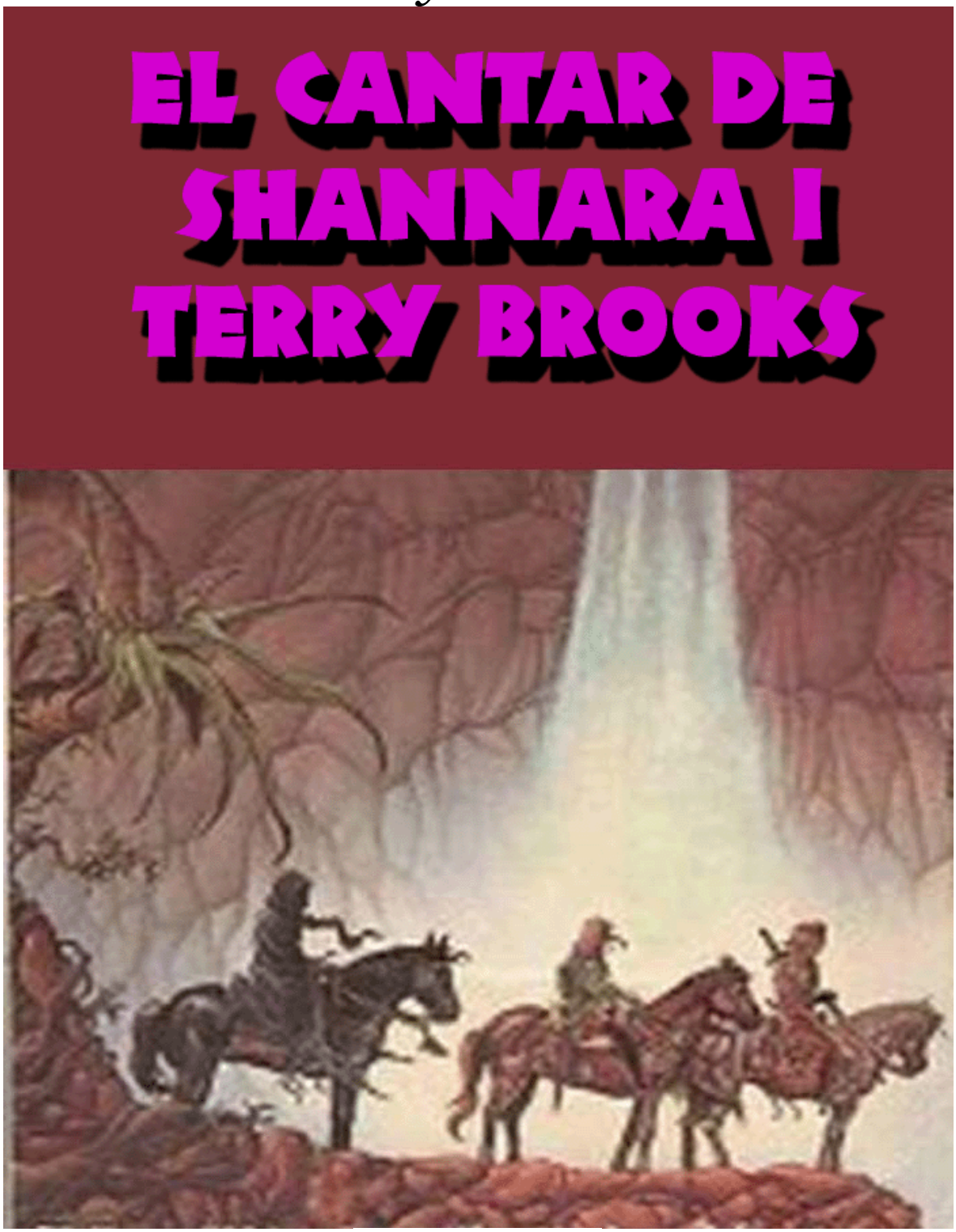
El cantar de Shannara I

Terry Brooks



LIBROdot.com
http://www.librodot.com

1

A medida que el verano tocaba a su fin y daba entrada, lentamente, al otoño, el cambio de estación que se estaba produciendo en las Cuatro Tierras empezaba a dejar sentir sus efectos. Lejos quedaban ya los largos y tranquilos días de mediados de año en los que el sofocante calor enlentecía el ritmo de la vida y parecía que había tiempo para todo. Aunque las temperaturas seguían siendo altas, los días eran ya más cortos, el aire más seco y la vida empezaba a recordar sus necesidades primordiales. Los signos de transición eran evidentes por doquier. En los bosques de Valle Umbroso, las hojas ya habían empezado a mudar su color.

Brin Ohmsford se detuvo junto a los parterres de flores que bordeaban el camino principal que conducía a su casa para observar el follaje carmesí del viejo arce, que en los calurosos días estivales cubría el patio con su refrescante sombra. El árbol, con su tronco ancho y poblado de nudos, ofrecía una figura imponente. Brin esbozó una leve sonrisa. Ese viejo arce evocaba muchos de sus recuerdos infantiles. Movida por un impulso, dejó el camino y se dirigió hacia él.

Era una joven alta, más que sus padres o que su hermano Jair, y casi tanto como Rone Leah; y, a pesar de su delgado y aparentemente frágil cuerpo, era tan fuerte como cualquiera de los dos.

Por supuesto, Jair no estaba dispuesto a admitirlo, pero sólo porque para él era duro aceptar su papel de hermano pequeño. Una muchacha, después de todo, no era más que eso, una muchacha.

Sus dedos tocaron con suavidad el duro tronco del arce, como si lo acariciara, y levantó la vista hacia la maraña de ramas que se extendía sobre su cabeza, cubierta por una cabellera larga y negra que indicaba, sin lugar a dudas, quién era su madre. Veinte años antes, Eretria presentaba el mismo aspecto que hoy ofrecía su hija, desde la piel morena y los ojos negros hasta los rasgos suaves y delicados. Lo único que le faltaba a Brin era el ardor de su madre. Eso lo había heredado Jair. Ella poseía el temperamento de su padre: tranquila, gran seguridad en sí misma y disciplinada. Tras una alocada actuación de Jair, Wil Ohmsford se había visto obligado a admitir con cierto pesar que existía una notable diferencia entre sus hijos: Jair era capaz de hacer cualquier cosa, mientras que Brin sólo emprendía una actividad después de considerar con detenimiento sus pros y contras, aunque su capacidad de acción no era menor. Brin aún no estaba segura de quién había salido peor parado al final.

Sus manos se deslizaron de vuelta a sus costados. Recordó la única vez que había utilizado la canción de los deseos con el viejo arce. Todavía era una niña que experimentaba la magia élfica. Fue a mediados de un verano y lo hizo para cambiar su color verde por el carmesí otoñal. Su mente infantil no veía en ello ningún inconveniente, puesto que pensaba que el rojo era mucho más bonito que el verde. Su padre se había enfurecido, porque el árbol había tardado casi tres años en recuperar sus ciclos biológicos tras la brutal alteración de su sistema. Ésa fue la última vez que ella o Jair utilizaron la magia en presencia de sus padres.

–Brin, ven a ayudarme, por favor –le llamó su madre.

Dio una palmadita al viejo arce y a continuación se dirigió hacia la casa.

Su padre nunca había acabado de confiar en la magia de los elfos. Hacía poco más de veinte años que Wil Ohmsford había utilizado las piedras élficas recibidas de su abuelo, que a su vez las había recibido del druida Allanon, para proteger a la Elegida, Amberle Elessedil, en su búsqueda del Fuego de Sangre, y su utilización había producido un cambio

en él; lo supo en el mismo momento de utilizarlas, pero ignoraba en qué consistía. Sólo después de nacer Brin, y más tarde Jair, se puso de manifiesto su naturaleza. No fue él el receptor del cambio que la magia había forjado, sino sus hijos. Ellos eran los portadores de los efectos visibles de la magia; ellos, y quizá las futuras generaciones de los Ohmsford, aunque todavía era pronto para conocer si heredarían la magia de la canción de los deseos.

Brin le había dado ese nombre: canción de los deseos. Deséalo, cántalo y será tuyo. Aquélla fue la sensación que tuvo cuando descubrió su poder por primera vez. No tardó en darse cuenta de que podía afectar la conducta de los seres vivos con su canción: había cambiado el color de las hojas del viejo arce; podía tranquilizar a un perro furioso; Podía hacer que un pájaro se posara en su muñeca; podía convertirse en parte de cualquier ser viviente, o convertirlo en parte de sí misma. No estaba segura de cómo lo conseguía, pero podía hacerlo. Cantaba y la música y las palabras siempre llegaban a ella, sin que lo planeara ni ensayara, como si fuese lo más natural del mundo. Era consciente, y al mismo tiempo ajena, de lo que estaba cantando, con la mente ocupada por unos sentimientos y unas sensaciones indescriptibles. Pasaban a través de ella, como limpiándola, renovándola de alguna forma, y el deseo se hacía realidad.

Era el regalo de la magia élfica o, tal vez, su maldición. Su padre pensó que se trataba de una maldición cuando descubrió que ella la poseía. Brin sabía que, en el fondo, estaba asustado por lo que las piedras élficas podían hacer y por la transformación que habían operado en él mismo.

Después de conseguir que el perro de la familia persiguiera su propia cola, casi hasta el punto de la extenuación, y que las verduras del huerto se secaran, su padre se apresuró a reafirmar su determinación de que nadie volvería a utilizar las piedras élficas. Las escondió en un lugar que sólo él conocía, y en él habían permanecido desde entonces. Al menos eso creía él, aunque Brin albergara algunas dudas al respecto. Varios meses atrás, cuando alguien comentó de pasada que las piedras élficas estaban escondidas, captó una sonrisa irónica en Jair. Por supuesto, no esperaba una confesión por su parte, pero sabía por experiencia lo difícil que era mantener algo oculto a su hermano.

Se encontró a Rone Leah en la puerta principal, alto y esbelto, con el cabello castaño rojizo, que le llegaba hasta los hombros, atado en la nuca con una cinta ancha, y sus maliciosos ojos grises.

–¿Por qué no me echas una mano? Estoy haciendo todo el trabajo y no soy miembro de la familia.

–Ésa es tu obligación mientras permanezcas aquí –le recordó Brin–. ¿Qué queda por hacer?

–Sólo hay que sacar estos bultos de aquí; esto debería ser lo último. –Varios baúles de piel y bolsas más pequeñas estaban amontonados en la entrada. Rone cogió el más grande–. Creo que tu madre quiere que vayas al dormitorio.

Él desapareció camino abajo, y Brin entró en su casa y se dirigió a los dormitorios, situados en la parte trasera. Sus padres estaban realizando los preparativos para su visita bianual a las distantes comunidades del sur de Valle Umbroso, que los mantendría lejos de su hogar más de dos semanas. Pocos sanadores poseían las habilidades de Wil Ohmsford, y ninguno a menos de quinientas millas del valle. Por ello, dos veces al año, en primavera y otoño, su padre visitaba aquellas aldeas para prestar sus servicios donde eran necesarios. Eretria siempre lo acompañaba. Era una gran ayuda para su marido, porque se había convertido en una experta en el cuidado de los enfermos y los heridos. En realidad, sólo su deseo de aliviar el dolor les impulsaba a realizar aquellos viajes que, tal vez, otros hubieran evitado. Pero los padres de Brin tenían un gran sentido del deber. Curar era la profesión a la que ambos habían dedicado sus vidas, y aceptaban el compromiso contraído.

Durante su ausencia, encomendaban a Brin el cuidado de Jair. En esta ocasión, Rone

Leah había llegado de las tierras altas para ocuparse de ambos.

Eretria dejó de recoger y guardar las últimas cosas para el viaje y dedicó una amplia y cariñosa sonrisa a Brin, cuando ésta entró en el dormitorio. Eretria llevaba suelta su larga cabellera negra y se la echó hacia atrás, dejando al descubierto un rostro que no parecía tener muchos más años que el de su hija.

–¿Has visto a tu hermano? Tu padre y yo estamos casi a punto de marchar.

–Creía que estaba con nuestro padre –contestó Brin, haciendo un gesto negativo–. ¿Puedo ayudarte en algo?

–Quiero que me prometas algo, hija –dijo Eretria con un gesto de sentimiento, al tiempo que la cogía por los hombros y hacía que se sentara a su lado en la cama–. Quiero que me prometas que ni tú ni tu hermano utilizaréis la canción mientras tu padre y yo estemos ausentes.

–Yo apenas lo hago –respondió Brin, esbozando una amplia sonrisa, mientras sus ojos oscuros buscaban los de su madre.

–Lo sé. Pero Jair sí la utiliza, aunque él crea que no me entero. En cualquier caso, mientras estemos fuera, tu padre y yo queremos tener la seguridad de que ninguno de los dos la vais a utilizar ni una sola vez. ¿De acuerdo?

Brin dudó un momento. Su padre sabía que la magia élfica formaba parte de sus hijos, pero no podía aceptar que esa parte fuera buena ni necesaria. Argüía que, puesto que eran inteligentes, podían valerse por sí mismos sin tener que recurrir a trucos o artificios para salir adelante. Sed quienes podáis y lo que podáis sin la canción, les aconsejaba una y otra vez; y Eretria le hacía eco, aunque parecía admitir su inutilidad, al menos, en determinadas circunstancias.

En el caso de Jair, por desgracia, era difícil contar con la discreción. Era impulsivo y testarudo; inclinado a seguir sus caprichos, siempre que pudiera evitar cualquier consecuencia desagradable. Y sentía la magia de forma diferente...

–¿Brin?

–Madre, no veo qué peligro puede haber en que Jair utilice la canción –respondió la joven, interrumpiendo sus pensamientos–. Sólo es un juguete.

–Incluso un juguete puede ser peligroso si se utiliza de manera imprudente –respondió Eretria con un gesto negativo–. Además, ya deberías de conocer lo suficiente la magia élfica para darte cuenta de que jamás es inofensiva. Ahora escúchame. Tu hermano y tú tenéis ya una edad en la que no necesitáis la vigilancia de vuestros padres, pero una advertencia quizá no os venga mal. No quiero que utilicéis la magia mientras estemos fuera. Atrae la atención hacia donde no interesa. Prométeme que tú no la utilizarás y que no permitirás que lo haga Jair.

–Es por los rumores sobre los caminantes negros, ¿verdad? –respondió Brin con un gesto de asentimiento. Había oído la historia. Se había hablado mucho sobre ello los últimos días en la posada. Caminantes negros: seres silenciosos y sin rostro nacidos de la magia oscura, que no proceden de ninguna parte. Algunos decían que el Señor de los Hechiceros y sus esbirros habían vuelto–. ¿Es por eso?

