie por unos minutos hasta que, de repente, vieron a un extraño ser recostado sobre un tronco, aparentemente dormido. Los Ángeles se escondieron de inmediato entre los árboles. El ser pareció no verlos.

-Quédate aquí, Járatoth -pidió Ragnoth-. Nosotros conocemos bien los bosques, y somos expertos en emboscadas entre árboles -añadió.

El joven asintió.



Así que, ocultos tras las sombras de los ramajes causadas por el menguante día, se acercaron hasta quedar exactamente tras el ser. Pero cuando se disponían a atacarlo por emboscada, los Ángeles se llevaron una enorme sorpresa.

## 51

Quien permanecía allí no estaba dormido, simplemente no tenía fuerzas; estaba casi muerto. Era un Hombre, de ojos negros y piel blanca, bajo de estatura, calvo y descarnado; muy diferente a los Ariánicos.

Y cuando el Hombre vio a los Ángeles, los ojos le brillaron de alegría, y con las pocas fuerzas que le quedaban, se levantó y se apresuró a abrazar a Anael, mientras lloraba y hablaba en una lengua que los Ángeles no entendían.

-¿Quién eres? -preguntaba Mirel.

Pero el Hombre permanecía aferrado a Anael.

-Sé que es un Hombre; pero no es un Ariánico -aseguró Ragnoth a Lírath, que empezó a llorar, incapaz de aguantar la aflicción.

Entonces Anael retiró al Hombre suavemente y empezó a preguntarle quién era y qué hacía allí; pero el Hombre parecía no entender, y seguía hablando a modo de susurro en su lengua. Y cuando vio a la Angelina Lírath llorar, el Hombre se dirigió a ella y, aunque nada era entendido, pareció consolarla. La abrazó y le habló intentando hacerse entender.

-Debe ser un Hombre Nocturno, de Arys o sus alrededores -aseguró Járathoth.

-Quizás fue capturado por los Hechiceros -dijo Ragnoth.

-¿Y por qué no por Gorth? -preguntó el joven de las Alturas.

Entonces el Arcángel volteó a mirar a Járathoth, y respondió: -Si hubiera servido a Gorth, su locura sería tal que no reconocería a los Ángeles.

-¿Y qué haremos con él? -preguntó Mirel-. No podemos dejarlo aquí; pero tampoco podemos llevarlo de nuevo al Drum.

Los Ángeles discutieron entre ellos qué hacer con el Hombre, mientras la Angelina se encargaba del Nocturno, buscándole comida en los alrededores. El Hombre parecía maravillado con los verdes ojos y con el fino rostro de Lírath. Cada vez que Lírath se acercaba, el Nocturno la tomaba de la manta y le besaba las sandalias en señal de agradecimiento; pero la Angelina lo levantaba de inmediato.

Una hora después, para sorpresa de los Ángeles, un grupo de unos trece Nocturnos empezó a emerger de entre los bosques, tanto Hombres como Mujeres. Los Nocturnos dirigieron a los seis Ángeles, viéndolos como salvadores. Todos eran calvos y hablaban una lengua extraña.

Pero grande fue el alivio cuando uno de los Hombres se acercó a Ragnoth y le dijo torpemente: -Hablo lengua Ángeles.

Ragnoth se levantó de la hierba, asombrado, y preguntó: -¿Nos entiendes?

El Hombre asintió. -Venimos de volcán -dijo apuntando al nororiente-, aunque nací yo en una granja, cerca Arys.

-¿Son prisioneros? ¿Quién los tenía prisioneros? -preguntó el Arcángel.

-Sí, nosotros prisioneros de los Negros -respondió el Hombre.



-¿Los Hechiceros o Gorth? -dijo Ragnoth.

Pero cuando los Hombres escucharon la palabra «Gorth» se lanzaron al suelo, y, sollozando, se cubrieron los rostros con sus manos. El traductor también lo hizo. Esa palabra significaba lo mismo en todos los idiomas.

Entonces Mirel se apresuró a levantar al traductor.

Este último contestó. -Él malo, muy malo. Los Negros malo; pero no tanto como él. Él da miedo.

-Así que los Negros son los Hechiceros -dedujo Anael.

-Sí, eso, Hechiceros, Ángeles Caídos -dijo el Hombre recordando la verdadera traducción-. Pero ustedes rescatar a nosotros -dijo entusiasmado y agradecido. La vida y la esperanza recuperada se vieron en sus ojos, y una sonrisa se posó en su rostro.

-No, debemos ir al Drum -respondió el Arcángel.

-Ustedes rescatar los Nocturnos -dijo el traductor, aún esperanzado.

-No podemos dejarlos aquí -dijo Mirel al Arcángel.

-¿Y qué propones? -preguntó Ragnoth.

-Manda al joven Járatoth a Tígrim para que informé sobre este hallazgo -dijo Mirel.

Pero la discusión fue frenada al escuchar ruidos a los alrededores. Los Nocturnos, que tenían buena vista en la oscuridad, vieron en la menguante luz del crepúsculo algunos enemigos. De inmediato se posaron tras los Ángeles, que, al ver el alarmante estado de los Hombres, desenfundaron sus armas y miraron todo el rededor de la planicie. Sabían bien que los Licántropos no atacarían si eran menos de seis, y como creían que era un grupo explorador, de dos o tres bestias de por sí, no esperaban un ataque.

Poco después se escucharon corridos y quiebres de ramas, lo que indicaba que los Licántropos se retiraban. Así que Ragnoth y los Ángeles trasladaron de inmediato a los Nocturnos a otro sitio. Anduvieron lentamente por un tiempo hacia el norte, hasta llegar a una extraña empalizada en medio de la nada. Parecía ser un fuerte, aunque se asemejaba más a una prisión por las garitas. De allí emergía el humo que los Ángeles habían visto en los lindes del bosque. Pero bien sabían que no podían entrar allí; así que caminaron un poco más al oriente, acercándose cada vez más al Drum.

A medida que caminaban, un hedor se estancaba en el aire abovedado, haciéndose cada vez más fuerte. El hedor se asemejaba a sangre seca y a carne putrefacta. Así anduvieron hasta realizar un hallazgo digno de una pesadilla.

En una aparente fosa, bordeada por una zanja hedionda repleta de inmundicias infecciosas y horripilantes, yacía un enorme número de cadáveres formando una pila. Los cadáveres eran de Hombres Nocturnos, y se mostraban esqueléticos y descarnados. Sus miembros se veían largos y flacos, y en su pecho se notaban las costillas. Los ojos estaban hundidos y sus mejillas estaban pegadas al cráneo. Prácticamente eran esqueletos forrados de carne.

Incapaces de aguantar la imagen, los Ángeles desviaron la vista de inmediato; pero los Nocturnos poca importancia le dieron a la fosa. En vez, se frenaron indiferentes y se sentaron alrededor de la inmunda zanja, como si el olor no les hiciera daño. Aunque tenían bueno el olfato, lo que en verdad era admirable de los Hombres era su gran capacidad de adaptación, en la que se incluía la costumbre a un hedor que ni los Ángeles ni los Dacones aguantarían.





-¿Qué es esto? -preguntó el Arcángel de Mirlin al traductor Nocturno.  
-Campo de prisioneros, hoy el único funcionando; pero por todo rededor volcán... campos como éste -respondió el Hombre-. Nosotros escapar de igual -añadió.  
-¿Y qué hacen allí? -preguntó Anael, que no podía creer la atrocidad que veía.  
-Ahí forjas, talleres, carpinterías, maquinarias, armas, muchos esclavos Nocturnos y Licántropos malos -respondió.  
-¿Quién lo dirige? -preguntó Mirel -. ¿Hay algún Hechicero allí?  
-No hay Hechicero, sólo Licántropos -respondió el traductor.  
-Debemos informar a todos los Imperios Angelicales sobre esto -aseguró Lírath que, con dificultad, lograba disimular su aflicción. Sin embargo, tenía el pecho arrugado al ver tanta miseria, inimaginable en los dominios Angelicales.  
-Járatóth, ve a Tígrim e informa sobre todo esto, y trae a algunos Ángeles para trasladar a estos Nocturnos -dijo Anael-. Yo me quedaré con ellos hasta que lleguen el resto de Ángeles.  
-Entonces el resto iremos al Drum -dijo Ragnoth.  
-Yo puedo llevar -dijo el traductor.  
-No te podemos pedir eso -dijo Lírath mientras clavaba una mirada tierna en el Nocturno.  
-Yo con gusto -respondió el Hombre, seguro por la presencia de los Ángeles.  
-Nos será útil -dijo Ragnoth que, sin más, inició de nuevo la marcha hacia el volcán.  
Anael reunió a los Nocturnos sobrevivientes y los llevó al occidente, lejos del campo de prisioneros y casi a los lindes del bosque. Y Járatóth, renuente, fue a Tígrim, prometiendo que visitaría a Lírath en Mirlin.

## 52

-¿Cómo te llamas? -preguntó Lírath al Hombre, que se escabulló con maestría entre los apretados troncos del bosque.  
-Llaman Noth -respondió el traductor.  
-¿Y aún nos falta mucho para llegar a las laderas del Drum? -preguntó la Angelina.  
-No, llegar dos horas -dijo el traductor, guiado por el calendario diseñado por los Dacones desde el inicio de la Edad Oscura.  
-Espero que lleguemos antes. Los Licántropos nos deben estar siguiendo, pues saben que estamos aquí -aseguró el Arcángel con inquietud.

Casi a las dos horas exactamente, la expedición se encontró con una pendiente repleta de hojas secas y cubiertas de ceniza. Algunos árboles se erguían allí cansados y sin ramajes, y varios troncos talados mostraban el precio de armar un ejército. Sin embargo, aún había varias copas densas, lo que ayudaba a los viajeros.  
-Ésta pendiente debe ser la ladera occidental del Drum -aseguró Mirel mientras abría sus cansadas alas para quitarse tensión. Al mismo tiempo, se llevaba la mano al cuello en señal de cansancio.  
-Entonces podemos sembrar aquí la lágrima y volver a Mirlin -añadió Lírath con enorme alegría.



-Debemos sembrarla lo más oculta y segura posible, y no creo que éste sea el lugar -aseguró Ragnoth-. Es obvio que los Licántropos vienen aquí a menudo a talar los árboles, y es muy probable que accidentalmente la desentierren.  
-Entonces, ¿dónde la sembraremos? -preguntó Taroht.

Pero en ese momento se escucharon varios aullidos provenientes de las alturas del Drum. Los Ángeles y Noth se ocultaron agazapados y con las alas apretadas tras los robles aún en pie, y escucharon claramente un sonido de trompeta. La estridente y acelerada melodía de la trompeta, acompañada de tambores y famélicos gritos, pareció lacerar los oídos de los Ángeles, que sintieron repulsión.

Y segundos después, una enorme figura fue divisada sobre la cima del Drum, ahora visible entre las hojas. La silueta negra parecía un recorte en el cielo iluminado de nubes doradas.

-Es un Hechicero -aseguró Ragnoth fijando la vista en la figura voladora-, y parece estar sobre una de las bestias que matamos a las laderas de Télegrim -añadió con seguridad.  
-¡Ah, dragón! -dijo Noth refiriéndose a la bestia que sostenía al Hechicero.  
-Así que los Nocturnos llaman «dragón» a esa bestia -dijo Taroht.  
-Los dragones bestias peligrosas; pero sólo ser bestias, no ser enemigos. Los dragones no comen Hombres, sólo atacan si peligro -aclaró Noth-. Pero Licántropos y Alados torturar a dragones, y hacerlos furiosos. Servir como bestias de carga -agregó.  
-Y según veo, también los utilizan para la guerra -dijo Ragnoth.

El Hechicero, hecho una sombra y semejante a un Hombre que en vez de piel se viste con tinieblas, aún estaba a la vista de los viajeros sobre el negro dragón que gruñía y batía sus alas, furioso, como si odiara al ser que lo montaba; cuando de repente el cielo, ahora crepuscular y dorado, fue inundado por Cadáveres Alados ondeando estandartes purpúreos. Así, en medio de la terrorífica melodía, el Hechicero, tocando su trompeta con maestría, voló al sur, seguido por miles de enemigos.

-Van a atacar Ostargoth -especuló Ragnoth.  
-Sí, pero Licántropos también van -aseguró Noth, lo que sembró la inquietud entre los viajeros.  
-¿Por dónde saldrán los Licántropos? -preguntó Mirel con temor.  
-Ellos no pasan aquí -respondió el Nocturno.  
-Enterremos la lágrima de una vez -pidió Lírath.

Entonces el Arcángel buscó no muy lejos un buen sitio. Minutos después dijo señalando un estrecho terreno bordeado por árboles de troncos huecos: -Aquí será enterrado el cristal. Los Licántropos no talarán estos árboles, pues esta madera no sirve ni siquiera para prender hogueras.

Al haber perdido sus pertenencias a las laderas de Télegrim, los expedicionarios se vieron obligados a cavar con sus propias manos. Noth, al ser Humano, fue el primero en cansarse. Lírath, al tener las manos muy delicadas, fue la segunda en desistir; aunque para un Hombre el trabajo realizado por Lírath sería casi inaguantable. Así que Taroht, Mirel y Ragnoth cavaron un hoyo muy profundo por casi todo un día.

Al anochecer, los Ángeles descasaron escondidos entre los árboles. La ceniza que emanaba el Drum se hacía cada vez más inaguantable, y los sonidos de las herrerías eran



escuchados con más intensidad. A veces, los humos negros proveniente de los campos de prisioneros llegaban hasta los viajeros, causándoles lágrimas y desagrado en los olfatos. Así que, sin esperar el amanecer y ansioso de volver a los Bosques de Mirlin, Ragnoth tomó el cristal y lo dejó caer en el hoyo. Y con ayuda de Mirel, tapó el hueco, aprovechando la poca luz rojiza que emanaba del Drum y se colaba entre los pobres ramajes.

## 53

Cuando llegó el día, el hoyo ya estaba tapado, y los Ángeles y Noth se dirigían a paso apresurado hacia el noroccidente. Cruzaron el apretujado bosque con más dificultad que con la que entraron. Así pasó un caluroso día y una oscura noche. Al segundo día, la marcha llegó a los límites del bosque. Caminaron unos kilómetros más, pero tuvieron que detenerse porque Noth no pudo aguantar la marcha. Él no estaba bien alimentado, y parecía tener alguna enfermedad. A diferencia de los Ángeles, los Hombres se enfermaban con facilidad.

Se detuvieron por casi medio día, pero Noth no presentó mejoría; al contrario, empezó a vomitar sangre constantemente.

-¿Qué te pasa?! ¿Qué te duele? -preguntaba Lírath consternada y con frecuencia. Al no sufrir de enfermedades, los Ángeles poco sabían cómo tratar a los Hombres.

Pero Noth no respondía a las preguntas de la Angelina de ojos verdes, sólo gemía y balbuceaba.

-Debemos darle algo -dijo Ragnoth notablemente preocupado.

-¿Pero qué? No sabemos qué tiene -respondió Taroth también alarmado.

Así se alargó la discusión mientras Noth perdía sus fuerzas. La impotencia de los Ángeles jamás se había visto tan al descubierto. Y al segundo anochecer después de enterrada la lágrima de Híldred, Noth, el traductor Nocturno, murió presa de una enfermedad desconocida por los Ángeles.

Llenos de una indescriptible pena, Lírath lloró agazapada al lado del cuerpo de Noth durante toda la noche. En tal viaje, Lírath había llorado más que en la Edad Oscura, pues allí había sufrido en carne propia las horribles consecuencias de la guerra. Lírath, un poco más joven que Ragnoth, había vivido los horrores de la Edad Oscura; pero el palacio en donde vivía en Arlin jamás había sido asediado; ya que las fronteras de Mirlin habían permanecido bien cuidadas, y de los Bosques sólo Éesperis había sufrido los ataques de los Licántropos.

Los Ángeles cavaron una tumba con sus propias manos, y allí enterraron a Noth. Y, para homenajearlo, Lírath se quitó un mechó de su cabello y lo dejó en la cabecera de la improvisada tumba. Después de esto, los Ángeles emprendieron marcha hacia Mirlin. Deseaban llegar a la Cordillera de Télegrim antes de que la noche cayera de nuevo sobre el Mundo, para así llegar a Mirlin en dos días.

Pero allí no acabaron las angustias: Después de volar dos horas hacia el norte y dejar el Drum atrás, la expedición se frenó en seco al ver una gran hoguera humeando sobre la



hierba a las laderas más orientales de Télegrim. Ragnoth fue el primero en bajar, y cuando se acercó a la hoguera, un profundo silencio le invadió el alma. Cerró las alas y se acercó para examinar mejor lo ocurrido y afirmó sus más profundos temores.

## 54

Un montón de Nocturnos incinerados dejaban sus horribles vapores en el aire fresco. Y empalado de forma cínica y espantosa, permanecía el cuerpo de un Ángel de alas blancas ya destrozadas y harapos que daban a entender una manta verde oscura. Los Ángeles de inmediato reconocieron al Ángel empalado, y supieron que ni Anael ni los sobrevivientes Nocturnos habían escapado de los Licántropos.

Cerca del destrozado cuerpo de Anael yacían varios cadáveres de Licántropos desfigurados, lo que daba a entender que el Ángel había dado fiera resistencia, y que se había sacrificado por los Nocturnos. Él podía salir volando y dejar a los Hombres Nocturnos a merced del enemigo; pero en vez decidió dar frente hasta la muerte.

¿Cómo describir los sentimientos de los Ángeles? Lírath, que pensó que nada podía empeorar, se sintió flaquear al encontrar la tétrica imagen. Mirel se agazapó frente a la lanza que atravesaba a Anael, y permaneció mudo por un buen tiempo. Taroht se sentó en un tronco caído, cabizbajo y en silencio. Y Ragnoth tomó a la resquebrajada Angelina y la abrazó con consuelo.

Pero poco duró esta tristeza, pues en momentos fue reemplazada por el temor. A los lejos, Ragnoth notó que una banda desorganizada de Licántropos se dirigía hacia ellos con rapidez. Al mismo tiempo, Lírath vio a más de diez Cadáveres Alados volando hacia ellos.

-¡Debemos salir de aquí! -exclamó Mirel con inquietud y afán.

-Hacia Télegrim. Allí los perderemos entre la bruma -aseguró el Arcángel, que veloz como el viento, batió sus alas blancas y emprendió vuelo hacia el norte, donde las cimas nubladas de la cordillera despuntaban el horizonte. Todos los Ángeles lo siguieron de inmediato.

Sin embargo, los Cadáveres Alados eran veloces en vuelo, y se acercaron a los viajeros peligrosamente. Entonces Ragnoth se detuvo de súbito, batiendo sus alas con fuerza, desenfundó y se dio vuelta.

-¡¿Qué estás haciendo?! -preguntó Lírath, asombrada y preocupada.

-No podremos escapar -aseguró el Arcángel-. Estamos exhaustos por el largo viaje, y además estoy cansado de escapar y pasar desapercibido.

-Son más de diez, y nosotros sólo somos cuatro -aseguró Mirel, que añadió gallardo y orgulloso: -Pero si tenemos que dar frente, lo daremos.

Lírath abrió los ojos, incrédula. -No pueden estar hablado en serio -dijo.

Entonces Taroht sacó su espada y una pesada hacha que cargaba en su espalda, y con cada arma en cada mano dijo: -No es hora de hablar.



Y para sorpresa de todos, Lírath, resignada, fue la primera en atacar: Cargó el arco con la única flecha que quedaba en su carcaj y disparó con certera puntería. El proyectil voló rompiendo el aire liviano de las alturas, y segundos después se vio un solitario Cadáver Alado cayendo desgonzado hacia el suelo. Entonces la Angelina se posó tras los tres Ángeles, pero no escapó.

Segundos después, los Cadáveres Alados, ya cerca de los viajeros, descargaron una lluvia de flechas envenenadas. Una flecha impactó a Taroth en la pierna y otra a Ragnoth en el hombro. Y en momentos, los Cadáveres Alados chocaron con una fuerza bestial contra los Ángeles. Ragnoth recibió a un enemigo alado con una blandida de su espada, y lo mató de inmediato; pero tuvo suerte al contener la arremetida de un segundo Cadáver Alado. Mirel no tuvo tanta suerte, pues el choque contra uno de los Cadáveres Alados fue tan fuerte, que ambos murieron instantáneamente. En cambio, Taroth, que tenía gran fuerza, embistió a dos Cadáveres Alados a la vez, y a ambos les dio muerte. Lírath permaneció a una distancia prudente, armada sólo con una pequeña daga.

Bastó menos de un minuto para que Taroth y Ragnoth se vieran rodeados de enemigos. Los Cadáveres Alados batían con furia sus alas alrededor de los Ángeles, confundiéndolos y atacándolos con sus espadas. Ragnoth, que era diestro luchador, bien conocía la forma de lucha de los Cadáveres Alados, pues había luchado en la Ira de Hartoth; por lo mismo, no se dejaba engañar. Eran dos enemigos contra Ragnoth, y cuatro contra Taroth.

Entonces Lírath vio un momento preciso, y aprovechando el descuido de uno de los Cadáveres Alados, se acercó a éste y lo apuñaló con diestra sutileza. Fue tan limpio el ataque de la Angelina, que ningún enemigo se dio cuenta. Instantes después, Lírath volvió a esconderse entre las blancas y densas nubes sobre la Télegrim.

Taroth logró alcanzar a otro enemigo, y, con violencia, descargó su hacha y abrió el cráneo del enemigo volador en dos. Lírath volvió a aprovechar el descuido de los Cadáveres Alados, y mató a otro. Así que ya al estar tres contra tres, los Cadáveres Alados se acobardaron y emprendieron rauda retirada.

## 55

La pérdida de Mirel fue otro duro golpe para la expedición; pero sabiendo que las cosas podían empeorar, los Ángeles no se detuvieron. En vez, emprendieron rápido vuelo hacia Télegrim.

La noche cayó cuando los Ángeles sobrevolaban las nubladas cimas de la cordillera meridional. Descansaron en una explanada herbosa bordeada de soberbios y húmedos peñascos, se curaron las heridas y se expresaron las profundas congojas y tristezas. Decidieron seguir directamente a Mirlin en vez de hacer una escala en Tígrim, pues ya estaban agotados y las heridas, aunque curadas, producían un gran dolor.



Cuando Arián iluminó con alegría las copas de velos gélidos, los viajeros se prepararon para volar al noroccidente. Al descender a la explanada por la impenetrable noche, no habían notado que desde allí se divisaba la majestuosa e inmensa Llanura de Loth. El Río Azul siseaba desdeñoso y brillante bajo la luz de Arián a lo lejos, a la derecha de los viajeros. La imagen pareció animar de nuevo a los Ángeles, que emprendieron vuelo hacia los Bosques.

Ya ubicados en la Llanura de Loth, los Ángeles sobrevolaron las ciudades Humanas de Velc e Hirán, que se veían doradas y brillantes. Los Hombres Ariánicos adoraban el color del oro y el azul claro. Y poco después, los Ángeles llegaron a los lindes de los Bosques de Mirlin.

Volaron sobre los forrajes siguiendo el Río Eleth corriente arriba, hasta llegar a Arlin, la capital de los Bosques. Descendieron con suavidad y se sintieron por fin descansados. Lírath abrazó de inmediato a Ragnoth y a Tarothe, y se sentó sobre un escalón de una pequeña plazoleta empedrada. Algunas lágrimas tanto de alegría como de tristeza salieron de sus ojos, pero las secó rápidamente.

Ragnoth dio la mano a Tarothe con especial respeto, y dijo: -Fue un placer haber ido al volcán Drum con usted y haber vuelto.

-El placer fue mío, Arcángel -respondió Tarothe que, cojeando, abrazó a Ragnoth y se retiró hacia el palacio del Ahz Méleatorh para informarle sobre la misión.

Ragnoth se acercó a la exhausta Lírath, y se dejó desplomar a su lado. Abrió sus alas para descansar, mientras sentía el declinante calor de Arián sobre su pálido rostro.

-Lo logramos, mi Lírath -dijo con profundidad, mientras sentía que las fuerzas lo abandonaban a causa del cansancio.

-Pero con un gran precio -respondió la Angelina de ojos verdes y rostro blanco-. Jamás había imaginado los horrores de la guerra y el sufrimiento que Gorth ha ocasionado.

-Los terribles y enfermizos placeres de Gorth han llegado a tales extremos, que su propio imperio desea destruirlo. Ojalá los Hechiceros y Gorth se destrocen entre ellos, y dejen en paz a los Hombres y a los Seres de la Luz -dijo el Arcángel.

-Me da lástima que los Hombres no conozcan qué es vivir en paz. Desde que los Hombres están a nuestro amparo, no han conocido más que guerras y muertes -dijo Lírath con profundidad-. ¿Y ahora qué? -preguntó.

-Ahora a descansar. Siento el cuerpo adolorido. Necesitamos sanar nuestros cuerpos y nuestras mentes.

-Tienes razón. Me siento cansada y muy triste; pero espero que el tiempo borre las horribles imágenes que tengo de esta expedición -dijo Lírath.

Entonces Ragnoth, mirando al cielo azul y ansiando llegar a su palacio, dijo: -Ya sólo resta esperar que la Dama Híldred nos diga qué tiene pensado -respondió el Arcángel.

El tiempo pasó lentamente, y la expectativa se incrementó en los Imperios Angelicales. Sin embargo, Híldred nada decía. La Arquitecta permaneció en Argeliógrim por un largo tiempo, esperando el transcurso de la rebelión; pero cuando Gorth casi aplastaba a los Hechiceros en una batalla campal a las laderas del volcán Orh, Híldred supo que era el



momento preciso. La Dama sabía bien que Gorth atacaría con fuerza el complejo del volcán Orh, y toda su atención estaría puesta en los Hechiceros traidores; pues los odiaba con toda su alma, y deseaba capturarlos para enseñarles y dar ejemplo de que él era el único amo.

Treinta y cinco años después de la Marcha por las Apsaras, en el año 1535 de la Segunda Edad de los Ángeles, Híldred convocó quizás la reunión más importante de esa era. Todos los Serafines, Querubines y Arcángeles se reunieron en Argeliógrim para planear el secuestro de Gorth. Grande fue la sorpresa del Alcatraz al ver a Ragnoth vestido como un Arcángel.

-¿Sorprendido? -preguntó Ragnoth al atónito Alcatraz.

Entonces el capitán de Tígrim blanqueó su rostro, y con furia y a la vez con pena, se inclinó al Arcángel. -Espero que les haya ido bien en la empresa -dijo con la cabeza baja. Al escuchar al Alcatraz, Ragnoth se acercó con una sonrisa maliciosa en su blanco rostro y dijo: -Si me vuelve a hablar como lo hizo en la Télegrim, me encargaré que sea acusado de traición.

-¡No sabía que era un Arcángel! -exclamó el Alcatraz con temor.

-Ahora lo sabe -añadió Ragnoth.

Poco después, la Arquitecta inició la reunión. -Según sé, todas las lágrimas han sido enterradas en los sitios previstos. Les doy las gracias por eso -dijo Híldred, que vestía una fina seda azul con encajes de oro.

-Y ahora, ¿qué haremos? -preguntó el Ahz Síaroth.

-Es el momento de ir a Carnorh y sacar a Gorth de su trono -respondió Híldred.

-Pero madre, no podemos entrar a Carnorh caminando -aseguró el Ahz Méleatorh.

-¿Y para qué necesitas sembrar una lágrima cerca de Carnorh? -preguntó el Arcángel Ragnoth.

-Es una buena pregunta -respondió Híldred-. No sólo Gorth tiene espías: Varios Ángeles y Hombres que han escapado de Carnorh me han confirmado las dudas que tenía. Gorth, en medio de su crueldad, es cobarde, y sabe que yo iré por él para vengar a mi amado Hartoth. Así que, para cuidarse, creó una horrible bestia. Ha creado un monstruo que ni él puede dominar. Este Demonio descansa en un calabozo en Carnorh, y es alimentado por Hechiceros, pues Gorth no desea arriesgarse. Muchos Hechiceros han muerto alimentando al monstruo que es llamado «Alcerverius».

El Alcerverius es el primero de los grandes Demonios documentados; pero no es el único. En las escrituras aparecen otros nombres de Demonios poderosos, como el Dragón Zarg, Lurh el Gusano, Astoriath, Irgoliath, Deheremón y Gaenan; pero de estos Demonios se hablará después.

-¿Cómo es ese monstruo? -preguntó el Arcángel Loth.

-Alcerverius es un felino monstruoso de ojos diamantinos, pelaje muy grueso y de color rojizo y amarillo. Tiene unas fauces enormes y orejas puntiagudas y sensibles. Tiene un gran olfato y es muy corpulento. Tiene grandes garras y un rugido que retumba en los fosos de Carnorh. Su apariencia es soberbia y aterradora -contestó la Dama de ojos verdes.

-¿Y ni tú lo puedes vencer? -preguntó el Ahz Anarioth con asombro.

La Dama Híldred negó con la cabeza. -Por eso necesito una Apsara cerca -dijo.

-¿Una Apsara? -preguntó Síaroth.

-He llamado a las lágrimas Apsaras, que significan «Hijas del Mundo» -respondió la Arquitecta.



-Así que una Apsara podrá vencer a Alcerverius -afirmó Anarioth.  
-No exactamente -interrumpió Híldred.  
Todos la miraron sorprendidos.  
-Lo único que quiero es que la Apsara distraiga al monstruo para que nosotros podamos capturar a Gorth. El destino de esta Apsara está escrito incluso antes de nacer.  
Entonces todo entendieron que la Apsara y el Demonio Alcerverius tenían los días contados.  
-¿Y el resto de las Apsaras? -preguntó Ragnoth.  
-Nacerán a su debido tiempo -dijo Híldred.  
-Entonces ¿qué esperamos? -preguntó Anarioth.  
-¿Quiénes irán? -preguntó Síaroth a la Dama.  
-No más de cuatro Ángeles por cada Imperio -respondió Híldred.  
-Entonces iremos Míroth y yo -dijo el Ahz Méleatorh, que miró al Arcángel de Mirlin y añadió: -Y si el Arcángel Ragnoth acepta...  
-Yo también iré -aseguró el Arcángel.  
-Por Télegrim iremos sólo dos: El Alcatraz y yo -informó el Querubín Eloth.  
-Por Sáragrím iremos Loth y yo -aseguró el Ahz Síaroth.  
-Debo consultar quién irá conmigo a Carnorh; pero cuenten conmigo -dijo Anarioth.  
-Deben tener en cuenta que, si fallamos, nuestros imperios pueden colapsar -advirtió la Dama-. Ninguno de los Ahzes tiene heredero ni futuro Querubín.  
-Dejaremos senescales por si algo sucede -aseguró Síaroth-; pero no podemos dejar que tú vayas sola -añadió.  
-Entonces preparen sus armas, porque, aunque mi deseo es sólo encontrarme con Gorth, es muy posible que tengamos encuentros no muy amistosos -dijo Híldred mientras se levantaba de su silla, altiva y orgullosa-. Mis hijos, es hora de que el Mal pague. Digan a sus senescales que tengan sus tropas listas por si algo sucede, pues los llamaré si los necesito.

Se hicieron unos pequeños preparativos y se inició el viaje desde Argeliógrim hasta la mismísima Carnorh. La misión se realizó con la mayor prudencia, pues Híldred sabía bien que Gorth tenía muchos espías. Partieron cuando Herén, el Sol Rojo, se adormecía en el horizonte y daba paso a las tinieblas nocturnas.

La Dama, que bien se conocía, moldeó su hermoso cuerpo hasta convertirlo en un cuervo negro como las penumbras circundantes. Los Ángeles, que eran amantes de la luz, se sorprendieron al ver a su madre tomar una forma oscura y digna de Gorth, pues el cuervo era enorme, y tenía ojos rojos y pico puntiagudo y rojo. Parecía un espía del Mal; pero eso era lo que Híldred deseaba, ya que quería pasar desapercibida.

Entonces salió el cuervo del balcón del cuarto de Híldred, en el palacio de los Arquitectos, y fue seguido por los Ángeles que decidieron acompañarlo. Volaron al amparo nocturno. Al amanecer ya habían cruzado las Montañas Verdes y sobrevolaban los frondosos Bosques de Mirlin. Allí, un aire dulce se elevaba, acompañado de canturreos de coloridas aves.

Volaron en silencio por toda la primera jornada. Todos miraban el paisaje con nostalgia, pues a excepción de Míroth y Orotorh (nuevo Arcángel del Reino de las Cavernas), todos





sabían bien a dónde se dirigían, y sabían que el verdor de la hierba y el azul de los ríos allí no lo verían.

Llegaron a las fronteras más orientales de Télegrim sin ningún problema. Descansaron en una cima plana de la cordillera, bordeada de barrancos y niebla, y comieron algunas frutas.

-Cerca está el volcán Drum. ¿Cómo pasaremos? -preguntó Ragnoth, que bien conocía el camino hasta allí.

-Como si paseáramos por bellos jardines -respondió Híldred con simpleza.

-Nos verán desde el Drum y nos atacarán -aseguró el Ahz de Sáragrim.

-No nos verán -aseguró Híldred-. Debemos volar rápidos, pues no podemos perder tiempo. Los Hechiceros están por caer, y necesitamos que la atención de Gorth se centre en ellos.

-Desde la cima del Drum somos blanco fácil -insistió Ragnoth.

Así que el cuervo lanzó una mirada calmada y dijo: -Entonces, si eso es lo que los inquieta, yo los protegeré-. Se posó sobre una roca y petrificó la mirada en el Drum, que se erguía a lo lejos, bordeado de negros bosques.