–Sí. –Su madre esbozó una sonrisa ante la percepción de Brin–. Ahora, prométemelo.

–Te lo prometo –dijo Brin, devolviéndole la sonrisa, aunque creía que todo aquello no tenía sentido.

Tras dedicar otros treinta minutos a revisar y cargar el equipaje, Wil y Eretria estuvieron listos para emprender el viaje. Jair llegó en ese momento de la posada, donde había ido a comprar un dulce especial para regalárselo a su madre, que era aficionada a esas cosas, y se intercambiaron las despedidas.

–Recuerda tu promesa, Brin –susurró Eretria al oído de su hija mientras la besaba en la mejilla y la abrazaba.

Después subieron al carro, que avanzó lentamente por la polvorienta carretera hacia su destino.

Brin los observó hasta que se perdieron de vista.

Aquella tarde, Brin, Jair y Rone Leah hicieron una excursión a los bosques de Valle Umbroso y se entretuvieron en ellos hasta hora avanzada, cuando el sol ya había empezado a esconderse tras las montañas que bordeaban Valle Umbroso y las sombras de los árboles se habían alargado, adquiriendo longitudes que anunciaban el crepúsculo. Tenían una hora de camino hasta la aldea, pero los dos Ohmsford y el montañés lo habían recorrido tantas veces que no corrían peligro de perderse ni aun en la noche más oscura. Por ello, caminaban despacio, disfrutando de los últimos minutos de un bello día de otoño.

–Podríamos ir a pescar mañana –sugirió Rone, mientras dirigía una amable sonrisa a Brin–. Con este tiempo no creo que tenga demasiada importancia el que consigamos pescar o no algún pez.

Como Rone era el mayor de los tres, abría la marcha a través del bosque, con la deteriorada vaina que cubría la espada de Leah cruzada a la espalda, bajo su capa de caza. En otros tiempos, esta espada había sido considerada un distintivo del heredero del trono de Leah, pero ya no cumplía esa función. No obstante, Rone siempre había sentido veneración por la vieja hoja, que había llevado su bisabuelo Menion cuando partió en busca de la Espada de Shannara. Su padre se la había regalado al advertir lo que suponía para él: era un pequeño símbolo de su posición como príncipe de Leah, aunque fuera el más joven de sus hijos.

–Parece que te olvidas de algo –respondió Brin, frunciendo el entrecejo–. Mañana es el día establecido para hacer las reparaciones pendientes en la casa. Recuerda que prometimos a mi padre que las haríamos mientras estuviera fuera.

–Ya habrá tiempo para eso –dijo Rone, encogiéndose de hombros–. Las reparaciones pueden esperar.

–Yo creo que deberíamos explorar los alrededores del valle –terció Jair Ohmsford.

Delgado y fuerte, había heredado las facciones élficas de su padre: ojos estrechos, cejas en ángulo y orejas un poco puntiagudas, cubiertas por una mata de cabello rubio enmarañado.

–Creo que deberíamos buscar alguna huella de los espectros corrosivos.

–¿Qué sabes sobre los caminantes, tigre? –le preguntó Rone, esbozando una sonrisa. Tigre era el apodo amistoso que dedicaba a Jair.

–Tanto como tú supongo. En Valle Umbroso escuchamos las mismas historias que tú en las tierras altas –respondió el joven del valle–. Caminantes negros, espectros corrosivos, seres que proceden de la oscuridad. Sólo se habla de eso en la posada.

–Cuento, eso es todo lo que son, y nada más que eso –dijo Brin, dirigiéndole una mirada de reproche.

–¿Tú que opinas? –preguntó Jair a Rone.

–Quizás sí, quizás, no –respondió el joven de las tierras altas, encogiéndose de hombros, ante la sorpresa de Brin.

–Rone, historias como ésta no han faltado desde que fue destruido el Señor de los Hechiceros, y todas ellas son falsas –contestó la joven, sintiéndose súbitamente furiosa–. ¿Por qué tendría que ser diferente en esta ocasión?

–No sé si es diferente, pero creo que siempre es bueno ser precavido. Recuerda que nadie creía en la existencia de los Portadores de la Calavera en la época de Shea Ohmsford; hasta que fue demasiado tarde.

–Por eso he sugerido que deberíamos echar un vistazo por los alrededores –insistió Jair.

–¿Con qué propósito? –preguntó Brin, con voz cortante–. ¿Con la esperanza de encontrar algo tan peligroso como se supone que son esos seres? ¿Qué harías entonces? ¿Invocar la canción de los deseos?

–Si fuera necesario, lo haría –respondió Jair, ruborizándose–. Podría utilizar la magia...

–La magia no es un juego, Jair –lo interrumpió Brin–. ¿Cuántas veces tengo que decírtelo?

–Yo sólo he dicho que...

–Sé lo que has dicho. Crees que la canción puede hacer cualquier cosa por ti y estás completamente equivocado. Más te valdría tener en cuenta las opiniones de nuestro padre sobre el uso de la magia. Algún día eso te causará muchos problemas.

–¿Por qué estás tan enfadada? –le preguntó Jair, mirándola fijamente.

–Lo siento –se disculpó ella, reconociendo su enfado y que éste no beneficiaba a sus propósitos–. Prometí a nuestra madre que durante su ausencia ni tú ni yo utilizaríamos la canción. Supongo que ésa es la razón de que me moleste el oíros hablar de salir en busca de los espectros corrosivos.

–¿Quién te ha autorizado a hacer promesas en mi nombre, Brin? –preguntó Jair, con un destello de cólera en sus ojos.

–Nadie; pero nuestra madre...

–Nuestra madre no comprende...

–¡Procurad dominaros, por favor! –Rone Leah hizo un gesto de súplica con sus manos–. Estas discusiones afirman mi decisión de alojarme en la posada en lugar de hacerlo en vuestra casa. Ahora olvidémoslo todo y volvamos al tema original. ¿Vamos a pescar mañana, o no?

–Vamos a pescar –dijo Jair.

–Vamos a pescar –accedió Brin–. Pero después de hacer algunas reparaciones.

Caminaron un rato en silencio; ella seguía pensando en la creciente afición de Jair a utilizar el cantar. Su madre tenía razón; Jair practicaba la magia siempre que se le presentaba la oportunidad. No le parecía peligrosa porque la sentía de forma distinta. Para Brin, la canción producía alteraciones reales; para Jair era sólo una ilusión. Cuando utilizaba la magia, sus efectos eran sólo aparentes. Eso le permitía utilizarla con mayor libertad y estimulaba sus deseos de experimentación. Lo hacía en secreto, pero lo hacía. Ni siquiera Brin sabía con exactitud qué era lo que había aprendido a hacer con ella.

La tarde se desvaneció por completo y la noche ocupó su lugar. La luna llena parecía un farol blanco en el horizonte del este, y las estrellas empezaron a parpadear. Con la llegada de la noche, el aire empezó a enfriarse y los olores del bosque se intensificaron con la fragancia de las hojas secas. Los ruidos de los insectos y pájaros nocturnos lo invadieron todo.

–Creo que deberíamos pescar en el río Rappahalladron –dijo Jair, interrumpiendo el silencio.

–No sé –respondió Rone tras guardar silencio durante un momento –. También podríamos hacerlo en las lagunas de Valle Umbroso.

Brin miró al joven de las tierras altas con una expresión que reflejaba su preocupación.

–No truchas –insistió Jair–. Además, quiero acampar una o dos noches en el bosque de Duln.

–¿Por qué no en Valle Umbroso?

–Porque sería como hacerlo en el patio trasero –puntualizó Jair, visiblemente irritado–. Al menos en el bosque de Duln hay varios lugares que aún no hemos explorado. ¿De qué tienes miedo?

–No tengo miedo de nada –contestó el joven de las tierras altas a la defensiva–, pero estoy pensando... Mira, será mejor que lo discutamos más tarde. Permíteme que te diga lo que me sucedió cuando venía hacia aquí. Estuve a punto de perderme. Había un perro lobo...

Brin se quedó un poco rezagada mientras hablaban. Seguía perpleja por la inesperada renuencia de Rone a pasar un par de noches en el bosque de Duln; una excursión que todos habían hecho docenas de veces. ¿Había algo peligroso fuera de Valle Umbroso? Frunció el entrecejo al recordar la preocupación de su madre, y ahora también Rone se mostraba preocupado. El joven de las tierras altas, al contrario que ella, no se apresuró a calificar como rumores sin fundamento las historias de los espectros corrosivos. De hecho, se había mostrado evasivo, cuando normalmente lo hubiera tomado a broma. ¿Por qué? Entonces pensó que tal vez tuviera motivos que se lo impidieran.

Media hora después, las luces de la aldea empezaron a filtrarse entre los árboles del bosque. Ya era noche cerrada, y los tres jóvenes avanzaban con precaución por el sendero con la ayuda de la brillante luz de la luna. El camino descendía hacia la resguardada hondonada donde se levantaba la aldea, ensanchándose hasta convertirse en una carretera. Aparecieron las primeras casas, y de su interior les llegaron los sonidos de las voces. Brin sintió que el cansancio empezaba a apoderarse de ella. Deseaba deslizarse entre las sábanas de su cómoda cama y entregarse a una buena noche de sueño.

Descendieron hacia el centro de Valle Umbroso, pasando ante la vieja posada que había dirigido la familia Ohmsford durante varias generaciones. Los Ohmsford seguían siendo los propietarios del establecimiento, pero tras el fallecimiento de Shea y de Flick habían dejado de vivir en él. Ahora lo administraban unos amigos de la familia, compartiendo los ingresos y los gastos con Wil Ohmsford. Brin sabía que a su padre nunca le había gustado vivir en la posada, porque no se sentía vinculado al negocio. Prefería llevar la vida propia de un sanador. Sólo Jair mostraba un relativo interés por los asuntos de la posada, y se debía a que le gustaba visitarla para escuchar los relatos de los viajeros que pasaban por allí. Eran relatos con la dosis de aventura necesaria para satisfacer el espíritu del inquieto joven del valle.

Aquella noche, la posada estaba llena; tenía abiertas sus grandes puertas dobles, las luces del interior caían sobre las mesas y la larga barra estaba atestada de viajeros y de aldeanos que reían y bromeaban mientras bebían cerveza en la fresca noche de otoño. Rone dirigió una sonrisa a Brin por encima del hombro, al tiempo que hacía un gesto de resignación. Daba la impresión de que nadie deseaba que terminara el día.

Poco después llegaron al hogar de los Ohmsford, una casa de piedra y mortero situada sobre una pequeña loma y rodeada de árboles. Se encontraban en medio del sendero de guijarros que conducía a la puerta principal entre una serie de setos y ciruelos en flor, cuando Brin les ordenó con un gesto que se detuvieran.

Había una luz en la ventana de la habitación delantera.

–¿Alguno de vosotros ha dejado una lámpara encendida? –preguntó con calma, aunque conocía la respuesta de antemano.

Los dos hermanos respondieron con un gesto negativo.

–Quizás haya entrado alguien que desee haceros una visita –sugirió Rone.

–La casa estaba cerrada –respondió Brin.

Se miraron el uno al otro, sin decir nada más, sintiendo que una vaga inquietud crecía en su interior.

–Bien, entremos y veamos quién la ha encendido –dijo Jair, que parecía ajeno a todo ello, al tiempo que reanudaba la marcha.

–Espera un momento, tigre –repuso Rone, agarrándolo por el hombro y tirando de él hacia atrás–. No nos precipitemos.

–¿Quién crees que está esperando dentro, un espectro? –preguntó a su vez Jair, soltándose y mirando a la luz.

–¿Queréis dejar de decir estupideces? –dijo Brin en tono cortante.

–Eso es lo que crees, ¿verdad? –preguntó Jair, esbozando una sonrisa–. ¡Que un caminante ha entrado a robar!

–Muy gentil por su parte encender una luz para que advirtiéramos su presencia –comentó Rone.

Miraron de nuevo hacia la ventana iluminada, sin atreverse a tomar una decisión.

–Bien, no podemos quedarnos aquí toda la noche –dijo Rone, sacando la espada de Leah–. Echemos un vistazo. Vosotros dos seguid detrás de mí. Si ocurre algo, id a la posada en busca de ayuda. –Vaciló–. Pero no creo que suceda nada.

Continuaron avanzando hasta llegar a la puerta. Una vez allí, se detuvieron para escuchar. La casa estaba en silencio. Brin dio la llave a Rone y entraron. El recibidor estaba negro como la pez, salvo por una franja de luz amarilla que se extendía por el corto pasillo que conducía al interior. Tras un instante de duda, atravesaron el recibidor y entraron en la habitación delantera.

Estaba vacía.

–Bien, aquí no hay ningún espectro corrosivo –dijo Jair–. Aquí no hay nada excepto...

No terminó la frase. Una enorme sombra se proyectó en la zona iluminada desde el oscuro comedor situado en el lado opuesto. Era un hombre cuya estatura superaba los dos metros, cubierto por una capa negra. Retiró la capucha hacia atrás para mostrar un rostro enjuto y curtido, de expresión dura. Su barba y cabellos eran negros, salpicados de gris, pero sus ojos se imponían a lo demás; profundos y penetrantes, daban la impresión de que lo veían todo, hasta lo que se hallaba escondido.

Rone Leah levantó la espada, pero la mano del forastero, saliendo de entre sus ropas, lo detuvo.

–No necesitarás eso.

El joven de las tierras altas vaciló, fijó un instante sus ojos en los de su oponente y bajó la espada. Brin y Jair permanecieron inmóviles, incapaces de huir o de hablar.

–No tenéis nada que temer –dijo el forastero, con voz grave.

Pero ninguno de los tres se tranquilizó mucho con aquella afirmación, aunque se relajaron un poco al comprobar que la negra figura no tenía intención de acercarse a ellos. Brin dirigió a su hermano una rápida mirada y vio que observaba al forastero con toda su atención, como si intentara descubrir algo. El hombre alto miró al muchacho, luego a Rone y, por último, a ella.

–¿Ninguno de vosotros me conoce? –preguntó con voz suave.

–¡Allanon! –exclamó Jair, tras un momento de silencio, haciendo un gesto de asentimiento, con la excitación reflejada en su rostro–. ¡Eres Allanon!

2

Brin, Jair y Rone Leah se sentaron juntos en la mesa del comedor con Allanon. Según sus noticias, nadie, ni siquiera Wil Ohmsford, lo había visto desde hacía veinte años. Pero todos conocían las leyendas por él protagonizadas. Un enigmático y oscuro vagabundo que había viajado hasta los más lejanos confines de las Cuatro Tierras. Era filósofo, maestro e historiador de las razas; el último de los druidas, el hombre sabio que había conducido a las razas desde el caos subsiguiente a la destrucción del viejo mundo hasta la civilización que florecía en la actualidad. Fue Allanon quien llevó de la mano a Shea, Flick Ohmsford y Menion Leah en la búsqueda de la legendaria Espada de Shannara, hacía ya más de setenta años, para poder destruir al Señor de los Hechiceros.

Fue Allanon quien visitó a Wil Ohmsford cuando éste estudiaba para sanador en Storlock, y logró convencerlo para que fuera el guía y protector de la joven elfina Amberle Elessedil en la búsqueda del Fuego de Sangre para restituir la vida a la agonizante Ellcrys, y encarcelar de nuevo a los demonios que se habían esparcido por las Tierras Occidentales. Ellos conocían las historias de Allanon, y también sabían que las apariciones del druida siempre iban acompañadas de problemas.

–He realizado un largo viaje para verte, Brin Ohmsford –dijo el hombre alto, reflejándose el cansancio en su voz grave–. Un viaje que nunca pensé que tendría que hacer.

–¿Por qué me buscas? –preguntó Brin.

–Porque necesito la canción de los deseos.

»¡Qué extraño! –musitó Allanon, tras un breve silencio, que pareció interminable, durante el cual la joven del valle y el druida se estudiaron con atención–. Hasta hace poco no he comprendido que el paso de la magia élfica a los hijos de Wil Ohmsford tenía tan profundo propósito. Pensaba que era poco más que un efecto secundario e inevitable, producido por la utilización de las piedras élficas.

–¿Para qué necesitas a Brin? –preguntó Rone, con gesto preocupado, porque aquello no le gustaba nada.

–¿Para qué necesitas la canción de los deseos? –preguntó a su vez Jair.

–¿Están aquí tus padres? –preguntó Allanon sin apartar su mirada de Brin.

–No. Y al menos tardarán dos semanas en volver. Tratan a los enfermos de las aldeas del sur.

–No dispongo de dos semanas, ni siquiera de dos días –murmuró el gigante–. Debemos hablar ahora, y sólo a ti te corresponderá tomar la decisión. Y si la tomas en el sentido en que creo que lo harás, temo que tu padre no me perdonará.

–¿Tengo que acompañarte? –preguntó Brin con calma, comprendiendo en aquel preciso instante de qué estaba hablando el druida.

–Permíteme que te hable de un peligro que amenaza a las Cuatro Tierras –prosiguió Allanon, sin responder a la pregunta de Brin–. Un mal tan grande como aquel al que se enfrentaron Shea Ohmsford y tu padre. –Enlazó las manos ante sí, sobre la mesa, y se inclinó hacia ella–. En el mundo antiguo, antes del amanecer de la raza humana, había criaturas fantásticas que utilizaban magias benéficas y maléficas. Estoy seguro de que tu padre te ha contado la historia. Ese mundo llegó a su fin con la venida del hombre. Las criaturas que utilizaban la magia maléfica fueron recluidas tras el muro de la Prohibición y las que utilizaban la magia benéfica se perdieron en la evolución de las razas; todas, salvo la de los elfos. Sin embargo, se conserva un libro de esa época. Es un libro de magia negra, de un poder tan espeluznante que incluso los magos elfos del mundo antiguo lo temían. Era

llamado *Ildatch.* De origen incierto, parece que apareció en los primeros tiempos de la creación de la vida. Las criaturas malignas lo utilizaron hasta que los elfos consiguieron apoderarse de él. Tan grande era el interés que despertaba, que varios magos elfos, a pesar de conocer su poder, se atrevieron a investigar sus secretos y, como consecuencia, perecieron. Entonces, los magos supervivientes decidieron destruirlo, pero desapareció antes de que lo hicieran. Después, a lo largo de los siglos siguientes, fueron abundantes los rumores de que era utilizado en distintos lugares, pero nunca se presentaron pruebas de su existencia. –El druida frunció el entrecejo–. Y entonces las Grandes Guerras acabaron con el viejo mundo. La existencia del hombre quedó reducida a su nivel más primitivo durante dos mil años. La situación se mantuvo inalterable hasta que los druidas convocaron el Primer Consejo en Paranor para recopilar las enseñanzas del mundo antiguo que pudieran ser útiles para el nuevo. Todos los conocimientos, tanto los contenidos en los libros como los transmitidos por vía oral, que se habían conservado a través de los años, fueron estudiados y analizados por el Consejo con la intención de desvelar sus secretos. Por desgracia, no todos eran buenos. Entre los libros hallados por los druidas se encontraba el *Ildatch.* Lo encontró por casualidad un druida joven, brillante y ambicioso, llamado Brona.

–El Señor de los Hechiceros –susurró Brin.

–Se convirtió en Señor de los Hechiceros cuando el poder del *Ildatch* le hizo cambiar –prosiguió Allanon con un gesto de asentimiento–. Se perdió en la magia negra junto con sus seguidores y durante casi un milenio todos ellos amenazaron la existencia de las razas. Sólo cuando Shea Ohmsford dominó el poder de la Espada de Shannara, Brona y sus seguidores fueron destruidos. –Hizo una breve pausa–. Pero el *Ildatch* desapareció otra vez. Lo busqué en las ruinas del Monte de la Calavera cuando cayó el reino del Señor de los Hechiceros, pero no lo encontré. Pensé que el que se perdiera era lo mejor que podía haber ocurrido, y que quedaría sepultado entre las ruinas para siempre. Pero estaba equivocado, porque fue recuperado por una secta de seguidores humanos del Señor de los Hechiceros; supuestos hechiceros de las razas de hombres que no estaban sometidos al poder de la Espada de Shannara y, por tanto, no fueron destruidos con el Maestro. Aún no sé cómo lo hicieron, pero consiguieron descubrir el lugar donde el *Ildatch* estaba sepultado y lo recuperaron. Lo llevaron a las profundidades de su guarida en las Tierras Orientales, donde, escondidos de las razas, comenzaron a ahondar en los secretos de su magia. Eso ocurrió hace más de sesenta años, por lo que puedes suponer lo que les ha sucedido.

–¿Quieres decir que todo ha comenzado de nuevo? ¿Que hay otro Señor de los Hechiceros y otros Portadores de la Calavera? –preguntó Brin, inclinándose hacia delante, con el rostro completamente pálido.

–Esos hombres no eran druidas como Brona y sus seguidores, y tampoco ha transcurrido tan largo tiempo desde su subversión –respondió Allanon con un gesto negativo–. Pero la magia subvierte a quienes la utilizan de manera inadecuada. La diferencia está en la naturaleza del cambio producido. En cada ocasión, es diferente.

–No puedo comprenderlo –dijo Brin con un gesto de impotencia.

–Diferente –repitió Allanon–. La magia, buena o mala, se adapta a quien la utiliza, y éste a ella. La última vez, las criaturas nacidas de su toque volaban...

La frase quedó en suspenso, mientras sus oyentes intercambiaban rápidas miradas.

–¿Y esta vez? –preguntó Rone.

–Esta vez el mal camina –respondió el druida, estrechando sus negros ojos.

–¡Espectros corrosivos! –exclamó Jair.

–Ése es el nombre que dan los gnomos a los caminantes negros –respondió Allanon con un gesto de asentimiento–. Son otra forma de la misma maldad. El *Ildatch* los ha convertido, como ya hiciera con Brona y sus seguidores, en víctimas de la magia y, en consecuencia, en esclavos del poder. Están perdidos para el mundo de los hombres,

sumidos en la oscuridad.

–Entonces, los rumores son ciertos –murmuró Rone Leah, buscando con sus ojos grises los de Brin–. No te lo había dicho antes porque no quería que te preocuparas, pero unos viajeros que pasaron por Leah me informaron de que los caminantes se dirigían hacia el oeste desde el país del Río Plateado. Por ello, cuando Jair sugirió que acampásemos fuera de Valle Umbroso...

–¿Los espectros corrosivos han llegado tan lejos? –lo interrumpió Allanon, reflejando su preocupación en la voz–. ¿Cuánto tiempo hace de eso, príncipe de Leah?

–Varios días –respondió Rone, con un gesto de indecisión–. Justo antes de mi partida de Leah hacia aquí.

–Entonces hay menos tiempo del que pensaba. –Las arrugas que surcaban la frente del druida se hicieron más profundas.

–Pero ¿que están haciendo aquí? –insistió Jair.

–Supongo que siguen mis pasos –respondió Allanon, levantando su oscuro rostro.

El silencio se extendió por la casa oscura. Ninguno de los tres habló; los ojos del druida los mantenían inmovilizados.

–Escuchad bien. La plaza fuerte de los espectros corrosivos se encuentra en el interior de las Tierras Orientales, en lo alto de las montañas del Cuerno Negro Azabache. Es una fortaleza imponente y antigua, construida por los trolls durante la Segunda Guerra de las Razas. Se llama Marca Gris. La fortaleza se asienta en el borde de las montañas que rodean un profundo valle. Es en ese valle donde han escondido el *Ildatch.* –Respiró profundamente–. Hace diez días estuve en los límites del valle, decidido a entrar en él, sacar el *Ildatch* de su escondite y destruirlo. El libro es la fuente del poder de los espectros corrosivos. Si se destruye y pierden el poder, se habrá puesto fin a su amenaza. Pero permíteme que te explique algo sobre la naturaleza de esa amenaza. Los espectros no han estado con los brazos cruzados desde la caída de su Maestro. Hace seis meses, los gnomos y los enanos se declararon la guerra una vez más por cuestiones fronterizas. Durante años, las dos naciones han luchado en los bosques de Anar; por ello, al principio nadie se sorprendió. Pero en esta ocasión existe una diferencia, desconocida para la mayoría. Los gnomos son conducidos por la mano de los espectros corrosivos. Las tribus de gnomos, que fueron vencidas y dispersadas tras la caída del Señor de los Hechiceros, han sido esclavizadas por la magia negra, en esta ocasión bajo el dominio de los espectros. Y la magia les da una fuerza que nunca tendrían por sí mismos. Así es como han conseguido hacer retroceder a los enanos hacia el sur e impedido que vuelvan a avanzar. La amenaza es grave. Hace poco, las aguas del Río Plateado han empezado a desprender malos olores, corrompidas por la magia negra. La tierra está agonizando. Cuando muera, también morirán los enanos, y las Tierras Orientales se perderán. Los elfos de las Tierras Occidentales y los habitantes de la frontera de Callahorn se han apresurado a ayudar a los enanos, pero su ayuda no es suficiente para oponer una resistencia eficaz a la magia de los espectros corrosivos. Sólo la destrucción del *Ildatch* puede poner fin a lo que está sucediendo.

»¿Recuerdas las historias que te ha contado tu padre, que a él se las contó el suyo y a éste, a su vez, el suyo, Shea Ohmsford, sobre la invasión del Señor de los Hechiceros de las Tierras Meridionales? –preguntó el druida, volviéndose hacia Brin–. A medida que el mal avanzaba, la oscuridad cubría todas las cosas. Una sombra se extendía sobre la tierra, y todo lo que a su paso tocaba, se marchitaba hasta morir. En aquella oscuridad, la vida se agotaba y sólo persistía el mal. Eso es lo que comienza de nuevo, muchacha; esta vez en el Anar.

»Hace diez días –prosiguió Allanon, apartando su mirada– estaba ante las fortificaciones de Marca Gris, decidido a buscar y destruir el *Ildatch.* Entonces fue cuando

descubrí lo que habían hecho los caminantes negros. Valiéndose de su magia han creado en el valle una ciénaga boscosa para proteger el libro, un Maelmord en el lenguaje de los duendes, una barrera de tal maldad que destroza y devora cualquier cosa ajena a ella que intente entrar. Entiende: esa selva oscura vive, respira y piensa, y nada ni nadie puede pasar a través de ella. Yo lo intenté, pero ni siquiera mi importante poder fue suficiente. El Maelmord me rechazó, y los caminantes negros descubrieron mi presencia. Me persiguieron, pero conseguí despistarlos. Y ahora me están buscando…

Su voz se apagó, y Brin miró a Rone, que parecía muy contrariado.

–Si te están buscando, terminarán por llegar aquí, ¿no es cierto? –dijo el joven de la montaña, aprovechando la ocasión que le proporcionaba la pausa del druida.

–Sí, lo harán, pero no precisamente porque me persigan. Tarde o temprano intentarán eliminar a cualquier persona que suponga una amenaza para su poder sobre las razas, y es probable que la familia Ohmsford constituya esa amenaza.

–¿A causa de Shea Ohmsford y la Espada de Shannara? –preguntó Brin.

–Indirectamente, sí. Los caminantes negros no son criaturas creadas por la ilusión como lo fue el Señor de los Hechiceros; por tanto, la Espada no puede causarles daño alguno. Las piedras élficas, tal vez. Esa magia es una fuerza que se ha de tener en cuenta, y los caminantes habrán oído hablar de la búsqueda del Fuego de Sangre en la que intervino Wil Ohmsford.

»Pero la amenaza real para ellos es la canción de los deseos –concluyó el druida, tras una breve pausa.

–¿La canción de los deseos? –Brin no podía salir de su asombro–. ¡Pero si es sólo un pasatiempo! ¡No tiene el poder de las piedras élficas! ¿Por qué iban a considerarla una amenaza esos monstruos? ¿Por qué iban a sentir temor por algo tan inofensivo?

–¿Inofensivo? –inquirió Allanon, mientras sus ojos lanzaban un breve destello. Luego los cerró como si tratara de ocultar algo, tornándose inexpresivo su oscuro rostro. Entonces fue cuando Brin se sintió realmente asustada.

–¿Allanon, por qué estás aquí? –le preguntó una vez más, intentado evitar que le temblaran las manos.

–Quiero que me acompañes a las Tierras Orientales, a la guarida de los caminantes negros –respondió el druida, mientras crepitaba la débil llama de la lámpara de aceite, abriendo de nuevo los ojos–. Quiero que utilices la canción para entrar en el Maelmord, llegar hasta el *Ildatch* y entregármelo para que lo destruya.

–¿Cómo? –preguntó Jair, tras intercambiar miradas con Brin y Rone.