Así cayó el atardecer dorado. El cuervo aún miraba el Drum con detenimiento, mientras los Ángeles permanecían expectantes. Y de súbito, y rompiendo el silencio, un temblor sacudió el suelo, y de repente y en forma violenta, el Drum pareció despertar, y la cima del volcán se destrozó sobre los puestos avanzados del enemigo. Seguidamente, varios torrentes de lava y ceniza fueron vomitados por el volcán, y arrasaron con los horribles bosques, y hundieron edificios y torres.

Los Ángeles se levantaron atónitos para ver la extraña escena. Al hacerlo, sintieron el casi irresistible calor del aire. Todos veían cómo cientos de Cadáveres Alados escapaban del Drum como un enjambre alterado, y cómo muchos Licántropos salían de entre los bosques, huyendo de una muerte segura. Sin embargo, los torrentes de lava y las grietas del suelo parecían abrirse ordenadamente, pues ningún campo de prisioneros fue destruido.

-He ahí el poder de una Apsara -dijo Híldred, refiriéndose a la lágrima sembrada por Ragnoth-. Ahora sí podemos seguir nuestro camino-. El tono del ave negra era sereno.

De esta forma, los Ángeles y la Arquitecta emprendieron un vuelo veloz y al amparo de las plumosas nubes hacia el sur. A menudo, los Ángeles sentían fastidio por la ceniza que flotaba por los aires. Y, de forma extraordinaria, la expedición pasó desapercibida sobre Urtoth, que se veía en ruinas desde el cielo. Parte importante de la guerra de Gorth contra sus mismos generales se había desarrollado en Urtoth.

Sobrevolaron escondidos entre las nubes sobre parajes espantosos por más de una jornada. Abajo, suelos áridos y resquebrajados se abrían helados y téticos, sosteniendo lúgubres y podridas arboladas de verdosas y fantasmales enredaderas. Arriba, un cielo cada vez más negro se inundaba de nubes densas y grises.

Al caer la corta noche, el cuervo y los Ángeles divisaron entre la oscuridad la mellada boca del volcán Orh. De la boca emergía un rojo intenso, rodeado de venenosos vapores que subían al cielo destruido. Aunque la oscuridad era perenne, la luz roja intensa de la



lava dejaba ver a sus laderas y sobre el volcán varias siluetas negras que parecían luchar entre ellas. Algunas siluetas sobrevolaban alrededor del volcán, y eran recortados en la luz rojiza.

-Llegamos a tiempo -afirmó el cuervo que, amparado por las tinieblas nocturnas, viró hacia el oriente y bordeó las laderas orientales del Orh.

Bastaron dos horas nocturnas para llegar a Carnorh, la Ciudad de Pesadillas. A diferencia del Complejo de Orh y de Urtorh, Carnorh parecía estar intacta. Ningún Ángel había visto Carnorh con la luz de algún sol; pues en la Ira de Hartoth Carnorh estaba iluminada por lava y fuego. La imagen de la ciudad era espantosa: A las afueras de la ciudad había cientos de miles de cuerpos de todas las razas formando horribles montones que hedían a metros de distancia. En el interior de los gigantescos muros, de mármol negro y ricamente labrado, unas luces purpúreas iluminaban los tenebrosos edificios de techos puntiagudos y torres dentadas.

Los Ángeles descendieron exactamente al frente del portón de Carnorh, en compañía del cuervo, que cuando tocó el suelo, se convirtió de nuevo en la altiva y hermosa Dama Híldred. Entonces la Dama pareció iluminarlo todo, pues era hermosa y la luz la rodeaba. Pero sólo la Dama era bella, pues el paisaje alrededor era espantoso. El hedor de los cadáveres del rededor era insoportable. En su mayoría, los cuerpos eran de Hombres Nocturnos, calvos y esqueléticos.

Al ver los cuerpos, el Ahz Méleatorh dijo: -Al parecer los obligaron a trabajar hasta morir. La hermosa Mírlorh miraba con desconsuelo y tristeza su espantoso alrededor. -¿Cómo es capaz Gorth de hacer tan horribles actos? -preguntó con una pantalla de lágrimas en sus verdes ojos.

-Lo peor está bajo tierra, así que les pido que se abstengan -advirtió Híldred-. Lo que veremos abajo podría enloquecerlos, así que espero prudencia. No involucren emociones adentro, pues la ira, el temor, el miedo, la tristeza y la codicia son pases directo a este mundo de muerte y destrucción. Gorth nos intentará detener con tétricos artilugios, pues sabe que nosotros somos los seres más poderosos de la Luz, y él, al no esperarnos, temerá. Sin embargo, Gorth no da puntada sin dedal, y, aunque es cobarde, deseará espantarnos. En este momento, mis hijos, entraremos a que ustedes llaman el «Fin del Mundo», al Infierno-. Acabado de decir esto, la reina Híldred se encaminó con serenidad y a paso lento hacia el portón de repujados monstruosos.

Y a diferencia de Hartoth, Híldred no dio advertencia alguna. Cuando los guardias Licántropos vieron desde las garitas a la brillante Dama y a los Ángeles, lanzaron una alarma por toda la ciudad; pero Híldred sacó su espada de su funda hecha de plata lustrada, y destrozó el portón de un solo golpe. Los brontharas que se encontraban encadenados al muro se vieron libres y escaparon de inmediato, causando un estruendoso temblor a su marcha. Al mismo tiempo, los guardias, golpeados por el enorme impacto, salieron volando por los aires varios metros. Entonces los Ángeles entraron a Carnorh blandiendo sus espadas y tensionando sus arcos, y se enfrentaron contra todo Licántropo que se atravesó.

Ragnoth fue el segundo en entrar, después del Ahz Negro Anarioth, empuñando su espada y envuelto en una humareda de polvo y escombros. Casi de inmediato se encontró a un Licántropo en medio del polvo, y con agilidad felina, blandió su espada y logró matar a



la bestia hundiéndole su espada entre la división del peto y el cinto. Los guardianes de Gorth eran distintos a los de los Hechiceros; pues a diferencia de los Licántropos vistos en el Drum, los Licántropos de Carnorh tenían pesadas armaduras y armas afiladas y lavadas en poderosos venenos.

Entonces Ragnoth sintió un enorme dolor sobre su brazo izquierdo, donde sostenía su escudo, y al voltear para mirar, vio que un Cadáver Alado había volado hacia él y había clavado una lanza sobre su brazo. El Cadáver Alado movía sus cartilagosas alas con rapidez y fuerza, lo que causaba conmoción en el Ángel. Pero de súbito, el Cadáver Alado cayó al suelo inerte y con una flecha sobre su espalda. Tras él estaba la Ahzira Mírlloth, con arco en mano y esbozando una hermosa sonrisa.

Ragnoth siguió avanzando, matando tres Licántropos más, hasta que la Dama Híldred entró a la ciudad y espantó a todos los enemigos. Entonces allí, a la entrada de Carnorh, Híldred abrió un hoyo y sembró la lágrima faltante.

-¿Ahora, qué haremos? -preguntó el Ahz Síaroth.

-Esperaremos -respondió Híldred-. Gorth ya sabe que estamos aquí, y yo sé dónde está. Así que esperaremos a que la Apsara nazca para que se enfrente al Alcerverius.

-Estamos en peligro, madre -aseguró el Arcángel Loth.

Ragnoth asintió.

-El único por el cual debemos preocuparnos es por Demonio Alcerverius. Ningún Licántropo se acercará a nosotros -afirmó Híldred.

-¿Y si Gorth viene? -preguntó Mírlloth mientras dejaba su carcaj cargado de flechas sobre el suelo.

-Gorth no desea verme -respondió Híldred-. Él desea escapar de mí, pues sabe que yo no soy tan paciente ni tan comprensiva como lo era Hartoth.

Los Ángeles y la Arquitecta permanecieron sentados alrededor de la lágrima enterrada por muchas horas. A menudo, los Ángeles veían a los Licántropos escudriñarse entre los edificios cercanos, pero no se atrevían a acercarse. Hubo varios intentos de ataques con flechas por parte de las bestias; pero Híldred se anticipaba, y destruía algún edificio para advertir. La advertencia siempre funcionó.

Pero cuando Arián empezaba a declinar, intentando colar los últimos rayos de luz dorada sobre Carnorh, dos Hechiceros leales a Gorth, en compañía de casi mil Licántropos y Cadáveres Alados, cercaron a los Ángeles y a la Dama. Pero estos Hechiceros eran diferentes, pues ahora tenían rasgos visibles: Rostros descarnados con narices y cumbambas puntiagudas, cuernos largos sobre las cabezas, orejas grandes y en punta, sonrisas maléficas con dientes afilados, muchas arrugas y cabellos negros y muy largos. Eran en verdad desagradables y causaban temor. Este cambio se dio porque Gorth deseaba dar un impacto visible en el enemigo, y estas facciones causaban miedo en los Seres de la Luz, pues significaban enfermedad y sufrimiento.

-¿Qué haremos ahora? -preguntó Ragnoth con voz trémula, mientras, al igual que el resto de Ángeles, tomaba sus armas y se levantaba con precaución.

-Luchar -respondió el Ahz Méleatorh con gallardía y arrogancia.

-No podremos con todos -alegó el Alcatraz a la Dama.

Pero Híldred permaneció sentada y calmada.

-¿Madre? -preguntó Anarioth, que en su interior sentía crecer las ansias de lucha.



Entonces Híldred se levantó con pereza, miró su entorno con sus ojos verdes y sacó su espada. -¿Quién será el primero?! -preguntó a los enemigos con extrema serenidad.

Nadie contestó.

Así que Híldred se acercó a los Hechiceros, que parecían vacilar, y les dijo: -Tráiganme a Gorth.

Pero en vez, uno de los Hechiceros sacó su hoz de plata y atacó a la Dama. Sin embargo, el Hechicero nada le hizo a Híldred, que rápida como un rayo, desapareció frente a todos, dejando una nube de humo blanco. Y segundos después reapareció frente al mismo Hechicero, entre la misma nube de humo blanco, y apuntó con su dedo al Hechicero. Y de su dedo salió, tan veloz como el ataque de una serpiente, una enredadera espinosa que lo envolvió.

Casi de inmediato, el otro Hechicero, que se encontraba al lado derecho de Híldred, intentó atacar a la Arquitecta; pero Híldred bloqueó el ataque con su espada sin mirar. Segundos después, la Dama capturó al otro Hechicero con otra enredadera. Al ver tan extraordinario poder, los Licántropos y los Cadáveres Alados se retiraron de nuevo.

Híldred mantuvo prisioneros a los Hechiceros entre sus enredaderas mientras esperaba que la lágrima saliera. Los Ángeles, un poco más inquietos, esperaban con ansias el nacimiento de la Apsara. Entonces Gorth, llevado por la desesperación de tener al enemigo en la puerta de su casa, lanzó su as.

## 57

Un rugido espantoso se escuchó por toda Carnorh, y todos los Licántropos y Cadáveres Alados de la ciudad se escondieron. Se abrió una de las mazmorras más grandes de la ciudad, y el monstruo apareció con paso amenazante, envuelto en una cortina de vapores rojizos.

-He ahí a Alcerverius -dijo Híldred, aún calmada.

El monstruoso felino era enorme. Tenían un grueso pelaje rojizo en su lomo y en su cuello, y dorado en el resto del cuerpo. Era semejante a un león gigantesco. Movía su cola como una serpiente sigilosa, y sus enormes zarpas dejaban ver uñas monstruosas, retráctiles y filosas. Gruñía y mostraba sus venenosos colmillos a medida que se acercaba a los pasmados Ángeles, y clavaba sus ojos diamantinos en Híldred, que lo miraba sin temor.

Y cuando la bestia arremetió hacia Híldred con rapidez y violencia, la Dama le golpeó con su espada. Pero, aunque el golpe fue atronador, la bestia se levantó casi de inmediato y sin ningún daño. Sólo sacudió la cabeza y se puso de nuevo en guardia.

-Vuelen y no se dejen atrapar -ordenó Híldred a los Ángeles.

-No te dejaremos sola -dijo Anarioth que, valiente, se abalanzó contra el Alcerverius. Y cuando el monstruo lanzó un zarpazo, el Ángel Negro cernió su vuelo y esquivó el ataque, y casi de inmediato lanzó una furiosa estocada hacia el felino; pero el Alcerverius era también ágil, y evitó la arremetida del Ángel Negro, que se vio obligado a retroceder para ponerse a salvo.

-Es inútil -dijo la Dama-. Esta bestia está entrenada para luchar contra todo tipo de seres, incluso Ángeles. Hagan lo que les digo y esperen a que la Apsara nazca.



Los Ángeles volaron para estar fuera del alcance del Alcerverius; pero entonces quedaron al alcance de los Cadáveres Alados; que oportunistas y traicioneros, se lanzaron hacia ellos.

-¡No podemos luchar contra todos! -dijo el Querubín Eloth que, desenfundando su espada, miraba con temor cómo los negros enemigos se acercaban a ellos. Pero entonces una torre enorme cayó sobre varios edificios, y los Cadáveres Alados se asustaron y volvieron a retroceder; pues sabían que Híldred, aunque sobre el suelo, aún cuidaba a sus hijos.

Después de intentar dañar Híldred en varias ocasiones, y fallar en todas, el Alcerverius perdió interés en la Dama y paseó por Carnorh por varias horas, alimentándose de los Licántropos que se cruzaban en su camino. El monstruo custodiaba un foso en especial, cubierto con una puerta negra de pesada piedra. Híldred bien sabía que allí se encontraba Gorth.

Y cuando Arián volvió a subir por el oriente, la lágrima por fin nació. Del hoyo que Híldred había hecho salió un ser nuevo que inmoló la atención de toda Carnorh, incluso la de Gorth. La Apsara era casi tan bella como Híldred. Tenía los ojos verdes y almendrados, cabello de plata, cuerpo voluptuoso, faz pulida, tez pálida, nariz respingada, y labios pequeños y bien definidos. Apareció desnuda frente al Alcerverius, que se irritó de inmediato por su belleza y su luz, y arremetió contra ella. La tomó de su brazo y la zarandeó con fuerza.

Pero, aunque en el rostro de la Apsara se veía el dolor producido por el monstruo, poco daño le hizo. En vez, la Apsara logró zafarse y hacer uso de sus poderes. Silena, como fue conocida edades después, dominaba el hierro, pues había nacido rodeada de horrendas forjas. Así que el hierro acudió en su ayuda, y la forró, formando una gruesa e impenetrable armadura. También se armó de una lanza de acero y un escudo redondo y adornado con relieves.

Todo esto sucedió en segundos, y cuando estuvo lista, se preparó para enfrentar al Alcerverius, consciente que había nacido exclusivamente para luchar contra ese Demonio. El monstruo volvió a atacarla; pero Silena contuvo el ataque con su escudo, y atacó el cuello del Alcerverius con su lanza. Al mismo tiempo, la Apsara hizo que se levantaran varias estacas de hierro exactamente a las patas del monstruo, las cuales lo hirieron profundamente.

El monstruo, sentido y sangrante, volvió a atacar a la Apsara, y esta vez rompió el escudo de Silena con un zarpazo, y seguidamente fue a morderla; pero la Apsara puso su lanza entre el monstruo y ella, y dando un salto hacia atrás, logró evadirlo.

Ahora bien, sabiendo que era el momento perfecto para entrar al Infierno, Híldred reapareció a la vista de los Ángeles, y guiándolos con señas, los llevó hasta el foso escondido y sellado por la piedra negra. Fueron Ragnoth y Loth los que removieron las piedras; pero al hacerlo, sintieron un aire caliente que les quemó los rostros. Ambos Arcángeles cayeron hacia atrás con las alas bien contraídas y con las manos sobre sus caras. Así que Híldred, los tomó con sus delicadas manos, y frotándoles el rostro con varias especias, logró sanarlos.



-Madre, el aire allí es muy caliente. No podremos entrar sin quemarnos -aseguró el Ahz Méleatorh, que se mantenía a distancia a causa del calor.

Entonces Híldred les pasó una extraña crema, y dijo: -Frótenla en sus rostros, en sus brazos y pies. Esto evitará que el aire caliente los queme.

Así que los Ángeles lo hicieron y, sin más, entraron al foso.

Descendieron suavemente por un túnel vertical, batiendo sus alas (a excepción de la Dama, que flotaba liviana como una pluma), hasta llegar a un plano bordeado de lava ardiente. Al parecer, Gorth había construido a Carnorh sobre un yacimiento volcánico. Más allá del círculo de lava que rodeaba el plano, había cuatro puertas adornadas con extraños labrados.

-¿Cuál nos lleva a Gorth? -preguntó Mírlloth, que entrecerraba sus verdes ojos a causa del calor.

-Ninguna de estas -aseguró la Arquitecta-. Gorth desea engañarnos -añadió con seguridad.

-Entonces, ¿qué haremos? -preguntó Anarioth.

-Lo mejor será entrar a cada una -insistió Síaroth.

-En cada puerta hay algo distinto, así que les vuelvo a pedir prudencia -dijo Híldred que, sin vacilar, saltó sobre el torrente de lava y abrió la puerta exactamente frente a ella.

Los Ángeles la siguieron.

En el interior, los Ángeles empezaron a darse una idea de los horrores de Carnorh. Parecía ser que estaban en un enorme laboratorio. Allí, interminables e iluminadas prisiones de cristal mantenían horribles especímenes. Había Hombres con deformidades: Varios dedos, brazos o piernas, cabezas abultadas y rostros diminutos, obesos excesivos; y Hombres descarnados y esqueléticos, de varios ojos, o sólo uno, orejas y narices deformadas, y otra serie de espantosas anomalías. También había varios Dacones, Licántropos y Ángeles en iguales proporciones.

Mientras caminaban, Ragnoth vio entre un gran recipiente de cristal un Dacón muerto con la tez ennegrecida y llena de purulencias y alergias. También vio a un Licántropo con dos cabezas. Pero lo que más lo impactó fue un Ángel Negro, también muerto, con las alas hechas huesos y el rostro ya desfigurado. Entonces el Arcángel empezó a sentir náuseas y furia hacia Gorth.

Pero Híldred se dio cuenta de la ira que crecía en el interior del Arcángel, y dijo: -Te dije que guardaras prudencia.

-¡Esto es indignante y horrible! -aseguró Ragnoth con los dientes apretados.

-Sí, pero es eso lo que Gorth desea -respondió Mírlloth, que mostraba angustia en su rostro.

-También te pido a ti cordura, mi doncella -dijo la Arquitecta a la Serafina.

-Discúlpame -dijo Mírlloth-; pero es difícil aguantar la aflicción al pensar en el sufrimiento de estos pobres seres. Es obvio que Gorth los hizo sufrir mucho; sus rostros lo dicen -aseguró mientras miraba un Nocturno sin brazos y con patas de cascos de quién sabe qué animal.

-Vamos, lo mejor es seguir -aseguró el Ahz Síaroth, que, aunque sereno, también se sentía flaquear.

-No hay más que interminables frascos -dijo Híldred que, al ver titubear a sus hijos, decidió dar media vuelta e ir de nuevo al plano empedrado bordeado de lava-. Aquí no hay más que ver -añadió.



Al entrar en la segunda puerta, la imagen se hizo más atroz: Un campo gélido e interminable se abría a la vista de los Ángeles. El campo se conservaba helado por una compleja construcción en sus paredes. A lo lejos, infinidad de gritos y lamentos se escuchaban. Y después de caminar un poco, los ojos de los Ángeles presenciaron algo que sólo ellos vieron: En el campo yermo y resquebrajado permanecían enterrados hasta la cabeza cientos de miles de Hombres, Dacones, Ángeles y Licántropos, como una plantación de coles. Todos se quejaban de calambres y hambre, pues no se podían mover. ¡¿Qué es esto?! -preguntó Anarioth con asombro y pasma.

-Al parecer los dejan enterrados hasta que mueren -dijo Síaroth mientras miraba con desconsuelo el campo.

Después de caminar un poco más, entre las cabezas y rodeados de ruegos y peticiones, los Ángeles y la Dama detallaron a lo lejos dos enormes hornos que lanzaban espesos humos negros hacia el techo del recinto. Los humos parecían neblinas negras, y asfixiaban a más de un desdichado enterrado cerca de los hornos.

-Allí queman a los muertos -aseguró Híldred, que poco a poco trastabillaba al ver tanta atrocidad.

-¿Los liberaremos? -preguntó la Ahzira con voz resquebrajada, intentando embutir el llanto.

-Míroth, son miles, quizás millones -dijo Méleatorh-. Todo acabará cuando capturemos a Gorth.

-¡Pero no los podemos dejar aquí! -exclamó la Ahzira con desespero.

-¡Cálmate Míroth! -dijo la Dama Híldred-. No vez que es eso lo que Gorth quiere. Él desea distraernos para planear algo contra nosotros. Si la Apsara del Hierro no contiene al Alcerverius estaremos perdidos.

-Lo siento, madre -dijo Míroth que, destrozada, se abalanzó a abrazar a Méleatorh.

El Ahz de Mirlin la consoló por unos instantes con suaves palabras al oído. Sólo entonces, en medio de desesperados ruegos en varias lenguas, salieron de ese lugar.

La tercera habitación parecía ser un inmenso salón de torturas. Allí permanecían en silencio varias máquinas hechas con los más oscuros objetivos. Había varias horcas que sostenían cuerpos de vientres desfondados y entrañas colgantes. Blancos gusanos devoraban la carne ya podrida, y el hedor se hacía cada vez más insoportable. Incluso Ragnoth vio un mapa que parecía estar al revés, pues tenía el norte en el sur y el sur en el norte. En otras palabras, según ese mapa los dominios de Gorth estaban arriba y los Imperios Angelicales abajo.

En este cuarto, fueron Loth, el Alcatraz, el Arcángel Orotorh y Eloth los que se llenaron de ira al ver un Ángel colgado de los pies, con las alas desgonzadas y partidas en varias partes, el rostro cadavérico y roído por los gusanos, las uñas de las manos y los pies arrancadas, y con los dedos destrozados.

-Cuando encuentre a Gorth lo haré pagar -increpó el Arcángel Negro Orotorh mientras miraba con repulsión el cuerpo.

-Deben calmarse -dijo Méleatorh, que parecía ser el más fuerte de todos los Ángeles.

-¡Esto no tiene nombre! -interrumpió Loth.

-Gorth ha llegado muy lejos -añadió el Querubín de Télegrim.

Entonces la Dama vio en la pared una inscripción hecha a aruñazos. La sangre y las uñas todavía eran visibles en la pared. La inscripción decía: «Si los Dioses existen, tendrán que



rogarme perdón». (Los Hombres llamaban Dioses a los Arquitectos). Híldred entonces sintió que les había fallado a los Hombres, y unas lágrimas de angustia y culpa salieron de sus ojos verdes. Pero en segundos sintió que esa culpa se convertía en ira, y dijo a los Ángeles: -Ya es hora de acabar con esto-. Entonces desenfundó y rompió una pared de la horrible sala.

La Dama, seguida por los Ángeles y llena de un airado furor, corrió por entre los interminables y oscuros laberintos, hasta llegar a una enorme puerta. Al llegar a la puerta, el rugido del Alcerverius retumbó por todo el laberinto; pero Híldred, iracunda, poca atención le puso. Así que destruyó el portón y, al entrar, se vio en una hondonada bordeada de paredes rocosas. En la mitad de la oscura hondonada se erguía un gigantesco palacio iluminado por una luz purpúrea y mortecina. El palacio tenía techos triangulares y puntiagudos, torres soberbias y parapetos dentados.

Pero casi de inmediato, cientos de Licántropos salieron de los túneles ocultos en las paredes del rededor, desesperados por el miedo a Gorth y, por lo mismo, dispuestos a cargar contra Híldred. Cuando los Ángeles entraron, vieron con asombro cómo los Licántropos salían de las paredes como un hormiguero en peligro.

Entonces Híldred perdió la razón al sentir que Gorth había escapado de ese palacio, y que les había tendido una trampa. Pero ella sabía que había sido culpa suya, pues se había cegado por la ira y había ido a donde él sabía que iría si ella se enfurecía. Tal fue la furia y el desconcierto de Híldred, que de su ser emergieron miles enredaderas que envolvieron toda la hondonada y destruyeron el palacio en minutos. Al mismo tiempo, una nube de esporas dulces y aromáticas envolvió el entorno y sumió a todo Licántropo en un sueño eterno. Los Ángeles, extrañados por la actitud de Híldred, alcanzaron a salir de la hondonada y posarse en el laberinto, donde era escuchado el rugido del Alcerverius.

-¡Ese monstruo viene para acá! -exclamó Orotorh con temor.

-Pero no hay más salida -respondió Ragnoth, intentando escrutar la penumbra.

Entonces Híldred abrió a golpes una salida rápida del laberinto, una salida que el monstruo desconociera. En menos de una hora se vieron de nuevo en la superficie de Carnorh.

Allí, Híldred se posó sobre la torre más alta de la ciudad y, aún airada, gritó a los cuatro vientos. Tal poderoso fue el grito, que muchos edificios de Carnorh fueron destruidos, y las aguas se agitaron, y las montañas rebotaron su eco, y los volcanes se sacudieron y vomitaron sus ardientes fluidos, y las nubes se estremecieron, y los aires se volvieron raudos para llevar el grito de Híldred por todo el Nallhard. Entonces Híldred se lanzó por completo a la guerra, y movió las fichas para finalmente atrapar a Gorth.

Todos los Imperios Angelicales acudieron al llamado Híldred, y los senescales lanzaron todas sus tropas disponibles. Los Ángeles Negros salieron de las cavernas de Dórgoroth y Ángoroth, y con sus alas negras volaron veloces hacia el oriente. Pero no sólo los





Ángeles Negros asistieron desde el sur, pues los Hombres Nocturnos de Arys ya habían sido avisados, y su ejército ya avanzaba desde antes que la Dama y los Ángeles se encaminaran a Carnorh.

Sin embargo, la fuerza Humana más poderosa fue la enviada desde el norte por los reyes Ariánicos: El rey Sagath, descendiente directo de Pacán, marchó con sus tropas hacia el sur, cruzando con imponencia la llanura de Loth. El ejército Ariánico parecía una mareada de oro fundido bajo el cielo iluminado. Sagath y sus tropas destruyeron todo asentamiento enemigo que se cruzaba en su camino. La campaña del rey Sagath se inició dos años antes de la empresa de Híldred, y para ese momento, el poderoso ejército de Hombres ya cruzaba el destruido asentamiento de Urtorh.

Y todos los Ángeles de Mirlin acudieron al llamado de Híldred, y salieron de entre los Bosques y volaron hacia el sur. Y Sárágrim también mandó todas sus tropas, al igual que la Cordillera de Télegim. Y la mismísima Argeliógrim lanzó sus fieros guerreros hacia el sur en busca de Gorth. Incluso, Giatarh y Ehirarh, las ciudades Dacones, prestaron todas sus fuerzas disponibles.

Híldred bien sabía que no podía dejar escapar a Gorth, pues era la única oportunidad para derrotarlo. Gorth no había previsto nada de esto, pues no consideraba a los Hombres una amenaza, y poco interés le había puesto a los Ariánicos y a los Nocturnos. Su atención estaba puesta en los Hechiceros, y consideraba al Complejo del volcán Orh como su principal peligro. Pensaba que Híldred no atacaría sabiendo de la existencia del Alcerverius; pues él había dejado escapar a los espías de Híldred para que ella se enterara del poderío del monstruo.

Sin embargo, aunque los Seres de la Luz y los Hombres le habían tomado ventaja, Gorth sabía bien que superaría a toda esta alianza. Todo el sur estaba plagado de fosos, complejos y puestos avanzados. Los Licántropos le sobraban, y con los Hechiceros derrotados casi doblaría la fuerza aliada. Además, aunque por primera vez Gorth había sido sorprendido, el Arquitecto tenía, además del Alcerverius, cartas aún ocultas. El poderío amasado por Gorth en la Edad Oscura era inimaginable, y estaba listo a dar frente a la alianza en el volcán Orh, donde se reunió con sus tropas después de escapar de Híldred.

Gorth había empleado muchas de sus huestes para derrotar contundentemente a los Hechiceros, así que casi todo el ejército sureño estaba en el Orh. Además, las ciudades de Ostargoth, Urtorh, Orgorh, las tropas del destruido Drum, y los Complejos de Markorh y Tirh habíanse dirigido al Orh para encontrarse con su amo. También tenía un Demonio oculto en las profundidades del mar, y un solo golpe de esta bestia podría significar su victoria sobre Híldred y todos los Seres de la Luz.

Híldred también sabía que la alianza era superada en número y en avance bélico. Así que ella también había guardado algunas sorpresas. Las Apsaras sembradas por todo el Mundo ya habían nacido e, instintivamente, acudían al llamado.



Después del llamado, Híldred y los Ángeles dirigieron al norte, hacia el volcán Orh. Silena, que había sobrevivido a la batalla con el Alcerverius, también marchaba hacia el volcán.

Cuando divisaron el Orh, vieron que todas las fichas esperaban. A lo lejos, sobre una llanura seca y a los lindes de un hediondo bosque cenagoso, el ejército Ariánico de armaduras dorada, cascos adornados con plumas verdes y escudos rectangulares y largos; se posaba para evitar el escape de Gorth o de sus huestes hacia el norte. Ya se habían presentado algunas escaramuzas, pero las pérdidas Humanas habían sido mínimas. Un poco más al norte, tras el bosque cenagoso e interrumpiendo la vía desde Urtorh hasta el Orh, el viejo Ehirot, Rey Dacón de Ehirarh y único Albino inmortal, se posaba con su ejército en varias cuadrillas organizadas. Varios pendones blancos ondeaban en el aire y brillaban blanquecinos.

A las laderas suroccidentales del volcán, a distancia prudente, el ejército de Nocturnos al mando del rey Féroth esperaba a los Ángeles del Reino de las Cavernas. Ya habían destrozado tres empalizadas repletas de Licántropos, causando muchas bajas. Pero Gorth tenía muchas tropas, así que la bajas poco le importaban.

## 59

-Iré al sur para reunirme con Féroth y advertirle de lo sucedido -dijo Orotorh, el Arcángel Negro.

-Ve con cautela -pidió Méleatorh.

-Yo también iré para reunirme con mis tropas -interrumpió Anarioth, Serafín de las Cavernas.

-Me comunicaré contigo para guiarte en la batalla -dijo Híldred mientras abrazaba a Anarioth. Le dio un tierno beso en la frente y lo dejó ir.

-Entonces lo mejor será que nosotros vayamos a reunirnos con los Ariánicos y con nuestro ejército -dijo Méleatorh, que besando a Híldred en la mejilla, emprendió vuelo al norte del Orh.

Míroth, la Ahzira de los Bosques, más expresiva, dijo a Híldred: -Por favor, cuídate, que no aguantaría si tú no estás.

-Tienes un reino, uno muy hermoso, así que debes estar así yo no esté -respondió la Arquitecta con sabiduría-. Míroth, eres tú la que debe tener cuidado. Confía en ti, en tu puntería y en tu tranquilidad. No desesperes, que los Licántropos huelen el miedo. Ve e inspira a los Hombres y a los Ángeles de los Bosques -añadió la Dama, que abrazando a la Angelina y besándola en la frente, la dejó ir.

-Yo también debo irme, pues debo dirigir a las tropas de Mirlin -dijo Ragnoth, que dando un beso a la mano de Híldred, se despidió.

-Cuídate en la batalla Ragnoth, pues será dura -pidió Híldred como una madre protectora.

Así, los tres Ángeles de los Bosques volaron con cautela hacia el norte del Orh, amparados por las densas y cálidas nubes que rodeaban al ardiente volcán. No hubo percances, pues Gorth dejó pasar a los Ahzes y al Arcángel. Gorth se sentía muy seguro, y deseaba seguir el juego de la Arquitecta.



Los Ariánicos, al ver a los Ahzes y a Ragnoth, empezaron a vitorearlos y a golpear con fuerza sus tambores. La alegría y la esperanza llenaron de nuevo el alma de los Hijos de Arián.

-Rey Sagath, ¿todo está listo? -preguntó el Ahz Méleatorh.

Sagath, realizando una profunda venia, respondió: -Todos los Hombres aquí están dispuesto a morir con tal de que sus hijos no conozcan la maldad de Gorth.

-¿Tuvieron inconvenientes? -preguntó Mírlloth con preocupación.

-Mi señora, las bajas fueron cuantiosas; pero lo importante es que estamos aquí -respondió el rey Ariánico con voz gruesa y severa.

-Y aún con cuantiosas bajas, este es un ejército digno de asediar una ciudad de Licántropos -interrumpió Ragnoth mientras miraba con orgullo el infinito brillo dorado.

-¿Han sabido algo de los Ángeles de los Bosques? -preguntó el Ahz Méleatorh.

-No, señor -respondió Sagath-; pero sabemos que el ejército de Giarth llegará dentro de dos días, aproximadamente -agregó.

-Justo a tiempo -dijo Ragnoth.

-¿Cuándo atacaremos? -preguntó el rey.

Y Méleatorh respondió: -Sé que los Hombres son valientes y ansiosos, pero esperaremos a los Ángeles. La idea es cercar a Gorth para que no tenga escape; aunque sabemos que él no quiere escapar, él quiere la guerra. Además, la Dama Híldred será quien dirija el ataque.

-¿Y dónde está la Diosa Híldred? -preguntó Sagath, que al igual que todos los Hombres y Dacones, soñaba con conocer a la Arquitecta.

-Al suroriente del Orh -respondió Ragnoth.

-¿Será que la podremos ver? -preguntó el rey Ariánico.