–La canción de los deseos puede subvertir incluso a la magia negra –respondió Allanon–. Puede alterar la conducta de cualquier ser viviente. Incluso puede obligar al Maelmord a aceptar a Brin. La canción puede abrirle el paso como si fuera uno de los suyos.

–¿La canción puede conseguir eso? –preguntó Jair con mirada de incredulidad.

–La canción no es más que un juguete –repitió Brin, haciendo un gesto negativo.

–¿Lo es? ¿O es que tú sólo la has utilizado como un juguete? –preguntó el druida–. No, Brin Ohmsford, la canción de los deseos es magia élfica y posee el poder de la magia élfica. Tú todavía no lo has comprobado, pero puedo asegurarte que es así.

–¡No me importa lo que pueda ser, pero Brin no irá! –intervino Rone visiblemente enfadado–. ¡No le puedes pedir que haga algo tan peligroso!

–No tengo elección, príncipe de Leah –respondió Allanon impasible–. Sólo me queda la posibilidad que tuve cuando pedí a Shea Ohmsford que partiera en busca de la Espada de Shannara o a Wil Ohmsford en busca del Fuego de Sangre. La herencia de la magia élfica que por primera vez le fue otorgada a Jerle Shannara pertenece ahora a los Ohmsford. Me gustaría tanto como a ti que no hubiera sucedido, pero sería como desear que la noche

fuese el día. La canción pertenece a Brin, y ahora debe utilizarla.

–Brin, escúchame –dijo Rone, volviéndose hacia la joven del valle–. Hay algo más que los rumores de que te he hablado. También se dice que los caminantes negros han fabricado hombres, sin ojos y sin lengua, con la mente vacía de vida, de un fuego que quema los huesos. Hasta ahora no había prestado ninguna credibilidad a esos rumores. No les di mayor importancia que a los cuentos de borrachos que se narran junto al fuego. Pero el druida ha hecho que cambie de forma de pensar. No puedes acompañarlo. No puedes.

–Los rumores de que hablas son ciertos –reconoció Allanon–. El peligro es real, e incluso existe la posibilidad de morir. Pero, ¿qué harás si no vienes? ¿Te esconderás y esperarás a que los caminantes negros se olviden de ti? ¿Pedirás protección a los enanos? ¿Qué ocurrirá cuando hayan desaparecido? Como en la época del Señor de los Hechiceros, el mal se introducirá en esta tierra y se extenderá hasta acabar con cualquier resistencia.

–Brin, si tienes que ir, al menos deja que te acompañe... –le pidió Jair, cogiéndola por el brazo.

–¡Por supuesto que no! –replicó Brin al instante–. Pase lo que pase, tú te quedas aquí.

–Todos nos quedaremos aquí. –Rone se enfrentó al druida–. Ninguno de nosotros irá. Tendrás que buscar otra solución.

–No puedo, príncipe de Leah –respondió Allanon, haciendo un gesto negativo–. No hay otra solución.

Todos guardaron silencio. Brin, confundida e inquieta, se recostó en la silla. Se sentía cogida por la idea que el druida había introducido en ella, y por las innumerables obligaciones que conllevaba. Todo ello giraba en su mente, acosándola, y se presentaba una y otra vez. *La canción es sólo un juguete. Es magia élfica, pero sólo un juguete. ¡Inofensivo! ¡No es un arma contra un mal que ni siquiera Allanon pudo vencer!* Pero su padre siempre había sentido temor hacia la magia, y le había prevenido contra su utilización, advirtiéndole que no era un juego. Y ella misma había tomado la decisión de convencer a Jair de que no utilizara la canción...

–Allanon –dijo con calma, haciendo que el enjuto rostro del druida se volviera hacia ella–. Yo sólo he utilizado la canción para realizar cambios intrascendentes, para alterar el color de las hojas o el brote de las flores. Cosas pequeñas. Y hace muchos meses que no la utilizo. ¿Cómo podré usarla para cambiar algo tan maligno como esa ciénaga que guarda el *Ildatch?*

–Yo te enseñaré –respondió el druida, tras un breve instante de vacilación.

–Mi padre siempre ha desaprobado el uso de la magia –dijo Brin, con un gesto de asentimiento–. Nos ha advertido que no debemos confiar en ella, porque él lo hizo en una ocasión y eso cambió su vida. Si estuviera aquí, Allanon, su actitud habría sido la misma de Rone al aconsejar que me negara. De hecho, creo que me lo hubiese ordenado.

–Lo sé, muchacha –respondió el druida, con visibles huellas de cansancio impresas en su austero rostro.

–Mi padre regresó de las Tierras Occidentales, de la búsqueda del Fuego de Sangre, y escondió las piedras élficas en un lugar seguro –prosiguió Brin, intentando aclarar sus ideas mientras hablaba–. En una ocasión me dijo que entonces supo que la magia élfica lo había cambiado, aunque no cómo. Se prometió que nunca volvería a usar las piedras.

–Eso también lo sé.

–¿Y sabiéndolo, me pides que te acompañe?

–Sí.

–¿Aunque no pueda solicitar su permiso? ¿Aunque no pueda esperar su regreso? ¿Sin darle ninguna explicación?

–Voy a ponerte fáciles las cosas, Brin Ohmsford –respondió el druida, dejando traslucir su furor–. No te pido nada que sea agradable o razonable, nada que tu padre

estuviera dispuesto a aprobar sin oponer objeciones. Te pido que lo arriesgues todo por poco más que mi palabra de que es necesario que lo hagas así. Te pido confianza cuando existen pocas razones para confiar. Te pido todo esto sin ofrecerte nada a cambio. Nada.

»Pero también te digo –prosiguió Allanon, inclinándose hacia delante, levantándose a medias de la silla con el rostro ensombrecido– que si piensas detenidamente en el asunto, a pesar de los argumentos que pudieras oponer, te darás cuenta de que debes acompañarme.

Ni siquiera Rone se atrevió a contradecirlo esta vez. El druida mantuvo su posición durante un instante, con las negras vestiduras desplegadas mientras se apoyaba en la mesa, y después, lentamente, recuperó su postura anterior. En aquel momento su aspecto reflejaba un gran cansancio, una especie de silenciosa desesperación. No era algo propio del Allanon que su padre le había descrito en tantas ocasiones, y Brin se asustó por ello.

–Lo meditaré con detenimiento tal como me pides –dijo, pero su voz fue sólo un susurro–. Pero necesito tiempo para ello, al menos esta noche. Tengo que intentar poner en orden mis sentimientos.

–Hablaremos de nuevo por la mañana. Medítalo bien, Brin Ohmsford –respondió Allanon con un gesto de asentimiento, tras un instante de vacilación, y empezó a levantarse.

–Bien, ¿y yo qué? ¿Es que lo que yo piense no tiene ninguna importancia? –preguntó Jair, ya puesto en pie, con su cara élfica arrebolada–. ¡Si Brin te acompaña, también yo lo haré! ¡No me dejaréis atrás!

–Jair, recuerda que... –empezó a decir Brin, pero Allanon la interrumpió con la mirada, se levantó y rodeó la mesa hasta ponerse frente al muchacho.

–Tienes valor –le dijo con voz suave, poniendo una mano sobre el delgado hombro del joven del valle–, pero tu magia no es válida para este viaje. Tu magia es ilusión, y la ilusión no puede abrirnos paso a través del Maelmord.

–Pero puedes estar equivocado –insistió Jair–. ¡Además, quiero ayudar!

–Hay algo que debes hacer mientras Brin y yo estemos ausentes –respondió Allanon con un gesto de asentimiento–. Has de ocuparte de la seguridad de tus padres, velar por ellos para que los caminantes negros no los encuentren antes de que consigamos destruir el *Ildatch* y utilizar la canción para protegerlos si se presentan. ¿Lo harás?

Brin no se preocupó demasiado por que el druida diera por hecho que ella lo acompañaría a las Tierras Orientales, y mucho menos por que animara a Jair a utilizar la magia élfica como arma defensiva.

–Lo haré si debo hacerlo –respondió Jair, con un matiz de queja en la voz–, pero preferiría acompañaros.

–En otra ocasión, Jair –le dijo Allanon, presionando su hombro con la mano.

–También puede haber otra ocasión para mí –puntualizó Brin con sarcasmo–. Todavía no he tomado ninguna decisión, Allanon.

–No habrá otra ocasión para ti, Brin –respondió el druida, mirando a la joven–. Ésta es tu ocasión. Debes acompañarme. Mañana lo comprenderás –dijo por último, dirigiéndose hacia la puerta principal con un gesto de despedida, mientras se ceñía las negras vestiduras que lo cubrían.

–¿Dónde te encontraré, Allanon? –preguntó la joven del valle.

–Estaré cerca –respondió el druida sin detenerse, y un instante después había desaparecido.

–Bueno, ¿y ahora qué? –preguntó Rone.

–Ahora todos nos vamos a la cama –respondió Brin, buscando su mirada y levantándose de la mesa.

–¿A la cama? –se asombró el joven de las tierras altas–. ¿Cómo puedes pensar en

acostarte después de lo ocurrido? –preguntó, señalando en la dirección en que había desaparecido el druida.

–¿Qué otra cosa puedo hacer, Rone? –preguntó a su vez Brin, echándose el pelo hacia atrás y esbozando una sonrisa–. Estoy cansada, confundida y asustada, y necesito descansar.

»Quédate aquí esta noche –le dijo, besándolo en la frente. También besó a Jair y lo estrechó entre sus brazos– ¡A la cama, los dos! –Y se dirigió hacia su dormitorio, cerrando la puerta tras ella.

Consiguió conciliar el sueño durante algún tiempo, un sueño inquieto y lleno de pesadillas, en el que los temores subconscientes tomaron forma y la persiguieron. Se despertó con un sobresalto, angustiada, y encontró la almohada empapada de sudor. Entonces se levantó, se vistió deprisa y atravesó sin hacer ruido las oscuras habitaciones de su casa. En la mesa del comedor encendió una lámpara de aceite, bajó la llama, se sentó y fijó su vista en las sombras.

Se sintió invadida por una sensación de desamparo. ¿Qué debía hacer? Recordaba las historias relatadas por su padre, e incluso las que contaba su bisabuelo Shea Ohmsford cuando ella sólo era una niña. Lo que sucedió cuando el Señor de los Hechiceros bajó de las Tierras Septentrionales y sus ejércitos arrasaron Callahorn, extendiendo la oscuridad por toda la tierra. El lugar que pisaba el Señor de los Hechiceros quedaba en tinieblas. Ahora volvía a suceder lo mismo: guerras fronterizas entre gnomos y enanos, envenenamiento de las aguas del Río Plateado y los terrenos colindantes, las tinieblas cubriendo las Tierras Orientales. Todo como había ocurrido setenta y cinco años atrás. También en esta ocasión, como entonces, había una manera de impedirlo, de detener el avance de la oscuridad. También en esta ocasión se había recurrido a un Ohmsford para que realizara el trabajo, porque, al parecer, no había otra posibilidad.

Se encogió bajo sus ropas.

Al parecer, ésa era la frase clave por lo que respectaba a Allanon. ¿Cuánto de todo lo que le había dicho sólo era lo que parecía? ¿Cuánto era verdad y cuánto media verdad? La historia de Allanon siempre era la misma. Su poder y sus conocimientos eran enormes, y sólo compartía una mínima parte de ellos. Decía lo que creía necesario e imprescindible, y guardaba para sí el resto. Manipulaba a los demás para conseguir sus propósitos, y con frecuencia ocultaba esos propósitos. Cuando se viajaba por las rutas de Allanon, era necesario ser plenamente consciente de que se haría a ciegas.

Pero la ruta de los caminantes negros podía ser aún más oscura, siempre que fueran otra forma del mal destruido por la Espada de Shannara. Ella debía sopesar la oscuridad de una y otra parte. Allanon siempre había utilizado la manipulación en sus relaciones con los Ohmsford, pero era el protector de las Cuatro Tierras. Lo hizo para salvaguardar a las razas, no para perjudicarlas, y sus advertencias siempre se habían cumplido. No había razón alguna que pudiera inducir a pensar que ahora estaba equivocado.

¿Pero la magia de la canción poseía el suficiente poder para atravesar la barrera levantada por el mal? Brin no podía creer que lo tuviera. ¿Qué era la canción sino un efecto secundario de la utilización de la magia élfica? No tenía la fuerza de las piedras élficas. No era un arma. Sin embargo, según Allanon era lo único que se podía oponer a la magia negra; el único medio para hacerle frente, porque incluso su poder había fallado.

El sonido de unos pies descalzos que se aproximaban al comedor la sobresaltaron. Rone Leah salió de la oscuridad, se dirigió a la mesa y se sentó.

–Tampoco yo puedo dormir –murmuró, parpadeando ante la luz de la lámpara de aceite–. ¿Has tomado ya alguna decisión?

–Ninguna –respondió Brin, encogiéndose de hombros–. No sé qué decisión debo

tomar. No puedo dejar de preguntarme qué haría mi padre.

–Eso es fácil de imaginar –repuso Rone–. Diría que te olvidaras de todo. Es demasiado peligroso. También diría, como tantas veces te ha dicho, que no se puede confiar en Allanon.

–No has oído bien lo que he dicho, Rone –contestó Brin, echando hacia atrás su largo cabello y esbozando una leve sonrisa–. He dicho que no puedo dejar de preguntarme qué *haría* mi padre, no qué me aconsejaría mi padre que hiciera, lo cual no es lo mismo. Si le hubiera pedido a él que lo acompañara, ¿hubiese escuchado su petición? ¿Qué hizo cuando Allanon fue a buscarle a Storlock hace veinte años, aunque sabía que el druida no era completamente veraz, que ocultaba más de lo que decía, pero con la convicción de que sólo él poseía una magia que podía ser útil?

El joven de las tierras altas, desasosegado, cambió de posición.

–Pero, Brin, el cantar es... bien, no es lo mismo que las piedras élficas –repuso el joven de las tierras altas, desasosegado, cambiando de posición–. Lo dijiste tú misma. Sólo es un juguete.

–Lo sé. Eso representa la mayor dificultad; eso, y el que mi padre se disgustará cuando se entere de que estoy dispuesta a utilizar la magia como arma. –Hizo una breve pausa–. Pero la magia élfica es una cosa extraña. Su poder no siempre se percibe con claridad. A veces es oscuro, como ocurrió con la Espada de Shannara. Shea Ohmsford no comprendió que una cosa tan pequeña pudiera derrotar a un enemigo tan poderoso como el Señor de los Hechiceros; no hasta que fue puesto a prueba. Siguió adelante impulsado sólo por la fe...

–Lo diré una vez más: este viaje es demasiado peligroso –insistió Rone, inclinándose hacia delante–. Los caminantes negros son muy peligrosos. Ni siquiera Allanon puede superarlos; ¡te lo confesó él mismo! Sería diferente si pudieras utilizar las piedras élficas. Al menos, las piedras tienen capacidad para destruir criaturas como ésas. ¿Qué podrás hacer con la canción si tienes que luchar contra ellos? ¿Cantarles como solías hacerlo al viejo arce?

–No te burles de mí, Rone –dijo Brin, entrecerrando los ojos.

–No me estoy burlando de ti –respondió Rone, con un gesto negativo–. Estoy demasiado preocupado por ti para hacerlo. Pero no creo que la canción pueda protegerte de los caminantes.

–Ni yo tampoco –admitió Brin, apartando su mirada del joven de las tierras altas y dirigiéndola a las cortinas que colgaban de las ventanas, intentando contemplar la noche a través de ellas, observando los oscuros árboles movidos por el viento con ritmo y gracia.

Se quedaron largo rato en silencio, sumidos en sus propios pensamientos. El rostro oscuro y cansado de Allanon ocupaba el primer plano de la mente de Brin; un fantasma que le exigía de forma obsesionante: *Debes acompañarme. Lo comprenderás por la mañana.* Ella escuchó de nuevo aquellas palabras con tanta claridad como cuando realmente las había pronunciado. Pero ¿dónde estaba lo que debía persuadirla? El razonamiento había aumentado aún más su confusión. Los argumentos, tanto a favor como en contra de acompañar a Allanon, estaban allí, bien ordenados, y ambos grupos se equilibraban.

–¿Tú irías? –le preguntó a Rone de improviso–. Es decir, ¿irías si poseyeras el poder de la canción?

–De ningún modo –respondió el joven de las tierras altas sin la menor vacilación. Quizá con demasiada rapidez, quizá con demasiada frivolidad.

Rone está mintiendo, pensó la joven del valle. *Para protegerme, porque no quiere que vaya a Maelmord; está mintiendo. Si hablara con sinceridad, confesaría que comparte mis dudas.*

–¿Qué pasa? –preguntó una voz cansada que procedía de la oscuridad.

Se volvieron y vieron a Jair de pie en el vestíbulo, mirándolos con ojos somnolientos. Se acercó a ellos y se quedó de pie, escrutando sus rostros.

–Sólo estábamos hablando, Jair –le dijo Brin.

–¿Del libro mágico?

–Sí. ¿Por qué no vuelves a acostarte?

–¿Vas a ir a buscarlo?

–No lo sé.

–Si aún le queda una pizca de sentido común, no irá –dijo Rone–. Es un viaje muy peligroso. Díselo, tigre. Es la única hermana que tienes, y supongo que no quieres que caiga prisionera de los caminantes negros.

–Jair no tiene nada que decir sobre esto –repuso Brin con tono cortante, lanzándole una furiosa mirada–, así que no insistas en asustarlo.

–¿A él? ¿Quién intenta asustarlo? –El delgado rostro de Rone estaba enrojecido–. ¡Es a ti a quien intento asustar!

–En cualquier caso, no me asustan los caminantes negros –afirmó Jair.

–Bien, pero deberían asustarte –dijo Brin.

–Quizá debieras esperar a que regresaran nuestros padres y pedirles consejo –dijo Jair, encogiéndose de hombros y bostezando–. Podríamos enviarles un mensaje o algo parecido.

–Por fin, alguien dice algo con sentido –exclamó Rone, satisfecho–. Al menos espera hasta que Wil y Eretria puedan hablar contigo.

–Has oído lo que ha dicho Allanon. No hay tiempo para eso –respondió Brin, dando un suspiro.

–Él podría conseguir tiempo si fuera necesario –insistió el joven de las tierras altas, cruzando los brazos–. Brin, tal vez tu padre tenga un punto de vista diferente sobre este asunto. Después de todo, la experiencia es un grado, y él ha utilizado la magia élfica.

–¡Brin, él podría utilizar las piedras élficas! –Los ojos de Jair perdieron de repente su somnolencia–. Podría acompañarte y protegerte con las piedras como protegió a la elfina Amberle.

En aquel momento, Brin consiguió comprender el problema. Aquellas palabras le dieron la respuesta que había estado buscando. Allanon tenía razón; debía acompañarlo. Pero no por los motivos que había considerado hasta entonces. Su padre insistiría en acompañarla. Sacaría las piedras élficas de su escondite y emprendería el viaje para protegerla. Y eso era exactamente lo que ella debía evitar. Su padre se vería obligado a romper su promesa de renunciar a la magia, e intentaría sustituirla en su cometido, ocupando su lugar para que su esposa y sus hijos estuvieran a salvo de todo peligro.

–Quiero que vuelvas inmediatamente a la cama, Jair –dijo de repente Brin.

–Pero si...

–Acuéstate, por favor. Mañana por la mañana volveremos a ocuparnos del asunto.

–¿Y tú qué vas a hacer? –inquirió Jair.

–No tardaré mucho en volver a la cama, te lo prometo. Sólo quiero estar a solas durante un rato.

–De acuerdo –respondió Jair con un gesto de asentimiento, tras observar un momento a su hermana con suspicacia–. Buenas noches. –Se dio media vuelta y desapareció en la oscuridad–. Pero recuerda lo prometido y no tardes en volver a la cama.

La mirada de Brin tropezó con la de Rone. Se conocían desde pequeños, y había algunas ocasiones en que no necesitaban hablar para comprenderse. Y aquélla era una de ellas.

El joven de las tierras altas se levantó de la mesa lentamente, con la preocupación

reflejada en su rostro.

–De acuerdo, Brin. Yo también lo veo así. Pero te acompañaré y no me separaré de ti hasta que el asunto se haya resuelto.

La joven del valle hizo un gesto de asentimiento, y sin decir nada más, Rone se dirigió hacia el pasillo del vestíbulo, dejándola sola.

Los minutos pasaban sin que ella lo advirtiera. Volvió a repasar todo el asunto, sopesando cuidadosamente los argumentos. Al final, su respuesta fue la misma. No podía permitir que su padre rompiera su promesa por ella, que se arriesgara a utilizar de nuevo la magia élfica a la que había renunciado. No podía.

Después de llegar a esta conclusión, se levantó, apagó de un soplo la lámpara de aceite y salió, pero no hacia su dormitorio, sino hacia la entrada principal. Descorrió el cerrojo, abrió la puerta sin hacer ruido y salió al exterior en medio de la oscuridad de la noche. El viento, refrescante y cargado de los aromas del otoño, dio de lleno en su rostro. Permaneció inmóvil un instante, escrutando las sombras, y después bordeó la casa en dirección a los jardines ubicados en la parte trasera. Los sonidos nocturnos llenaban el silencio, una continua cadencia de vida invisible. Al llegar al final del jardín se detuvo bajo un roble gigantesco, y miró a su alrededor como si esperase encontrarse con alguien.

Poco después apareció Allanon. Sabía que lo haría. Negro como las sombras que lo rodeaban, salió en silencio de detrás de los árboles y se detuvo ante ella.

–Ya he tomado una decisión, Allanon –dijo Brin–. Te acompañaré.

3

Pronto llegaría la mañana. Una pálida luz plateada se filtraba a través de la niebla que precedía al amanecer en el bosque y empujaba a las sombras hacia el oeste. Roto su intranquilo sueño por la inquietud, los miembros de la casa Ohmsford se levantaron. Antes de que hubiera transcurrido una hora iniciaron los preparativos para la marcha de Brin a las Tierras Orientales. Rone fue a la posada en busca de caballos, arneses de montar, armas y alimentos. Brin y Jair empaquetaron la ropa y el equipo de acampada. Todos realizaron las tareas encomendadas con gran eficacia. Hablaban poco; nadie tenía mucho que decir y ninguno sentía deseos de entablar conversación.

Jair Ohmsford, sobre todo, se mostraba muy reservado; se movía por la casa y hacía su trabajo en deliberado silencio. Le disgustaba tener que quedarse en casa, mientras que Brin y Rone viajaran al este con Allanon. Ésa era la primera decisión que habían tomado aquella mañana poco después de levantarse. Tras reunirse en el comedor, como habían hecho la noche anterior, discutieron brevemente la decisión de Brin de ir al Anar. Una decisión, pensó Jair, que todos, excepto él, ya conocían. En esa reunión se decidió que Brin y Rone acompañarían a Allanon y que él se quedaría. La verdad es que al druida le desagradó la insistencia de Rone en acompañarlos, así como sus argumentos de que Brin necesitaba a alguien en quien poder confiar, a alguien en quien poder creer. No, el druida no se sintió satisfecho por ello. De hecho, sólo accedió cuando Brin dijo que se sentiría mejor si Rone estaba cerca de ella. Pero cuando Jair sugirió que aún se sentiría mejor si también iba él, porque poseía la magia del cantar para protegerla, los tres mostraron una tenaz oposición. Brin alegó que era muy peligroso y Rone que era un viaje demasiado largo y arriesgado. Allanon le recordó que era en su casa donde realmente se le necesitaba.

–Tienes una responsabilidad con tus padres –le dijo–. Debes utilizar la magia que posees para protegerlos.

Tras pronunciar estas palabras, Allanon se retiró y no hubo otra oportunidad de discutir con él el asunto. Rone pensaba que ahora Brin era el centro del universo y que, por ello, no podía oponerse a sus deseos ni a la decisión que había tomado. Eso era todo. Evidentemente, parte del problema con su hermana residía en que ella no le comprendía. En realidad, Jair no estaba completamente seguro de que ni siquiera se comprendiese a sí misma. Mientras ultimaban los preparativos, con Allanon y Rone todavía ausentes, sacó a colación el tema de las piedras élficas.

–Brin –dijo, mientras doblaban las mantas sobre el suelo del salón para envolverlas en telas impermeables–. Yo sé dónde esconde nuestro padre las piedras élficas.

–Siempre he creído que lo sabías –contestó ella, levantando la vista.

–Bueno, hizo un secreto tan grande de ello...

–Y a ti no te gustan los secretos, ¿verdad? ¿Las has sacado en alguna ocasión?

–Sólo para mirarlas –admitió, inclinándose hacia delante–. Brin, creo que deberías llevarlas.

–¿Para qué? –inquirió la joven con un tono de enfado en su voz.

–Para que te protejan y guíen.

–¿Con su magia? Sólo nuestro padre puede utilizar su magia, como bien sabes.

–Bueno, pero quizás...

–Además, también sabes lo que él piensa de las piedras élficas. El emprender este viaje ya lleva consigo bastantes problemas como para añadir otro más con las piedras. Me parece que no tienes las ideas muy claras Jair.

–Tú eres quien no piensa con claridad –respondió Jair, con visible enfado–. Los dos

sabemos lo peligroso que este viaje puede ser para ti. Necesitarás toda la ayuda que puedas encontrar, y las piedras te serían muy útiles; sólo necesitas descubrir cómo funcionan, y tú eres muy capaz de hacerlo.

–Nadie excepto el portador legítimo puede...

–¿Conseguir que las piedras actúen? –Había acercado su rostro al de su hermana, en su deseo de que tuviera en cuenta sus argumentos–. Pero quizá tú y yo seamos una excepción, Brin, porque ya poseemos la magia élfica. Tenemos la canción de los deseos. ¡Tal vez podamos conseguir que las piedras funcionen!

–No –dijo ella, tras un momento de tenso silencio–. No. Prometimos a nuestro padre que nunca intentaríamos utilizarlas...

–También nos hizo prometer que no utilizaríamos la magia élfica, ¿no lo recuerdas? Pero yo lo hago y, a veces, también tú. ¿Y no es eso lo que Allanon te exigirá cuando lleguéis a la fortaleza de los caminantes negros? ¿No lo es? Entonces, ¿qué diferencia existe entre utilizar la canción de los deseos y las piedras élficas? ¡La magia élfica es magia élfica!

–No importa –respondió Brin, que le miraba con una expresión distante, volviendo su atención a las mantas–. No las cogeré. Ven aquí, ayúdame a atar esto.

No hablaron más ni sucedió ninguna otra cosa. Ella se comportó de la misma forma que cuando rechazó su ofrecimiento de acompañarla a las Tierras Orientales. No le había dado ninguna razón aceptable; se había limitado a decir que no cogería las piedras élficas, tanto si podía usarlas como si no. Jair no podía comprenderlo. No comprendía a su hermana. Él, en su caso, no hubiera dudado en cogerlas y buscar la manera de utilizarlas, porque eran un arma poderosa contra la magia negra. Pero Brin... Brin parecía que ni siquiera era capaz de ver la contradicción existente entre aceptar la utilización de la magia de la canción y negarse a utilizar la magia de las piedras élficas.

Pasó el resto de la mañana intentando encontrar algún sentido a las razones que pudiera tener su hermana, o a la carencia de ellas, para negarse a utilizar las piedras. Las horas pasaron con rapidez; Rone regresó con caballos y provisiones; cargaron los fardos y después tomaron un ligero almuerzo bajo los robles del patio trasero. Entonces, de improviso, apareció Allanon, tan sombrío al mediodía como en lo más oscuro de la noche, como si de la misma muerte se tratara, y el tiempo se terminó. Rone estrechó la mano de Jair y le dio unas cordiales palmadas en la espalda, haciéndole prometer que cuidaría de sus padres cuando regresaran. Luego, Brin lo estrechó entre sus brazos.

–Adiós Jair –le susurró–. Recuerda que te quiero.

–Yo también te quiero –logró decir él, y la abrazó.

Poco después, ya sobre los caballos, descendían por el polvoriento camino, agitando los brazos en señal de despedida una y otra vez. Jair esperó a que se perdieran de vista para enjugarse las lágrimas que corrían por sus mejillas y que hubiera preferido evitar.

Esa misma tarde bajó a la posada. Lo hizo pensando en la posibilidad aducida por Allanon de que los caminantes o sus aliados gnomos buscaran al druida por las tierras situadas al oeste del Río Plateado. Si sus enemigos llegaban a Valle Umbroso, su primer objetivo, sin lugar a dudas, sería el hogar de los Ohmsford. Además, era mucho más interesante estar en la posada, con sus habitaciones llenas de viajeros procedentes de todas las tierras, cada uno con un relato diferente que contar, cada uno con una noticia diferente que compartir. Jair prefería, sin la menor duda, la excitación de los relatos contados ante un vaso de cerveza en la taberna al aburrimiento de una casa vacía.