Mírlloth sonrió y dijo: -Quizás la vean en medio de la batalla.

Casi dos horas después, el cielo iluminado por Arián fue oscurecido por cientos de miles de siluetas aladas. Sus armaduras plateadas sobre ropajes verdosos, sus escudos triangulares y sus armas de acero reflejaban la luz de día. Así, destacamento tras destacamento de Ángeles de los Bosques se formaron a los flancos del ejército dorado de Ariánicos.

Poco después, a lo lejos, en el noroccidente, otro ejército sobrevolaba las cimas de la Cordillera de Télegim. Era un ejército combinado y gigantesco: Aunque todos eran Ángeles de las Alturas, de ojos azules y alas y cabellos blancos, algunos vestían bajo sus armaduras mantas amarillas pálidas, y poseían lábaro del mismo color. Otros, en cambio, tenían ropas grisáceas metálicas, y llevaban con ellos banderas con la insignia de Télegim. Este ejército volaba rápido hacia el occidente del Orh.

Y entonces, a la vista de los Ariánicos y de los Ángeles de los Bosques, un enjambre espantoso de Cadáveres Alados, semejante a un río de avispa, emergió del horizonte e interceptó a los Ángeles de las Alturas. Los Cadáveres Alados eran incontables, y volaban en huestes ordenadas. La batalla más grande de todas las edades del Nallhard había comenzado.



-¡Debemos ayudarlos, sino los destrozarán! El enemigo los supera en número y los tomaron por sorpresa -exclamó Ragnoth con presura.

-Ya oíste a la Dama Híldred, ella nos avisará -respondió Méleatorh con la mirada fija en la batalla aérea que se desarrollaba a lo lejos.

Entonces los Ángeles de los Bosques y los Ariánicos, e incluso los Dacones de Giatarh, vieron atónitos cómo las tropas negras de Cadáveres Alados envolvían como una serpiente oscura a los ejércitos de Sárgrim y Télegim. Y bastaron pocos segundos para que se formaran varios remolinos entre Ángeles y enemigos. Aunque en los primeros instantes de la batalla muchos Ángeles cayeron desgonzados, los valientes seres emplumados lograron responder al ataque, y con una excelente organización, separaron al enjambre enemigo y lo enfrentaron en fracciones.

Sin embargo, Gorth, que tenía bien claros sus planes, lanzó desde el Orh un segundo contingente de Cadáveres Alados, que doblaba a los Ángeles de las Alturas. Los ejércitos de las cordilleras constaban de casi medio millar de Ángeles, mientras las tropas de volcán, combinadas con la primera embestida de Cadáveres Alados, formaban casi un millón seiscientos enemigos, todos bien armados. Los Cadáveres Alados tenían petos gruesos de acero, lanzas largas, espadas, hachas y escudos pequeños.

-¡Debemos ir en su ayuda! -volvió a exclamar el Arcángel Ragnoth.

-No podemos movernos de aquí -dijo Méleatorh con indecisión.

-Pero entonces nos derrotarán por partes -reiteró Ragnoth.

El Ahz de Mirlin permaneció callado por unos momentos.

-Déjame ir con quinientos mil Ángeles para apoyar a los Ángeles de las Alturas -insistió el Arcángel.

Méleatorh miró con desconsuelo cómo las tropas enviadas desde el Orh se acercaban a los ejércitos de las Alturas, y dijo: -Ve y salva a nuestros hermanos; pero vuelve inmediatamente.

Ragnoth asintió y tocó una trompeta para llamar la atención de los Ángeles; eligió todo un regimiento, y a la cabeza, voló gallardo hacia el noroccidente del volcán.

La adrenalina le emergía como sudor, y respiraba con trabajo a causa de la ansiedad. Siguiéndolo, todo un regimiento de Ángeles de los Bosques voló listo para batallar. Cuando ya estuvieron muy cerca de la batalla, Ragnoth tocó su trompeta de oro con toda la fuerza de sus pulmones, y desenfundó su espada. Los Ángeles de los Bosques hicieron lo mismo, y en pocos segundos trabaron combate.

La arremetida de los Ángeles de los Bosques fue atronadora, pues impactaron el centro de las tropas del enemigo y las abrieron en fragmentadas huestes. Varios Ángeles y enemigos murieron al tempestuoso choque; pero a diferencia de los Ángeles de Sárgrim, los Ángeles de Mirlin contaban con cientos de miles de arqueros, y evitaban entrar en combate cercano.

El ataque de Ragnoth causó caos entre los Cadáveres Alados. Pero Gorth permanecía sereno, pues al estar desprotegido el norte del Orh, el Arquitecto abrió sus fosos, y de allí



emergió a la superficie una marea incontenible de Licántropos que cargó contra los Ariánicos y los Ángeles. Al mismo tiempo, otrora, Gorth había construido varios túneles desde el Complejo de Orh. Algunos de ellos daban a pocos kilómetros de las posiciones donde los Dacones de Giatarh esperaban. Y de las bocas de los túneles, escondidos entre los árboles pantanosos, miles de Licántropos emergieron y tomaron a los Dacones de Giatarh completamente desprevenidos.

La marcha de Licántropos proveniente del Volcán se lanzó a los Ariánicos como un mar negro, y causó un choque atronador. El dorado de los Ariánicos se asemejó a una delgada franja de oro que contenía la marea de Licántropos.

Así, en pocas horas, los mismísimos Ahzes de Mirlin se vieron en medio de la batalla. Méleatorh, protegido por su guardia, desenfundó intentando controlar la sorpresa, y atacó a los Licántropos. Míroth, al lado del Serafín, lanzaba flechas a diestra y siniestra, abatiendo varios enemigos. Pero la preocupación se intensificaba a medida que la batalla se desarrollaba, pues Híldred no se pronunciaba.

Poco después, los Ángeles Negros llegaron desde el Reino de las Cavernas, y en compañía de los Hombres Nocturnos, avanzaron hacia el volcán Orh. Con Anarioth y Féroth a la cabeza, los Ángeles Negros y los Nocturnos lograron romper la primera defensa de Gorth, e hicieron retroceder a trescientos mil Licántropos hasta las laderas del volcán.

Sin embargo, Gorth tenía previsto tal ataque, y logró su objetivo: Cuando los Ángeles Negros y los Nocturnos estuvieron luchando entre las montañas volcánicas cercanas al Orh, el Arquitecto lanzó un nuevo ataque. Entonces los Nocturnos se vieron rodeados por las tropas enemigas entre los acantilados volcánicos y los ríos de lava, y los Ángeles Negros, pasmados por este nuevo ataque, fueron rodeados por miles de Cadáveres Alados.

Para el anochecer, casi todas las fuerzas de la alianza estaban luchando. Entonces Híldred se le pronunció al viejo Ehirot, y ordenó a las tropas Daconas de Ehirarh avanzar directamente al Orh, bordeando por el sur los bosques pantanosos para evitar la batalla que allí se desarrollaba.

Este último avance hizo que Gorth lanzara un contraataque al nororiente del Volcán. Aunque estaba rodeado, el Arquitecto reía con sardonia desde sus fosos, pues tenía a todos los Ángeles luchando por separado. Sin embargo, Gorth permanecía inquieto por la ausencia de Híldred.

Así pasaron tres días de encarnizada batalla. Los Nocturnos fueron los primeros en flaquear e iniciar una retirada. Los Licántropos llevaron a los Nocturnos fuera de las montañas occidentales del Volcán. Sin embargo, los Nocturnos lograron organizar una resistencia, y tomaron una amplia explanada a las laderas de las montañas, evitando el avance del enemigo.



Los Ángeles Negros lograron vencer la resistencia de los horribles Cadáveres Alados; pero sus bajas fueron cuantiosas, así que no pudieron avanzar hacia el Orh. Los Ángeles de las Alturas tuvieron que retirarse hasta las cimas meridionales de Télegrim, en compañía del destacamento de Ragnoth. Los Dacones de Giatarh, tomados por sorpresa, tuvieron que retirarse hasta el Drum, y de allí marcharon hacia el norte, hacia la Cordillera de Sárgrim.

En cambio, los Dacones de Ehirarh lograron abrirse paso hasta las laderas septentrionales del Orh, venciendo el contraataque de Gorth. Y los Ariánicos y las tropas de Mirlin resistieron el ataque principal de Licántropos. De hecho, Sagath y los Hombres de armaduras doradas avanzaron hacia el sur, abriéndose paso hacia el Orh por entre los ardientes y humeantes acantilados volcánicos.

Al ver que Méleatorh y Mírlloth se dirigían hacia él, Gorth vio la oportunidad de deshacerse de ellos. Entonces reorganizó sus tropas y las preparó para otro ataque al norte. Pero esta vez no eran sólo Hechiceros quienes dirigían las tropas enemigas, esta vez el mismísimo Alcerverius marchaba hacia el norte. Aunque Alcerverius era salvaje, tenía más gusto por la tierna carne de los Ángeles que por la de los Licántropos que marchaban a su lado.

Al ver al monstruo entre las tropas, el valor de los Ariánicos trastabilló. Tras la bestia marchaban dos Hechiceros con hoces de plata y cuernos largos, y cientos de miles de Licántropos de armaduras gruesas que babeaban y lanzaban aullidos furiosos. Aunque bien sabía Méleatorh que no podrían resistir un ataque así, el Serafín decidió dar frente, pues Híldred le había ordenado no dejar esa posición.

## 62

Ahora bien, Ragnoth y sus tropas, aunque exhaustos, sabían que debían volver a las posiciones septentrionales del Orh. Sin embargo, el paso estaba bloqueado por una numerosa marea de Cadáveres Alados, que volaban como almas en pena en el cielo plomizo. Mientras más pasaba el tiempo, más crecía la ansiedad y la inquietud de Ragnoth.

Hasta que finalmente, temeroso de perder a los Serafines, se dirigió al Alcatraz y le dijo: -Dígale al Querubín Eloth y al Ahz Sároth que debo volver al oriente del Orh, al lado de mi Ahz.

-El paso está bloqueado, no llegará lejos -aseguró el Alcatraz.

-Yo abriré el paso -increpó el Arcángel con gallardía. Entonces apretó su cinto, se puso el escudo sobre su antebrazo, tomó la trompeta de oro y la sopló con fuerza.

Poco después todos los Ángeles bajo su mando estaban rodeándolo.

-Debemos volver para defender a nuestro Serafín Méleatorh y a nuestra reina Mírlloth. Hace dos días están batallando y necesitan nuestra ayuda -dijo el Arcángel que, con un grito furioso al cielo encenizado, emprendió un violento vuelo hacia el oriente.



Con la sangre en la cabeza y la adrenalina al máximo, los Ángeles de Ragnoth volaron por entre las nubes grises y sucias. A lo lejos, al sur, el Orh lanzaba sus venenos y sus ardientes humaredas. Y aunque estaban dispuestos a una confrontación, llegaron sin problemas hasta las cansadas posiciones de Méleatorh. Así se unió por completo el ejército de Mirlin, cerca de las laderas norteñas del volcán donde Gorth se escondía.

Pero sin saberlo, tanto los Ariánicos como los Ángeles de los Bosques se dirigían a una trampa. Para que no sospecharan nada, Gorth había mandado pequeños destacamentos de Licántropos para causar escaramuzas y darle confianza a los Ángeles y a los Hombres para avanzar. Al mismo tiempo, el Arquitecto había logrado mandar miles de tropas por profundos fosos para rodear a Méleatorh y a sus tropas. El humo y el calor ayudaron a los Licántropos y a los Cadáveres Alados a escudriñarse entre los acantilados volcánicos.

-¿Y la Ahzira? -preguntó Ragnoth al no ver a Mírlloth entre las tropas que avanzaban hacia el Orh. Los Ariánicos, aunque exhaustos, avanzaban con decisión entre los escarpados pasos en filas, mientras los Ángeles sobrevolaban sus cabezas, listos para cualquier sorpresa.

-Mírlloth se quedó con algunas tropas apoyando a los Dacones de Ehirarh -respondió el Ahz Méleatorh, que planeaba con cautela sobre los Ariánicos, jadeante y con el rostro sucio.

-Esto no está bien -aseguró el Arcángel, que volaba no muy lejos del suelo y miraba con detalle e inquietud su ardiente entorno. Las brasas causaban fatiga y asfixia a menudo, y los espantosos clamores que el Orh emitía desde sus entrañas opacaban cualquier sonido delator.

-Lo sé, pero debemos seguir adelante si deseamos capturar a Gorth -aseguró Méleatorh mientras batía sus alas con fuerza para causar viento y espantar el humo negro y circundante.

Poco después, Ragnoth notó que unas piedras pequeñas caían de los precipicios aledaños.

-Nos están rodeando -aseguró.

El Ahz de Mirlin miró al cielo y detalló siluetas aladas y esqueléticas entre las densas nubes, y dijo: -Madre, no nos desampares ahora.

Después de una marcha tortuosa a causa del insoportable calor y el olor a azufre, los Ariánicos y los Ángeles de Mirlin llegaron a un plano extenso de tierra seca y negra. Algunos vapores emergían a presión de algunas grietas en el plano. Al otro lado del plano el Complejo del Orh era visible: Torres soberbias, edificios resistentes y garitas bien protegidas. Pero el verdadero complejo estaba bajo ese plano: Interminables mazmorras y catacumbas, profundos socavones de lava y largos túneles.

El primero en pisar el plano fue el rey Ariánico Sagath, que marchaba valiente a la vanguardia del ejército dorado. Cruzó una pequeña cuesta pedregosa y cayó sobre la árida y negra planicie, iluminada de un rojo intenso emitido desde el volcán. Y casi de inmediato formó a sus tropas a medida que llegaban a la planicie por entre los escarpados caminos. El plano era lo suficientemente grande como para formar tres hileras de Hombres.

Al mismo tiempo, Méleatorh, que bien sabía que estaba rodeado, formó a sus Ángeles a los flancos de los Ariánicos. La retaguardia permaneció entre los acantilados y los pasos



pedregosos al norte del plano. Ragnoth se ubicó al flanco derecho del ejército de Hombres, mientras el Ahz de Mirlin formó sus tropas al flanco oriental. Allí permanecieron por unas cuantas horas, soportando el calor, hasta que finalmente se presentó el enemigo.

Sobre la mellada boca del Orh que despuntaba en la planicie, una figura alta e intimidante se hizo presente. Tenía alas inmensas y negras como las de los cuervos; armadura oscura de acero repujado; un escudo enorme y circular; un casco enterizo y de cimera dentada que le cubría por completo el rostro, y una pesada hacha de doble filo. El Arquitecto Gorth, el eterno enemigo de los Seres de la Luz, se hizo presente. Aunque su rostro no era visible, un aura de ira roja y envidia amarga lo rodeaba.

## 63

Gorth tocó un cuerno que produjo sonidos espantosos, como mil clamores cavernosos, y de los acantilados negros del rededor salieron chillando y aullando cientos de miles de Licántropos y Cadáveres Alados. Los Cadáveres Alados emprendieron vuelo rápido hacia las nubes rojizas, y allí se perdieron de la vista de los Ángeles y de los Ariánicos. Pero los Licántropos marcharon organizadamente hacia los aliados. Gorth volvió a tocar el cuerno, y entonces varios acantilados se derrumbaron sobre la planicie volcánica, y de la destrucción y el polvo negro emergieron cientos de brontharas encabestrados de jaeces púrpuras, de pieles escamosas y verduscas, cuellos largos y colas esbeltas de látigo. Sobre sus lomos, los inquietos saurios sostenían fortificadas ladroneras repletas de arqueros enemigos, entechadas con acero y en forma puntada, con un alto parapeto bordeado por largas y envenenadas lanzas.

La vanguardia de Gorth, escoltada por saurios a sus costados, avanzaba lentamente sobre los Ariánicos y las tropas de Ragnoth y Méleatorh, acompañados de cánticos caóticos. Pero no eran los brontharas lo que causaba más temor en los Hombres y en los Ángeles, pues a la vanguardia, con el lomo iluminado por las brasas del volcán y con un cabestro de acero, el Demonio Alcerverius andaba con altivez. Tras el desdeñoso felino, dos Hechiceros de mantas negras, coronas y hoces de plata, marchaban y daban órdenes a los Licántropos en tétricas lenguas.

-Tengan calma -dijo el Ahz Méleatorh a sus Ángeles y a los Hombres, que al ver al Alcerverius, empezaron a retroceder. -¡Calmados! -volvió a decir el Serafín, que sin lograr dominar a sus tropas, realizó algo que quedó registrado en las historias. El Ahz de Mirlin tomó su espada y voló entre el aire caliente hasta estar muy cerca del feroz monstruo.

Todos quedaron atónitos al ver la valentía de Méleatorh, que, sin dudarlos, atacó al Alcerverius. Pero el felino lo alejó lanzando un zarpazo. Al ver esto, Gorth rio con sarcasmo. Pero Méleatorh logró lo que deseaba, pues llenó a las tropas de valentía, y volvió a su posición para esperar la oleada.





Cuando volvió al flanco izquierdo, Méleatorh por fin escuchó en su mente la voz de Híldred.

–“Estoy aquí, puedes estar tranquilo”.

Entonces el Ahz hizo tocar las trompetas. Y al escucharlas al otro flanco, Ragnoth tomó su trompeta y la hizo sonar. Y los Ariánicos tocaron sus tambores y, al mando de Sagath, iniciaron el avance entre las calientes y negras humaredas. Y los Ángeles emprendieron vuelo y se lanzaron hacia los enormes saurios.

En ese momento Gorth sonrió, y con un tercer sonido de su estridente cuerno, las nubes se rasgaron y miles de Cadáveres Alados, al mando de un Hechicero llamado tiempo después Astoriath, bajaron y cayeron sobre los Ángeles y los Hombres.

Ragnoth, en medio de plumas blancas y sonidos metálicos, emprendió vuelo entre las luchas aéreas, y seguido por más de cuarenta Ángeles, atacaron con fiereza a un bronthara. Cuando ya estaban muy cerca, una lluvia de flechas emergió de las ladroneras sobre el saurio. Ragnoth logró esquivar varios proyectiles y llegar hasta la cabeza del monstruo. Tres de los Ángeles que lo seguían no tuvieron la misma destreza, y murieron presas de las flechas envenenadas. Al mismo tiempo, veintitrés de los Ángeles que seguían al Arcángel empezaron a atacar con sus arcos a los Licántropos de las ladroneras.

Entonces Ragnoth se posó sobre la cabeza del saurio, que se movía constantemente e intentaba morderlo. Pero el Arcángel de Mirlin era ágil y diestro en vuelo, y cerniéndose sobre la cabeza del animal, logró sacarle un ojo. Una flecha Angelical logró destrozar el otro ojo del bronthara, dejándolo ciego y asustado. Entonces el saurio empezó a agitarse, y tumbó las ladroneras de su lomo. Todos los Licántropos murieron al caer. Poco después, el Arcángel vio caer no muy lejos otro bronthara, repleto de flechas y con varias lanzas enterradas en el cráneo.

Pero la dicha de los Ángeles duró poco, pues los Cadáveres Alados cayeron sobre ellos como una lluvia de negras maldiciones. Ragnoth fue golpeado por un Cadáver Alado en el hombro derecho, rompiéndole la clavícula. Sin embargo, Ragnoth logró sostenerse en vuelo, y rechazó con su escudo todos los ataques producidos por el enemigo. Poco después, otro Cadáver Alado se dirigió a Ragnoth, y otro más, y otro. En pocos segundos, Ragnoth se vio escapando entre las patas de los saurios y las flechas.

En medio de la batalla, Ragnoth, con varios enemigos tras él, buscaba con desespero apoyo angelical; pero se dio cuenta que los Ángeles estaban siendo fragmentados y derrotados. Abajo, Ragnoth vio entre las nubes de polvo que los Ariánicos estaban siendo masacrados y devorados por los Licántropos.

Poco después, la retaguardia de Ángeles entró en la batalla, pues miles de enemigos arremetieron al norte. Gorth reía con malicia entre los humos tóxicos que vomitaba el Orh, pues todo había salido como lo había planeado. Los Nocturnos, los Dacones de Ehirot, los Ángeles Negros y los Ángeles de las Alturas se encontraban a una distancia prudente; tenía a su alcance a los Ángeles de los Bosques y a los Ariánicos; había derrotado el ejército Dacón de Giatarh; y en un asombroso acto, había logrado interceptar el gigantesco ejército de Argeliógrim en la Llanura de Loth y mantenerlo allí.



Y cuando Gorth estaba a punto de lograr el triunfo que había esperado por edades, sus temores se hicieron realidad.

## 64

Un grito furioso rompió el aire y agitó el volcán, acallando la maléfica risa del Arquitecto. El grito provenía del suroriente del Orh y le pertenecía a la Arquitecta Híldred. Pero ella no venía sola: Sobre el Orh cayó una lluvia de rayos, fulminando a cientos de saurios y causando serias bajas en las tropas de Gorth. Al mismo tiempo, las laderas del Orh se agitaron y se abrieron grietas bajo los Licántropos, y de las rocas de los acantilados circundantes emergieron mágicos Gigantes de Piedra. También se formaron lluvias tempestuosas que formaron avalanchas. Y se escuchó un grito atronado en las laderas occidentales del Orh que dejó sordos a todos los enemigos que mantenían a raya a los Nocturnos y a los Ángeles Negros. Todo esto causado por las Apsaras, las lágrimas que Híldred plantó en el Nallhard.

La Apsara que dominaba los potentes gritos había sido plantada en Télegrim por Anarioth, y había sido bautizada como Alana. La lágrima plantada en el norte por Loth se había convertido en la Apsara de las Heladas, y fue llamada por los Hombres y los Dacones Héliz. La Apsara que había emergido del río Eleth fue conocida como la Majestad de las Aguas, pero Híldred la llamó Melina. De la lágrima que Giroth había partido y había engarzado en una amatista emergieron dos poderosos seres que dominaron los rayos, y fueron llamadas Aldaéral y Sildaéral (las dos Amatistas). Los Gigantes de Piedra fueron invocados por Cahra, la Apsara nacida en la Cordillera de Nínilver. Feya, nacida en el volcán Drum, era la Apsara que dominaba los fuegos y las ardientes corrientes de lava. Nirel, la Apsara de los Bosques, había sido cuidada por Méleatorh en los Bosques de Mirlin. La lágrima plantada por Beleth fue llamada Jihn, y era quien dominaba los Desiertos, sus animales y sus plantas (con el tiempo Jihn se volvería vidente y describiría el Fin del Nallhard). Finalmente estaba Silena, la Apsara del Hierro, enterrada por la mismísima Híldred.

Gorth quedó sorprendido al recibir tantas bajas con tan pocos golpes. Más de un cuarto de su ejército había caído presa del primer ataque de las Apsaras. Sin embargo, como era prevenido, Gorth aún tenía cartas ocultas. Entonces el Arquitecto lanzó tres bestias que había mantenido escondidas. De la escarpada boca del Orh emergieron tres Demonios gigantescos y grotescos como el vómito del volcán. Los saurios, más semejantes a dragones que a brontharas, tenían una coraza de escamas negras como la noche, alas membranosas y rojas de carnosos dedos negros, garras enormes y lo más llamativo: Dos cabezas en cuellos largos con ramificadas cornamentas de marfil. También tenían ojos rojizos y diamantinos, dientes afilados y largos, y alientos ígneos.

Al ver a los tres aligarhas (Saurios Voladores), las esperanzas de la alianza se quebraron. Los aligarhas no perdieron tiempo, y aún con el ardor de la lava en sus escamas, atacaron a los Ángeles, a los Ariánicos y a los Gigantes de Piedra. Casi al mismo tiempo, los Ángeles Negros, al mando del mismísimo Serafín Anarioth, llegaron a volcán Orh y atacaron el occidente de éste. Pero cuando vieron a los tres saurios de dos cabezas, sus



corazones se amedrentaron. Sin embargo, Anarioth mandó a todas sus tropas a luchar contra los tres Demonios. Así, los Ángeles rodearon a los monstruosos saurios, e intentaron alejarlos de la batalla con flechas y jabalinas. Pero los aligarhas sólo seguían la voluntad de Gorth, y de él no se separaban.

A la vez, el Demonio Alcerverius y los dos Hechiceros destrozaban a los Ariánicos en la planicie septentrional del Orh. Y el Demonio Astoriath, que dirigía a los Cadáveres Alados, lograba causar muchas bajas entre los Ángeles de Mirlin.

Horas después de la salida de los aligarhas, los Ángeles de Argeliógrim llegaron para ayudar al Ahz Méleatorh y a los Ariánicos de Sagath. Y poco después, los Ángeles de las Alturas, al mando de Síaroth y del Querubín Eloth, atacaron desde el noroccidente. Los bloqueos que Gorth había puesto alrededor del volcán habían sido destruidos por las Apsaras.

Y, sin embargo, aunque toda la alianza estaba cercando a Gorth, el Arquitecto se defendía con el Alcerverius, los Hechiceros y sus tres monstruosos dragones. Los tres saurios voladores eran prácticamente invencibles. Incluso, varios rayos cayeron sobre ellos, sin causarles más que un molesto pulso y estremecimiento. Así que Gorth todavía sonreía.

## 65

Nadie sabe cuánto duró la batalla sobre el volcán Orh, pues cada vez llegaban más refuerzos de ambos bandos. Pero bien había hecho Híldred en ordenar a la Apsara plantada en el río Eleth, a Melina, que causara lluvias y que formara ríos en la planicie volcánica. A la vez, Feya, la Apsara del Fuego y la destructora del Drum, la misma lágrima enterrada por Ragnoth, había alejado los ríos de lava de los ríos de agua.

Entonces Híldred hizo su jugada maestra: De los ríos de agua cercanos a las laderas del Orh, unos soldados con pieles escamosas y azuladas, acorazados con placas óseas de moluscos gigantes, con tridentes y ballestas, emergieron por miles hacia la batalla. Todos, aun Gorth, quedaron pasmados con la aparición de los extraños guerreros, que eran aún más corpulentos y altos que los Licántropos.

Y sonó un nuevo grito proveniente de las profundidades que decía: -¡Es hora de que Gorth pague, y yo, Océaroth, el Arquitecto del Mar, en compañía de Híldred, nos encargaremos!

Así, los Tritones, apoyados por los Ángeles y los Ariánicos, las Apsaras y los dos Arquitectos, arremetieron contra Gorth y sus incontables tropas. Al ver este nuevo ataque, Gorth intentó llamar su gran Demonio, llamado el Dragón Zarg. El Zarg había sido un monstruo que Gorth había encadenado en los abismos de los océanos sureños. Era de tal tamaño, que un solo ataque de esa bestia podría partir un continente en dos. Pero el Zarg era tan grande que no podía vivir por fuera del agua. Gorth tenía a esta bestia como su última defensa, pues podría cambiar el curso de la guerra.

Pero Océaroth sabía de la existencia de esta bestia, y sólo instantes antes de atacar a Gorth, el Arquitecto del Mar, ayudado por la Apsara Melina, secó el mar austral donde se



encontraba encadenada la bestia. Entonces el tamaño del monstruo fue su propia perdición, pues al estar fuera del agua fue víctima de su propio peso, y murió aplastado por su propio cuerpo. Sus huesos formaron montañas, y entre estas montañas se fundaría edades después un imperio llamado Zargón, que, según Jihn, sería el epicentro del fin del Nallhard y de la expansión de Herén.

Entonces Gorth, al ver que su gran Demonio había sido eliminado, entró en desespero, y cobarde, se internó en el Complejo de Orh y se fue al foso más profundo, dejando sus tropas a su suerte.

Y de los ríos también emergieron dragones de escamas azuladas y brillantes, y cuerpos lánguidos y sin alas; estos fueron conocidos como las Serpientes Marinas. Y las Serpientes causaron caos entre los Licántropos. Al mismo tiempo, los Tritones atacaron a los enemigos, y eran guiados por generales muy semejantes a los Hechiceros de antaño, pues en vez de piel tenían una figura omitida que asemejaba la sombra solidificada de un Hombre. Pero estos generales poseían mantas azules en vez de negras, y eran llamados Marinos. También emergieron seres de apariencia hermosa que fueron llamadas Sirenas. Las Sirenas eran diestras con el arco, y desde los ríos formados por Melina, lograron abatir miles de enemigos.

Entonces, rehabilitados por los Tritones, las Sirenas y las Serpientes Marinas, los Ariánicos se lanzaron hacia los amedrentados Licántropos. Y todas las huestes de Ángeles, al mando de los Serafines, atacaron con fiereza a los Cadáveres Alados y a los tres aligarhas.

Además, una Apsara se internó al corazón de la batalla y buscó al Alcerverius por todos lados hasta encontrarlo. Así que Silena, la Apsara del Hierro, pidió una revancha al Alcerverius, que endemoniado, se abrió paso entre los Ariánicos y escapó hacia el norte. Pero Silena no lo dejó escapar, y con su lanza en mano, corrió hasta alcanzarle ya lejos del Orh, entre las ciénagas que rodeaban Ostargoth.

Ya lejos de la batalla, entre los pantanos, se desarrolló una fiera batalla entre la Apsara y el Alcerverius. El monstruo lanzaba violentos zarpazos a la Apsara, pero ella lograba cubrirse con su armadura y atacar con su lanza. Y salpicando sobre las estancadas y hediondas aguas, la Apsara logró atravesarle el cuello al monstruo con su lanza. Pero pagó su hazaña con la vida, pues el Alcerverius, al verla a su alcance, le enterró los envenenados dientes en la desprotegida yugular. Ambos se arrastraron violentamente entre la ciénaga, hasta que la sangrante bestia dejó de respirar. Poco después lo hizo la Apsara de ojos verdes. Así fue la muerte del Alcerverius y de la Apsara Silena, la Apsara del Hierro.

Ahora bien, grande fue la alegría cuando uno de los aligarhas cayó presa de los acosadores Ángeles Negros, y fue el mismísimo Orotorh, el Arcángel Negro, quien dio muerte al enorme Demonio. Al ver la caída del aligarha, muchos Cadáveres Alados se sintieron



aterrados, y decidieron escapar a todas direcciones. El Hechicero Astoriath también se retiró cobardemente, mandando a muchos Cadáveres Alados al suicidio para lograrlo.

Horas después, el segundo aligarha cayó a causa de los Ángeles de la Cordillera de Sárgrim. El tercer aligarha escapó, y ningún Ángel decidió seguirlo. Con los tres saurios alados fuera de la batalla, y con los Cadáveres Alados bajo el mando de Astoriath en retirada; se supo que la alianza había ganado una batalla llamada después «La Batalla del Orh».

Pero Gorth aún seguía escondido, y tanto Híldred como Océaroth sabían que no podían dejarlo escapar. Así que los dos Arquitectos avanzaron rápidos hacia el Complejo de Orh en busca de Gorth. Pero para sus desdichas, aunque lo buscaron por todos los estrechos túneles y por las horribles y oscuras catacumbas, Gorth no fue encontrado.

-Ha escapado, y puede ir a cualquier lado -aseguró Océaroth, que vestía una pesada armadura de acero azulado, sin casco y con anchas hombreras y codales, y armado con un enorme tridente y un escudo rectangular.

-No irá a Carnorh -aseguró Híldred, que lucía su armadura verde y empuñaba con furia su espada.

-¿Cómo lo sabes? -preguntó Océaroth.

-Es el lugar más obvio -respondió la Arquitecta.

-Entonces, ¿dónde irá?

-Este volcán está cercado, así que Gorth aún debe estar aquí -aseguró Híldred.

Entonces buscaron hasta el más profundo de sus fosos, hasta que lo encontraron agazapado en el rincón de una pequeña cámara de tres metros cuadrados, completamente oscura.

-¡No me maten! -exclamó Gorth con terror.

-¿Cómo te atreves a pedir eso? -contestó Híldred con llamas verdes en los ojos. Entonces sacó su espada y añadió: -Te mataré ahora mismo.

-Por favor, déjeme explicar el motivo de mis actos -suplicó Gorth, atemorizado por el resplandor de la espada de la Dama.

-Tus palabras son veneno -dijo Híldred con ira.

-Por favor -volvió a pedir Gorth.

-Entonces serás llevado a Argeliógrim, y allí te haré pagar por tus actos -dijo Híldred.

-Te haremos un juicio, pero sólo para discutir tu castigo, pues ya estás condenado -añadió Océaroth, que con tridente en mano se acercó a Gorth y lo capturó.

En Argeliógrim, los jueces fueron elegidos con especial detenimiento. Se optó que ni Sagath, ni Féroth, ni ningún Hombre estuviera en el consejo. De los Dacones, sólo Ehirot, el viejo y único Dacón inmortal, fue admitido en el juicio. El Querubín Eloth y los Serafines fueron invitados. Además, estuvieron dos Marineros en representación de los Mares, llamados Irath e Irgoliath. A nadie más se le permitió acercarse a Gorth.



-Propongo que lo encierren por toda la eternidad -sugirió el Ahz Síaroth, repleto de furia al ver el demacrado cuerpo de Gorth, desplumado casi por completo, con el rostro sucio, despelucado y con una expresión de cansancio y sufrimiento.

-Es muy peligroso dejarlo encerrado, pues si logra escapar nos hundirá de nuevo en la guerra -expuso Océaroth.

-¡Sólo quiero que acaben con ese monstruo y terminar por fin con su maldad! -dijo Anarioth mientras sus ojos refulgían de ira.

-Esto no ha acabado -interrumpió Híldred-; el Demonio Astoriath ha escapado. Cuando lo capturemos, acabará la guerra.

-¿Y si vienen a rescatarlo? -preguntó la Ahzira de Mirlin.

-No vendrán a recatarlo -respondió Océaroth-. Para su propio ejército es una victoria que lo tengamos preso.

-Pero le temen, y pueden venir por él si piensan que escapará y los castigará -dijo Eloth.

-Puedes estar tranquilo, Eloth, pues Astoriath sabe bien que no lo dejaremos escapar -dijo Híldred amablemente.

-Entonces, ¿qué haremos con él? -preguntó Méleatorh.

-Primero, déjenme explicar el motivo de mis actos -interrumpió Gorth con temor, mientras miraba a su alrededor. Su mirada hacia los Ángeles era de odio y repudio, mientras que hacia los Arquitectos era de vergüenza y miedo.

-No lo escuchen, pues sus palabras son veneno -afirmó Híldred.

Pero Gorth la interrumpió: -Ustedes rompieron el pacto que habíamos hecho, y les dieron a estos «seres» -dijo mientras señalaba a los Ángeles-, el dominio del mundo sin merecerlo. Ustedes les regalaron dones que no debían tener. Ustedes hicieron de estos «inútiles» los seres más poderosos del Nallhard. ¡De nuestro Nallhard! ¿Qué hicieron los Ángeles para merecer imperios? ¿Qué hicieron para merecer la inmortalidad? ¿Qué hicieron para merecer las alas? Les responderé: Nada. Los Ángeles no hicieron más que «tirarle piedritas a Hartoth», y en cambio, ustedes les dieron el mundo. ¡¿Cómo se atreven a decir que son los Seres de la Luz?! No son más que unos oportunistas y unos aprovechados. Así que decidí poner a prueba sus títulos de «Amos del Mundo». Y no pasaron la prueba, pues sin ayuda de Hartoth o de Híldred, o de Océaroth, no podrían resistir las adversidades que les puse.

-¡Calla! -gritó Méleatorh.

-Me gritas porque sabes que es verdad -interrumpió Gorth-. Ustedes, los Ángeles, son producto de un ridículo capricho de Hartoth. Ustedes no merecen estar en el mundo. ¡Pusilánimes! Hartoth les dio todo. Admitan que ustedes no han conseguido nada por ustedes mismos. Lo único que hicieron fue educar a seres inferiores, o sea, a los Dacones y a los Hombres. Incluso, me atrevo a decir que los Hombres merecen más el título que ustedes tienen, pues ellos sí han luchado para estar donde están; ustedes no.

-¡He dicho que te calles! -volvió a gritar Méleatorh.

-Y tú, Ahz, si en verdad eres tan poderoso, ¿por qué no vienes y me callas? -tentó Gorth con una sonrisa macabra mientras un aura roja se formaba a su alrededor.

Entonces Méleatorh se levantó furioso de su silla y desenfundó su espada. -Te tajaré la cabeza -dijo.

-«Quiero ver eso» -siguió tentando el Arquitecto.

Así que Méleatorh se detuvo, consciente que Gorth era mucho más poderoso.

-¿Si ves, mi pequeño Ángel? Sabes que ningún Ser de la Luz puede atacarme. De nuevo queda expuesta la inutilidad de los Ángeles. Ustedes son débiles a mi lado, y no merecen sus palacios, ni sus ciudades, mucho menos sus imperios. Todos esos son lujos



innecesarios. Ustedes les quitan tierras a quienes las necesitan, como por ejemplo los Bosques de Mírlin y la Llanura de Loth. Ustedes no necesitan abrigo porque no sufren de frío, ni comida porque no sufren de hambre; y aun así restringen todo esto y lo toman como de ustedes.

-¿Y por eso nos querías destruir? -preguntó la Ahzira Mírlith más calmada.

-Quería borrar los errores que los Arquitectos cometimos -respondió Gorth-. Y quizás ustedes fueron nuestro mayor error, pues no hicieron méritos para tener lo que tienen.

-Veo que estás roído por la envidia -dijo la hermosa Mírlith con serenidad y perspicacia.

-¿No entienden que nunca debimos involucrarnos en la evolución de este mundo? Lo que deseo es destruir todo para que el Nallhard crezca sin intervención, que crezca como debe crecer- añadió Gorth dirigiéndose a los Arquitectos. Entonces miró a Mírlith con malicia, y añadió: -Por lo mismo, maldigo toda raza que emerja de ustedes. Maldigo todas las obras artificiales que creen vida, pues creo meritorio que sus creaciones paguen con el sufrimiento que ustedes no tuvieron.

Las palabras de Gorth parecieron dagas en el corazón de Mírlith, que siempre había deseado crear vida.

-Y si nos destruías, ¿qué pasaría con los Licántropos? -preguntó Sároth.

-También los mataría -dijo Gorth sin medro-. ¿Quién querría a esos inmundos seres? Son sólo una herramienta.

-Son tus hijos -dijo Mírlith, incrédula al escuchar tan frías palabras.

-Vamos, ¿quién querría a esas bestias? ¿Pretenden que querría formar un imperio con ellos?

-Estarían a tu merced -dijo Méleatorh.

-No necesito nadie a mi merced. Los Licántropos son miserables, y no merecen más que una vida mísera -respondió Gorth.

Entonces Océaroth dijo algo que quedó retumbando en la cabeza de los Marinos, sus generales: -Tienes razón Gorth, no debimos intervenir en la evolución; pero lo hicimos, y ahora defendemos nuestra obra.

-Sé que violamos el trato, Gorth, pero lo hecho, hecho está -añadió Híldred.

-¿De qué hablan? -preguntó Sároth.

-Ya tengo el castigo para Gorth -interrumpió Océaroth sin prestar atención a la pregunta del Ahz de Sárgrim.

-Les pido a todos los presentes que se retiren y hagan saber a toda la alianza que Gorth pagará por sus crímenes -dijo Híldred.

-Pero... -discutió Anarioth.

-Retírense, por favor -insistió la Arquitecta.

Así que los Ángeles y los Marinos se retiraron.

Y cuando estuvieron a solas, la Dama Híldred, llevada por una furia incontenible, dijo a Gorth: -Mataste a mis hijos y a mis nietos, destrozaste mi linaje y me quitaste lo que más amé.

-Sabes que tengo razón -dijo Gorth, invadido por el miedo, mientras cobarde, se agazapaba en el suelo. Sin embargo, Gorth era traicionero, y después de pedir misericordia, se abalanzó contra Híldred para tomar su espada y asesinarla con ella. Pero Océaroth intervino y logró lanzar a Gorth contra una pared. Entonces Gorth intentó escapar atravesando la pared; pero Híldred lo atajó y le amenazó con su espada. Así que Gorth, sabiendo que no podía escapar de los Arquitectos, se volvió a encoger en el suelo y a gemir y a rogar por su vida. Híldred se sentó en su trono y lo miró con furia.



Y considerando que la condena se había prolongado mucho, Océaroth, muy calmado, dijo: -Aunque digas que los Ángeles no merecen lo que ahora tienen, hay algo que no te podemos perdonar.

Entonces Híldred se levantó de su trono, y con los ojos verdes brillando dijo: -Atacaste nuestras obras, las cuales no considero errores. Y aunque tengas razón, no te juzgamos por la pérdida de miles de Ángeles.

Entonces Gorth abrió los ojos, aterrado, mientras Híldred se acercaba con su arma en la apretada mano.

Y ella dijo: -Te juzgamos por la muerte de Hartoth...

Ningún texto cita a Gorth después de esto, y ninguno describe el castigo impuesto por Híldred y Océaroth a Gorth. Los eruditos entran en conflicto sobre el destino del Arquitecto Oscuro. Algunos sabios aseguran que Gorth fue encerrado en una joya que Híldred siempre llevó en el cuello. Otros dicen que Océaroth lo encadenó en las profundidades del Mar. Otros dicen simplemente que Gorth fue asesinado por los Arquitectos. Pero ninguna de estas hipótesis fue probada.

Los Arquitectos estuvieron un largo periodo encerrados en el palacio. Y en el año 1537 de la cronología Dacona, la Dama Híldred salió al balcón principal de su palacio, y bañada por la dulce luz dorada de Arián, dijo por fin a todos los seres reunidos alrededor del palacio: -¡Todo ha acabado!

La noticia de que el poder del Arquitecto Oscuro había desaparecido se extendió rápidamente por toda la alianza. Y desde Argeliógrim hasta la lejana Ehirarh, y desde la Cordillera de Sáragrim hasta remoto el Bosque de Anarioth, los cánticos y las lágrimas de alegría se extendieron por días. Se entonaron coros angelicales y se hicieron festejos por todo el mundo conocido, y los Ángeles, Dacones y Hombres de todas las razas se regocijaron. Música de todas las clases inundó el aire ahora sereno, y Arián y Herén brillaron con desdén por varias semanas, bañando el Nallhard, ahora lleno de brillantes colores.

## 68

La Alianza bien sabía que la guerra aún no terminaba; pero con el poder de Gorth extinto, los Seres de la Luz tenían la ventaja sobre Astoriath y los Licántropos. El Hechicero bien sabía esto, así que decidió acuartelarse en la destrozada Ostargoth, pues Carnorh había sido tomada por Híldred y por los Ángeles de Argeliógrim.

Pero el desconcierto se enterró en los Marinos y en los Serafines después del juicio a Gorth. «Tienes razón» había dicho el Arquitecto del Mar. Por lo mismo, los Ahzes deseaban demostrar que no eran inútiles y que sí merecían los imperios que tenían. Así que, llevados por la inseguridad y el temor, los Imperios Angelicales declararon la guerra de nuevo a los Licántropos y al Demonio Astoriath en el año 1640. Al mismo tiempo, los Marinos Irath e Irgoliath decidieron ir a la superficie y estar como observadores, recordando las palabras de Gorth de no interferir en los acontecimientos.





Tanto Híldred como Océaroth no apoyaron la guerra, pues no consideraban a Astoriath una amenaza a los Imperios Angelicales. Además, sabían bien que la inconformidad de los Serafines se debía a las palabras de Gorth. Incluso con su poder extinto, el Arquitecto Maligno se había salido con la suya.

## 69

Bien, Ostargoth fue cercada casi inmediatamente se declaró la guerra. Astoriath, sabiendo bien que una rendición no lo salvaría, decidió hacer una desesperada resistencia en la Ciudad de las Ciénagas. El Hechicero no había logrado reunir ni siquiera la mitad del ejército que Gorth había dirigido antaño, así que se encontraba desesperado. Pero hubo algo que no había previsto.

-Yo entraré primero -dijo Méleatorh a sus tropas, mirando entre los bosques pantanosos la muralla repleta de humedad y plantas trepadoras. Una densa y hedionda niebla rozaba las copas de los negros árboles, y un silencio rondaba en el aire estancado.

-Señor, lo mejor será que permanezca atrás -sugirió Ragnoth-. No sabemos qué nos espera adentro -añadió.

-Manden los arietes -ordenó el Ahz sin prestar atención al Arcángel. El rostro de Serafín mostraba furia, y tras su boca cerrada sus dientes se apretaban mientras recordaba las palabras de Gorth.

-Insisto -dijo Ragnoth.

-He dicho -respondió el Ahz, gallardo.

Poco después, los arietes, escoltados por varios Ángeles, avanzaron con dificultad entre las estancadas y negras aguas repletas de zancudos. Los insectos causaban desespero en los Ángeles, que batían sus alas para espantarlos. Y cuando finalmente llegaron al muro de Ostargoth, se inició la batalla. Varios Cadáveres Alados descendieron sobre los enormes arietes, y varios Licántropos iniciaban una fiera resistencia desde las garitas.

Al mismo tiempo, los Cadáveres Alados intentaron dominar los cielos sobre los gélidos pantanos; pero los Ángeles de los Bosques era fieros guerreros. Ambos ejércitos batieron sus alas formando remolinos, mellaron sus lanzas y hendieron sus escudos; pero los Cadáveres Alados se vieron superados en poco tiempo, y cuando se disponían a retirarse, Síaroth, que también había bebido el veneno de Gorth, se lanzó a la cabeza de sus tropas en violenta picada desde las altas nubes, cayendo sobre los Cadáveres Alados. Sin embargo, el Ahz de Sárgrim corrió con suerte, pues, aunque fue el primer Ángel de las Alturas en entrar en batalla, atacó una desorganizada y asustada banda de Cadáveres Alados ya heridos y cansados, con sus rostros negros cadavéricos y sus costillas a la vista por la falta de carne.

Y cuando el muro cayó, y para sorpresa y gusto de Astoriath, el Hechicero vio con incredulidad, entre niebla, escombros e insectos, que Méleatorh, cegado por las palabras de Gorth, era el primero que entraba a la ciudad. Ragnoth, temeroso de la seguridad de Ahz, lo seguía con su guardia sobre los pantanos. Entonces Astoriath vio la oportunidad perfecta de atacar, y mandó una y otra vez a sus huestes.



Así, en menos de una hora, el Serafín de Mirlin se vio separado de su guardia; y aprovechando, Astoriath se presentó frente a Méleatorh en medio de la batalla.

—Es hora de mirar cuán fuerte es un Serafín -dijo el Demonio mientras sacaba una hoz de plata de su manta negra. El Hechicero tenía cuernos largos, nariz larga y rostro descarnado, cabellos negros y largos y facciones abruptas. En verdad intimidaba. Incluso se dice que Astoriath se había vuelto tan poderoso, que su sombra había inmolado un alma; pero el Demonio tenía encadenada esta alma a su ser. Esta sombra a veces se sacudía e intentaba escapar del Hechicero, pero le era imposible. Muchos guerreros que vieron a Astoriath afirmaron que el movimiento de su sombra era levemente diferente al del Demonio.

—Así es -respondió Méleatorh que, llevado por la ira, atacó con su espada al Hechicero. Pero el Ahz había olvidado que el Demonio manejaba la hechicería, y podía desaparecer y cambiar de forma. Así que cuando el Serafín lanzó su ataque, Astoriath se volvió ceniza, y posándose rápidamente tras Méleatorh, tomó de nuevo la forma demoniaca y, con un movimiento violento y veloz, cortó con la hoz la yugular del Ahz de Mirlin, que cayó al suelo con la respiración complicada y sin emitir grito alguno. El Serafín se tomó el cuello sangrante y vio con terror el rostro de Astoriath, que sonreía con sus dientes puntiagudos. Entonces los colores abandonaron el rostro del Ángel y, con desconsuelo, dejó de respirar.

La congoja que sintieron los Ángeles de los Bosques al ver la muerte del Serafín fue indescriptible. Pero la muerte de Méleatorh dio el giro que Astoriath no esperaba, pues en vez de retirarse derrotados, los Ángeles, iracundos, cargaron con más fiereza hacia la debilitada resistencia enemiga.

Al mismo tiempo, Síaroth y Anarioth, que eran más prudentes, lanzaron sus tropas sobre los flancos de Ostargoth, y lograron destrozarse la resistencia de Licántropos y Cadáveres Alados por completo. Aunque Astoriath escapó de nuevo, se dio por destruida la horrible obra que Gorth engendró otrora. Pero sólo hasta ese momento los Ángeles se dieron cuenta del verdadero daño que Gorth hizo a los Seres de la Luz.

## 70

Ragnoth, en compañía de su querida amiga Lírath, quedó encargado de revisar el asentamiento de Urtorh.

-Lo mejor será salir mañana hacia el sur. Ya preparé todo -dijo Lírath a Ragnoth, que permanecía sentado sobre la verde y brillante hierba a las afueras de Éisperis.

-¿Por qué dejé que el Ahz fuera el primero en entrar a Ostargoth? -se dijo el Arcángel arregañadiente, mientras desplegaba sus alas.

-Debemos asimilar la pérdida del Ahz -dijo la Angelina-. En vez, debemos dar gracias que la Ahzira Mírlath aún se mantiene en Mirlin.

-Creo que tienes razón -dijo el Arcángel.

-¡Vamos, levanta el ánimo! Mañana iremos a Urtorh.

-¿Irás Járatóth, el Ángel de las Alturas que conocimos en la Marcha por las Apsaras?

-Sí, él llegará esta noche -aseguró Lírath.

-Es curioso -dijo Ragnoth-, cuando lo conocí no deseaba tenerlo cerca; pero ahora ansío verlo.



-Quizás porque son tiempos distintos -dijo la Angelina-. No hay presión, ni temor, ni insomnio.

-Pero lo que veremos en Urtorh no será agradable -aseguró el Ángel.

-Lo sé -respondió Lírath mientras ayudaba a levantar al Arcángel.

Anduvieron por la fresca y bruñida hierba, y entre los frondosos y aromáticos árboles, hasta llegar a Éisperis. Se dirigieron al palacio de Lírath y allí conversaron hasta que la corta noche cayó. En medio de la penumbra, el joven Járath llegó al palacio, y fue recibido con alegría por los anfitriones. Los tres conversaron al lado de la chimenea hasta que Herén dominó los cielos. Entonces volaron hacia el sur, acompañados por casi mil Ángeles de los Bosques.

En medio del viaje, el joven Járath resplandecía entre los Ángeles de los Bosques; pues el Ángel de las Alturas tenía el cabello blanco y las alas más blancas que sus acompañantes, y ojos azules.

-Cuéntame de Tígrim -pidió Lírath al joven Ángel de las Alturas.

-Es una ciudad hermosa, llena de torres y palacios de mármol. Me gustaría llevarte un día de estos -dijo Járath.

-Ya no hay guerra, así que estoy libre.

-¿Eso es un sí? -preguntó Járath.

Lírath asintió. -Quizás de venida podamos ir a Tígrim. Lo único que espero es que los Ángeles de los Bosques sean bien recibidos en la Cordillera de Télegrim.

-Sabes bien que entre Ángeles no hay más diferencias que los colores. Serás recibida como una hermana -aseguró el Ángel.

Tomaron dos descansos durante el viaje, en las laderas orientales de la Cordillera de Télegrim y en una explanada herbosa al occidente del Drum. Y cuando entraron en el territorio aéreo de Urtorh empezó el verdadero horror.

Abajo, a los alrededores de la ciudad de Urtorh, eran visibles cientos de miles de hectáreas de cultivos pobres y parduscos. Así que Ragnoth y los Ángeles bajaron de inmediato, y allí encontraron miles de Hombres esclavos, casi todos Nocturnos. Ya varios cuerpos descansaban rodeados de moscas sobre los cultivos marchitos, y los esclavos aún vivos estaban esqueléticos y sucios. De por sí todos los Nocturnos tenían la cabeza rasurada, pues para ellos el cabello largo era muy importante, y Gorth, que disfrutaba del mal, les había desprovisto de éste.

Guiados por un Dacón de la destruida Atarh, los Ángeles llegaron a una prisión cercana. Ragnoth fue el primero y único en entrar, aguantando el estancado olor a muerte y putrefacción, y allí vio imágenes creadas por la terrible oscuridad. Al salir, bastante alterado y pálido, mandó mensajeros al Reino de las Cavernas para pedir ayudantes.

Al día siguiente, los mensajeros llegaron con casi dos mil Ángeles Negros, que por órdenes de Anarioth estaban bajo el mando de Ragnoth. Sin embargo, los Ángeles Negros eran muy agresivos, y no se contendrían ante algún Licántropo.



Entonces Ragnoth pidió a los Ángeles de los Bosques que liberaran y ayudaran a todos los prisioneros en cuanto a comida y abrigo, y, conocedor de la agresividad de los Ángeles Negros, pidió a diez de ellos que entraran con él a la mísera prisión.

-Yo también quiero entrar -pidió Járatoth al Arcángel.

-Me gustaría que no entraras, pero es tu decisión -respondió Ragnoth.

-Yo también entraré -dijo Lírath.

-No -se apresuró a decir el Arcángel.

-Sí -insistió Lírath, que se levantó de su butaca y abrió la pesada puerta de acero de la prisión, ignorando lo que allí se encontraba. Casi de inmediato, el aliento de la prisión envolvió a Lírath y a los Ángeles cercanos, que no aguantaron las náuseas. El hedor era muy fuerte y casi irresistible.

-Adentro hay Licántropos y Cadáveres Alados -aseguró Ragnoth.

-¿Cómo sabe, señor? -preguntó un Ángel Negro.

-Hay heces caninas en los pasillos -respondió Ragnoth-. Deben haberse escondido allí después de la destrucción de Ostargoth. A trote, la Ciudad de las Ciénagas está a menos de una semana. A vuelo, a pocas horas.

-Entonces acabemos con esto -dijo uno de los Ángeles Negros que, con llamas en los oscuros ojos, entró primero con una esfera de *blanquina*. El Arcángel Ragnoth le siguió.

Al principio había un largo pasillo con varias puertas. Las puertas eran de metal y estaban roídas por el óxido. Entonces los Ángeles Negros, ayudados por la *blanquina*, entraron furiosos a cada una de las puertas. Segundos después fueron escuchados aullidos de dolor. Todo Licántropo que era encontrado era brutalmente asesinado o capturado por los Ángeles Negros.

Ragnoth siguió con Lírath, Járatoth y dos Ángeles Negros hasta el fondo del pasillo. Allí había una puerta tosca y mal labrada que estaba trancada. Así que los dos Ángeles Negros salieron de la prisión, y a los pocos momentos entraron con un grueso tronco, y a modo de ariete, tumbaron la puerta.

Casi de inmediato salieron tres Cadáveres Alados con desespero desde la oscuridad, y empujando a los Ángeles, intentaron llegar hasta la salida, al otro lado del pasillo.

-¡No los dejen escapar! -gritó Ragnoth.

Al escuchar el grito, varios Ángeles Negros salieron de las puertas adyacentes y, con violencia, interceptaron y capturaron a los enemigos. Ragnoth pareció tranquilizarse al verlos capturados, y se levantó para seguir su recorrido.

Tras la puerta había tres puertas más, así que primero exploraron la del frente. La habitación era una oscura sala de torturas. Allí, un cadáver horrible de una Mujer Nocturna, calva por completa, descarnada y desnuda, colgaba de cabeza con una expresión de sufrimiento en medio del salón. Sobre el suelo eran visibles varios charcos de vómito y sangre. La Mujer estaba atada con férreas cadenas en los tobillos y en las muñecas, y parte de su abdomen estaba comido a mordiscos. En la herida, varios gusanos blancos formaban una colonia.

Entonces Ragnoth notó que una sombra parecía estar agazapada, cubierta por la oscuridad. Además, notó una respiración estertosa y pausada. Los dos Ángeles Negros y Járatoth también se percataron de la sombría figura. Así que uno de los Ángeles Negros



se lanzó sobre la silueta con rapidez y fiereza. La esfera de *blanquina*, sostenida por el otro Ángel Negro, fue pasada a Lírath, que asustada, intentaba iluminar la fuerte pelea. Y cuando logró iluminar una orilla del cuarto, vio que los dos Ángeles Negros sostenían a un Licántropo de los brazos. Uno de los Ángeles tenía las vestimentas rasgadas y una pequeña herida de rasguño en su brazo izquierdo.

Ambos Ángeles, llenos de una furia incontenible, le propinaban fuertes puñetazos al Licántropo, que gruñía y se zarandeaba con violencia; pero sin éxito. Járatoth también se encontraba cerca, pero no golpeaba al monstruo. Entonces Ragnoth se acercó al Licántropo, con los ojos verdes llameantes y el rostro pálido de la furia, y desenfundó su espada con rapidez.

-¡No lo vayas a matar! -exclamó Lírath con temor.

Pero el Arcángel, con los ojos fijos en la bestia, no atendió.

-Sólo intenta sobrevivir -dijo Járatoth intentando calmar a Ragnoth-. Además, está desarmado -añadió.

Los Ángeles Negros, batiendo sus alas negras con fuerza, seguían propinándole golpes al Licántropo, que, con el hocico sangrante, gruñía y escupía a los seres emplumados.

-¡No lo mates! -volvió a pedir Lírath, que sostenía con brazo tembloroso la esfera de acero cubierta de brillante *blanquina*.

Entonces Ragnoth pareció entrar en un ensimismamiento, y pareció librar una lucha interna entre la moral y la furia. Sus verdes ojos destellaban en furiosas brasas, y su rostro permanecía pálido a causa de la soberbia. Pero bajó el arma, se volteó y miró con detalle el cuerpo femenino colgado. Entonces sus alas se abrieron furiosas y su mano se crispó en el mango de la espada. Se volvió a voltear y, llevado por la ira, blandió su pulida espada.

-¡No! -gritó Lírath atónita.

La espada lanzó lívidos destellos y el filo de la hoja golpeó el cráneo del Licántropo. Segundos después, un torrente de sangre bañó al cuerpo peludo e inerte de la bestia.

-¿Qué hiciste? -preguntó la Angelina-. Estaba desarmado y no era peligroso.

Pero Ragnoth no atendió. -Bajen el cuerpo y saquen ambos cadáveres de aquí -dijo airado. Y sin revisar las otras dos puertas, salió furioso de la prisión, seguido de Járatoth y Lírath. Afuera, se dirigió a los Ángeles Negros: -Capturen a todos los enemigos que puedan. Metan todas las bestias en las celdas, no importa un sobrecupo. Si no caben más, mátenlos-. Tales palabras estaban barnizadas de una furia incontenible.

Dicho esto, Ragnoth desobedeció las órdenes que la Ahzira Mírlloth había dado, y convirtió la prisión en un funesto edificio para torturar Licántropos. Todo Licántropo o Cadáver Alado que era capturado era mandado a Urtorh. De por sí, era encerrado por algún tiempo, sin comida ni bebida, y cuando ya casi estaba muerto de hambre, se sacaba de la prisión y era torturado. Se les destrozaban los dedos, los desollaban vivos, los hervían, los mutilaban (había muchos prisioneros mutilados), los golpeaban, etc. Además, al privarlos de comida empezaron a comerse entre ellos.

La furia y el repudio de Ragnoth se incrementó a medida que veía más atrocidades causadas por Gorth, y llegó a tal punto, que Lírath, Járatoth, y los Ángeles de los Bosques desistieron de su empresa y volvieron a Mirlin. Así que Ragnoth trabajó sólo con Ángeles Negros, los cuales parecían disfrutar de sus macabros actos. Poco tiempo después, Lírath decidió irse a vivir con Járatoth a Tígrim.



Ragnoth ganó fama de sádico e inmisericorde por todo el Nallhard. Fue despreciado entonces por Mírlloth y por Sároth, e incluso Híldred le quitó su apoyo; pero fue respaldado por el Serafín Anarioth, que mandaba tropas a Urtorh con frecuencia. Muchos Nocturnos, roídos por la venganza, decidieron ir a Urtorh y trabajar allí como verdugos de Licántropos, y se desempeñaron muy bien en esa tarea. Se dice que las noches de Urtorh eran un coro espantoso de gritos sofocados.

Pero la dicha y el deseo de venganza del Arcángel Ragnoth, conocido después como el «Arcángel Asesino», duró poco. En una de sus rondas cotidianas en busca de enemigos, fue emboscado por una gran hueste de Licántropos a los lindes de los bosques cenagosos. Como avispas, y ocultos en la helada bruma, varios Cadáveres Alados emergieron de las copas de los árboles muertos, y muchos Licántropos bordearon el norte de la marcha, impidiendo la retirada hacia Urtorh. En poco tiempo, Ragnoth fue rodeado; pero antes de ser capturado, tomó su espada y la clavó en su pecho para no sufrir tortura alguna. Así acabó la historia del Arcángel.

## 71

Ahora bien, al ver que la situación se estaba saliendo de su control, la Dama Híldred supo que debía dejar el mundo mortal. Vio con claridad que los Ángeles no podían controlar su ira y su sed de venganza, y bien sabía que, si dejaba que los Ángeles siguieran conociendo las atrocidades hechas por Gorth, los Ángeles se saldrían de sus cabales.

Así que, en el año 1652 de la cronología Dacona, decidió reunir a los Ángeles que más pudo en la hermosa ciudad de Argeliógrim, e hizo algo que cambió el mundo conocido. A la vista de los Ángeles de todas las razas, Híldred subió la Ciudad de los Ángeles sobre las nubes, poniéndola lejos del alcance de los seres mortales.

Después de subir a Argeliógrim a las nubes, se dirigió a sus hijos. —Hemos llegado a un grado de corrupción inimaginable, y me incluyo —dijo Híldred a los Ángeles con angustia y tristeza—, y le estamos dando la razón a Gorth. Por eso les pido, mis amados hijos, que suban conmigo al cielo y dejemos mi linaje a los seres sujetos a la tierra mortal. De ahora en adelante tomaremos los cielos como nuestros, pues de esta forma no quitaremos nada a nadie. Sin embargo, aunque nosotros estemos fuera de su alcance, los seres de abajo siempre estarán bajo nuestro cuidado. No es una orden, pero me encantaría que todos vinieran conmigo.

Así que las ciudades de Tígrim, Sáragrim y Arlin se posaron sobre nubes, y casi todos los Ángeles batieron sus alas, y, con gran esfuerzo, y resistiendo el raudo aire de las alturas, lograron llegar a sus ciudades flotantes. Pero los Ángeles Negros no quisieron dominar los cielos, y en Mirlin quedaron las ciudades de Nínil y Éisperis.

Pero los Hombres y los Dacones que lucharon con valentía en la Batalla de Orh también fueron premiados por la Dama Híldred. Un grupo de sobrevivientes Ariánicos, bajo el mando del gran rey Sagath, recibió un amplió dominio aéreo sobre un terreno muy al



oriente, a los límites del llamado Mar de las Deidades y llamado edades después los Imperios de los Elementos. El imperio, bajo el mando de Sagath, fue llamado el Imperio del Viento, y allí, sobre las nubes, se construyeron grandes ciudades. Una de ellas fue Mired, que se caracterizó por tener a su alrededor un bosque plantado en las nubes. Lailén y Trimíl fueron las otras dos ciudades del imperio. Esta última fue consolidada como la capital del Imperio del Viento. Y el linaje de Sagath permaneció intacto, y fueron llamados los Areshti.

Otro grupo de Ariánicos, guiados y cuidados por el Arquitecto Océaroth, cruzó el Mar de las Deidades y construyó pequeños asentamientos en las tierras orientales, llamadas tiempo después Pacán, el Continente de los Bosques, en honor al primer rey Ariánico. Océaroth les tomó mucho aprecio a los Ariánicos, y coronó a Cánt como el primer rey de Pacán.

En cuando a los Dacones, se les brindó todo el oriente del Nallhard hasta el Mar de las Deidades. De esta manera, los Dacones y los Hombres pasaron a dominar el mundo.

En el año 1866 el Nallhard sufrió un segundo cataclismo, pues fue en ese año Dacón cuando Elán recibió la orden de ingresar a Arián, a Herén y al Nallhard en el Gran Cofre. Aunque no fue tan fuerte como el primer cataclismo que dio paso a la Edad Oscura, varios cambios sufrió el mundo, incluso la aparición de las estrellas en la noche. Así culminó la Segunda Era de los Ángeles y empezó la llamada Era de las Luces.

## MÍRLOTH, IRGOLIATH, ASTORIATH Y LA ERA DE LAS LUCES

### 72

Érase una vez, una Serafina llamada Mírlloth. Mírlloth era considerada por el mundo conocido como la Angelina más hermosa, y al desposarse con Méleatorh, tomó como suyo el Imperio de los Bosques, el Imperio de Mírlin. Pero después de la muerte de Méleatorh a manos de Astoriath en el asedio a Ostargoth, Mírlloth entró a una depresión que debilitó de los Bosques.

Mírlloth gobernó sin ánimo por muchos años. Y durante esos años la Dama Híldred subió las ciudades Angelicales a las nubes y dio el mundo terrestre a los Hombres y a los Dacones. Entonces los Ángeles desaparecieron de la superficie terrestre y sus historias poco a poco se fueron confundiendo con mitos y leyendas.

Pero en su angustia, Mírlloth, que tenía grandes conocimientos aprendidos de Híldred, logró modificar la vida. Entonces tomó una joven Angelina y, a voluntad de la joven, logró cambiarle el tamaño, el color y la forma de las blancas alas.



La joven Angelina, llamada Hádel, pidió que sus alas fuesen semejantes a las de las mariposas que rondaban por Mírlin. Así que Mírlloth le concedió el deseo. Además, la joven Hádel disminuyó su tamaño, hasta asemejarse a una niña de no más de diez años.

Mírlloth había logrado algo impensable para los Ángeles. Pero la Ahzira bien sabía que debía mantener a Hádel en secreto, pues el crear o modificar un ser estaba prohibido incluso para ella. Así que continuó sus estudios en secreto, hasta finalmente perfeccionar los seres a los que llamó Hadas.

La Ahzira hizo las Hadas cada vez más pequeñas para ocultarlas fácilmente. El color y la forma de sus alas variaban, pero tenían generalmente ojos verdes o azules, cabellos de oro y pieles de porcelana.

Las Hadas acompañaron a la hermosa Angelina por mucho tiempo. Pero, deseosa de crear más criaturas de los bosques, Mírlloth creó a los Duendes y a los Nomos del Bosque. Los Duendes eran semejantes a Hombres bonachones y robustos, pero muy pequeños y con un amplio conocimiento de la magia. Los Nomos, en cambio, poco sabían de magia, eran mortales y, aunque pequeños, se consideraban guerreros defensores de la Ahzira.

Así, rodeada de Hadas confidentes, Duendes mágicos y Nomos guerreros, Mírlloth logró superar la muerte de su amado Méleatorh. Sin embargo, en el año 1652, cuando la Dama Híldred pidió a los Ángeles abandonar las tierras mortales, Mírlloth decidió dejar a los llamados Seres de los Bosques ocultos en Mírlin. Así que Mírlloth, tierna y atenta como una madre, regaló las ciudades de Éesperis y Nínil al mundo mortal. Pero no desamparó esas ciudades, en vez, las vigiló con cierto detalle y frecuencia.