Mientras se dirigía a la posada, llevando consigo algunos objetos personales, sentir en su rostro el suave calor del sol vespertino contribuyó a aliviar el disgusto que aún sentía por haberse quedado solo. Debía de admitirlo: existían buenas razones para ello: alguien

tenía que explicar a sus padres, cuando regresaran, por qué Brin no estaba en casa. Desde luego, no sería una tarea fácil. Se imaginó, durante un breve instante, el rostro de su padre al escuchar lo que había sucedido, e hizo un gesto de preocupación. Su padre no iba a recibir una alegría cuando conociera la noticia. Incluso sería probable que se propusiera seguir a Brin, llevando consigo las piedras élficas.

Un gesto de determinación se dibujó en su rostro. En ese caso, lo acompañaría. No podía permitir que prescindieran de él por segunda vez.

Dio una patada a las hojas caídas que cubrían el camino, que quedaron esparcidas. Por supuesto, su padre se opondría frontalmente a sus pretensiones, y también su madre. Pero tenía dos semanas enteras para encontrar la forma de persuadirlos.

Siguió caminando, ahora un poco más despacio, dejándose imbuir por ese pensamiento. Pero después lo rechazó, porque pensó que era preferible informarles de lo sucedido con Brin y Rone, y luego acompañarlos a Leah, donde debían quedarse bajo la protección del padre de Rone hasta que concluyera la búsqueda. Era lo más aconsejable y, por tanto, lo que haría. Desde luego, Wil Ohmsford podría oponerse a este plan, y Jair, que conocía muy bien a su padre, esperaba que impusiera cualquier otra idea que pudiera ocurrírsele.

Hizo un gesto de fastidio y aceleró el paso. Tenía que pensar en ello.

Cuando el día estaba a punto de terminar, Jair Ohmsford cenó en la posada con la familia que administraba el negocio de sus padres, les brindó su ayuda para el trabajo del día siguiente y después se dirigió hacia el salón para escuchar los relatos de los viajeros que estaban de paso en Valle Umbroso. Más de uno hizo mención de los caminantes negros, los espectros corrosivos vestidos de negro que nadie había visto pero cuya existencia todos admitían, los malignos que arrebataban la vida sólo con la mirada. Proceden de la oscuridad de la tierra, aseguraban las distintas voces en ásperos susurros, y todas las cabezas se movían en un gesto de asentimiento. Era preferible no toparse nunca con algo que fuera parecido a ellos. Incluso Jair empezó a sentirse inquieto por esa posibilidad.

Se quedó escuchando las narraciones de los viajeros hasta pasada la medianoche, y después se fue a su habitación. Durmió profundamente, se levantó al alba y pasó la mañana trabajando en la posada. Ya no se sentía tan mal por haber sido obligado a quedarse. Después de todo, la parte que le correspondía desempeñar también era importante. Si los caminantes negros conocían la existencia de las piedras élficas y se acercaban a Valle Umbroso en busca de su poseedor, Wil Ohmsford correría tan grave peligro o incluso mayor que su hija. Por tanto, Jair debía mantener los ojos bien abiertos, a fin de que nada malo le ocurriera a su padre antes de que él pudiese avisarle para que lo evitara.

Jair terminó el trabajo que le habían encomendado hacia el mediodía. Tras agradecerle su colaboración y decirle que podía tomarse algún tiempo libre, el pequeño Ohmsford se dirigió hacia los solitarios bosques que se levantaban detrás de la posada, se internó en ellos y experimentó con la canción durante varias horas, utilizando la magia de varias maneras y quedando complacido con el control que ejercía sobre ella. Pensó de nuevo en las estrictas recomendaciones de su padre sobre la conveniencia de no utilizar la magia élfica. Pero su padre no podía comprenderlo. La magia formaba parte de él, y su uso era tan natural como el utilizar los brazos y las piernas. ¡No podía pretender que la ignorara! Sus padres no se cansaban de advertirle que la magia era peligrosa, y hasta Brin se lo recordaba de vez en cuando, aunque con menos convicción, porque ella también seguía usándola. Estaba convencido de que se lo repetían sin cesar sólo porque, al ser más joven que Brin, se preocupaban más por él. Hasta el momento, no había observado ningún indicio que confirmase tal peligro en el uso de la magia, y mientras no lo observara, seguiría usándola.

Durante el trayecto de regreso a la posada, mientras las primeras sombras empezaban a deslizarse entre la luz del sol poniente, pensó en que debía acercarse a su casa y comprobar que todo estaba en orden. Había tomado la precaución de cerrar las puertas con llave, pero no estaría de más echar una ojeada. El cuidado de la casa formaba parte de su responsabilidad.

Reflexionó sobre la cuestión mientras caminaba, y al fin decidió posponer la inspección hasta después de la cena. En aquel momento, le pareció que el alimentarse debidamente era una cuestión prioritaria. El uso de la magia siempre aumentaba su apetito.

Continuó caminando por los senderos del bosque saboreando con el sentido del olfato los distintos olores del día otoñal, imaginándose que era un rastreador. Los rastreadores le fascinaban. Eran una raza especial de hombres que podían averiguar los movimientos de cualquier ser vivo mediante la observación de la tierra que habían conculcado con sus extremidades. La mayoría de ellos se sentían mejor en tierras agrestes que en las comunidades establecidas, y preferían la compañía de su propia gente. Hacía ya algunos años, Jair había tenido la oportunidad de hablar con un rastreador; se trataba de un anciano que había sido llevado a la posada por unos viajeros que lo habían encontrado en el camino con una pierna rota. Permaneció en la posada casi una semana, esperando a que su pierna se recuperase lo suficiente para poder caminar. Al principio había rechazado la conversación de Jair, a pesar de la insistencia del niño, y también la de los demás. Entonces, Jair le hizo una pequeña demostración de su magia y el anciano, picado por la curiosidad, accedió a hablar con él; al principio la conversación se redujo a un corto intercambio de palabras, pero poco a poco se fue ampliando. Y aquel hombre tenía historias maravillosas que contar...

Jair salió a la carretera que pasaba junto a la posada y se dirigió a la entrada lateral, sonriendo al recordar aquel suceso. En ese preciso momento fue cuando vio al gnomo. Durante un breve instante creyó que sus ojos lo engañaban y se detuvo, con la mano agarrada al picaporte, para mirar con atención al otro lado de la carretera, al lugar de la cerca del establo donde estaba la figura amarilla. En aquel momento, la acartonada cara se volvió hacia él, sus ojos agudos buscaron los del muchacho, y el joven Jair supo que no se había equivocado.

Abrió con precipitación la puerta de la posada, penetró en su interior y la cerró de golpe. En la soledad del corredor, se apoyó contra la puerta e intentó calmarse. ¡Un gnomo! ¿Qué se le había perdido a un gnomo en Valle Umbroso? ¿Era un viajero? Era poco probable, porque eran muy pocos los viajeros gnomos que utilizaban aquella ruta, muy pocos los que se aventuraban más allá de los confines de los bosques de las Tierras Orientales. No consiguió recordar cuándo había sido la última vez que un gnomo había estado en Valle Umbroso. Pero ahora allí había uno, y quizás hubiera más de uno.

Se alejó rápidamente de la puerta y bajó al vestíbulo. Después se acercó a una ventana que daba a la carretera y miró al exterior con cautela. Su rostro estaba tenso mientras sus ojos inspeccionaban el patio de la posada y el cercado, más alejado. El gnomo permanecía en el mismo lugar donde lo había visto por primera vez, mirando hacia la posada. Jair escudriñó a su alrededor, pero no pudo descubrir a ningún otro gnomo.

De nuevo apoyó su espalda contra la pared. ¿Qué debía hacer? ¿La presencia de un gnomo en Valle Umbroso poco después de que Allanon les informara de que los caminantes podían estar buscándolo era sólo una casualidad? Se esforzó en normalizar su agitada respiración. ¿Cómo podía saberlo? ¿Cómo podía estar seguro?

Respiró profundamente. *Lo primero es tranquilizarse,* se dijo. *Un gnomo no constituye una seria amenaza.* Su nariz captó el aroma de estofado de buey que estaban cocinando y volvió a sentir la necesidad de calmar su apetito. Tras un momento de duda, se dirigió a la cocina. Lo mejor que podía hacer era meditar sobre el asunto mientras cenaba:

comer bien y trazar un plan de acción, e hizo un gesto de autoaprobación. Intentaría adoptar el punto de vista de Rone, si éste estuviera en su lugar. Él sabría qué hacer. Jair debía intentar hacer lo mismo.

Aunque el estofado de buey era excelente, no pudo saborearlo a placer porque era consciente de que el gnomo estaba observando en el exterior. A media comida, se acordó de su casa, vacía y completamente desprotegida, con las piedras élficas escondidas en su interior. Si el gnomo estaba allí por orden de los caminantes negros, su objetivo podía limitarse a las piedras élficas como extenderse también a los Ohmsford y a Allanon. Y podía haber otros gnomos que ya estuvieran buscando...

Empujó el plato a un lado, apuró su vaso de cerveza y salió corriendo de la cocina para dirigirse de nuevo a la ventana. Se asomó con cautela. El gnomo ya no estaba allí.

Sintió que los latidos de su corazón se aceleraban. ¿Qué debía hacer ahora? Dio media vuelta y regresó al vestíbulo. Tenía que ir a su casa y asegurarse de que las piedras estaban seguras, entonces... Se contuvo a media zancada, y aflojó el paso. Entonces no sabría qué hacer. Tendría que verlo. Aceleró otra vez el paso. Lo importante era comprobar si alguien había intentado entrar en la casa o no.

Pasó junto a la puerta lateral por la que había entrado antes, y continuó hacia la parte trasera del edificio. Seguiría otro camino por si el gnomo lo estaba buscando, y si así no fuera, por si el interés que había mostrado por su presencia infundía sospechas en él. No debía haberse detenido a mirarlo, se reprochó. Hubiera debido actuar con más disimulo. Pero ahora era ya demasiado tarde.

El corredor terminaba en una puerta situada al fondo del edificio principal. Jair se detuvo y escuchó atentamente un momento, luego abrió la puerta y salió al exterior. Las sombras del crepúsculo atrapadas por los árboles del bosque se alargaban oscuras y frías a través de los campos, manchando las paredes y el tejado de la posada. Sobre su cabeza, el cielo se estaba oscureciendo. Jair echó una rápida mirada a su alrededor, antes de dirigirse hacia los árboles. Atajaría por el bosque hasta llegar a su casa, manteniéndose alejado de los caminos hasta que estuviera seguro de que...

–¿Dando un paseo, muchacho?

Jair se quedó helado. El gnomo había salido en silencio de la oscuridad de los árboles situados frente a él. Sus facciones duras y desagradables forzaron una malévola sonrisa. El gnomo lo había estado esperando.

–¡Ah, te he visto, muchacho! Te he visto a tiempo, y enseguida te he reconocido por la mezcla de elfo y hombre de tus rasgos; no hay muchos como tú. –Se detuvo a media docena de pasos de donde él estaba, con sus nudosas manos apoyadas en las caderas y la sonrisa fija. Vestía la indumentaria de piel característica de los hombres del bosque, sus botas y puños estaban tachonados de hierro, y varios cuchillos y una espada corta colgaban de su cinturón–. Eres el joven Ohmsford, ¿verdad? ¿Eres el niño Jair?

–Manténte lejos de mí –gritó el joven del valle, sintiéndose herido por la palabra *niño* y al mismo tiempo asustado, procurando que su voz no trasluciera el miedo que sentía en ese momento.

–¿Qué me mantenga alejado de ti? –El gnomo soltó una carcajada–. ¿Y qué harás si no te obedezco, mestizo? ¿Tirarme al suelo? ¿Desarmarme? Eres un valiente, ¿no es así?

Soltó otra carcajada, baja y gutural. Por primera vez, Jair fue consciente de que el gnomo le hablaba en la lengua de los habitantes de las Tierras Meridionales y no en el áspero idioma de los de su raza. Los gnomos pocas veces utilizaban otra lengua distinta de la propia, porque se mantenían aislados, sin querer relacionarse con gentes de otras tierras. Éste debía de haber pasado mucho tiempo fuera de las Tierras Orientales para hablar con tanta fluidez.

–Ahora, muchacho –dijo el gnomo, interrumpiendo sus pensamientos–, seamos

sensatos. Estoy buscando al druida. Dime si está aquí o si se ha ido a otra parte, y me iré.

–¿Druida? –preguntó Jair, tras un momento de vacilación–. No conozco ningún druida. No sé lo que tú...

–Buscando evasivas, ¿no es así? –dijo el gnomo, haciendo un gesto de desaprobación y lanzando un suspiro–. Pues peor para ti, muchacho, porque en tal caso tendremos que seguir el camino difícil.

Empezó a avanzar hacia él, con las manos extendidas. Instintivamente, Jair se retiró. Entonces pensó en la canción de los deseos y, tras un momento de duda y de incertidumbre porque nunca había utilizado la magia contra un ser humano, la usó. Emitió un sonido bajo, sibilante, y apareció un gran número de serpientes, enroscadas alrededor de los brazos estirados del gnomo, que empezó a proferir gritos desesperados, agitando los brazos con fuerza para desprenderse de las serpientes. Jair miró a su alrededor, vio una rama de árbol partida del tamaño de un bastón, la cogió y golpeó con ella la cabeza del gnomo, que lanzó un gruñido, se derrumbó y quedó inmóvil tendido en el suelo.

La rama resbaló de las temblorosas manos de Jair. ¿Había matado al gnomo? Se arrodilló con cautela junto a él y cogió una de sus muñecas. Le latía el pulso. El gnomo no estaba muerto, sólo inconsciente. Jair se levantó. ¿Qué debía hacer ahora? El gnomo estaba buscando a Allanon y sabía que había estado en Valle Umbroso y en el hogar de los Ohmsford, sabía... ¿quién podía decir qué otras cosas podía saber? En cualquier caso, demasiado para que Jair se quedara en Valle Umbroso, y más ahora que había utilizado la magia. Hizo un gesto de reproche, furioso. Había recurrido a la magia, cuando debía haberla mantenido en secreto. Pero ya era demasiado tarde para arrepentirse. No creía que el gnomo estuviera solo. Debía de haber otros, y con toda probabilidad estarían en su casa. Allí era donde debía ir, porque allí era donde estaban escondidas las piedras élficas.