Los Nomos, los Duendes y las Hadas tomaron como suyas las ciudades regaladas por Mírlloth, que poco a poco se fueron escondiendo de los Hombres y de los Dacones, hasta ser olvidadas casi por completo.

Al mismo tiempo, en las lejanas montañas del suroriente, conocidas después como la Cordillera Coronada, una nueva raza emergía de las cuevas. Eran semejantes a Hombres barbudos, robustos y de poca estatura. No es claro de dónde emergió esta raza, conocida después como Enanos; pero se cree que fueron una derivación de los Hombres Nórdicos.

Sin embargo, el deseo de creación de Mírlloth aún no había sido saciado. Así que, en Arlin, sobre las nubes, pidió a Híldred permiso para tomar algunos homínidos aún primitivos y modificarlos a su gusto. Híldred bien sabía que Mírlloth tenía la capacidad para moldear seres a su gusto; pero decidió no darle mucha libertad, temiendo que pasara lo que pasó con ella otrora.

Así que Mírlloth tomó algunos Dacones de Giatarh y, con sus consentimientos, la Ahzira les dio dones que los Dacones desconocían, pues se les dio la inmortalidad y un amplio conocimiento mágico. Así nacieron los Elfos. Por lo mismo, el rey de Ehirarh, el viejo Ehirot, fue considerado el primer Elfo del Nallhard.





Poco se conoce de los Elfos en el Nallhard, pues sólo se mencionan en las memorias de la Angelina Mírlloth; pero es bien sabido que los Elfos se posicionaron al principio en las ciudades de Nínil y Éisperis, y, que al igual que los Seres del Bosque, decidieron conquistar todos los bosques del mundo mortal.

Al ser los únicos seres inmortales en el mundo conocido (exceptuando a Astoriath y a los dos Marinos Irath e Irgoliath), los Elfos y los Seres de los Bosques vivieron ocultos de los Hombres y de los Dacones, viendo pasar las edades. Fueron ellos los que sufrieron el segundo cataclismo y vieron cómo los días y las noches cambiaron. Después de que el Nallhard ingresó al Universo, el día duró desde entonces catorce horas, y la noche, ennegrecida por completo, diez horas. Sin embargo, en la noche ahora eran visibles las estrellas, joyas lejanas y brillantes que amaron los Elfos y los Hombres.

También es bien sabido que Astoriath, que aún rondaba por el mundo mortal, encontró a varios Elfos y los torturó, apoyado por Hombres Nórdicos llevados por promesas codiciosas que el Hechicero les había hecho. Así nacieron los Orcos. Los Orcos tenían tez verdusca negruzca, dientes afilados y deformados, ojos saltones y diamantinos, y facciones abruptas.

Al principio, los Orcos servían como esclavos a las huestes de Licántropos que habían sobrevivido a la caída de Gorth. Muchas de estas huestes se escondieron de los Dacones y de los Hombres muy al suroriente, en un reducto al norte de la Cordillera Coronada llamado Astoroth. El Reducto de Astoroth fue erguido por los Licántropos y los Orcos a las orillas noroccidentales de un río llamado Géreth (que significa gélido) y al oriente de un bosque llamado por los Elfos Áthel.

Y, al mando de Astoriath, los Licántropos y los Orcos realizaron una astuta jugada: Con un ejército lo suficientemente grande como para iniciar una invasión, los Orcos, los Licántropos, y los Cadáveres Alados, guiados por el Demonio, marcharon hacia una ciudad construida por los Enanos a las laderas septentrionales de la Cordillera Coronada llamada Ethinel.

Aprovechando la inconformidad entre los Elfos del Bosque de Áthel y los Enanos de Ethinel, engendrada por mentiras y difamaciones del mismísimo Hechicero, Astoriath cruzó los vados del río Géreth con sus tropas, y traicionó a los Nórdicos que le ayudaron antaño saqueando todas las aldeas Humanas que él había regalado.

Marchó sobre las húmedas praderas, oculto por la bruma azulada que bajaba desde las cimas de las montañas, y logrando burlar a los Hombres y a los Dacones, el Hechicero asedió las fortificaciones que vigilaban las entradas a las cuevas de la ciudad.

Los Enanos, tomados completamente por sorpresa, intentaron mantener a las huestes de Astoriath a las afueras de Ethinel. Pero los Enanos, aunque amaban luchar contra los Orcos (pues los odiaban); jamás se habían enfrentado con Licántropos o con Cadáveres Alados. Los Enanos poseían los mejores forjadores, y estaban armados en su mayoría con



hachas; pero poco podían hacer contra la ira salvaje e incontenible que poseían los Licántropos, o contra el terror que causaban los aleteos de los negros Cadáveres, que hedían y confundían. Además, el pánico abordó a los Enanos al enfrentarse a Astoriath.

Así que, incapaces de defenderse del Hechicero, de su magia y de sus tropas, los Enanos se vieron obligados a retirarse a una ciudad Humana al oriente de Ethinel llamada Várinel. Sin embargo, muy pocos Enanos llegaron a Várinel, pues los Cadáveres Alados, que aún poseían buena puntería, los siguieron chillando hasta las afueras de la ciudad.

## 74

Al enterarse del ataque de Astoriath, los Elfos de Áthel se alarmaron y enviaron mensajeros de inmediato a Nínil y a Éisperis. Los Elfos no confiaban en los Hombres, mucho menos en los Nórdicos, que eran codiciosos y se dejaban seducir por las promesas de Astoriath. Quizás podían contar con los Dacones, pero la ciudad más cercana era Torarh, una ciudad joven que se levantaba muy al oriente. El problema era que el Reducto de Astoroth estaba a día y medio caminando, y Torarh estaba casi a seis días de vuelo rápido. Era imposible que los Dacones ayudaran a los Elfos, así que sus esperanzas reposaban en la Ahzira Mírlloth. Pero, para desdicha de los Elfos, Mírlloth no se encontraba en el mundo terrestre para esa época. Con todas las posibilidades agotadas, los Elfos de Áthel, o Elfos Verdes, no tuvieron más opción que intentar una resistencia.

En el año 405 de la llamada Era de las Luces, el Hechicero Astoriath, después de hacer una escala en el Reducto de Astoroth, marchó con más de veinte mil Licántropos y cincuenta mil Orcos hacia el Bosque de Áthel. El Hechicero, que bien recordaba las batallas libradas otrora, conocía bien el arte de la guerra, así que veía esas batallas como entrenamientos para enfrentar de nuevo a los Ariánicos, a los Dacones y a los Ángeles. Todos sus Licántropos estaban armados con pesadas armaduras y armas empapadas en veneno. En cambio, los Orcos sólo tenían armaduras de cueros endurecidos y negruzcos, lanzas toscas y escudos de madera.

Por otra parte, los Elfos Verdes, que eran la raza más sólida de Elfos, estaban protegidos con armaduras livianas cubiertas por mantas verdes con capotas que los hacían invisibles a los ojos Humanos. Estaban armados con lanzas y espadas curvas, pero el arma predilecta de los Elfos Verdes era el arco, pues seguían las tradiciones de sus predecesores mortales (los Dacones).

Aunque los Elfos eran invisibles a los Hombres y a los Dacones, no lo eran para los Licántropos, que poseían un olfato agudo. Además, la desventaja numérica era notoria, pues el ejército de Elfos Verdes no era de más de quince mil efectivos.

Cuando Astoriath llegó a los lindes del Áthel, dijo a sus generales: -¡Que horribles son los bosques! ¡Que inmundos es su aroma! No puedo creer cómo pueden gustarles a los Elfos. Pero dentro de poco los Elfos se acostumbrarán a los humos negros y a las forjas, a la industria y a las aguas estancadas.



Poco después ordenó a los Cadáveres Alados volar sobre las copas verdes hacia el norte para evitar un escape. Entonces lanzó su primera oleada de Orcos.

Los Orcos entraron gritando fanfarrias a los Elfos, que se mantenían ocultos en las copas arbóreas. Pero los Orcos no podían ver a los Elfos, pues al mirar hacia arriba, los ojos de los Orcos se lastimaban por la luz de los dos soles. Así que los Elfos, aprovechando la ventaja que Herén y Arián les dieron, arremetieron desde las cimas de los árboles. Entonces los Orcos decidieron salir del bosque; pero a orden de Astoriath, volvieron a entrar a los árboles.

En menos de medio día, miles de cadáveres Orcos se apiñaban entre los frondosos árboles. En cambio, pocos Elfos habían sido encontrados y asesinados. Esto permitió a los Elfos seguir en sus posiciones. Además, el hedor de las incontables muertes era mitigado por el aroma dulce de las flores circundantes.

Pero llegó la noche, y con ella la desdicha para los feroces Elfos Verdes. El Hechicero, que poco interés puso en las pérdidas Orcas, lanzó un ataque de Licántropos y Orcos simultáneamente. Eran tantas las tropas de Astoriath, que prácticamente no cabían por entre los gruesos troncos. Entonces los Elfos lanzaron flechas a voluntad, y casi todas las flechas abatieron un enemigo. Pero los Licántropos ubicaron rápidamente las atalayas Élficas, ocultas por los ramajes verdosos, y ágilmente subieron por los troncos hasta trabar combate cuerpo a cuerpo con los defensores.

Aunque los Elfos eran ágiles y buenos luchadores, no estaban preparados para la violencia de los corpulentos Licántropos. Así que pronto se vieron presas de las garras y los colmillos de las bestias. Los Licántropos atacaron a los Elfos sin piedad, pues jamás habían luchado contra ellos, y no les temían como a los Ángeles. Y devoraron a miles de ellos.

Al amanecer del segundo día, Astoriath mandó a sus tropas del norte. Así finalizó la batalla. Los Elfos que aún permanecían en las copas de los árboles fueron abatidos por los Cadáveres Alados que descendieron del cielo como sombras esqueléticas, rompiendo los ramajes de las copas. Con esta nueva victoria, Astoriath, el heredero de Gorth, extendió sus dominios por casi toda la Cordillera Cornada septentrional.

En los años siguientes, el Hechicero se dedicó a propagar el terror en su conquista. Saqueó aldeas Humanas, construyó varios campos de prisioneros y volvió pardas las praderas de la tierra conocida después como Félgor. Además, se dedicó a cazar a los Elfos que aún se escondían y andaban libres por los bosques.

Sin saberlo, las dos ciudades fundadas años atrás por los Hombres Nórdicos, llamadas Járanel y Várinel, habían cuidado a otra raza de Elfos de Astoriath. Sabiendo bien que no podía atacar aún a las ciudades Humanas, el Hechicero se veía atado al sur de Várinel y



Járanel, mientras los Elfos Grises habitaban las frondas del norte. Esto llenaba de ira al Hechicero.

Pero, en una astuta acción, Astoriath mandó un ejército de diez mil Orcos desde Ethinel hacia la mismísima Várinel. El Hechicero bien sabía que los Orcos no tenían oportunidad contra los Hombres; pero logró lo que deseaba. El asedio Orco a la ciudad de Várinel se prolongó por más de un mes. Hasta que el rey Argail de Várinel decidió que ya era hora de destrozarse el ejército Orco.

Así que Argail abrió el portón de su ostentosa ciudad, bordeada de una muralla de piedra blanca, y desplegó sus tropas en la planicie al sur de Várinel. Los Orcos, que les tenían miedo a los Humanos, intentaron darles frente. Pero la batalla terminó rápido: La vanguardia de Argail empujó a los Orcos hasta unos pequeños peñascos. Allí, las dos alas del ejército Humano rodearon a los Orcos y evitaron que las tropas del medio atacasen. Fue más una masacre que una batalla.

Pero el tiempo que duró el asedio fue suficiente para que Astoriath avanzara con miles de Licántropos y Cadáveres Alados hacia norte, bordeando las montañas donde estaba la ciudad de Járanel. Además, Járanel también estaba al tanto del asedio Orco, y tenía su atención puesta en el sur.

Después de lograr llegar a los bosques del norte de Félgor, el Hechicero inició una cruenta cacería de Elfos Grises. Los Licántropos y los Cadáveres Alados talaron y pudrieron las frondas, quemaron los gruesos robles y construyeron una fortificación en forma de torre, llamada La Torre de Astoriath. A diferencia de los Hombres, que dependían de mensajeros terrestres, Astoriath podía mantener comunicación entre la Torre y el Reducto de Astoroth por cielo. Sin saberlo, ahora los Hombres de Félgor estaban cercados por el norte, el occidente y el sur.

Los numerosos avistamientos de Cadáveres Alados ya habían impacientado a Argail y Sarail, los reyes de Járanel y Várinel, y por lo mismo, habían mandado emisarios a las ciudades Dacones de Erarh, Quirarh y Torarh, situadas al oriente de un pequeño río llamado Mirllén (que significa río caudaloso). Estas tres ciudades eran relativamente jóvenes, pero estaban bien armadas, pues sabían bien que Astoriath aún rondaba el mundo mortal. Pero las ciudades Daconas quedaban muy lejos de las Humanas, y era obvio que Astoriath atacaría antes de que la ayuda llegara. Así que los reyes Humanos se apresuraron a recoger provisiones y a encuartelarse.

Ya los exploradores Humanos habían ubicado el Reducto de Astoroth, pero, aunque sabían que Astoriath dominaba el norte de Félgor, no habían podido encontrar la ubicación de la Torre. El suspenso crecía a medida que el tiempo pasaba, pues Astoriath se mantenía oculto.

Sin embargo, llegó ayuda inesperada para una resistencia. En las entrañas de la Cordillera Coronada había otra ciudad Enana que Astoriath y los Hombres desconocían. La ciudad, ubicada al sur de Várinel, era llamada Mirethel, y contaba con un ejército de treinta mil Enanos bien armados. Los Enanos, que se irritaban con facilidad, no habían olvidado la



masacre producida en Ethinel, y, llevados por el odio, decidieron apoyar a las ciudades Humanas.

El ejército de Enanos que descendía de las laderas de la Cordillera Coronada fue descrito por los exploradores de Várinel como una serpiente de escamas de plata. Los Enanos de Mirethel tenían hachas cortas y largas, de doble o un solo filo, y cascos de cimera plana, algunos adornados con cornamentas. Sus barbas eran castañas o rojizas en su mayoría, sus cuerpos eran robustos y fornidos, y sus rostros fieros y llenos de odio hacia el Hechicero.

Con esta inesperada ayuda, los Hombres de Félgor prepararon su primer movimiento. Al mando del rey Sarail, las tropas de Járanel avanzaron al occidente, cruzaron los vados septentrionales del río Géreth y cercaron el Reducto de Astoroth.

El Reducto estaba defendido sólo por Orcos, pues Astoriath había dejado las tropas de Licántropos y Cadáveres Alados en Ethinel y en la Torre, ésta última era la ubicación del Hechicero. Astoriath no esperaba que los Hombres iniciaran el ataque, así que no se había preocupado por defender sus posiciones.

Sin embargo, fue en el Reducto donde los Hombres sufrieron su más vergonzosa derrota. Los Orcos salieron del Reducto de Astoroth en interminables bandadas y, aprovechando los densos espinos y los peñascos que rodeaban el Reducto, cercaron a los Hombres rápidamente. Los Hombres, que tenían armaduras pesadas, armas afiladas y escudos fuertes, abatieron Orcos a su gusto. Pero al tener tantos enemigos sobre ellos, se cansaron antes de un día entero de batalla. Los Orcos se dieron cuenta de esto, y se lanzaron sobre ellos con más fiereza. De esta forma, uno a uno, incluyendo al rey Sarail, los Hombres cayeron presa de las tropas del Reducto.

Al amanecer del segundo día de batalla, la retaguardia del ejército de Járanel logró armar una retirada. Pero las armaduras pesadas hicieron que la marcha fuera lenta, y al anoecer, los Orcos les dieron alcance. Sobre los vados del Géreth, los Hombres realizaron una última resistencia; pero Astoriath ya había sido enterado de la victoria en el Reducto, y de inmediato mandó Cadáveres Alados desde Ethinel para apoyar su frente occidental. Así que, con Cadáveres Alados sobre ellos y Orcos a su alrededor, los Hombres fueron abatidos con violencia y celeridad.

Las noticias llegaron a Várinel rápidamente; pero también lo hicieron los ejércitos de Astoriath. Así que Argail y los Enanos de Mirethel iniciaron una fuerte defensa. El cuerpo principal del ejército de Argail, unos nueve mil Hombres, defendieron los caminos provenientes de Ethinel y del Reducto de Astoroth. Mientras unos tres mil Hombres y los Enanos de Mirethel permanecieron en Várinel, pues desconocían la ubicación de la Torre de Astoriath, al igual que la fuerza de sus tropas.



Entonces el Hechicero hizo una jugada maestra. Sabiendo bien que los Hombres eran iracundos al igual que los Ángeles, lanzó las tropas de Orcos que los habían vencido en el Reducto. Esperando que la ira cegara a Argail, Astoriath esperaba que los ojos de los Hombres estuvieran puestos en los Orcos.

Y así sucedió, pues cuando los Hombres vieron a los Orcos descender de las altas tierras del occidente, se empeñaron en atacarlos casi de inmediato. Los Orcos, en vez de recibir un agradecimiento por su fiera resistencia, habían ganado la primera fila de batalla y una muerte segura. Y al ver la furia que emergía de los ojos y de los cuernos de los Hombres, los Orcos intentaron una desesperada retirada. Sin embargo, fueron alcanzados y masacrados en los vados del Géreth.

El principal frente de batalla se había alejado mucho de Várinel. Así que Astoriath aprovechó el error de Argail y lanzó las tropas que tenía resguardadas en Ethinel. Al mismo tiempo, marchó con paso orgulloso con sus tropas desde la Torre, y atacó a Járanel desde el norte. Járanel estaba muy débil después de la derrota en el Reducto y de la muerte de su rey. Aunque el príncipe Arail había subido al trono, poco sabía de la guerra. En pocos días, Járanel cayó bajo garras, colmillos y hechicería.

Várinel resistió con valentía las tropas de Licántropos provenientes de Ethinel; pero cuando el Hechicero llegó con sus tropas desde el norte, la situación cambió. Los Enanos lucharon con valentía contra los Licántropos; pero, al igual que los Enanos de Ethinel, poco pudieron hacer contra la fuerza y la grotesca violencia de los Licántropos. Y, al igual que en los dominios caídos, todo acabó cuando Astoriath apareció y difundió el pánico tanto en Hombres como en Enanos.

A los pocos días, con todas sus tropas reunidas (unas veinte mil), el Hechicero marchó hacia el Reducto de Astoroth en busca del frente de Hombres que había luchado al occidente. Los Hombres fueron encontrados río abajo, asediando Ethinel. Pero, al no tener armas de asedio, los Hombres no podían hacer más que esperar a que los enemigos salieran de las cavernas. Así que cuando Astoriath llegó, armó una batalla que los Hombres no pudieron ganar. A excepción la escondida ciudad Enana de Mirethel, todo Félgor estaba bajo el mando del Hechicero.

Sin embargo, Astoriath sabía que la sorpresa era su mayor arma, así que sólo descansó unos meses antes de la larga marcha hacia el reino de Mararh, compuesto por las ciudades de Erarh, Quirarh y Torarh. De esta forma, cuando llegaron las noticias de la caída de Félgor, Astoriath ya marchaba con sus tropas hacia los Dacones.

El Hechicero y sus tropas cruzaron el río Mirllén y, amparados por la larga y oscura noche, lograron cerrar los caminos que comunicaban a Torarh con las otras ciudades de Mararh. Así que, al amanecer, los Dacones se vieron atrapados tras sus muros, rodeados por completo de toscas carpas de campaña.

Entonces los Dacones, que eran más prudentes que los Hombres, intentaron defenderse desde el muro, atacando con flechas desde las torres y las atalayas. Así que Astoriath, fastidiado por la lluvia de flechas, tuvo que ordenar un ataque sin planeación. La prudencia de los Dacones le costó al Hechicero pérdidas cuantiosas, pues los Dacones se



escabullían y atacaban desde sitios casi inaccesibles. Por lo tanto, el Hechicero no pudo hacer más que retirarse. Sin embargo, no dejó los caminos libres, y permaneció con su bloqueo.

Incomunicados, los Dacones de Torarh no pudieron hacer más que ver cómo sus alrededores eran convertidos en yermos parajes: Los árboles fueron talados y quemados, los pastos se volvieron pardos y secos, el aire se estancó y se volvió nauseabundo, y las aguas del Mirllén y los pequeños estanques a su alrededor se ennegrecieron y se pudrieron.

Tal fue el impacto psicológico que Astoriath causó a los Dacones destrozando su entorno, que bastó con un nuevo ataque, no tan poderoso como el primero, para que la ciudad cayera. Utilizando el mismo truco, el Hechicero logró la caída de las otras dos ciudades del reino Dacón de Mararh: Erarh y Quirarh. Ahora todo el sur le pertenecía.

Pero Astoriath deseaba el poder que Gorth había tenido otrora, así que sus ojos se posaron en los antiguos y lúgubres dominios que el Arquitecto había fundado. Sin embargo, Astoriath sabía bien que ir a la antigua Carnorh era desafiar a los Ariánicos, a los Nocturnos y a los Dacones de Giatarh y de Ehirarh. Así que decidió amasar fuerzas para dirigirse al oriente y retomar el poderío de antes. Además, tenía otra ventaja: Los reinos del oriente desconocían lo sucedido en el sur, pues Astoriath se había empeñado en separar los vastos reinos de Félgor y Mararh de los reinos Ariánicos, Dacones y Nocturnos.

## 77

Ahora bien, aunque Astoriath había logrado llevar su cometido con lujo de detalle, había olvidado por completo que Irath e Irgoliath, los Marineros del Arquitecto Océaroth, todavía rondaban las tierras mortales y servían de informantes. Los Marineros vagaban por el Nallhard sin interferir en él, pues recordaban con detenimiento los argumentos de Gorth, y los tomaban como verídicos. Así que los Marineros andaban sin ser vistos por ningún ser, incluyendo a los espías de Astoriath.

Y cuando Irath llegó a Félgor y vio que los hermosos y verdes parajes se habían podrido, decidió avisar de inmediato a la Dama Híldred y al Arquitecto Océaroth.

-Los árboles han sido carcomidos por hongos venenosos, el cielo se ha tornado ceniciento y la hierba está seca. Todos los estanques están envenenados, y el agua del Géreth y del Mirllén se ha vuelto amarga -aseguró Irath, que mostraba dibujos bien elaborados y muy realistas de Félgor.

Híldred y Océaroth miraban con detenimiento.

-Debemos detener a Astoriath -aseguró Míroth, que se mostraba preocupada, pues bien sabía que en los bosques de Félgor vivían los Elfos Verdes y Grises. Sus ojos verdes y brillantes reflejaban la mirada de Irgoliath, que parecía compartir su zozobra.

-Y no es lo peor -añadió Irath con voz profunda-. Al parecer, la maldición que Gorth lanzó durante su juicio se hizo realidad: Los nuevos linajes sufren.



Entonces Míroth se tornó pálida de susto. -¡Dime, por favor, que los Elfos y los Seres del Bosque están bien! -exclamó.

Irath bajó la cabeza y permaneció en silencio por unos instantes. Luego respondió: -No sé de la suerte de las Hadas, los Nomos y los Duendes; pero sé de la suerte de los Elfos.

Entonces Irgoliath habló: -Esos inmundos seres que los Hombres y los Dacones llaman Orcos, fueron antaño Elfos.

-¡No es posible! -gritó con desconsuelo la Ahzira.

-Los Elfos Grises y los Elfos Verdes han desaparecido, ¿cierto? -preguntó Híldred, soltando un profundo suspiro y ya sabiendo la respuesta.

Irath asintió. -Además, los Hombres de Félgor y el reino Dacón de Mararh fueron derrotados -dijo.

-Astoriath se fortalece, y los reinos de la alianza de otrora desconocen de los acontecimientos -añadió Irgoliath mientras desataba la vaina de su cinto y ponía la espada sobre la mesa-. Debemos actuar.

-No debemos interferir en el mundo terrestre -interrumpió Híldred, con voz calmada y dulce.

-Pero Astoriath no puede ser asesinado por ningún mortal -dijo Irath.

-Además -agregó Irgoliath-, no podemos dejar a los Seres del Bosque y a los Elfos a merced del Hechicero.

-Ellos tienen razón Híldred. No hay ser mortal que pueda destruir a Astoriath -dijo Océaroth con serenidad.

Entonces Híldred miró a los Marinos, y dijo aún calmada y con voz melodiosa y tono sabio: -Ya hemos interferido mucho en el Nallhard. Los Ángeles en el cielo no interferirán en asuntos mortales; pero ustedes, Irath e Irgoliath, pueden cazar a Astoriath si lo desean. Dejen que estos «Orcos» se choquen contra los verdaderos guerreros de antaño, y que los Licántropos y los Cadáveres Alados recuerden los sufrimientos pasados. Que los Hombres y los Dacones de las antiguas alianzas se encarguen de la ralea de Gorth.

Y así se hizo: Sólo instantes después de la reunión, Irath e Irgoliath descendieron de los cielos con sus tridentes en mano y empezaron la búsqueda. Anduvieron por Félgor y Mararh, en diversas formas, buscando al Demonio. Pero Astoriath se les había adelantado, y ya marchaba con gran parte de sus huestes a los antiguos dominios de Gorth.

Una de las ventajas que Astoriath tenía era la gran velocidad con la que los Orcos y los Licántropos se reproducían. Las camadas de Licántropos se habían multiplicado en la Torre de Astoriath y en el Reducto de Astoroth, y eran suficientes como para desafiar a la ciudad Ariánica más oriental y más débil: La ciudad de Velc.

Dicen las historias que cuando Astoriath llegó a Carnorh, la Ciudad de las Pesadillas, los volcanes Orh, Markorh y Tirh vomitaron lava y ceniza por días, y ennegrecieron de nuevo los cielos sureños. Y casi de inmediato, Astoriath hizo funcionar de nuevo las forjas, las industrias, las armerías y los cuarteles. Fueron recuperados los complejos de los volcanes y reconstruidas las ciudadelas de Urtorh y Orgorh.





Pero antes de conquistar la Ciudad de las Ciénagas, Astoriath decidió desplazarse más al suroccidente, a las laderas australes de la Cordillera de Télegrim. Sabía que, si tomaba Ostargoth, de inmediato declararía la guerra a los Ariánicos, y esto no le convenía, no todavía. Sin embargo, la cautela esta vez jugó en su contra, pues el Hechicero cometió su más catastrófico error al marchar por las laderas sureñas de Télegrim.

Al igual que Gorth, Astoriath desconocía la ubicación del Reino de las Cavernas. Y sin saberlo, mandó unos dos mil Orcos y Licántropos a los lindes del Bosque de Anarioth. Pero los Orcos y los Licántropos, llevados por su ansia de violencia y su insaciable hambre, ingresaron a un bosque más que prohibido para ellos.

Mientras avanzaban bosque adentro, las tropas de Orcos y Licántropos saquearon todas las granjas que encontraban. Pero los Licántropos se empezaron a inquietar al ver que los habitantes de estas granjas eran de cabellos negros y largos, ojos oscuros y pieles pálidas. Además, la violencia de estos granjeros era superior a la de los Hombres de Félgor (aun así, los devoraron a todos). Sin saberlo, las tropas estaban devastando los campos alrededor de Arys, la única ciudad de Hombres Nocturnos.

Ya cuando la inquietud se hizo inaguantable, Carmatorh, el único Cadáver Alado del ejército y general de las tropas, decidió mandar a llamar varios apoyos cercanos. Y en menos de dos semanas ya contaba con un ejército de ocho mil Orcos y Licántropos. Ya más seguro, Carmatorh siguió avanzando bosque adentro, destruyendo todo a su paso.

Sin embargo, Carmatorh ignoraba que los Ángeles Negros ya los seguían, y habían dejado que todos los apoyos de Carmatorh entraran al Bosque de Anarioth. Los Nocturnos de Arys también estaban bien enterados del ejército que avanzaba hacia ellos, y habían decidido dejar los campos vacíos.

En el año 519, Carmatorh y su ejército de Orcos y Licántropos llegaron a las murallas de Arys. Los muros de la ciudad Nocturna eran de mármol negro, adornados con finos relieves y atalayas fortificadas. Las torres tras la muralla estaban adornadas con rosas espinosas muy rojas o muy negras, y tenían techos de tejas que formaban lánguidas puntas que dominaban los cielos y sobresalían de las copas arbóreas. No muy lejos de la ciudad, las montañas de Télegrim se veían nubladas y estridentes en el cielo azulado y brillante. Entre las montañas estaban las ciudades angelicales de Ángoroth y Dórgoroth.

Grande fue el temor y la sorpresa que sintió Carmatorh al ver que había estado saqueando campos Nocturnos, pues bien sabía que, de los Hombres, los Nocturnos eran los más violentos y agresivos. Los Nocturnos, aunque eran muy amables y atentos con los de su misma raza, se mantenían aislados del mundo. Sólo trataban con los Ariánicos para el comercio, y no tenían muy buenas relaciones con los Dacones. En cambio, se llevaban bien con los Nórdicos.

Y, desesperado por lo sucedido, Carmatorh lanzó un ataque a la ciudad de Arys. Los Licántropos y los Orcos avanzaron hacia la ciudad, pero se vieron rápidamente diezmados por varias ráfagas de flechas provenientes de las atalayas y las torres entre los frondosos árboles.



El Cadáver Alado logró reunirlos de nuevo por medio de chillidos horripilantes, y planeó para el anochecer un segundo ataque más poderoso. Los árboles circundantes ayudaron a la construcción de máquinas de asedio. Sin embargo, la construcción de estas armas fue interrumpida constantemente por guerrillas de Ángeles Negros. Así que sólo se pudo iniciar el ataque hasta el amanecer.

La luz de los dos soles entraba desdeñosa por entre los ramajes aromáticos, e irritaba los ojos de los Orcos y de los Licántropos, lo que dio ventaja a los Nocturnos, que, airados por la destrucción de sus campos, salieron de la ciudad y avanzaron entre los troncos y bajo la luz dorada del día.

Al poco tiempo de iniciada la batalla, el cielo se ennegreció con plumas negras, y miles de Ángeles Negros, todos al mando del Serafín Anarioth, salieron como vampiros de las cavernas de Ángoroth y Dórgoroth. Entonces los Orcos y los Licántropos se aterraron al ver cómo los Ángeles bajaban rompiendo los ramajes circundantes. Al mismo tiempo, los Nocturnos, armados con hachas y espadas, y protegidos con escudos redondos y armaduras metálicas bajo pieles negras, aparecieron entre los troncos y atacaron con agresividad, como si entraran en un trance. Ningún Orco o Licántropo quedó vivo. Incluso, el mismísimo Carmatorh cayó en la batalla, presa de los poderosos Ángeles Negros.

## 79

Al enterarse de la aplastante derrota en el Bosque de las Cavernas, Astoriath supo que todo había terminado. Así que dejó a sus tropas a merced de los ejércitos de la alianza y escapó al oriente. Sólo dos meses después, los Ariánicos declararon la guerra y atacaron de nuevo las ciudadelas de Urtorh y Orgorh. Los Nocturnos destrozaron los Complejos de los volcanes y los Ángeles Negros arrebataron Carnorh a los Licántropos y a los Orcos.

Y a los cinco meses después del asedio de Arys, los Dacones del Rey Ehirot llegaron al Bosque Áthel y lo devolvieron a los Seres de la Luz. Las tropas Daconas de Giatarh también marcharon al sur y, combinadas con los ejércitos de Ehirarh, atacaron el Reducto de Astoroth. Los Orcos y los Licántropos nada pudieron hacer contra los Dacones, y por lo mismo, el Reducto cayó en sólo dos días.

Los Ángeles Negros bajo el mando de Anarioth llegaron a la ciudad Enana de Ethinel en el año 520, y, como eran buenos luchando entre las cavernas, entraron socavón por socavón, y acribillaron a las tropas de Astoriath. A los pocos meses, Ethinel ya era de nuevo una ciudad de Enanos. Y las ciudades de Várinel y Járanel fueron reconquistadas por los Ariánicos y regaladas de nuevo a los Hombres orientales. Lo que le había costado a Astoriath casi doscientos veintidós años, había sido recuperado por los Ángeles, por los Hombres y los Dacones en casi un año y medio.

Cuando los Marinos encontraron la Torre de Astoriath entre los bosques septentrionales de Félgor, el Hechicero ya había desaparecido. La Torre fue demolida, pero el Hechicero



aún rondaba en el Nallhard. Y se hizo sentir con el pasar de los años: En el año 613, los Elfos Negros, la única raza Élfica que permaneció en los Bosques de Mirlin, se extinguió repentinamente, borrando a los Elfos de la faz de la tierra. Astoriath se había valido de su magia para infiltrarse en las ciudades de los Elfos Negros, y así asesinarlos sin ser visto.

Pero los Orcos, al ser también un nuevo linaje, fueron incluidos en la Maldición de Gorth. Los Orcos, ahora sin amo, fueron cazados por décadas con intensidad. Incluso los Licántropos empezaron a alimentarse con ellos, hasta desaparecerlos por completo. Para el año 760, los Orcos ya eran sólo un recuerdo en el Nallhard. La Maldición de Gorth se había cumplido por segunda vez.

Por otro lado, el linaje de los Cadáveres Alados se selló después de la caída de Gorth. Estas criaturas esqueléticas y de piel negra no eran más que Ángeles hechizados por el Arquitecto. Cuando Gorth desapareció ya no hubo más de estos seres, sólo menos. Y, como por décadas se alimentaron del poder del Arquitecto, empezaron a enfermar a causa de su ausencia. Poco a poco empezaron a desaparecer. Se dice que algunos que sobrevivieron se escondieron en los socavones más profundos del Nallhard; pero no se mencionan más en la historia del mundo.

Pero más increíble fue el destino de los Licántropos. Ahora sin amo y sin a quien servir, las bestias, llevadas por una indescriptible miseria y un remordimiento profundo, buscaron por mucho tiempo enmendar el daño hecho a los Seres de la Luz. Estaban cansados de la violencia, de estar siempre famélicos y furiosos. Ellos no tenían la culpa de haberse criado a la sombra de Gorth.

Híldred miraba con detalle desde el cielo la angustia de estos monstruos. Entonces descendió de las nubes y habló con cada uno de los Licántropos alfas de cada manada. Ella los calmó con palabras dulces y, llevada por la nobleza, les propuso un trato.

-Si en verdad desean sanar a los Seres de la Luz para sanarse a sí mismos, les propongo que les sirvan devotamente como sirvieron a Gorth. Yo calmaré el hambre y el horror de sus mentes, y sanaré sus profundas heridas, y haré que olviden todas sus torturas, sus difíciles orígenes y sus profundos remordimientos. Tendrán muchos sentimientos, pero nunca odio hacia los Seres de la Luz.

Las bestias aceptaron. Entonces Híldred, llevada por su infinito amor, cumplió su parte del trato, y les trajo paz a los Licántropos convirtiéndolos en lobos y posteriormente en perros. Los Ángeles y los Dacones no olvidaron fácilmente las atrocidades de las bestias, y no estuvieron de acuerdo con el trato. Pero los Hombres no tenían vidas tan longevas y olvidaban con facilidad; así que ellos sí aceptaron el servicio. Entonces, desde esos días, los perros sirvieron a los Hombres como sus más amados amos, felices de olvidar sus dolorosos inicios y de sanar todos sus remordimientos. Por eso los perros aprendieron a servir a los Hombres, y sienten por ellos sólo amor. Para los perros es imposible sentir odio.



La suerte de Astoriath se acabó en el año 755 de la Era de las Luces, pues fue descubierto por Irgoliath en Mirlin. Irgoliath paseaba por los bosques en forma de halcón, cuando vio una extraña sombra recostada sobre un frondoso roble. Entonces el halcón descendió y se posó frente a la sombra, y se dio cuenta que era el Hechicero, envuelto en una manta negra y con una capucha sobre su cabeza cornuda.

Cuando el Demonio vio al halcón, supo de inmediato que era uno de los generales de Océaroth, e intentó escapar corriendo entre los árboles. Pero el Marino le dio rápido alcance, y lo atacó con sus garras. Así que Astoriath sacó su hoz de plata y decidió darle frente a Irgoliath.

El Marino tampoco dudo en dar batalla, pues en su mente se posó el triste rostro de Mírlloth. Irgoliath había estado pensando en Mírlloth constantemente: En sus ojos verdes, en su faz pulida, en sus cabellos negros y sedosos, en sus labios pequeños, en su nariz respingada, en sus curvas voluptuosas, en sus caderas afiladas, en sus amplias alas blanca, etc. Con el pasar de los años, Irgoliath se había jactado de la belleza de Mírlloth, y poco a poco se había enamorado de ella.

Entonces, Irgoliath sacó su tridente de zafiro, y pensando en la aflicción de Mírlloth, se lanzó con furia hacia el Hechicero. Astoriath se defendió con destreza, pero sabía bien que no podría ganarle al Marino, y por lo mismo, intentó escapar varias veces. Pero Irgoliath era un fiero guerrero, y siempre le dio alcance.

La batalla se prolongó por días y recorrió varios kilómetros. Al llegar a la ciudad de Níníl, las Hadas, los Duendes y los Nomos vieron con temor y timidez la lucha. Irgoliath luchaba con su tridente azul, y se protegía con un poderoso escudo. El Marino vestía una manta azul con ornamentos y encajes de plata, y sostenía en su cabeza una corona plateada. Por otro lado, Astoriath, vestido completamente de negro, se defendía con una hoz de plata, y chillaba y vociferaba. Le escupía a menudo a Irgoliath, e intentaba morderlo con sus afilados dientes; pero nada de esto servía contra el poderoso Marino.

Dicen las Hadas que los movimientos eran tan rápidos, que casi eran invisibles. Sólo los destellos de las armas eran bien definidos. Alrededor de la batalla se levantaban nubes de polvo y pasto cortado, y el sonido del viento tajado era una constante.

Pero Irgoliath, llevado por su amor a la Ahzira Mírlloth, lanzó un último y furioso ataque, y, defendido por su escudo, logró enterrar su tridente en la terrible figura del Hechicero, exactamente entre sus cuernos, desfigurándole la horrenda cara. Todo había acabado. Astoriath había muerto por fin. Y con la muerte de Astoriath, los Bosques de Mirlin parecieron descansar.

Poco a poco, los Seres del Bosque salieron de sus escondites y se aglomeraron alrededor del cuerpo del Hechicero. A su lado, Irgoliath descansaba sentado. Su escudo estaba mellado por los constantes ataques de la hoz, y su manta azul se encontraba rasgada. Así que las Hadas lo atendieron de inmediato, e hicieron fiestas en su honor. Fueron muchos los cánticos dedicados al Marino, que sólo pensaba en Mírlloth.



Irath, el otro Marino en el mundo mortal, llegó a los pocos días a Mirlin, y se animó de sobremanera al saber de la muerte de Astoriath. Poco después descendió al abismo marítimo para dar las noticias al Arquitecto Océaroth. Irgoliath, en cambio, subió a Argeliógrim para dar personalmente la noticia a la Dama Híldred y a la Ahzira Mírlloth.

-He aquí el arma de Astoriath, prueba inequívoca de su destrucción -afirmó Irgoliath mientras dejaba la hoz de plata sobre la mesa de piedra blanca.

Mírlloth miraba la hoz como una maldición, pues sabía que esa arma había cegado miles de vidas.

-Entonces todo ha acabado -dijo Híldred con alivio. Tomó la helada hoz y miró el reflejo de su hermoso rostro en la hoja. Sus ojos de esmeralda, bordeados del sedoso cabello verde, se reflejaban en la hoz con detenimiento, mientras, ensimismada, calculaba los acontecimientos venideros.

-¿Cómo te puedo agradecer? -preguntó la Ahzira Mírlloth al Marino.

-Una sonrisa será suficiente -respondió Irgoliath.

-Pero para mí no -aseguró la Ahzira que, infinitamente agradecida, se levantó y abrazó a Irgoliath con profundidad.

Irgoliath sintió el abrazo como un sublime tesoro, y lo devolvió con mucho afecto.

-Pide lo que desees, pues te lo concederé -reafirmó Mírlloth mientras, con una profunda y brillante mirada, esperaba una respuesta con las alas blancas extendidas.

-Quizás después -dijo Irgoliath con sabiduría mientras miraba a la Arquitecta Híldred, que aún permanecía con la mirada fija en la hoz-. No es el momento de pedirte lo que deseo -añadió.

Entonces Mírlloth se extrañó, pero nada dijo.

## 81

Así pasaron los años. Irgoliath siguió vagando por el mundo terrestre, invisible a la vista de los Hombres y los Dacones. Pero las Hadas, los Duendes y los Nomos lo adoraban, y lo seguían a menudo por los bosques llenos de brezales, bayas y mirtos. Las Hadas mimaban a Irgoliath constantemente, los Nomos lo defendían contra bestias salvajes, y los Duendes le cantaban y lo entretenían; pues los Seres del Bosque consideraban a Irgoliath como su salvador.

Los lugares más frecuentados por Irgoliath eran los Bosques de Mirlin, el Bosque de Áthel y las frondas orientales, donde los Hombres y la gran mayoría de Dacones no conocían de las guerras antiguas. Poco iba a los reinos de la antigua alianza, y casi nunca iba al Reino de las Cavernas. Siempre iba acompañado por lo menos de un Hada, pues éstas lo amaban con devoción.

Sin embargo, Irgoliath subía constantemente al cielo para visitar a su amada Mírlloth. La Angelina lo atendía con dulzura y cariño. El estar cerca de Mírlloth hacía que Irgoliath se sintiera más apegado a su amor, sin saber que el apego es el camino directo a la ruina.

En cambio, Híldred, que veía venir las cosas, (pues era astuta y calculadora), aconsejaba a Mírlloth que mantuviera a Irgoliath a distancia. Le pedía que no fuera tan afectuosa con



el Marino, pues no deseaba inconvenientes a causa de amores fallidos. Pero Mírlloth no podía actuar con indiferencia hacia Irgoliath, pues ella no podía despreciar a nadie. Además, le estaba infinitamente agradecida por haber derrotado al Demonio Astoriath.

Entonces, un día caluroso y brillante, Irgoliath finalmente pidió a Mírlloth lo que deseaba. –No sé cómo empezar, pero no puedo disimular más el amor que siento por ti. Sin tal amor, creo que no hubiera podido enfrentarme solo a Astoriath.

En ese momento Mírlloth recordó las advertencias de Híldred, y dijo: -Irgoliath, te estoy agradecida profundamente por haber cazado al Hechicero, pero...

Pero antes que pudiera terminar su frase, Irgoliath ya la tenía entre brazos, y fijaba su atención a su bello rostro.

-He hecho todo lo que he hecho por ti -interrumpió el Marino.

Entonces Mírlloth no supo qué hacer, pues no quería herir a Irgoliath. Así que alejó al Marino sutilmente con sus brazos y dijo: -Irgoliath, no confundas mi agradecimiento con mi amor -miró la sombría cabeza y añadió con sinceridad: -Debes saber que los Ángeles y las Angelinas amamos eternamente a nuestra pareja. Por eso necesitamos varios siglos para conocernos y comprometernos. Irgoliath, aunque Méleatorh no esté conmigo, lo amaré por toda la eternidad.

-Entonces... ¿no me quieres? -preguntó el Marino dejando a Mírlloth retirarse.

-Te quiero y te estoy muy agradecida; pero no puedo amar a otra persona que no sea mi Serafín -dijo la Ahzira, que abrazó de nuevo al trastabillante Irgoliath, y añadió: -No me odies por no poder amarte, pues sé que no necesitas mi amor. Tienes el amor de los Seres del Bosque y de los Seres Marítimos. Los Tritones te siguen y los Ángeles te respetan. No te fijas en pequeñeces, como en mi amor.

Aunque el golpe fue aliviado por las tiernas palabras de Mírlloth, Irgoliath no pudo contener la depresión. Descendió cabizbajo y en silencio, pensando en nunca más volver a los cielos, y vagó solo por el mundo por muchos años, hasta descansar por fin en unas frondosas y fértiles tierras al norte de Félgor. Allí fue recibido por Nomos y Hadas que, compartiendo su tristeza, se dedicaron a acompañarlo. La tierra donde Irgoliath descansaba con su séquito de Hadas y Nomos estaba dominada principalmente por Hombres Nocturnos que habían escapado de la guerra. Por eso, el Marino y sus seguidores permanecieron escondidos en las espesas y coloridas frondas.

## 82

Los años pasaron y los Nomos, inconformes por su anonimato obligado y con la ayuda de Irgoliath, fueron tomando forma de verdaderos guerreros. Su tez se tornó negra, su nariz se volvió puntiaguda, sus dientes se afilaron, sus ojos se tornaron diamantinos, sus extremidades se adelgazaron, se volvieron patizambos, rengos y descarnados. Tomaron la estatura de un Hombres bajo y se volvieron diestros con las armas. Sin quererlo, tomaron un físico semejante al del Demonio Astoriath (a excepción de los cuernos). Tan espantosa metamorfosis hizo a los Nomos los mayores enemigos de los Hombres, pues al igual que estos últimos, los Nomos eran carnívoros, ambiciosos y violentos, y necesitaban tierras para sobrevivir.



Y muchas de las Hadas de Mírlloth murieron y se convirtieron en las amantes apasionadas del desdichado Irgoliath. Entonces el Marino las volvió fotosensibles y siempre sedientas de sangre. Algunas convirtieron sus bellas alas en cartílagos, asemejándolas a las de los murciélagos. De esta forma nacieron las Vampiresas. Al ser doctas en el placer y en la seducción, las Vampiresas se volvieron infecundas, y la evolución las obligó a reproducirse de una extraña manera: Cualquier ser que bebiera de su sangre se volvería un Vampiro.

Poco a poco, Irgoliath había hundido a sus seguidores en su desdicha. Pero no sólo los Seres del Bosque se beneficiaron o sufrieron por la desdicha del Marino. Muchas Mujeres se escapaban de las aldeas por la noche y se reunían en los brumosos bosques. Allí se jactaban con las enseñanzas de Irgoliath. Entonces fueron temidas por los mismos Hombres, pues ellas utilizaban magias inexplicables. Así aparecieron las Brujas en el Nallhard.

Aunque las aldeas de Nomos y Hombres Nocturnos tenían hostilidades, estas tierras fértiles lograron aguantar a las diversas especies, evitando una guerra a gran escala. Estas tierras se volvieron tolerantes y prosperaron con el tiempo.

Sin embargo, no todos apreciaban la obra de Irgoliath. Los Dacones y los Ariánicos, que ya conocían a Irgoliath, repudiaban a los Nomos y a los Vampiros, pues afirmaban que la oscuridad los había engendrado, y tomaron a Irgoliath como un segundo Hechicero.

Pero Irgoliath no había impuesto su palabra, de hecho, recordaba con detalle las palabras de Gorth, y evitaba interferir en el mundo mortal. En vez, decidió seguir vagando por el Nallhard, dejando las después conocidas Tierras Espectrales. En estas Tierras evolucionaron varios seres, hostiles y amigables para los Hombres. Algunas de esas criaturas fueron los Arácnidos, que eran seres híbridos: Tenían un exoesqueleto Arácnido de la cintura hacia abajo, y una apariencia Humanoide de la cintura hacia arriba. También aparecieron unos seres infames y necrófagos llamados Cremlos, los cuales fueron considerados como los seres más degradados y míseros del mundo.

También evolucionaron varios seres en estas tierras; pero al igual que los Elfos, los Seres del Bosque y los Orcos, estos nuevos seres también sufrieron la maldición de Gorth. La gran mayoría de estos seres desaparecieron presas de cazas o guerras. Los Cremlos se vieron limitados a la miseria y al hambre, y los Arácnidos, odiados por los Nocturnos y los Nomos, se vieron presos a las cavernas, donde construyeron enormes colonias.

A medida que los tiempos pasaban, las tierras al norte de Félgor se volvían más hostiles, pues las poblaciones de Nomos y Nocturnos crecían, y se volvían más intolerantes. En vez, los Ariánicos de Pacán, al otro lado del Mar de las Deidades y bajo el amparo de Océaroth, prosperaron de manera acelerada. Y aunque los Nomos también llegaron al Continente de los Bosques, no pudieron siquiera igualar los asentamientos más pobres de los Hijos del Sol Amarillo.



Ahora bien, esta edad fue llamada la Era de las Luces por la aparición de las estrellas en el cielo; pero además hubo un acontecimiento espléndido. No sólo había Apsaras en el Nallhard; el Universo entero estaba lleno de Apsaras. Y una de ellas, llamada Sírel, se compadeció con el Nallhard, pues vio que allí las noches eran oscuras y frías, y ninguna joya cercana emitía luz. Entonces decidió iluminar al Nallhard con sus dos hijas, Valen y Halen, para dar luz a la noche.

Sírel, al igual que los soles, poseía bestias; pero estas bestias no emitían luz, sino que la reflejaban como espejos de plata. En su mayoría eran gatos y lobos grises. Y en su esfera también había árboles de hojas frías. Sus hijas, aunque menos radiantes, también iluminaban la noche con desdén, pues cada una poseía un árbol de hojas plateadas y tronco blanco que reflejaban la luz de los soles. Y, como era caprichosa, Sírel, de ojos verdes y faz de porcelana, decidió poner varias esferas con árboles brillantes que reflejaban la luz de los soles. Estas esferas fueron llamadas lunas.

De esta manera, Sírel, conocía después como La Dama de la Noche, decidió ayudar a los seres del mundo mortal, más que todo a los Hombres, dándoles orientaciones en la oscuridad. Así que creó figuras con las lunas. Hubo varias figuras, pero las más conocidas fueron: La Estrella de Siete Puntas, que indicaba el norte y estaba compuesta por ocho lunas; el Círculo de Plata, que indicaba el occidente y estaba formado por ocho brillantes lunas; y el Triángulo del Sur.

Así que, agradecidos, muchos seres intentaron llegar a la Dama para rendirle homenaje; pero sólo un Hombre logró llegar a una de sus hijas. El nombre del Hombre fue Jores, y provenía del Imperio del Viento; fundado décadas atrás por Sagath y gobernado por los Areshti. Según las memorias de Jores, Valen, la hija de la Dama, le regaló una pequeña estrella; pero nadie supo qué sucedió con esta estrella durante esa edad. Sin embargo, la historia de la Estrella de Jores se explica a detalle en el libro «La Edad de las Estrellas».

Por otra parte, la Ahzira Míroth pidió encarecidamente a la Arquitecta que la dejara bajar al mundo mortal, para cuidar de su linaje.

Pero Híldred no aceptó. –Debes saber que los Seres del Bosque, tu linaje, están malditos por Gorth. Aunque bajes, no puedes hacer nada por ellos -dijo la Arquitecta con sabiduría. –Entonces déjame bajar, aunque sea un solo día a los Bosques de Mirlin, para visitar la tumba de mi amado Méleatorh, y ver cómo están mis creaciones -pidió Míroth.

Híldred meneó la cabeza en ademán de duda, como si luchara contra ella misma. Hasta que finalmente dijo: –Sólo un día, el día que murió el Ahz de Mirlin.

Míroth aceptó con alegría, y, sin falta, la Ahzira y un séquito de Ángeles del Bosque descendieron a Mirlin los días 22 de abril de todos los años siguientes, la fecha de la muerte del Ahz Méleatorh. Pero estas visitas se hicieron con la mayor cautela posible, pues Míroth no deseaba que se supiera de su descenso. Sin embargo, la visita de Míroth a los bosques mortales se convirtió en una leyenda muy conocida por los Hombres y los Dacones.





Ahora bien, después de que Irgoliath dejó las Tierras Espectrales fue al occidente, y allí permaneció por largo tiempo; mas no se hizo notar hasta que Dan-Silum, un antiguo rey de Félgor, llegó exiliado por enamorarse de una Dacona llamada Herda (su pronunciación es *jerda* en la lengua antigua).

Dicen las historias que Irgoliath, conmovido por el amor imposible del antiguo rey, le regaló a Dan-Silum unas tierras que se expandían desde la Cordillera de Nínilver hasta el río Harllén, la frontera occidental de las Tierras Espectrales. Estas tierras fueron llamadas como la Dacona, y su capital fue llamada como su nuevo rey.

E Irgoliath (que fue conocido como Javar en Herda y considerado un Dios) dio a Dan-Silum una corona de cuatro joyas brillantes y amarillas. Las joyas, hechas por el Marino con poderosos hechizos y conocidas por los Hombres como Shidrahas, se convirtieron en el mayor tesoro del reino.

Como Dan-Silum necesitaba una estirpe duradera, se casó con una hermosa Mujer llamada Larul, y con ella tuvo a dos hijos, Morlán y Koral. Cuando Dan-Silum murió, Morlán, que era el mayor, subió al trono y gobernó con mano firme.

Pero el rey Morlán tuvo un enorme problema en su reinado: Los Nomos, que eran envidiosos y codiciosos, decidieron declararle la guerra al nuevo reino de Herda para robarle las Shidrahas. Así que Morlán, que era orgulloso, respondió acuartelándose en la inexpugnable fortaleza de Dan-Silum, y logró repeler más de siete ataques allí, abasteciendo la ciudad desde los pueblos del norte de Herda.

Esta guerra, llamada la Defensa de Morlán, duró tres años. Los Nomos, destrozados por tantos intentos fallidos, fueron llevados hasta el sur del río Harllén y expulsados de Herda. Por tal proeza, el nevado donde nace el río Utum fue llamado el Nevado de Morlán. También la reina Larul y el príncipe Koral fueron recordados como héroes, y así nombraron dos de las ciudades más poderosas de Herda.

Bien, otra historia importante en esa edad fue la de la reina Nínilver. Nínilver fue una Mujer Nocturna que logró unificar varios asentamientos Nórdicos y, desplazada por Ehirot del sur del reino de Ehirarh, decidió iniciar una guerra contra los Dacones en el año 1013 de la Era de las Luces. Logró grandes victorias en las laderas septentrionales de la cordillera que lleva su nombre. Entonces, humillados por la reina Nocturna, los Dacones decidieron forjar una alianza con los Nórdicos del sur de Ehirarh, y de esta forma lograron derrotar y asesinar a Nínilver dos años después de iniciada la guerra en la cordillera meridional.

Así que, en honor a la reina Nocturna, los Hombres Nórdicos decidieron llamar las nevadas y soberbias montañas como la Cordillera de Nínilver. Pero los Nórdicos jamás volvieron a enfrentarse a Ehirot ni a los Dacones de Ehirarh.



Ahora bien, la Era de las Luces se desarrolló en dos frentes: En el Antiguo Continente y en Pacán. Los Hombres llevados al oriente por Océaroth y guiados por Cánt, prosperaron en el Continente de los Bosques y llegaron a formar poderosos reinos. Las cuatro superpotencias de Pacán se llamaron Hil-Dendel, el Reino de la Llanura Verde, Vírandel y Vil-Díndel, esta última ubicada al norte de Pacán, separada del continente por una muralla de montañas llamada las Montañas de Viento.

Estas superpotencias se tornaron poderosas por las extremas riquezas que germinaban en Pacán: Oro y plata en cantidad, piedras preciosas y brillantes, maíz, café, frutas tropicales, manantiales frescos, ríos puros, y más. Las llamas fueron el sustento del comercio entre los reinos, y los jaguares se convirtieron en el emblema de las potencias tropicales. Además, los Ariánicos del oriente, que todavía tenían frescas las enseñanzas de los Ángeles de los Bosques, amistarón con las Águilas Rojas y los Halcones Azules.

Aunque hubo una guerra entre los Ariánicos de Mirllán e Hil-Darath, en el 201 de la Era de las Luces, a causa de la envidia y el poder, fueron los Cáreneth, el linaje de Cánt, quienes dominaron el reino de Hil-Dendel hasta la formación del Imperio de los Dos Soles.

Sin embargo, aunque Pacán se retiró cada vez más del Antiguo Continente, y prohibió el asentamiento de otros que no fueran Ariánicos, los Nomos lograron llegar al Continente de los Bosques. El cómo llegaron es inexplicable para los eruditos, pero lograron llegar en suficiente número como para construir dos ciudades Nómicas: Krimallán y Górdoral; esta última considerada como la ciudad más grande construida por esta raza.

Empero, los Ariánicos, que odiaban a los Nomos, lograron mantenerlos aislados de la opulencia y el poder Humano. Al mismo tiempo, las ciudades Ariánicas se fortalecían y se hundían en su majestuosidad. Algunas de estas ciudades alcanzaron tal belleza, que algunos Dacones las describieron como «vástagos de urbes angelicales».

Este exceso de riquezas y poder llevó a los Ariánicos a la vista de la envidia, y por lo mismo, los Nórdicos del Antiguo Continente, dueños de estepas gélidas, con ayuda de los Nomos, intentaron invadir el fértil continente de montañas verdes y afluentes cristalinos. El primer intento de invasión se hizo en el 734. Mas los Ariánicos, que habíanse vuelto en demasía fuertes, poseían una flota que el resto del mundo apenas imaginaba. Esta enorme flota destruyó el intento de invasión. El segundo ataque de parte de los Nórdicos se dio en el 1028, pero esta vez los Ariánicos aplastaron por completo la flota proveniente del Antiguo Continente.

Cuando los reinos de Pacán llegaron a su madurez, los Dacones y los eruditos consideraron estos años, entre el 1015 y el 1285, como «los años dorados del Hombre», pues habían logrado obtener una majestuosidad y un poder semejantes a los de los Ángeles.

Sin embargo, es bien sabido que el Hombre nunca está conforme, y que el poder y el apego hace fluir los peores instintos del Humano. Esto salió a flote en el año de 1282, el 13 de marzo, cuando se unificaron tres de las cuatro potencias Ariánicas bajo un solo mando. Hil-Dendel, la Llanura Verde y Vírandel consolidaron el Imperio de los Dos



Soles. Sin embargo, de este imperio nada se va a decir en este libro, pues su surgimiento y su caída están bien documentadas en el libro «El Imperio de los Dos Soles».

La caída del Imperio de los Dos Soles fue datada oficialmente en el 1384. En ese año se dio la invasión de la última potencia de Pacán, Vil-Díndel, a Mirllán, que había sido antaño la gran Capital Imperial. De esta forma acaba la Era de las Luces y se cumple de nuevo La Maldición de Gorth, pues el nuevo linaje Ariánico pierde su fuerza. Pero nada de esto importó en las alturas, en los reinos angelicales, pues, aunque no olvidaban el mundo allá abajo, nadie interfería por orden de la gran Dama Híldred.

## LA EDAD DE LAS ESTRELLAS

86

Érase una vez un Hombre llamado Arcalón. Arcalón pertenecía a un linaje Írimo (o de la Raza Nueva), proveniente del Imperio del Fuego, al occidente del Antiguo Continente. Las hazañas que Arcalón logró durante esta edad están bien documentadas en «La Edad de las Estrellas», por lo cual no se mencionarán en este libro. Sin embargo, cabe aclarar que Arcalón y su amada Méladriel fueron los enemigos más poderosos de Irgoliath, y fueron sus principales rivales en la guerra. Además, hay que aclarar que la Edad de las Estrellas tiene su nombre por los acontecimientos de las Shidrahas o «Estrellas de Inframundo», por el destino de la Estrella de Jores (custodiada por Méladriel) y por la guerra que marcó esta edad.

87

Ahora bien, Irgoliath había regalado a Dan-Silum las cuatro Shidrahas; pero llevado por la codicia, la ambición y el odio que había incubado por los Hombres vástagos de los Ariánicos, ansió tener de nuevo las Shidrahas. Sin embargo, había varios problemas: Irgoliath sólo contaba con una Shidraha. Una de las Shidrahas todavía permanecía en Herda, otra estaba oculta en un inmenso tesoro que los Ariánicos Imperiales habían guardado en unas montañas llamadas los Picos Rojos, en el Imperio del Fuego. La cuarta Shidraha había llegado hasta Pacán.

Así que Irgoliath sólo tenía a su alcance la Shidraha que permanecía en Herda. Para ir al Imperio del Fuego tenía que cruzar una gigantesca muralla de volcanes; pero Irgoliath



sabía que no podía cruzar esa muralla porque allí, en el ardiente y azufrado corazón de la misma, descansaba una de las Nueve Lágrimas de Híldred, una Apsara que amaba a los Hombres.

Otro problema que tenía era la vigilancia de los Picos Rojos por parte de los Magos. Para ese entonces, Tartanos, un Mago poderoso, vigilaba el tesoro de los Picos Rojos en compañía de Eleonora, la Reina Bruja.

Cuando se enteró que la Estrella de Jores había sido encontrada tras la Muralla de Volcanes, Irgoliath pensó en brindársela como regalo a Mírlloth, pues aún la amaba, y fraguó un plan maligno para hacer pelear a los Hombres de la Península que tanto odiaba y así debilitarlos. Al mismo tiempo, lanzaría sus huestes a Herda y a su aliado Jerlán.

Pero para cruzar la península debía engañar a la Apsara del Fuego, llamada por los Hombres «El Corazón de los Volcanes». Debía lograr que la Apsara Feya bajara la vigilancia en las fronteras volcánicas.

Entonces Irgoliath invitó a Feya a Yavín, la capital de su nuevo imperio. Feya era poderosa pero inocente, y aceptó la invitación con agrado. Muchos años atrás Feya habíase internado a los fosos ardientes de la cordillera de volcanes, y allí había permanecido ajena a todo acontecimiento de la superficie. La Apsara nada sabía de Astoriath o del Imperio de los Dos Soles.

Entonces Feya, infinitamente alegre por una nueva compañía, aceptó ir a Yavín y se apresuró a prepararse. Se maquilló como otrora y se vistió como si fuera a la batalla (las Apsaras se vestían de galas para sobresalir en medio del caos). Y, como era dulce y educada, llevó varios presentes, tallados en piedras negras y algunos diamantes.

Emergió a la fría superficie y anduvo por los caminos escarpados que sólo ella conocía, hasta llegar a las Tierras Espectrales, mientras tarareaba canciones antiguas de Ángeles que Híldred le había enseñado.

Pero grande fue su sorpresa al ver las holladas y míseras tierras en donde vivía Irgoliath. Para expulsar a los Ariánicos, Irgoliath había tenido que sembrar sal en los campos quemados, y chamuscar y envenenar los ríos. Destrozó el cielo y embrujó la natura. Tan maligna fue la voluntad de Irgoliath, que los Ariánicos no pudieron habitar ese frío desierto, y tuvieron que retirarse. Ahora, esas tierras, que iban desde el río Harllén hasta la Muralla de Volcanes, eran conocidas por los Hombres como el Fin del Mundo, o las Tierras Espectrales.

Feya, un poco angustiada por tan yertos parajes, siguió su caminar hacia Yavín. Esas cuarteadas tierras le recordaban a los horribos dominios de Gorth. Pero siguió cantando hacia la capital de Irgoliath. Pensaba constantemente cómo presentarse. Aunque sabía que Irgoliath había estado con ella en la ruina de Gorth, no lo recordaba bien, y por lo mismo ansiaba verlo.



Al entrar a la lúgubre Yavín, Feya se dirigió al palacio que los Hombres llamaron después el Necromurtur. Allí el Marino la esperaba con presentes de todo tipo: Joyas, tapices, esmaltes, estatuillas, sedas, y más. Y varias Hadas con aspecto extraño le sirvieron como cortesanas y la atendieron con especial detalle. Le recibieron los humildes presentes, mientras Irgoliath se hincaba frente a la Apsara.

-Me place ver a una de las lágrimas de la gran Híldred frente a mí -dijo Irgoliath hincado. Feya devolvió el formalismo, apenada. -Hace mucho no veía un Espíritu de Océaroth -dijo la Apsara mientras se fijaba en la figura ensombrecida de Irgoliath. Feya recordaba a los Marinos distintos, más altivos y gallardos. Irgoliath permanecía encorvado, como si miles de penurias lo hubieran debilitado. Pero Feya ignoraba la trágica historia del Marino, y el odio que había engendrado por su desdichado amor. Feya nada conocía de la traición, de la envidia y de la codicia. Así que en ningún momento imaginó los verdaderos pensamientos de Irgoliath.

Entraron al palacio y llevaron a cabo un delicioso festín, aunque extraño para Feya. Entonces Irgoliath le explicó a la Apsara que esas Hadas eran Hadas muertas, conocidas como Vampiresas. También les presentó a los Nomos, a los Arácnidos y a los Cremlos. Feya intentó disimular por respeto la repugnancia que le producían algunas de esas criaturas; pero en algunos casos no lo pudo disimular, como cuando vio por primera vez a un Troll.

Pero en quien más se fijaba Feya era en Irgoliath. El Espíritu hablaba con elocuencia y lógica, y con palabras sutiles disfrazaba venenosas ideas; a tal punto que Feya decía tales ideas como si ella misma fuera quien las pensara. Irgoliath le recordó a Feya los tiempos lejanos de los Ángeles, y le contó sobre Astoriath y el Imperio de los Dos Soles, siempre atacando las acciones de los Hombres con ingenio, argucia y maestría, haciendo que Feya pensara lo que él deseaba sin necesidad de decirlo. Así Irgoliath logró su cometido.

Feya salió de Yavín sintiendo extrañas sensaciones por Irgoliath, y aunque las tierras alrededor eran monstruosas y malignas, se sintió en un paraíso. No dejó de pensar en el Marino en ningún momento, sintiéndose enamorada de él. Hay que recordar que Feya era muy inocente, y que poco conocía de la compañía sentimental. Además, hay que recordar que, como los Ángeles, las Apsaras tienen sentimientos más puros que los Hombres, y cuando aman lo hacen eternamente. Sólo cuando la situación es extrema pueden dejar de hacerlo.

Después de tal festín, Irgoliath siguió visitando a Feya en la Muralla de Volcanes. Siempre le llevaba presentes y la encantaba con su afilada voz. Feya lo escuchaba por horas, incluso días, y se fascinaba al escucharlo. Así, poco a poco, empezó a confiar en él, inocente, y le fío sus más gratos secretos.



Y poco a poco Feya sintió más necesaria la compañía de Irgoliath. Sin quererlo, Feya empezó a sentirse dependiente de la presencia del Espíritu, que cada vez se sentía más cerca de sus objetivos. A tal punto llegaron los sentimientos de Feya, que se empezó a sentir muy sola en los profundos abismos volcánicos, y empezó a visitar a Irgoliath en Yavín. Y de vez en cuando se quedaba días allá, luego semanas, y luego meses.

Al mismo tiempo, y sin que Feya sospechara, Irgoliath empezó a entrenar a los llamados Innombrables, o «Yúcidas» en lenguas antiguas. En los documentos antiguos casi no se hace alusión al origen de los Yúcidas, y en verdad poca documentación se tiene sobre el tema. Pero según algunas historias, los Yúcidas al principio fueron Hombres y Mujeres, los más bellos que Irgoliath pudo conseguir. Entonces los volvió hechiceros doctos y les dio mucho poder.