Echó una mirada a su alrededor, mientras ordenaba con rapidez sus pensamientos. A pocos metros del lugar en que se hallaban, había una leñera. Agarró al gnomo por los pies, lo arrastró hasta ella y lo encerró en el interior, cerrando a continuación la puerta y asegurándola con la barra de metal. Después, muy a su pesar, esbozó una leve sonrisa. Aquella leñera estaba bien construida, y al gnomo no le resultaría fácil salir.

Regresó con paso apresurado a la posada. A pesar de la urgencia, debía notificar al posadero que se iba, porque de lo contrario toda la comunidad lo buscaría por el valle y sus alrededores.

La desaparición de Brin y de Rone fue fácil de justificar: dijo que habían decidido irse a Leah y que a él no le había apetecido acompañarlos. Pero todos se extrañarían de su propia desaparición, porque no quedaba nadie que pudiera justificarla. Así, con gesto despreocupado y sonrisa de disculpa, le dijo al posadero que había cambiado de opinión y que partiría para las tierras altas a primeras horas de la mañana. Pasaría la noche en su casa, preparando el equipaje. Cuando el posadero le preguntó por qué había cambiado tan pronto de opinión, le dijo que había recibido un mensaje de Brin, y antes de que le pudiera hacer nuevas preguntas, atravesó la puerta.

Se internó en el bosque, corriendo hacia su casa en medio de la oscuridad. Sudaba a mares, acalorado por la excitación y la expectativa. No estaba asustado, quizá porque no había tenido tiempo suficiente para darse cuenta de lo que estaba haciendo. Además, lo ocurrido con el gnomo le obligaba a actuar.

Las ramas de los árboles golpeaban su cara. Siguió corriendo, sin preocuparse de esquivarlas, con la mirada fija en la oscuridad que tenía delante. Aquella parte del bosque le era familiar, y encontró su camino sin mayores problemas, moviéndose con pies de gato, escuchando con atención los sonidos circundantes.

A unos cincuenta metros de la casa, entró en un bosquecillo de pinos, siguiendo su ruta sin hacer ningún ruido hasta que distinguió la oscura silueta del edificio entre las

ramas. Entonces se dejó caer sobre las manos y rodillas, y escudriñó en la noche. No escuchó sonido alguno, ni percibió ninguna señal de movimiento. Daba la impresión de que todo estaba en su sitio. Se detuvo para apartar un mechón de pelo que le cubría la cara. Lo que debía hacer era fácil, o debía serlo; sólo tenía que entrar en la casa, coger las piedras élficas y volver a salir. Si no había nadie vigilando, así sería...

Entonces algo se movió en los robles que crecían en la parte trasera de la casa; sólo una sombra y durante un breve instante; luego, nada. Respiró profundamente y esperó. Los minutos pasaban. Los insectos zumbaban a su alrededor, buscando qué comer, pero los ignoró. Entonces percibió de nuevo el movimiento, en esta ocasión con más claridad. Era un hombre. No, un hombre no, sino un gnomo.

Se quedó quieto. Bien, fuera un gnomo o no, él tenía que entrar en la casa. Y si lo era, habría más de uno, esperando, vigilando; pero sin saber si él volvería, ni cuándo. El sudor corría por su espalda, mientras que su garganta estaba seca. El tiempo apremiaba. 'Tenía que salir de Valle Umbroso, pero no podía hacerlo dejando allí las piedras élficas.

No le quedaba otra opción que utilizar la canción de los deseos.

Tardó un momento en preparar su voz para lo que se proponía: simular el zumbido de los mosquitos que lo rodeaban por todas partes, subsistiendo aún en el calor de principios de otoño. Luego se deslizó desde los pinos hacia una zona menos densa del bosque. Ya había utilizado aquel truco en un par de ocasiones, pero nunca en condiciones tan apremiantes. Se movió con lentitud, dejando que su voz lo convirtiese en parte de la noche del bosque, sabiendo que si todo salía bien, sería invisible para los ojos que lo vigilaban. Se acercaba a la casa, poco a poco. Vio de nuevo al gnomo, que vigilaba entre los árboles de la parte trasera del oscuro edificio. Después vio a otro más lejos, a su derecha, junto a los altos arbustos situados frente a la casa, y a un tercero al otro lado de la carretera, junto al abeto. Ninguno miraba hacia donde él estaba. Deseó correr confundido con el viento de la noche hasta llegar a la sombra que proyectaba la casa, pero mantuvo el ritmo de su paso y el zumbido de su voz uniformes y suaves. *No dejes que me vean,* rogó. *No dejes que me miren.*

Cruzó el prado, deslizándose de árbol en árbol, con los ojos alerta para descubrir a cualquier otro gnomo. La puerta trasera era la que ofrecía menos dificultades, porque quedaba oscurecida por las sombras de unos altos arbustos, que aún conservaban las hojas.

Una inesperada llamada desde un lugar alejado de la casa lo asustó y le obligó a detenerse. El gnomo que estaba detrás de la casa salió de entre los robles y un rayo de luna emitió un destello al chocar en su largo cuchillo. La llamada se repitió, seguida de unas risas. La hoja descendió. Eran unos vecinos que estaban en la carretera, bromeando y hablando en la cálida noche otoñal, después de la cena. El sudor empapaba la túnica de Jair, y por primera vez sintió auténtico miedo. A una docena de metros de él, el gnomo que había salido de los robles dio media vuelta y desapareció de nuevo entre ellos. La voz de Jair tembló, pero enseguida consiguió reafirmarla, manteniéndolo oculto, y siguió avanzando hacia la casa.

Se detuvo ante la puerta, dejando que la canción se extinguiese durante un momento, e intentó calmarse. Buscó con torpeza en sus bolsillos hasta encontrar la llave de la puerta, la metió en la cerradura y la hizo girar lentamente. Abrió la puerta sin hacer ningún ruido y entró. Se detuvo en la oscuridad del interior. Algo no funcionaba. Podía sentirlo más que describirlo; era una sensación que helaba sus huesos. Algo andaba mal. La casa... la casa no estaba como siempre; era diferente... Permaneció en silencio, esperando que sus sentidos le revelaran lo que sucedía. Poco a poco fue adquiriendo conciencia de que había algo más en la casa, algo terrible, algo tan maligno que su sola presencia impregnaba el aire de temor. Fuera lo que fuese, parecía que estaba en todas partes al mismo tiempo, como un horrible y negro manto que flotara en el hogar de los Ohmsford como un velo de

muerte. *Un ser,* susurró para sí, *un ser...*

Un caminante negro.

Se le cortó la respiración. ¡Un caminante en su casa! Su miedo se intensificó; la confirmación de su sospecha le quitó el poco valor que le quedaba. Sintió que lo esperaba en la habitación contigua, oculto en las tinieblas. Ya debía de saber que había llegado, y no tardaría en atacarlo; pero él no se sentía con fuerzas para enfrentarse con aquello.

Durante un momento pensó que no tendría la fuerza de voluntad y el arrojo necesarios, y echaría a correr, dominado por el pánico que lo invadía. Pero pensó en sus padres, que al regresar estarían indefensos, y en las piedras élficas, la única arma que los demonios negros temían, escondidas a escasos metros de donde se encontraba.

Dejó de pensar y se dispuso a actuar. Como una sombra, se dirigió a la chimenea de piedra de la cocina, siguiendo con los dedos el áspero contorno de la piedra donde se curvaba hacia atrás a lo largo del muro formando un anaquel. En el fondo del tercer estante, la piedra se corrió al tocarla, y su mano se cerró sobre una pequeña bolsa de piel. En ese momento, algo se agitó en la otra habitación.

Entonces, la puerta trasera se abrió con brusquedad y una forma se materializó ante sus ojos. Jair se quedó aplastado contra la pared, oculto en las sombras, preparado para emprender la huida. Pero la forma pasó sin detenerse, con la cabeza inclinada hacia el suelo como si buscara el camino. Entró en la habitación principal, y una voz baja y gutural susurró algo a la criatura que esperaba en su interior.

Sin perder ni un segundo, Jair se dirigió hacia la puerta, que seguía abierta, para ocultarse entre las sombras de los arbustos. Se detuvo el tiempo suficiente para comprobar si el gnomo que había entrado en la casa era el que antes vigilaba entre los robles, y a continuación emprendió una veloz carrera al amparo de los árboles. *¡Más deprisa, más deprisa!,* gritaba para sí.

Y sin mirar hacia atrás, emprendió la huida amparado en las sombras de la noche.

4

Fue una huida muy arriesgada.

Los Ohmsford ya habían huido de Valle Umbroso en otra ocasión al amparo de la noche, perseguidos por los seres negros, que después los acosaron a lo largo y ancho de las Cuatro Tierras. Habían pasado más de setenta años desde entonces, desde cuando Shea y Flick Ohmsford salieron de la posada de Valle Umbroso, donde vivían, huyendo del monstruoso y alado Portador de la Calavera que envió el Señor de los Hechiceros para destruirlos. Jair conocía la historia; con unos pocos años más de los que él tenía, habían huido hacia el este hasta llegar a la ciudad de Culhaven. Pero Jair Ohmsford no era menos capaz que ellos. Él también había crecido en Valle Umbroso y sabía cómo sobrevivir en un país desconocido.

Mientras corría a través de los bosques de Valle Umbroso, llevando como único equipaje las ropas que vestía, el cuchillo de caza en su cinturón que todos los hombres del valle portaban y la bolsa de piel con las piedras élficas ocultas en su túnica, confiaba en su capacidad para llegar sin daño a su destino. Pero en ningún momento se sintió invadido por el pánico; sólo había experimentado un sentimiento punzante de expectación. Sólo había sentido verdadero miedo cuando estuvo en la cocina de su casa, oculto entre las sombras de la gran chimenea, escuchando el silencio, sabiendo a ciencia cierta que en la habitación contigua estaba un caminante negro y sintiendo que su maldad impregnaba hasta el aire que respiraba. Pero eso ya había quedado atrás, perdido en la oscuridad del pasado mientras él avanzaba hacia el futuro, y ahora sus ideas eran claras y estaba decidido a llevarlas a la práctica.

Cuando salió de Valle Umbroso eligió Leah como punto de destino. Tardaría tres días en llegar, pero ya había hecho antes ese viaje y, por tanto, no se exponía a perderse. Además, allí encontraría la ayuda que necesitaba y que en Valle Umbroso nadie le podía prestar.

Valle Umbroso no era más que una pequeña aldea, y sus habitantes no estaban preparados para enfrentarse a los caminantes negros ni a sus aliados, los gnomos. En cambio, Leah era una ciudad; las tierras altas estaban regidas por la monarquía y protegidas por un ejército profesional. El padre de Rone Leah era el rey y un buen amigo de la familia Ohmsford. Jair le expondría los últimos acontecimientos, le pediría que enviase patrullas al sur al encuentro de sus padres, para que los advirtieran del peligro que correrían en Valle Umbroso. Después los tres se quedarían en la ciudad, esperando el regreso de Allanon con Brin y Rone. A Jair le parecía un magnífico plan y no encontraba una sola razón que le impidiese llevarlo a la práctica con éxito.

Sin embargo, el joven del valle no estaba dispuesto a dejar nada al azar. Por eso había sacado las piedras élficas de su escondite, donde podían haberlas encontrado los caminantes negros, aunque eso implicara confesar a su padre que conocía el lugar tan secreto donde las había escondido.

Mientras corría, abriéndose paso a través de los bosques de Valle Umbroso hacia las montañas que rodeaban el valle, intentó recordar todo lo que el anciano rastreador le había revelado en sus charlas sobre las diversas formas de ocultar su propio rastro a los perseguidores. Jair y el anciano convirtieron aquello en un juego, compitiendo entre sí en el invento de nuevos y complicados trucos para despistar a imaginarios perseguidores. Para el rastreador, la experiencia era la base de su habilidad. Para Jair, su desbordada imaginación. Ahora el juego se había convertido en realidad, y la imaginación sola no era suficiente. Necesitaba la experiencia del anciano, y Jair se esforzó en recordar el mayor

número posible de detalles.

El tiempo era su mayor preocupación y también la más apremiante. Cuanto antes llegara a las tierras altas, antes saldrían las patrullas en busca de sus padres. Aunque acaecieran nuevos acontecimientos, debía evitar a toda costa que regresaran a Valle Umbroso completamente desprevenidos. Por tanto, no debía perder el tiempo entreteniéndose en camuflar sus huellas. Por otra parte, el admitir sin ambages que sus habilidades como rastreador eran muy limitadas y el no tener la plena seguridad de que los gnomos y su oscuro jefe lo persiguieran confirmaron su decisión. Desde luego, pensaba que lo perseguirían, sobre todo después de haber escuchado lo que había dicho el gnomo que le había cortado el paso y que él había encerrado en la leñera. En cualquier caso, tendrían que buscar su rastro, y eso los retrasaría un poco, aunque pudieran adivinar la dirección que había tomado. Les llevaba ventaja, y debía aprovecharse de ella. Él podía correr con rapidez, y también con cierta seguridad, sabiendo adónde iba, mientras que ellos tendrían que alcanzarlo.

Además, en el caso de que consiguieran darle alcance, contaba con la canción para protegerse de ellos.

Era cerca de la medianoche cuando llegó a las montañas que se levantaban en la parte oriental del valle. Sin detenerse, escaló la ladera salpicada de rocas hasta el final, y desapareció en el bosque de Duln. Con la ayuda de la pálida luz de la luna y las estrellas para seguir el camino correcto, se abrió paso a través del oscuro bosque, ralentizando un poco la marcha para regular sus fuerzas. Se sentía cansado, ya que no había dormido desde la noche anterior, pero no estaba dispuesto a concederse un descanso antes de cruzar el río Rappahalladron. Eso le obligaba a caminar hasta el amanecer, y la jornada sería dura. El Duln era una tierra boscosa, difícil de atravesar incluso en óptimas condiciones, y con la oscuridad podía convertirse en un laberinto traicionero. Pero Jair ya había viajado de noche por el Duln en varias ocasiones y confiaba en encontrar el camino. Escrutando el enmarañado bosque que se extendía ante su vista, continuó caminando.

El tiempo pasaba lentamente, pero por fin el oscuro cielo de la noche empezó a aclararse y a dejar paso al amanecer. Jair se sentía exhausto, con su delgado cuerpo entumecido por la fatiga y sus manos y cara cortadas y magulladas por el roce con el ramaje del bosque. Como todavía no había llegado al río Rappahalladron, empezó a preocuparse, ya que podía haber perdido el sentido de la dirección, y haberse desviado hacia el norte o hacia el sur. Ahora viajaba en dirección este, lo sabía, puesto que el sol ascendía directamente frente a él. Pero ¿dónde estaba el río Rappahalladron? Haciendo caso omiso del cansancio y de su creciente preocupación, prosiguió su camino.