La primera y más poderosa de los Yúcidas fue Victoria, y dominó la Almena de Althras al sur de las Tierras Espectrales. La torre negra estaba sobre un escarpado y escabroso monte llamado el Monte Althgai (allí terminaría la guerra y sería la ruina de Irgoliath). A unas pocas leguas al occidente estaba la Almena de Lavrhas, erguida entre unas ciénagas vaporosas. Esa Almena era dominada por la Yúcida Ana. Al oriente del Althgai estaba la Almena de Sacrhas, y la dominaba el Innombrable Prerior. Esas eran las tres Almenas sureñas, y delimitaban la frontera entre las Tierras Espectrales y el Reino de Félgor.

La Almena más septentrional estaba erigida cerca de la ciudad de Trarras, una de las tres ciudades importantes de Irgoliath. (Las tres ciudades eran Aigón, Yavín y Trarras). Bien, esa Almena fue llamada Carrhas y fue dominada por Alanior, Señor de los Crimeos. Más al sur, cerca de la ciudad de Aigón, se erguía la Almena de Macrhas, y Cranior era quien la gobernaba. Era Macrhas la que vigilaba el paso más austral que llevaba al Reino de Herda y a los Desiertos de Jerlán.

Finalmente estaba la Almena de Delfrhas, y allí vivía Canon. Este Yúcida fue conocido como el Guardián del Demonio, y era el segundo más poderoso después de Victoria. Sólo dos veces Canon salió de la Almena de Delfrhas durante esta edad, y una se describe en este libro.

Bien, mientras Feya seguía encantada por la presencia de Irgoliath, ciega de su alrededor, el Marino, como diestro titiritero, ya movía sus hilos, al mismo tiempo que desviaba la verde mirada de la Apsara de sus planes. Ya planeaba la primera invasión a Herda con sus Nomos y sus miserables raleas. Cranior y Alanior irían al frente.

Pero antes hay que aclarar el motivo de la obsesión de Irgoliath por las Shidrahas. Cuando los Ariánicos le arrebataron tres de las cuatro Shidrahas, Irgoliath vertió todo su horrible poder en las joyas, y así las maldijo. La Maldición de las Shidrahas sólo caía sobre los Humanos. Cualquier Hombre o Mujer que moría y era inmolado por la luz de una Shidraha quedaba detenido en su época, incapaz de descansar en la muerte. De hecho, ignoraba que ya estaba muerto. Pero lo peor era que el maldito podía interactuar con los seres vivos, y a los Humanos vivos los percibían como Espectros. Esta maldición tomaba almas aleatorias, y entre más cerca el brillo de la Shidraha mayor la probabilidad de caer en su maldición. Sin embargo, esta maldición fue para Irgoliath su propia ruina, pues al ser un hado maligno, sólo podía traer desgracias.



Ahora bien, antes de lanzar su primera invasión, Irgoliath debía encargarse de Feya. Por fin había llegado la hora más peligrosa de su plan, y debía contar con todas sus fuerzas para superarla. Todo este nuevo infierno lo desataría en el mismo Necromurtur.

Invitó a la Apsara a un festín nocturno, como ya era costumbre. Le ordenó a los Vampiros y a los Nomos servirle, mientras en los cuartos contiguos se preparaban los Yúcidas, ansiosos de la sangre de la Apsara. Entonces cuando se acabó la comida, Feya, como era costumbre, se levantó y salió hacia el tocador. Y mientras se mecía su cabellera rojiza frente al espejo, notó un sutil movimiento tras una cortina de muselina purpúrea. Cuando volteó su cuerpo para mirar con más detalle, la Yúcida Ana, de cabellos negros y ojos amarillos, emergió de la cortina. Llevaba en su mano una espada brillante y en su rostro había una ansiedad notoria.

Feya se lanzó hacia atrás y cayó al suelo, aterrada por el inminente ataque. ¿Cómo era posible que una hechicera la desafiara y osara atacarla en la mismísima casa de su amado? Pero Ana, al ser una Yúcida poderosa, no dudaba (aunque temía), y blandió dos veces la espada contra Feya. La Apsara logró esquivar ambos ataques, y, atemorizada, salió corriendo de la habitación, gritando el nombre de Irgoliath por todo el palacio. Pero ni Irgoliath ni ninguno de sus sirvientes salió en su auxilio.

Así que Feya, en la confusión del momento, no pudo hacer más que salir del Necromurtur y correr por las oscuras calles de Yavín, escondiéndose de Ana. Aunque Feya era muy poderosa, había olvidado qué era luchar, y no sentía odio como para entablar batalla. Tan inocente era, que incluso pensó que los Yúcidas también habían traicionado a Irgoliath, y temió por él. Así que, superando su temor, decidió volver al palacio para buscarlo. Mas no lo encontró, y en vez, se topó con Canon, el Yúcida de la Delfrhas, que, sin pensarlo, lanzó una flecha directamente a la frente de la Apsara. Feya, llevada más por acto reflejo que por razón, logró pulverizar la flecha con un ardiente soplido. Pero no dio frente, y volvió a salir del palacio, aterrada.

Aunque estuvo bajo el asedio de Canon y Ana, Feya logró deslizarse por los ennegrecidos e inmundos callejones hasta salir la Ciudad Endemoniada. Y mientras Feya lloraba y temía por la suerte de Irgoliath, este último reía sin cesar de forma sardónica en su duro trono.

Canon siguió a Feya por toda la yerta y cuarteada llanura, y la atormentó. Pero por más que lo intentó, Canon no pudo hacerle daño. Así, la hermosa Apsara pelirroja no pudo hacer más que volver a su hondo y ardiente hogar en las entrañas de los volcanes. Cuando por boca de sus hermanas Amatistas supo de la suerte de Irgoliath, se sintió tan humillada que no salió a la superficie por años, y lloró sola por mucho tiempo, al mismo tiempo que Irgoliath disfrutaba su victoria y enviaba sus huestes a la Península de los Elementos y a los Reinos Occidentales. Irgoliath lo había logrado.



Con Feya fuera de su camino, Irgoliath inicio la guerra por las Shidrahas y por la Estrella de Jores, donde se enfrentó con Arcalón de Metys y Méladriel de Herda. Pero esta historia está documentada en los libros «La Edad de las Estrellas». Sin embargo, es prudente decir que durante esta guerra Irgoliath paga sus pecados; y Feya se ve involucrada en la desaparición del Marino del mundo mortal.

## EL REY DE LOS CUERVOS

91

Érase una vez un Serafín llamado Anarioth. Anarioth era el rey de todos los Ángeles Negros. Fue él quien detuvo y derrumbó el poderío del Imperio de los Dos Soles. Anarioth también luchó en las guerras contra Gorth y fue el único de los Serafines que decidió quedarse en el mundo terrenal cuando Híldred decidió subir los Imperios Angelicales al cielo. Aunque ya todo esto está descrito en este libro, es el siguiente relato el que trascenderá en la historia de Anarioth.

Ahora bien, después de la guerra por las Shidrahas, hubo varios acontecimientos aislados que en verdad no trascendieron mucho en la historia del Nallhard. Hubo guerras y la fundación de nuevos imperios, se delimitaron nuevas fronteras y emergieron nuevos héroes, pero fue el despertar de una bestia horripilante la que marcó la historia de esta edad del Nallhard.

Otrora, Gorth había hecho cubiles y madrigueras profundas, en las entrañas de la tierra, y allí bestias indescritibles crecían y se alimentaban. Esto lo hizo para mantener esos monstruos lejos del alcance de Híldred y Océaroth. Y muchos de estos monstruos permanecieron ocultos inclusive después de la muerte de Gorth.

Y fue en el año 456 después de la Edad de las Estrellas cuando una de estas bestias surgió de las profundidades. Nunca el mundo mortal vio monstruo más voraz y poderoso, ni siquiera los aligarhas de Gorth ni el Alcerverius se acercaron en poderío a esta bestia





milenaria. Pero antes de narrar los acontecimientos posteriores al surgimiento de este monstruo, hay que narrar lo ocurrido con Anarioth durante esta edad.

Bien, Anarioth había vivido durante edades en su poderoso imperio. Era reverenciado por todos los Hombres Nocturnos y temido por las demás razas. Habíase vuelto todopoderoso en la tierra. Pero con el tiempo empezó a salir de las cavernas y mirar al cielo de estrellas con nostalgia. Imaginaba a sus hermanos allá arriba, sobre las nubes, en sus torres de marfil, mirándolo desde arriba. Y empezó a extrañar a Síaroth y a Míroth, y también a su madre, la Dama Híldred.

Así empezó a mirar el cielo con más anhelo, y empezó a consultar con sus pares la posibilidad de subir a los cielos y reunirse con el resto de los Ángeles.

-¿En verdad deseas subir a los cielos, padre? -preguntó Gíroth, Querubín del reino.

Y Anarioth, melancólico, asintió. -Las guerras en este mundo nunca cesarán; pero en el Reino de los Cielos podremos vivir tranquilos por fin -respondió mientras miraba las estrellas y las pequeñas nubes. Extendió sus alas negras y suspiró.

Gíroth se puso a su lado y le puso la mano en el hombro. -Creo que los Hombres ya no nos necesitan -dijo.

Anarioth volvió a asentir, pero aclaró con su grave voz: -Los Ángeles siempre están atentos a los Hombres. Mi madre ha dado esa orden.

-Entonces podremos seguir cuidando de los Hombres Nocturnos -dijo Gíroth con una sonrisa en la boca. Se sentía alegre de no dejar del todo el mundo terrestre.

Aunque algunos Ángeles permanecían renuentes a subir al Reino de los Cielos, todos siguieron a Anarioth. Emprendieron vuelo raudos en el año 1 de una edad llamada Ascensión y Caída. Dicen los testigos que en todo el Reino de las Cavernas se escucharon miles de trompetas una mañana soleada, y miles de Ángeles fueron vistos surcar las montañas de la Télegim, ascendiendo majestuosos a los cielos como aves negras que poco a poco se perdían entre las brumas de las cimas. Muchos Hombres Nocturnos lloraron la partida de Anarioth, ya que sentían que finalmente estaban desprotegidos. Y por muchas semanas hubo depresión y melancolía en el Nallhard, pues los últimos Ángeles finalmente dejaban la tierra.

Anarioth y sus Ángeles lucharon contra los fuertes vientos de las alturas, hasta finalmente alcanzar las nubes. Y apenas atravesaron un manto blanco y nuboso, vieron con asombro que allí el azul del cielo era más brillante, la luz de los soles llegaba con más dulzura e intensidad, y el aire era más puro y fresco. Entonces Anarioth, con el cabello negro en el rostro a causa del viento, logró divisar allá lejos, sobre las nubes, torres altas y tan brillantes que parecían lanzas de plata apuntadas a los soles. Así que avanzó finalmente al Reino de los Cielos.

A medida que se acercaban, los Ángeles Negros vieron con asombro y maravilla la poderosa ciudad, antes llamada Argeliógrim. Ahora tenía nueve niveles, y todos los edificios eran blancos y brillantes, con cúpulas de oro y techos de tejas blancas, y columnas altísimas y bien labradas. Las calles estaban enlosadas, y por toda la ciudad había bellas estatuas que a ratos eran envueltas por las nubes pasajeras.



Anarioth se sintió estupefacto por el esplendor del brillante reino, a tal punto de temblar. Había estado tanto en la tierra, que había olvidado la gloria de Híldred y de los Ángeles. Se había limitado a ver sólo su esplendor y el de los Ángeles Negros, por lo que se sintió extraño, y pensó por un momento que sus logros en la tierra eran nimiedades al lado de la opulencia que habían amasado sus hermanos y su madre.

Invadido por ese extraño sentimiento, Anarioth y sus seguidores avanzaron hacia la torre más alta de la ciudad, en el nivel superior, donde estaba Híldred. Y mientras arribaban a Argeliógrim, los Ángeles Negros eran recibidos con vítores y halagos por parte de sus hermanos, los Ángeles de los Cielos. Entonces sonaron las trompetas de bronce para darles la bienvenida. Los Ángeles se abrazaron con alegría, pues en verdad el odio no existía en el Reino de los Cielos.

Sólo Anarioth y Gírlloth entraron a la torre que despuntaba el reino, llamada «La Dávina», donde eran esperados por los exponentes más representativos del Reino de los Cielos. Nunca hubo torre más hermosa que La Dávina: Era blanca y plateada, y su punta era coronada por la Estrella de Jores. Estaba adornada con un pináculo de oro que relucía como el Sol Amarillo, y alrededor de éste había estatuas aladas de Ángeles poderosos (incluyendo estatuas de los Serafines Méleatorh y Télethor). En su base también había varias esculturas, y también había un muro que rodeaba la torre, y que tenía labrados que describían la historia de cuándo y cómo Gorth fue finalmente derrotado.

Entraron por un hermoso puerto rodeado de árboles con hojas de plata y troncos blancos. En el centro del puerto había una fuente de agua cristalina. A los bordes del puerto, recostados contra un parapeto alto y lleno de adornos de flores también plateadas, había muchos Ángeles de alas blancas que saludaban y vitoreaban a los recién llegados. Sus rostros se pintaban de sonrisas. Sin embargo, Anarioth se sintió extraño, pues habíase acostumbrado a que se arrodillaran ante él, incluso le temieran. Pero aquí Anarioth era un hermano más, no un rey.

Anarioth y su hijo aterrizaron cerca de la refrescante fuente y, en medio de ovaciones, se acercaron al portón que daba entrada a La Dávina. Allí en el portón los esperaban tres seres, los más poderosos del Reino de los Cielos. A la izquierda estaba la hermosa Serafina Mírlloth, de cabellos negros y ojos verdes, madre de los Seres del Bosque. A la derecha había un ser que Anarioth no identificó de inmediato, pues no tenía alas, y tenía una barba cana y cabellos blancos y largos. Los Ángeles no envejecían, y tenían la apariencia de un Hombre de treinta años. Así que nunca se vio un Ángel anciano. Y en la mitad la gran Dama. Híldred sonreía, y cuando Anarioth se puso frente a ella, lo abrazó y se sintió tan feliz que lloró de la alegría.

-¡Madre, mi madre! -exclamó Anarioth mientras abrazaba a Híldred.

Ella entonces se secó las lágrimas de las mejillas y tomó el rostro de Anarioth, como examinándolo. Tenía el rostro curtido por las batallas, y se veía fiero y poderoso. -Te extrañé tanto -dijo la Dama con una voz dulce y maternal. Entonces miró a Gírlloth, y también lo abrazó.

Sólo después de este emotivo saludo, Anarioth reparó al anciano, y al detallarlo vio que, aunque era canoso, no tenía rastros de vejez. No tenía arruga alguna, pero en sus profundos ojos azules se veía una sabiduría extensa y una tranquilidad inmensa.



-¿Acaso he cambiado tanto? -preguntó-. Porque las guerras en la tierra también te han cambiado el rostro y el cuerpo, pero aun así te reconozco, Anarioth.

Al escuchar la voz del ser, Anarioth supo que aquél era el Serafín Sároth, antiguo gobernantes del Reino de Sáragrim, protector de los Dacones y Rey de los Ángeles de las Alturas. Anarioth quedó mudo.

Entonces Sároth soltó una sonrisa, y se apresuró a abrazar al Ángel Negro. -Me alegra verte, hermano mío -dijo.

-¿Pero y tus alas? -preguntó Anarioth, que vio en Sároth una aura muy blanca y un poder extremadamente alto, sólo comparable con el de los Arquitectos. Ni los Yúcidas, ni las Apsaras, ni los Marinos ni los Hechiceros tenían tanto poder.

-Renuncié a ellas -dijo-. Ya no las necesito más.

Anarioth seguía estupefacto, y cuando iba a realizar otra pregunta, Sároth se apresuró a responder como si le leyera la mente: -Así es, mi querido hermano, ahora soy un Arquitecto.

-¿Pero cómo es posible? -preguntó Anarioth, atónito por la revelación de Sároth.

Sároth sonrió y dijo: -Aprendí que la bondad es lo que da el poder, mi querido hermano. En la tierra estaba muy ocupado por las guerras, el temor de perder y la angustia del apego. Aquí mi preocupación es por el bienestar de los Hombres y los Dacones. Y, con el tiempo, esta preocupación me obligó a llegar a donde estoy.

Anarioth, todavía estupefacto, miró a Híldred, que no dejaba de repararlo. La Dama tenía una tierna mirada en su rostro. Pero por un momento vio en los ojos de Anarioth un sentimiento extraño. Sároth también se percató, pero nada dijo.

## 92

Ya acomodado en el Reino de los Cielos, Anarioth se dio cuenta del movimiento sobre las nubes. A diferencia de lo que había pensado, el Cielo no era un lugar tranquilo, por el contrario, había mucho movimiento, y todo alrededor de los Hombres y de los Dacones. Aunque Híldred inicialmente había deseado aislarse del Mundo Mortal, Sároth decidió seguir cuidando a los seres allá abajo, y logró convencer a Híldred de asignar Ángeles Guardianes.

Los Ángeles Guardianes protegían a los Hombres y a los Dacones de ciertos sucesos. No interferían en las guerras entre ellos, ni podían evitar acontecimientos externos, como desastres naturales (pues no podían anticiparlos ni ver hacia el futuro. Sólo Híldred, Jihn y Sároth podían predecirlos, aunque no siempre con certeza). Sin embargo, protegían a los Hombres de bestias malignas, de maldiciones y hechizos, incluso de accidentes.

Sin embargo, los Ángeles Guardianes no podían interactuar con los Hombres ni con los Dacones, pues Híldred y Sároth sabían bien que si los Dacones y los Hombres sabían que estaban protegidos dependerían de nuevo completamente de los Ángeles, como otrora. Así que todos los Ángeles tenían como regla no dejarse ver de los Protegidos, (aunque sí eran visibles por los ojos normales). Este accionar no era fácil, pero había funcionado por edades. Y los Hombres y los Dacones creían que estos Ángeles existían, pero no estaban seguros, y esta incertidumbre funcionaba.



Hubo varios casos en donde los Ángeles se dejaban ver de los Protegidos, ya fuera por casualidad o descuido. El caso más conocido fue el documentado en la Era de las Luces, cuando Dárlaran de Háreneth y sus amigos conocieron a la Serafina Mírlloth. Pero ningún Ángel sufrió castigo por esto, pues en el Reino del Cielo ya se había olvidado el significado de esa palabra.

Ahora bien, el poderío de Híldred, al igual que el de Gorth antaño, poco a poco se debilitaba. Aunque era la Dama del Cielo, ya pocas creaciones realizaba. Aunque todas las flores y los árboles blancos del cielo eran obra suya, no sentía la misma pasión que había sentido cuando había habitado con su linaje la superficie. Las flores blancas del cielo eran amadas, pero no tan amadas como las de la tierra allá abajo. Y, con el tiempo, sintió que nada podía enseñarles a los Ángeles. Así que, aunque era la Reina y la Madre, poco tiempo le dedicaba al reinado, y en vez se sentaba en sus hermosos dominios a pensar y meditar. Y aunque siempre daba consejos a los Ángeles que lo pedían, nada opinaba de política ni tomaba partido en decisiones de trascendencia.

El encargado del dominio y del poder era Síaroth, que con el pasar de los tiempos habíase convertido en un Arquitecto, el «Arquitecto de los Cielos». Era él quien reinaba en Argeliógrim, y todos los Ángeles lo servían y reverenciaban con gusto. Era él el verdadero Rey de Reyes, pero su reinado era tan sabio que dejaba pensar a los reyes de allá abajo que eran ellos los dueños del mundo. Síaroth no necesitaba demostrar poder ni riqueza, sólo deseaba el bienestar de todos. Aunque dicen los eruditos que varias veces dudó, pues se horrorizó al ver las guerras entre Hombres allá abajo. Mas sus dudas siempre fueron disipadas, y siguió amparando a los Hombres y a los Dacones bajo su invisible manto.

De tal poderío dióse cuenta Anarioth en el Reino de los Cielos, y empezó a sentirse diferente. En la tierra allá abajo todos le servían y le temían, y todos se hincaban y le obedecían; aquí, sin necesidad de un juramento ni de un acuerdo, veía a Síaroth superior, casi como a Hartoth edades atrás. Y aquí no tenía sirvientes, aunque ningún Ángel le negó un favor. Aquí ya no ordenaba, sino que pedía ayuda o favores. Esto lo hacía sentir bastante extraño, incluso incómodo a veces.

Así que Anarioth empezó a pedirle a Híldred que le mostrara el camino a la Arquitectura, pues él deseaba ser también un Arquitecto. Híldred, siempre sonriente y amable, le explicó todo lo que conocía. Pero siempre le aclaraba que Síaroth había llegado a la Arquitectura solo, y que ella en nada le había ayudado.

Anarioth bastante aprendió de los Arquitectos, y poco a poco se fue volviendo poderoso. Sin embargo, notaba que los Ángeles no tenían tanto amor y respeto hacia él como hacia Síaroth. Pero esa era su perspectiva, pues a ojos objetivos era tratado con amor, y ningún Ángel veía en Anarioth inferioridad. Entonces sucedió, finalmente sucedió. El Nallhard se conmocionó al conocer el despertar de la bestia milenaria. Y fue la oportunidad perfecta para que Anarioth demostrara su valía, pues finalmente emergió el Lurh.



El origen de la bestia se remonta al apogeo de Gorth. Todos los textos coinciden en que la madre de Lurh fue una gusana llamada Gorbád. Esta era un parásito que habitaba el vientre del monstruoso Zarg. Como se mencionó anteriormente, el Zarg era un dragón de gigantescas proporciones que habitaba el abismo del mar. Una sola batida de sus alas podía haber acabado con las ciudades de la Llanura de Loth, y con un solo mordisco hubiera devorado Argeliógrim. Pero antes de que pudiera salir a la superficie, Océaroth, con ayuda de Melina, drenaron el mar austral donde la bestia vivía. Entonces el mismo peso hizo que el Zarg colapsara sobre sí mismo. Cuando el dragón se desplomó abrió bajo su cuerpo un abismo de nueve niveles, que con el tiempo se convertiría en el sitio más horrible del mundo mortal.

Cuando el Zarg murió, Gorbád se empezó a alimentar con los restos del cadáver por décadas. Así permaneció hasta que el enorme dragón no fue más que huesos. Estos huesos eran tan grandes que formaron montañas. Entre estas montañas habitó la gusana y procreó miles de vástagos; entre esos a Lurh.

Lurh era un gusano horripilante y famélico, que empezó a devorar a sus hermanos y, de esta manera creció rápidamente. Obligó a su madre Gorbád a aparearse con él y de esta manera tuvo una descendencia a la que se apresuró a comer. Y así se repitió el ciclo por siglos. Lurh, cada vez más grande y poderoso, se alimentó de sus hijos hasta que Gorbád no pudo procrear más. Entonces el Gusano no dudó y devoró a su madre.

Sin un alimento constante, Lurh salió de las montañas creadas por los huesos del Zarg (llamadas después las Vértebras de Hierro) y empezó a engullir todo ser vivo que se le cruzaba. La bestia no tenía patas, pero cazaba a sus presas con succión. Cuando este monstruo tragaba aire se llevaba casas enteras a sus horrendas fauces llenas de colmillos. También podía vomitar fluidos pegajosos para devorar animales voladores. Su tamaño era colosal, pues era incluso más grande que un dragón. Tenía cientos de ojos en forma de panal sobre su frente, y eran blancuzcos y semejantes a purulencias llenas de materia. El hedor del Lurh se sentía a kilómetros, y su baba quemaba los pastos y pudría los árboles.

El Lurh salió de las Vértebras de Hierro por el norte, y en tan solo dos días ya había destrozado todas las granjas de la Llanura de Cahra. Entonces la bestia, eternamente hambrienta, tomó rumbo hacia el norte.

Cuando el Lurh emergió de la tierra y destrozó la Llanura de Cahra, el Reino de los Cielos se estremeció y de inmediato se realizó un concilio. Anarioth fue el último en entrar al salón donde se realizaba la reunión. Allí vio sentados a varios Querubines y Serafines. Sólo una silla permanecía vacía, y estaba a la derecha de Sároth. A la izquierda del Arquitecto estaba la Dama Híldred, siempre deslumbrante y dulce. Anarioth entró bajo la mirada de todos los Ángeles, y se sintió incómodo. Asintió con la cabeza en señal de disculpas por la tardanza y se sentó al lado de Sároth. Entonces el concilio continuó.

-Siguen llegando reportes de todos los rincones del mundo mortal -aseguró un Querubín presente-. El Lurh devora todo a su camino. Todos los pequeños pueblos han sido destruidos y sus habitantes engullidos -añadió.

-¿Qué clase de bestia es esa? -preguntó Eloth, Querubín de la antigua Télegrim y nieto del fallecido Télethor.



-Es un gusano, uno nunca antes visto -respondió Sároth.

-¿Y cómo lo detendremos? -se apresuró a preguntar Mírlloth.

Entonces todos miraron a los Arquitectos. Sároth bajó la mirada por un momento, pensativo, se meció la larga barba y miró a Híldred. Ella lo miraba con detenimiento, y como si se hablaran con la mirada, Sároth asintió y dijo: -Yo me encargaré del monstruo. Todos asintieron obedientes, pero Anarioth sintió un fuego interior, incapaz de ser dominado y avivado por la valentía.

Entonces dijo: -¿Por qué tú, Sároth? ¿Acaso no crees que alguien más pueda derrotar al gusano?

Los Ángeles quedaron atónitos, pues nadie en el Reino de los Cielos le hablaba Sároth en tono tan altivo.

Pero el Arquitecto nada dijo, y en su calmo rostro no se vio molestia alguna.

-Soy yo quien detendrá al Lurh. Soy el Serafín que más guerras ha librado y quien es más docto en el arte de la caza.

En ese momento Eloth interrumpió, furioso. -¡Ese título le pertenece a mi padre! -exclamó mientras se levantaba de la silla y abría las alas blancas, desafiante. Y esta afirmación era verdad, pues Télethor había sido conocido como el Gran Cazador.

Anarioth lo miró con arrogancia, pues Eloth era un Querubín y no un Serafín como él. Alzó la cabeza, desdeñoso, y dijo: -Fue el mejor cazador, pero fue el primer Serafín en caer. Él ya no ostenta ningún título.

Eloth apretó los dientes y crispó los puños, pero en acto involuntario miró a Sároth. Entonces el Arquitecto lo miró serenamente, y como si le ordenara calma, Eloth plegó las alas y asintió, se disculpó bajando la cabeza y se sentó.

El Arquitecto miró a Anarioth y le dijo: -Hermano mío, si deseas luchar contra el Lurh no te lo impediré. Es verdad que eres el Serafín que más ha luchado en guerras, y en ninguna has perdido, lo cual es admirable. Pero hazlo por buenas intenciones. No hagas esto por gloria ni arrogancia; ya tienes gran gloria en el Reino de los Cielos. Todos los Ángeles te admiran por ser valiente y fiero. Y en la tierra los Hombres Nocturnos te reverencian, inclusive sobre la Dama Híldred, sobre el Rey del Mar y sobre el Padre Hartoth. Gran fama ya tienes, y nadie duda de tus capacidades. Combate al Lurh, pero hazlo por defender a los seres allá abajo.

Anarioth se sintió furioso por la declaración del Arquitecto. Era como si Sároth le leyera el pensamiento. En verdad Anarioth deseaba canciones y poemas que describieran sus hazañas más que defender a los Hombres y Dacones. Deseaba en verdad la gloria y el poder. Pero no dijo nada, sólo suspiro para calmarse. Entonces miró a la Dama. Híldred lo miraba, no con furia ni con tristeza, sino ensimismada. Y de repente Anarioth sintió desnudos sus pensamientos, como si Híldred pudiera ver todo lo que pasaba por su cabeza. En ese momento se sintió helado, y un escalofrío recorrió su espalda.

-Entonces que sea Anarioth quien combata al Lurh -dijo otro Serafín, mirando a Anarioth con agradecimiento.

Entonces el Ángel Negro, sin decir más, se levantó de la silla y salió con paso acelerado. Ya afuera sintió la dulce brisa en su rostro, una brisa que le arremolinó los negros cabellos y las negras plumas. Supo que no había actuado bien en el concilio, pero esa brisa lo calmó y lo refrescó un poco. Entonces tomó una bocanada de aire, abrió las alas y emprendió vuelo hacia sus aposentos para alistarse.

Pero el concilio no había terminado. Y los Ángeles empezaron a deliberar no sólo del Lurh, sino de Anarioth.



-Nunca vi arrogancia tal en un Ángel -dijo Eloth.  
-Tiene la mentalidad de un guerrero, es normal que su orgullo lo traicione a veces -dijo otro Serafín, intentando defender a Anarioth.  
-Y quizás ese orgullo sea el que salve al mundo mortal -añadió otro Querubín.  
Míroloth entonces miró a Sároth, y le preguntó: -¿En verdad crees que Anarioth pueda derrotar al gusano?  
Sároth miró a la Serafina, y negó con la cabeza. -No dudo de sus habilidades, pero también sé sus límites, y este monstruo está por encima de su pericia. Anarioth no podrá derrotar al Lurh, pero si se lo decía lo ofendería. Tiene un orgullo grande, y herirlo sería molestarlo.  
-¿Y por qué no le ordenaste que acatara tus deseos? -preguntó Eloth.  
-¿Ordenar? Aquí en el Reino de los Cielos no hay órdenes, mi querido Eloth, y tú bien lo sabes. No le impediré que combata al Lurh, pero sí me aseguraré de que el gusano no destruya el mundo que los Hombres y los Dacones han construido con tanto esfuerzo.

## 94

Apenas llegó a su palacio, Anarioth mandó a llamar a Gíroloth. En poco tiempo su hijo llegó.  
-¿Cómo te fue en el concilio? -preguntó el Querubín. Entonces vio a Anarioth acelerado, buscando su espada y después su arco. -¿Qué sucede? -preguntó.  
-Nos vamos de nuevo al mundo mortal. Vamos a detener al Lurh -respondió sin siquiera mirarle el rostro.  
Gíroloth sonrió y asintió. -Prepararé a los Ángeles. ¿Cuántos iremos? -preguntó.  
Anarioth sacó de un baúl su armadura gris y dijo: -Que vayan todos.  
-¿Todos?  
-Sí, todos. Necesitamos toda la ayuda posible para eliminar al gusano -respondió Anarioth, que no se detenía a mirar a su hijo. Sólo andaba de un lado a otro, sacando y guardando cosas.  
El Querubín asintió y salió del cuarto.

En poco tiempo todos los Ángeles Negros y algunos Ángeles de las Alturas, amigos de los Ángeles Negros, estaban listos para bajar del Reino de los Cielos y enfrentar al gigantesco monstruo. Al dorado amanecer Anarioth ya tenía a su disposición miles de Ángeles prestos a la lucha.  
-¡Hermanos míos! -gritó Anarioth-. Hoy escribiremos otro capítulo en la historia del Nallhard. De nuevo una amenaza se cierne sobre el mundo mortal, y de nuevo somos nosotros, los Ángeles Negros y sus aliados, quienes daremos un nuevo amanecer a los Protegidos. Somos nosotros quienes eliminaremos al Lurh. ¡Vamos, sin piedad contra la bestia! -gritó finalmente, abrió las alas negras que brillaron lustrosas a la luz de los soles, y saltó desde el balcón donde estaba, emprendiendo un vuelo veloz y furioso. Su armadura gris brillaba y su casco reflejaba los dorados rayos del amanecer.

Tras el poderoso Anarioth, volaba Gíroloth furioso, intentando alcanzarlo. Pero Anarioth parecía endiablado, cegado por la sed de la gloria y de poder, y volaba más rápido que cualquier ave. Mientras el viento le arremolinaba el cabello y le zumbaba en los oídos, el



Serafín pensaba cómo sería su recibimiento en el Reino de los Cielos: Todos los Ángeles lo aclamarían y lo respetarían, y sería el Ángel más amado de todos, inclusive más que Síaroth y que Híldred. Y en la tierra lo adorarían incluso más que a los Arquitectos, pues nadie nunca había batallado con una bestia tan poderosa.

Y hundido en estos febriles pensamientos, Anarioth salió del Reino de los Cielos sin mirar atrás. Sabía que los Ángeles Negros lo seguían, pero no los miraba. Sólo miraba hacia abajo. Y después de unos pocos segundos de ceguera a causa de las frías nubes, vio por fin el mundo mortal, verde y azul allá abajo. Y aunque todavía no había salido de las fronteras del Cielo, Anarioth logró divisar algo gigantesco que se movía allá abajo. Siguió bajando en picada sobre la mole rosada que se movía, pero cada vez que se acercaba veía como esa cosa aumentaba de tamaño. La magnitud del monstruo empezó a ser irreal, a tal punto de que Anarioth bajó la velocidad de descenso, y detrás de él todos los guerreros se detuvieron. Por un momento hubo un silencio mortal y frío. Los cabellos de los Ángeles Negros se mecían de un lado a otro, y sus plumas negras eran acariciadas por el fuerte viento. Ninguno pronunció palabra por un momento, sólo veían mover al gusano. Aunque no habían aterrizado podían sentir el temblor de la tierra al paso del monstruo, y era visible la miseria que dejaba en su camino. Aplastaba casas enteras, destrozaba árboles y dejaba la tierra yerta.

El Serafín se acercó un poco más, ahora cauto, y detalló la bestia. El Lurh apestaba a lo lejos, a tal punto que los Ángeles tuvieron que taparse la nariz y la boca. El gusano se movía con lentitud, ignorando a los Ángeles y fastidiado por el calor de los soles.

Entonces Anarioth miró finalmente hacia atrás, y vio a sus incontables tropas. Pero vio en ellas algo que nunca había visto después de la guerra contra Gorth: Temor. Aunque los Ángeles Negros tenían el rostro blanco, parecieron palidecer más al ver de lejos la horrenda criatura. Sus brazos colgaban a sus costados, y a duras penas empuñaban sus armas, pero ninguno tenía el ánimo en alto.

Los Ángeles Negros habían sido siempre valerosos. Al principio habían sido intimidados por Gorth, pero habían derrotado a un aligarha y habían vencido al Arquitecto Negro. Posteriormente habían detenido el avance del Imperio de los Dos Soles, y habían derrotado al Emperador Arán. El Reino de las Cavernas había sido invencible, pero nunca había afrontado un enemigo tan poderoso.

Anarioth miró a sus tropas y flaqueó, pero entonces miró a Gírlloth, y vio que en sus ojos no había temor. El Querubín miraba al Lurh sin titubeo. Tenía la espada bien empuñada y el rostro severo. Entonces Anarioth se sintió de nuevo grande y poderoso, y miró el Reino de los Cielos allá arriba, hundido en la luz de los soles, y pensó: «No volveré sin la gloria ni la victoria». Entonces se abalanzó contra el gusano. Todos los Ángeles dudaron, pero al ver a su Serafín tan decidido, empezaron a seguirlo, primero unos pocos, los más valientes; pero después todos se lanzaron sobre la mole babosa.

Anarioth fue el primero en asestar un golpe sobre la cabeza de la bestia, pero la espada rebotó. El gusano ni sintió el golpe. Entonces todos los Ángeles se centraron en la cabeza de la bestia, y lanzaron jabalinas y flechas, y blandieron sus espadas contra la piel rosada del monstruo. Pero, aunque eran miles de Ángeles, para el Lurh no eran más que moscas





revoloteando alrededor suyo. Era tan mermado el ataque de los Ángeles, que bastaba con que el monstruo sacudiera su cabeza para hacer retroceder a los atacantes.

Anarioth arremetió con una fuerza tempestuosa, y una y otra vez golpeó al gusano en varias partes de la cabeza con tal fuerza que podría partir un jabalí en dos. Pero el monstruo seguía su camino con indiferencia. Una y otra vez oleadas de Ángeles cayeron como aves de rapiña sobre la cabeza y el lomo del Lurh, pero la gruesa y húmeda piel devolvía los ataques, y el nauseabundo hedor hacía retroceder a los Ángeles sólo momentos después de iniciado cada ataque.

Y muchos Hombres de aldeas cercanas o de ciudades que había destruido el monstruo se juntaron al ataque, y sobre caballos atacaban las partes bajas de la bestia, pero este monstruo milenario no tenía debilidad. Y muchos jinetes cayeron aplastados por la bestia. Y muchos caballos se reusaron a avanzar por el tamaño del gusano. Otros murieron bajo los árboles que el Lurh tumbaba a su paso. Nada parecía detener a la bestia.

## 95

Así pasaron los días. Uno tras otro los ataques de los invencibles Ángeles Negros fueron repelidos. El Lurh a duras penas sabía que existían. Con cada día que pasaba Anarioth se frustraba más. Desde el amanecer hasta el anochecer Anarioth atacaba a la bestia de distintas maneras, pero el gusano ni siquiera soltaba una gota de sangre, a duras penas se hendía la piel con algún ataque poderoso. Y con cada día era otra aldea destruida. Miles de miles morían bajo el cuerpo gigante del monstruo, que sencillamente se detenía para beber de algún río. Ya dos semanas después, los Ángeles Negros empezaron a murmurar entre ellos, y se preguntaban por qué Anarioth no pedía ayuda a los Arquitectos. Y muchos otros miraban a los cielos, esperando ayuda; pero ni Síaroth ni Híldred se pronunciaban.

Ya el Lurh había destruido dos ciudades grandes al sur del mundo, pero no ingresó al reino de Félgor; en vez empezó a caminar hacia el norte, hacia Herda. Entonces Anarioth se desesperó y empezó a atacar al Lurh con más fuerza. -¡Muere, bestia inmunda! -le gritaba una y otra vez mientras una pantalla de sudor se posaba en su frente, y lanzaba sablazo tras sablazo sobre el gusano. Pero era como golpear una masa viscosa e indestructible. Gíroth miró el desespero de su padre por varias horas, pero no lo detuvo, y no le permitió a ningún Ángel acercarse. Entonces el Serafín empezó a perder sus fuerzas y su voz, y ya para el crepúsculo púrpura Anarioth no tenía fuerzas ni para levantar la espada. Nunca se había sentido tan impotente.

En ese momento sucedió lo que nunca había sucedido, el poderoso Rey de las Cavernas, fundador de Dórgoroth y Ángoroth, se dejó caer en el pasto, al lado del Lurh, y se rindió. Sus alas extendidas y su jadeante respiración lo mostraban exhausto, y parecía no desear levantarse de nuevo. Esto sucedió al sur de Herda. Desde allí, Gíroth alcanzaba a ver la Cordillera de Ágrim, una bella cordillera de montañas altas y de copas blancas y nevosas. Por las faldas trepaban bosques de pinos azules y verdes, y abajo se abría un extenso valle repleto de margaritas que semejaban un tapete de oro.



Entonces, de repente, el cielo se oscureció enigmáticamente. Unas nubes negras se aglomeraron sobre el gusano, pero no había viento y no llovía. Así, bajo la luz menguante del día, un rayo cayó sobre la cabeza del Lurh. Aunque el gusano era enorme, no pudo ignorar un rayo como ese. De repente el avance del Lurh mermó, hasta detenerse por completo. Entonces se vio caer del cielo un proyectil. Muchos de los que lo vieron aseguraron por años que era una flecha blanca y gigante. Este proyectil bajó lentamente hasta finalmente impactar el lomo del horripilante gusano.

Fue allí cuando todo acabó. Los Ángeles Negros se retiraron de la bestia, y Anarioth, con sus últimas fuerzas logró emprender vuelo y se alejó con rapidez. Entonces vio que el monstruo había sido partido en dos por esa pequeña flecha blanca. La bestia exhaló su último aliento, y allí terminó la historia del Lurh que, aunque corta, tomó la vida de miles.

En el instante mismo que el Lurh caía desplomado sobre la tierra, causando un terremoto enorme, Anarioth miró hacia el norte, y noto bajo la luz declinante del atardecer dos pequeñas figurillas esbeltas. Se acercó más y vio que eran Silaéral y Aldaéral, (Bella y Clara en los dialectos del oriente, y conocidas como «Las Dos Amatistas», o «Las Apsaras del Rayo»). Clara miró entonces al Serafín con sus ojos verdes, y le sonrió con dulzura y amabilidad, dándole a entender que esa batalla había terminado.

Pero Anarioth miró entonces al cielo, y vio a Síaroth allí, flotando sobre una pequeña nubecilla blanca. Su larga barba y sus largos y blancos cabellos le flotaban alrededor del rostro, y vestía una armadura blanca y repujaba. Su mirar era altivo y su cabeza bien levantada. En su mano sostenía un arco blanco, pero no tenía ni flechas ni carcaj. Sus ojos azules devolvían la mirada negra de Anarioth, pero no con arrogancia; de hecho, era una mirada compasiva. Y momentos después Síaroth, escoltado por algunos Ángeles de armaduras doradas, volvió al Reino de los Cielos.

Anarioth vio cómo el Arquitecto se alejaba del cadáver de la bestia. Y sólo cuando Síaroth se perdió entre las nubes, reaccionó de manera furiosa, como un niño mimado que no consigue su cometido. Empezó a golpear una piedra cercana con furia mientras gritaba: - ¡No necesitaba ayuda de nadie! ¡Ni del Cielo ni de la Tierra! ¡Yo podía solo con el gusano! ¡Escúchenme Apsara, no las necesitaba! ¡La gloria no es de ustedes! ¡Es mía! - pero cuando miró hacia el norte vio que las Apsaras ya no estaban, como si todo hubiera sido una ilusión.

A partir de aquí empieza la historia que más ha sido conocida por los Hombres, incluso por fuera del Nallhard, lo que algunos llamarán edades después «El Inicio». Aunque a menudo es distorsionada, siempre será conocida como la historia de «El Ángel Caído».

Síaroth estaba reunido con Eloth, con Híldred y con Mírlloth, cuando de repente las blancas puertas del recinto se abrieron de par en par de un golpe. Entonces entró Anarioth encolerizado. De inmediato dos guardias se le acercaron para detenerlo, pero Anarioth



sacudió sus negras alas y con la sola presión del viento los hizo caer al suelo. Entonces se acercó furioso a la mesa y la golpeó.

-¿Quién demonios dijo que yo, el gran Anarioth, necesitaba ayuda para combatir al Lurh?! -le gritó al Arquitecto.

Entonces Híldred lo miró con profundidad. Sus ojos verdes y claros mostraban calma, pero a la vez resignación; como si ella ya esperara esa reacción. Y así era, pues sabía que tanto tiempo en el mundo mortal había corrompido al Serafín Negro. Entonces se comunicó con Anarioth mentalmente. – Tranquilo mi querido hijo –le dijo.

Anarioth escuchó la voz de la Dama en su cabeza, pero no hizo caso.

En ese momento Eloth se levantó de la mesa. -¡Debes respetar este recinto sagrado! -exclamó-. No estás en cualquier sitio, estás en La Dávina, el sitio más sagrado del Reino de los Cielos.

-¡Calla niño! -dijo Anarioth.

-Tranquilo Anarioth –dijo de nuevo Híldred mentalmente.

Pero Anarioth la volvió a ignorar.

Eloth, furioso sacó entonces su espada. Pero Anarioth volvió a agitar las alas y lo envió contra la pared. Anarioth habíase vuelto extremadamente poderoso.

-Debíamos detener al Lurh -dijo Míroth calmada.

-¡Yo debía hacerlo! -respondió Anarioth furioso, mientras miraba ceñudo a la Serafina. Pero Míroth no le quitaba la mirada ni se sentía intimidada por la negra mirada del Ángel. Entonces Anarioth miró a Híldred, y vio angustia en su rostro, pero no miedo. Y finalmente miró a Síaroth, y éste le devolvía la mirada igual que en la tierra, azulada e inexpresiva. Entonces Anarioth sintió cómo la furia le trepaba por la espalda, pues en el mundo mortal su mirada causaba terror, pero aquí, en el cielo, no causaba el mismo impacto. Sintió de nuevo que era pequeño frente a esas tres majestuosas figuras, de las cuales irradiaba una luz blanca, mientras que su aura absorbía la luz, no la reflejaba.

-Yo podía solo con el gusano -dijo entonces, un poco más calmado.

Pero Síaroth negó con la cabeza. –El Lurh ya iba a llegar a Herda, y yo no podía permitir que la bestia destrozara el antaño reino de Méladriel.

-Era sólo cuestión de tiempo para que el gusano cayera -dijo Anarioth.

-¡Tuviste dos semanas, Anarioth! ¡Dos! Y no lo lograste -le gritó Eloth de lejos. El Querubín habíase dado cuenta del poder de Anarioth, y sabía que no tenía posibilidad contra él, pero seguía dolido y furioso. Permanecía a la distancia, pero no era mudo.

Anarioth apretó los dientes y crispó los puños. Sabía que era verdad, pero su orgullo no le permitía admitir la derrota de tal empresa.

-Anarioth, tu arrogancia te está cegando -volvió a hablar Míroth-. Tú quieres más gloria, pero no te das cuenta que ya la tienes. Quieres poder, pero ya tienes. Quieres fama, pero ya la tienes.

-Quieres mi trono, y no hay necesidad de eso, pues no tengo trono alguno -dijo Síaroth finalmente.

Esta afirmación hizo que Anarioth enmudeciera de repente. Su furia pareció hundirse en un frío lago. Por un momento se le olvidaron las palabras. Muy en su interior, Anarioth sabía que eso era verdad, pero ni siquiera él lo había aceptado por completo. Se sintió entonces desnudo. Sintió que su corazón era de vidrio pulido, y que Síaroth miraba a través de él. También sintió su cuerpo temblar, y se sintió igual que un joven que es atrapado haciendo una travesura. Hubo un silencio por un tiempo, hasta que fue el mismo Anarioth quien lo rompió, pero para sorpresa de todos, no para negarlo, sino para justificarlo.



-Ya no eres un Ángel, eres un Arquitecto, entonces ¿por qué sigues dominando este reino? Debe ser un Ángel quien reine sobre los Ángeles. Y Mírlloth, aunque bella y astuta, no sería una reina digna. Entonces debería ser yo quien reine.

Todos callaron, atónitos y estupefactos. Era increíble lo que habían acabado de escuchar. Pero Síaroth permanecía sereno. -No tomaré en cuenta tal afirmación, mi querido Anarioth. Has sido excelente guerrero y excelente hermano y amigo. Debo suponer que es tu orgullo el que habla, y por lo mismo no dictaré juicio sobre ti. El orgullo es ciego y a veces mal consejero...

-¿Juicio sobre mí? -interrumpió Anarioth-. ¿Quién te crees?! Nadie, absolutamente nadie puede tener juicio sobre mí. Nadie está sobre mí. ¡Nadie! -gritó.

Entonces Mírlloth se levantó finalmente. -Anarioth, es mejor que te retires y mañana conversaremos con más calma sobre el asunto.

-No -respondió Anarioth-. Esto lo resolveremos de una vez. Desde que llegué no han hecho más que hacerme sentir inferior, incluso poco amado. Ustedes se han regodeado en la gloria de este reino y me han hecho ver como un Ángel más, y no es así.

-¿De qué hablas? -preguntó Mírlloth. Era tal la enajenación de Anarioth que veía situaciones donde no las había. -Desde que llegaste te hemos tratado con amor y respeto. Nadie nunca te ha ofendido y todos hemos aclamado, incluso cantado y recitado tus victorias en el mundo mortal.

Tal afirmación era verdad, pero Anarioth permanecía cegado. -Me han hecho ver débil. Un claro ejemplo de esto es lo acabado de suceder con el gusano.

-Fuiste tú quien se ofreció -increpó Mírlloth, incómoda con los balbuceos de Anarioth-. Y por tu prepotencia no viste el poderío de la bestia. Esa misma prepotencia te hizo saborear la derrota por primera vez. Y ahora no puedes tolerar ese sabor.

Esa fue la estocada final para Anarioth, que, aunque sabía que era verdad, sintió que le partían el orgullo en dos. Entonces, incapaz de aguantar tal ataque a su ego, sacó la espada y la blandió por sobre la mesa contra Síaroth. El Arquitecto se echó hacia atrás y evitó el ataque. Entonces todos los presentes se alejaron de la mesa con rapidez. Anarioth levantó la pesada mesa con una sola mano y la lanzó lejos, y se apresuró a atacar a Mírlloth. La Serafina finalmente sucumbió al temor, y sólo se cubrió la cabeza esperando el fatal golpe de la espada. Pero entonces Anarioth sintió un empujón bastante fuerte, y trastabilló hasta finalmente caer al suelo de bruces. Entonces intentó levantarse, pero no pudo: Síaroth habíase puesto sobre él, y no le permitió levantarse. Anarioth se sacudió con fuerza, y sus alas lanzaron varias plumas negras al aire, pero sentía que Síaroth pesaba muchas toneladas, y finalmente se cansó y desistió.

Sólo en ese momento Síaroth se levantó de la espalda del Ángel Negro y le dijo: -Lo siento, mi querido Anarioth, pero esto es inaceptable. Debo desterrarte del Reino de los Cielos. No vuelvas jamás. Quedas encadenado al mundo allá abajo.

Anarioth se levantó furioso, pero sabía bien que no tenía tanta fuerza como Síaroth. -En verdad pagaras por esta ofensa -dijo. Pero en ese momento llegaron unos guardias de blancas alas y le pusieron unas esposas.

Entonces Anarioth fue sacado del Reino de los Cielos, esposado como un miserable criminal. Muchos artistas recrearon esta escena, la escena más triste del Reino de los Cielos y la más humillante y vergonzosa para el Ángel Negro. Siempre pintan las puertas doradas del reino atrás, acariciadas por velos delgados de nubes, y al frente, exiliado y con los cabellos largos cubriéndole los ojos, el Ángel Negro, cabizbajo y humillado como ningún otro Ángel en la antigüedad.



Así, encadenado, salió Anarioth del Reino de los Cielos. Ya afuera fue liberado. Pero la humillación de ver a su rey salir como un ladrón del Reino de los Cielos enardeció a sus seguidores, que causaron grandes daños antes de salir y seguir a su señor. Pero Gíroth era sabio y consciente de los pecados de su padre. Así que antes de salir del reino fue a La Dávina y habló con Sároth.

-No te pido que perdones a mi padre, ni te pido que me dejes quedar. Soy de su misma sangre y puedo cometer los mismos errores. El orgullo y la arrogancia corren por mi sangre, al igual que en toda la raza de Ángeles Negros. Y quizás en el momento que salga de este reino seamos enemigos; pero debes saber que te admiro y entiendo la situación. Ya no serás mi rey, pues mi rey es mi padre, pero si alguna vez se riega sangre entre Ángeles, que es lo más probable, debes saber que habrá lágrimas en mis ojos, aunque haya sangre en mi espada.

Sároth asintió y respondió. -Eres sabio, mi querido Gíroth, pero esas palabras de sabiduría quedarán aquí. Debes saber que la Apsara Jihn ha logrado leer los hilos del tiempo, hilos de los que ni yo puedo escapar. Y ella me ha dicho que, durante el Final de los Tiempos, serás todavía más cruel que tu padre, y destrozará con sevicia mi legado. Y aunque seas un buen Ángel en este momento, deberás saber que será mi espada la que te matará.

Gíroth quedó sorprendido, pero asintió, pues era consciente de la sabiduría y el poder de Sároth y de Jihn. -Entonces nos veremos en el Final de los Tiempos, mi señor Sároth-. Y dando media vuelta salió del recinto y se reunió con su padre a las afueras del reino.

Así se dio el destierro de Anarioth y de todos los Ángeles Negros del Reino de los Cielos. Y así nació el peor enemigo de Sároth. Derrotado por segunda vez, y envenenado por la venganza, Anarioth bajó al mundo mortal, y como un acto sarcástico se acercó al cadáver del Lurh y ordenó llevarlo hasta los restos del Zarg y dijo: -Aquí, donde nació el gusano y empezó nuestra caída, iniciaremos nuestro levantamiento. Aquí, sobre el mayor triunfo de Sároth, vivirá el peor enemigo de los cielos. Y este trofeo se volverá para Sároth su peor pesadilla.

Y así fue, porque sobre los vestigios del Zarg Anarioth fundó su nuevo reino. Y supo que a Sároth le dolería la masacre a los Protegidos. Entonces desde el mismo momento en que bajó a la tierra Anarioth le declaró la guerra a los Hombres amparados por el cielo, a los Ariánicos y a sus aliados Nórdicos. Y también le declaró la guerra a los Enanos y a los Dacones. Pero no a los Nocturnos, pues ellos eran sus Protegidos.

Ahora bien, durante esa era hubo una división importante entre los Hombres Nocturnos: Los que siguieron a Anarioth y los que se mantuvieron como aliados de los Ariánicos. También hubo algunos Nórdicos que se aliaron a Anarioth. Así empezaron a cuadrarse las fichas para una guerra ya anticipada, el llamado Final de los Tiempos.

Ya en el mundo mortal de nuevo, Anarioth inició la construcción de un nuevo reino. Aunque las ciudades de Ángoroth y Dórgoroth fueron habitadas de nuevo, Anarioth fundó



un nuevo reino en el cuerpo del Zarg. Las vértebras y las costillas del monstruo sirvieron como cimientos, y sobre ellas Anarioth acumuló rocas, hierros y escoria, y así formó las fronteras de sus nuevos dominios. Estas fronteras fueron llamadas «Las Vértebras de Hierro». Las Vértebras cercaron el abismo que creó el Zarg al desplomarse. Anarioth dividió este abismo en nueve niveles. Y tan profundo era el abismo que los últimos niveles eran muy cálidos, y los ríos de lava brotaban de las fisuras de la tierra como la sangre de un herido.

Y la entrada a este abismo se daba por entre los cuernos de cráneo del Zarg. El cráneo fue hundido bajo tierra, pero los cuernos quedaron sobre la superficie, creando un estrecho al norte del reino. Este estrecho fue llamado «Los Cuernos de Zargón». Y todo el abismo que se encontraba entre Las Vértebras de Hierro y los Cuernos fue llamado «Zargón», pero en muchos dialectos fue llamado Infierno o Inferno. Aunque esta palabra había sido utilizada muchas veces para referirse a varios lugares, con el pasar de las edades la palabra Infierno siempre fue atada a este abismo de nueve niveles. Allí Anarioth formó su poderío.

Ahora bien, aunque el nombre verdadero del Ángel Caído era Anarioth, fue llamado de muchas formas. Los Nocturnos acólitos lo llamaron Satanás, y ellos mismos se hicieron llamar Satánicos. Fueron estos seguidores los que fundaron el Reino de Satania al occidente del Abismo, y fueron los aliados más poderosos de Zargón. Más al sur los Hombres llamaron a Anarioth Belcebú. Al norte era conocido como Satán o el Demonio. Y los Ángeles Negros ya no fueron nombrados como Ángeles; desde ese momento fueron llamados por todos como Cuervos, pues ya no merecían tener el título de Ángeles. Incluso en muchas lenguas son llamados Demonios o Diablos.

Por otra parte, estaban los Seres de la Luz. Al norte de Zargón, prestos a darle frente, se acantonaron miles de Ariánicos de los más poderosos y gallardos linajes. Incluso muchos Ariánicos vástagos del Imperio de los Dos Soles viajaron hasta el norte de Zargón. Así, con el tiempo, los campamentos se volvieron ciudades, y así fue fundado el reino más poderoso de todos los Reinos Humanos de esa era, y fue llamado Ílindor. Y también se fundaron reino como el de Asalam, gran aliado de Ílindor. Y más al norte existía el reino de la Apsara Cakra (de este reino no se hablará en este texto).

Ahora bien, la Gran Guerra se inició el 25 de junio de 1141. El catalizador fue el asesinato del Archiduque Nogorth, heredero del trono de Satania, en una revuelta en el reino de Endar. Inicialmente Endar era un pequeño reino al norte de Zargón. Era un reino satélite a Satania y tributario. Pero los excesivos impuestos y la creciente pobreza que causaba la ocupación de Satania hicieron que sus ciudadanos se sublevaran y asesinaran a Nogorth durante una visita.

Este asesinato hizo que Satania desplegara toda su fuerza contra el pequeño reino. Adicional Satania y Zargón deseaban anexarse el reino de Terián, al norte del río Ilión y aliado de Ílindor. Estas invasiones hicieron que Ílindor, Asalam y el Reino de Cakra enfrentaran a Zargón y Satania con todas sus fuerzas. Aunque los llamados Reinos de la Luz eran poderosos, no recibieron ayuda militar por parte del Reino de los Cielos. Y, por lo mismo fueron gravemente dañados por las tropas de Zargón. Anarioth, que aprendió a



odiarlos, y al ver que Síaroth no interfería (o por lo menos no visiblemente), decidió continuar más al norte para invadir Ílindor.

Endar y Terián cayeron en las manos de Satania y Zargón en diciembre de 1142. Así que Anarioth decidió seguir su poderoso avance hacia el norte, causado caos y terror. Ílindor logró detener el avance del enemigo por medio de guerrillas, y hubo varias batallas que, aunque no frenaron del todo el avance del Demonio, sí le causaron grandes bajas. Y, para cuando Anarioth estuvo cerca de Índor, la capital de Ílindor, diose cuenta que Síaroth no había desamparado a los Hombres por completo.

El poderoso ejército de Anarioth llegó al recodo septentrional del río Ilión. La gran ciudad de Índor era visible desde allí, pero la ciudad estaba rodeada de fértiles y brillantes jardines. Había bellas flores y árboles coloridos por doquier, y setos alrededor de los caminos. Anarioth dio la orden de avanzar por tales jardines, pero a medida que sus tropas iban avanzando se sentían invadidos por una extraña soñolencia. Y así, en sólo dos horas de recorrido hacia Índor, todas las tropas que no eran Humanas yacían dormidas sobre los jardines. Aunque las tropas de Satánicos eran numerosas, no era suficiente para invadir la poderosa ciudad. Anarioth, que también empezó a sentir soñolencia, tuvo que tocar la retirada.

Ahora bien, Síaroth, al ver las derrotas de los Hombres, decidió enviar un Hada a Índor. El Hada, llamada Mileva, sembró alrededor de la ciudad muchas flores y muchos árboles que crecieron muy rápido, y así hizo los Jardines. Estos jardines tenían el poder de dormir a los enemigos (no Humanos). El sueño era profundo, así que las bestias que caían allí morían de hambre, pues no se despertaban para alimentarse. Estos jardines evitaron la victoria de Anarioth; de hecho, sellaron su derrota en la Gran Guerra, pues nada podía hacer para invadir Ílindor.

Con este escudo amparándolos, los reyes de los Reinos de la Luz iniciaron su contraataque, y después de aguerridas y sangrientas batallas, para el año 1144 los reinos satélites de Endar y Terián habían sido liberados. El Demonio sabía que debía contrarrestar la enorme ventaja que los Jardines de Mileva le daba a los Ariánicos. Así que decidió hacer su similar para Zargón. Para cuando los ejércitos de Ílindor y Asalam se encontraban en los Cuernos de Zargón, Anarioth blindó su reino con humos venenosos y asfixiantes provenientes de los abismos y de las industrias, además de una magia inconmensurable proveniente de un Demonio primigenio que ni siquiera los Arquitectos podían romper. De esta manera ningún ser no Humano pudo entrar a su reino. Este escudo fue llamado «El Yelmo de Hierro», y abarcó todo lo que estaba entre las Vértebras de Hierro.

Creados los Jardines de Mileva y el Yelmo de Hierro, sólo los Hombres podían entrar y salir de Ílindor y de Zargón. Ni los Ángeles del Cielo ni las Apsaras podían entrar a Zargón, y los monstruos del Diablo y los Ángeles Negros no podían entrar a Ílindor. Esto ocasionó un estancamiento en los acontecimientos. Sin embargo, la Gran Guerra terminó oficialmente en 1144 con la liberación de Terián y Endar, y la derrota de Zargón y Satania el 12 de septiembre del mismo año. Muchas personas pensaron que la Gran Guerra era el fin de esta nueva era, pero se equivocaban, pues aún faltaba la caída del Rey de los Cuervos.



Juan Esteban Peláez

## JIHN, LA EXPANSIÓN DE HERÉN Y EL FIN DE TODOS LOS TIEMPOS

98

De esta edad no se hablará en este libro.





## EDADES DEL NALLHARD

### ERA DE LOS ARQUITECTOS:

Hartoth, Híldred, Océaroth y Gorth ingresan al Nallhard. Hartoth e Híldred educan a los homínidos llamados después Ángeles.

### PRIMERA ERA DE LOS ÁNGELES:

Los Ángeles, al amparo de los Arquitectos, prosperan en Argeliógrim. Después crean los Imperio Angelicales de Télegrim, Sáragrim y los Bosques de Mirlin. Nacen los Dacones.

### EDAD OSCURA:

Año 500: Primer ataque de Gorth a los Imperios Angelicales.

Año 706: Segundo ataque de Gorth a los Imperios Angelicales. Se inicia la Ira de Hartoth.

Año 750: Hartoth y los Ángeles destruyen Ostargoth.

Año 753: Los Ángeles destruyen Urtorh.

Año 760: Orgorh y el Complejo de Tirh caen en manos del Arquitecto Hartoth.

Año 765: Cae el Complejo de Markorh.



Año 767: El Complejo del volcán Orh es destruido.

Año 780: Los Ángeles atacan Carnorh. Hartoth es asesinado.

Año 907: Llegada de Arián al collar de Ninón. Finaliza la Edad Oscura.

## SEGUNDA ERA DE LOS ÁNGELES:

Año 24: Anarioth se retira de Argeliógrim y crea el Reino de las Cavernas.

Año 509: Es encontrado el homínido que sería llamado después Humano.

Año 1408: Se inicia la primera guerra entre Hombres, entre las ciudades de Acán e Hirán.

Año 1410: Acaba la primera guerra entre Hombres. Acán sale victoriosa.

Año 1500: Inicio de la Marcha por las Apsaras.

Año 1535: Híldred invade el sur. Se desata la Batalla del Orh. Gorth es capturado y condenado. El Alcerverius y Silena se matan entre ellos.

Año 1537: Gorth desaparece del Nallhard.

Año 1640: Los Imperios Angelicales declaran la guerra al Hechicero Astoriath.

Año 1642: Astoriath es derrotado en Ostargoth. El Serafín Méleatorh muere.

Año 1645: Ragnoth, cegado por la ira y apoyado por los Ángeles Negros, funda en Urtorh una prisión de tortura para los Licántropos.

Año 1651: Ragnoth es emboscado en los alrededores de Urtorh. Logra suicidarse antes de ser tomado como prisionero.

Año 1710: Híldred sube la ciudad de Argeliógrim a las nubes sobre las Montañas Verdes. La Dama hace lo mismo con Sáragrim, Tígrim y Arlin.

Año 1713: Los Ariánicos, con ayuda de Océaroth, llegan a Pacán, el Continente de los Bosques.

Año 1866: El Nallhard es ingresado al Universo. Culmina la Segunda Era de los Ángeles.

## ERA DE LAS LUCES:



Año 201: Se inicia la guerra entre las ciudades de Mirllán e Hil-Darath en el Continente de los Bosques.

Año 203: Culmina la guerra entre las ciudades de Mirllán e Hil-Darath. Hil-Darath sale victoriosa. Se crea el Reino Hil-Dendel.

Año 398: Acaba la construcción del Reducto de Astoroth.

Año 401: Astoriath invade la ciudad Enana de Ethinel.

Año 402: Es consolidado el Reino de la Llanura Verde en Pacán.

Año 405: El Hechicero derrota a los Elfos Verdes en Áthel.

Año 413: Nace el reino Vírandel en Pacán.

Año 511: Astoriath y sus tropas eliminan por completo la raza de los Elfos Grises. Es construida la Torre de Astoriath.

Año 515: Várinel y Járanel caen bajo el dominio del Hechicero. El reino Dacón de Mararh es derrotado.

Año 519: Sin saberlo, las huestes de Astoriath atacan el Reino de las Cavernas, donde fueron aplastadas por los Ángeles Negros y los Hombres Nocturnos. La Alianza recupera el antiguo dominio de Gorth. El Bosque Áthel es recuperado por los Dacones.

Año 520: Anarioth recupera la ciudad de Ethinel para los Enanos. Los Hombres toman Várinel y Járanel.

Año 522: La Torre de Astoriath es destruida.

Año 613: Los Elfos Negros, los últimos Elfos en el mundo, se extinguen.

Año 734: Primer intento de invasión a Pacán por parte de los Nomos y los Hombres Nórdicos.

Año 755: Irgoliath encuentra y asesina al Hechicero Astoriath.

Año 1013: Se inicia la guerra entre Nínilver y el reino Dacón de Ehirarh.

Año 1015: Nínilver, la Reina Nocturna, es asesinada por las tropas Daconas de Ehirarh.

Año 1028: Segundo intento de invasión al Continente de los Bosques. Los Hombres del antiguo continente son derrotados contundentemente.

Año 1108: Dan-Silum es coronado por Irgoliath, creando así el Reino de Herda.

Año 1152: Jores obtiene su estrella.



Año 1192: Se inicia la guerra entre Herda y los Nomos del sur, conocida como la Defensa de Morlán.

Año 1195: Culmina la Defensa de Morlán. Los Nomos vuelven al sur vencidos por el rey Humano.

Año 1282: Se crea el Imperio de los Dos Soles.

Año 1384: Cae finalmente el Imperio de los Dos Soles.

Año 1386: Acaba la Era de las Luces.

### EDAD DE LAS ESTRELLAS:

Año 201: Irgoliath ataca Herda y Jerlán, devastándolas por completo.

Año 205: Se inicia la Guerra de los Cuatro Elementos.

Año 206: Culmina la Guerra de los Cuatro Elementos.

Año 482: Irgoliath es asesinado por Feya y culmina la Guerra Espectral y la Edad de las Estrellas.

### ASCENSIÓN Y CAÍDA (LA EDAD DE LOS CUERVOS):

Año 1: Anarioth y los Ángeles Negros ascienden al Reino de los Cielos.

Año 456:

-15 de agosto: Emerge de las profundidades el gusano llamado Lurh.

-16 de agosto: Anarioth y los Ángeles Negros descienden del Reino de los Cielos para combatir al gusano.

-1 de septiembre: Sároth y las Dos Amatistas derrotan al Lurh.

-2 de septiembre: Sároth expulsa a Anarioth del Reino de los Cielos.

Año 1012: Termina la fundación del Reino de Zargón.

Año 1085: Se funda el Reino de Satania.

Año 1120: Se crea Ílindor y Asalam.

Año 1141:

-25 de junio: Se inicia la Gran Guerra.



Juan Esteban Peláez

Año 1142:

-12 de diciembre: Endar y Terián caen en manos de Anarioth.

Año 1143:

-24 de marzo: Anarioth intenta invadir Índor. Es derrotado al entrar a los Jardines de Mileva.

Año 1144:

-14 de enero: Termina la creación del Yelmo de Hierro.

-12 de septiembre: Acaba la Gran Guerra.

Año 1160: Se inicia la guerra del Rey de los Cuervos.

**EL FIN DE TODOS LOS TIEMPOS:**

...