Hacía una hora que el sol había salido, cuando llegó a orillas del río. Profundo y veloz, el Rappahalladron se agitaba en su recorrido hacia el sur a través de la oscura calma del bosque. Jair ya había reconsiderado y desechado sus planes de cruzar el río en aquel momento. Las corrientes eran demasiado peligrosas para intentar cruzarlo en el estado físico en que se encontraba. Vio un pequeño pinar cerca del agua, se echó bajo la sombreada frescura de sus ramas y enseguida se quedó dormido.

Cuando se despertó, desorientado e inquieto, el sol estaba en su ocaso. Necesitó pensar un momento para recordar dónde estaba y por qué había llegado hasta allí. Entonces se dio cuenta de la proximidad del crepúsculo, y se alarmó por haber dormido tanto tiempo. Él había pensado descansar sólo hasta mediodía, para después continuar la marcha. Un día entero era demasiado; concedía a sus perseguidores una importante ventaja para alcanzarlo.

Se acercó a la orilla del río, se lavó la cara con su fría agua para despejarse por completo y se dispuso a buscar frutos para alimentarse. De pronto cayó en la cuenta de que no había comido nada en las últimas veinticuatro horas, y se arrepintió de no haberse

detenido un momento para coger una hogaza de pan y un poco de queso. Mientras buscaba entre los árboles, resignado a comer bayas y raíces, volvió a pensar en sus supuestos perseguidores. Tal vez se estaba preocupando por nada. Quizá nadie seguía sus pasos. Después de todo, ¿qué podrían conseguir capturándolo? Era Allanon quien les interesaba. El gnomo se lo había dicho. Tras su huida de Valle Umbroso, lo más probable era que hubiesen seguido su camino, buscando al druida en otro lugar. Si era así, se estaba esforzando inútilmente.

Si estaba equivocado...

Las bayas silvestres escaseaban en otoño, por lo que el joven del valle se vio obligado a comer raíces y algunos tallos de ruibarbo. Aunque la dieta no le satisfizo en demasía, se sintió mucho mejor cuando terminó de comer. Rone Leah no hubiera podido ser más eficaz, pensó. Había vencido al gnomo, había cogido las piedras élficas ante las mismas narices de un caminante y de una patrulla de cazadores gnomos, había huido de Valle Umbroso y ahora estaba acercándose a Leah. Se imaginó la cara de sorpresa que pondría su hermana cuando le contara lo sucedido.

Entonces, una espantosa idea asaltó su mente: no tenía la seguridad de que volvería a verla. En aquel preciso instante su hermana, guiada por Allanon, se dirigía a la morada de la maldad que había invadido su casa y lo había obligado a huir de Valle Umbroso. Recordó la terrible y opresiva sensación de pánico que había sentido ante aquella presencia. Brin se dirigía a la fuente de aquella maldad, donde no había sólo un caminante negro, sino muchos, y sólo podía defenderse de ellos con la magia del druida y su propio cantar. ¿Cómo podía oponer una resistencia eficaz? ¿Qué sucedería si Brin era descubierta antes de que consiguiera apoderarse del libro...?

No pudo completar el pensamiento. A pesar de su diferente personalidad y forma de actuar, los dos estaban muy unidos. Él la quería y no le gustaba pensar en la posibilidad de que le sucediera algo desagradable. El deseo de haberla acompañado al Anar era más fuerte que nunca.

Miró hacia el oeste, donde el sol declinaba tras las copas de los árboles. La luz iba disminuyendo y era el momento de cruzar y proseguir el viaje hacia el este. Cortó varias ramas con el largo cuchillo, y uniéndolas con tiras de corteza de pino construyó una pequeña balsa para colocar sus ropas. No sería muy agradable caminar con las ropas mojadas en la fresca noche de otoño; por tanto, nadaría desnudo y se vestiría al alcanzar la orilla opuesta.

Mientras arrastraba la balsa hacia el río, recordó una de las lecciones que le había dado el anciano rastreador. Habían estado hablando de las distintas formas de librarse de una persecución. *El agua es el mejor disfraz para unas huellas,* había dicho el anciano en su característico estilo metafórico. Nadie podía seguir un rastro a través del agua, salvo en el caso de que el sujeto fuera lo bastante estúpido como para intentar perder a su perseguidor en una corriente de agua tan escasa que sus huellas quedaran marcadas en el limo del fondo. Pero en aguas profundas, no se corría ningún peligro. La corriente siempre te llevaba río abajo, e incluso en el caso de que tu perseguidor haya seguido tu rastro hasta la misma orilla y sepa que la has cruzado –aunque en realidad no es obligatorio cruzarla, pero ése es otro truco–, aún así tendría que encontrar tu rastro en la otra orilla. Por tanto, si la presa es ingeniosa, vadeará el río contra corriente, para luego nadar y salir más arriba del punto en que sus huellas terminaban en la otra orilla. Como el cazador también conoce el movimiento del río, no es difícil imaginar dónde buscaría.

A Jair le quedó grabada esa pequeña artimaña, y decidió ponerla en práctica. Quizá no lo estuvieran persiguiendo, pero no lo sabía. Aún estaba a dos días de camino de Leah, por lo que si alguien lo perseguía, la estratagema del anciano rastreador le proporcionaría una gran ventaja.

Se quitó las botas, las colocó bajo el brazo junto con la balsa y vadeó el río corriente arriba varios cientos de metros hasta donde el cauce se estrechaba. Se quitó el resto de las ropas, las colocó en la balsa y la empujó hacia las frías aguas.

La fuerza de la corriente lo atrapó casi al instante y lo arrastró río abajo a gran velocidad. Jair no opuso ninguna resistencia, al contrario, nadó en esa dirección, agarrando con fuerza la balsa con la otra mano, doblando en ángulo mientras nadaba hacia la orilla opuesta. Pedazos de madera seca y matorrales lo adelantaban, girando, ásperos y fríos al tacto; y los sonidos del bosque se desvanecieron en la agitada corriente de agua. Sobre él, el cielo se iba oscureciendo a medida que el sol se deslizaba tras la línea de los árboles. Jair movía los pies sin descanso, y la otra orilla se acercaba.

Por fin sus pies tocaron fondo, rozando el blando fango, y se puso en pie. El aire frío de la noche chocó contra su piel. Cogió sus ropas de la balsa, la empujó de nuevo hacia la corriente y vio cómo se alejaba girando. Poco después estaba en tierra firme, frotándose para secarse antes de vestirse. Los insectos pasaban zumbando, como si fueran partículas de sonido en la oscuridad. En la orilla que había dejado atrás, los árboles del bosque eran borrosos trazos oscuros en la densa niebla de la noche.

Pero entre aquellos trozos oscuros, algo se movió.

Jair se quedó paralizado, con los ojos fijos en el lugar donde había observado el movimiento. Pero no vio nada; fuera lo que fuese, ya no estaba allí. Respiró profundamente. Por un momento, le había dado la sensación de que era un hombre.

Retrocedió a paso lento y con cautela hacia la protección de los árboles que crecían a sus espaldas, con la mirada puesta en la otra orilla, esperando que el movimiento se repitiese. Pero no fue así. Se acabó de vestir a toda prisa, comprobó que las piedras élficas seguían seguras en su túnica, se dio media vuelta y se adentró en el bosque sin hacer ningún ruido. Probablemente, se había equivocado, pensó.

Caminó durante toda la noche, confiando otra vez en que la luna y las estrellas, visibles entre pequeños claros del bosque, le indicaran la dirección correcta. Se movía con cautela en las zonas donde el bosque era menos denso, porque ya no estaba tan seguro de que no lo siguieran. Cuando recordó el momento que había pasado en su casa con aquel ser negro detrás de él, no sintió miedo. Pero la idea de que alguien o algo estuviera tan cerca, tras sus huellas, le hizo sentir pánico. Incluso en la fría noche de otoño estaba sudando, con los sentidos agudizados por el miedo. Una y otra vez, pensó en Brin, e imaginó que estaba tan sola como él; sola y acosada. Entonces deseó su compañía.

El amanecer lo sorprendió caminando. Aún no había atravesado el Duln, y la sensación de desasosiego no había desaparecido. Estaba cansado, pero aún era capaz de controlar la necesidad de dormir. Siguió su camino mientras el sol se elevaba ante él en medio de una neblina dorada, emitiendo finos rayos luminosos que se deslizaban entre las sombras grises del bosque, reflejando colores del arco iris desde las hojas secas y el musgo esmeralda. De vez en cuando, de manera instintiva, miraba hacia atrás.

Varias horas después, el bosque terminó para dejar paso a unas praderas ondulantes, el umbral de la distante mampara azul de las tierras altas. El ambiente era cálido y agradable, más abierto que el del bosque, y Jair se tranquilizó un poco. A medida que avanzaba por las praderas, empezó a reconocer la campiña que lo rodeaba. Había pasado por allí cuando visitó Leah el año anterior y Rone lo había llevado a su pabellón de caza que se levantaba al pie de las tierras altas, donde se habían alojado mientras pescaban en los lagos envueltos en la bruma. El pabellón se encontraba a unas dos horas en dirección este, pero le ofrecía una cama blanda y refugio para el resto del día; es decir, tenía la posibilidad de restaurar sus fuerzas antes de reemprender el viaje al caer la noche. La idea de descansar en una cama le hizo tomar la decisión de encaminarse hacia él.

A pesar del gran cansancio que sentía, Jair continuó la marcha hacia el este a través

de las praderas, con las tierras altas destacándose ante él a medida que se acercaba. Una o dos veces volvió la vista atrás, al campo que había atravesado, pero siempre lo encontró vacío.

Era mediodía cuando llegó al pabellón de caza, una casa de madera y piedra que se levantaba entre pinos en el lindero de los bosques de las tierras altas. El pabellón estaba edificado sobre una colina que dominaba las praderas, pero oculto por los árboles hasta hallarse a corta distancia. Jair subió los escalones de piedra que conducían a la puerta del pabellón tambaleándose a causa del cansancio, se volvió para buscar la llave que Rone dejaba oculta en una grieta de las piedras y vio que la cerradura estaba rota. Levantó el pestillo con cautela y miró al interior. No había nadie.

¿Por qué tenía que haber alguien?, gruñó para sí, con unos párpados pesados como el plomo por la necesidad de dormir.

Entró y cerró la puerta. Paseó brevemente la mirada por el inmaculado interior, decorado con muebles de madera y piel, estantes llenos de provisiones y artículos de cocina, barra de cerveza y chimenea de piedra, y se dirigió satisfecho hacia el corto corredor situado al fondo de la sala principal que conducía a los dormitorios. Se detuvo ante la primera puerta que encontró, la abrió, entró y se dejó caer en una amplia cama con colchón de plumas.

En un instante, se quedó dormido.

Cuando despertó, estaba oscureciendo y el cielo de otoño había adquirido un tono azul oscuro de agonizantes rayos de sol plateados que se filtraban a través de las cortinas de la ventana del dormitorio. Lo había despertado un ruido producido, al parecer, por unas botas al pisar con fuerza las tablas de madera.

Sin pensarlo, se levantó y, aún medio dormido, se dirigió a la puerta del dormitorio, y miró fuera. La sala principal del pabellón, bañada en sombras, estaba vacía. Jair parpadeó, escudriñando la oscuridad, y entonces vio algo más: la puerta de la entrada estaba abierta.

Dio un paso hacia el corredor, sin poder creer lo que veía, entrecerrando sus somnolientos ojos.

–¿Dando otro paseo, muchacho? –preguntó una voz conocida a sus espaldas.

Se giró con la velocidad de un rayo, pero aun así fue demasiado lento. Algo le golpeó en la cara, y al instante explotaron luces ante sus ojos. Cayó al suelo y quedó sumergido en las tinieblas.

5

Aún era verano en el lugar donde el río Mermidon descendía de Callahorn y vertía sus aguas en la vasta extensión del lago del Arco Iris. El lugar era verde y fresco, una mezcla de praderas y bosques, colinas y montañas. El agua del río y de docenas de afluentes alimentaba la tierra y la mantenía húmeda. La niebla del lago se desplazaba hacia el norte cada amanecer, hasta acabar dispersándose, y se asentaba sobre la tierra, dando vida en una prolongación del verano. Olores dulces y húmedos saturaban el aire, y el otoño todavía era un extraño en aquellas latitudes.

Brin Ohmsford estaba sola, sentada en una pequeña colina desde la que se dominaba la desembocadura del río Mermidon en el lago, y sentía una gran paz interior. El día estaba a punto de llegar a su final, y el sol se había convertido en una brillante llamarada amarillo-rojiza en el horizonte occidental, cuya luz teñía de carmesí las aguas plateadas que se extendían ante ella. Ni la menor ráfaga de viento alteraba la calma del anochecer, y la superficie del lago era como un espejo. Sobre su cabeza, las bandas de color adquirían más intensidad, contrastando con el gris de la parte oriental del cielo ya oscurecido. El maravilloso arco iris que daba nombre al lago hundía sus raíces, arqueándose, en ambas orillas. Las grullas y los gansos planeaban graciosamente en la menguante luz y sus gritos perturbaban el profundo silencio.

El pensamiento de Brin saltó de un lugar a otro. Hacía cuatro días que había dejado su hogar y viajaba en dirección este hacia el profundo Anar, alejándose de él más que nunca. Parecía extraño que supiese tan poco sobre el viaje, incluso en aquel momento. Habían pasado cuatro días, y ella era poco más que una niña agarrada a la mano de su madre, confiando ciegamente en ella. Desde Valle Umbroso se habían dirigido hacia el norte a través del Duln, después se habían desviado hacia el este siguiendo el curso del río Rappahalladron, para dirigirse de nuevo hacia el norte, y una vez más hacia el este bordeando el lago del Arco Iris hasta la desembocadura del río Mermidon. Durante esos cuatro días, el druida no le había dado ni la más mínima explicación.

Desde luego, tanto Rone como ella habían buscado esa información con preguntas constantes, pero Allanon se había negado a responderlas de manera sistemática. Alegaba que todavía no era el momento adecuado, y que debían limitarse a seguirlo. Y así lo habían hecho, cautelosos y disgustados, prometiéndose a sí mismos que conseguirían esas explicaciones antes de llegar a las Tierras Orientales.

Sin embargo, el druida les dio pocos motivos para creer que lo conseguirían. Los obligó a guardar las distancias con su característica actitud enigmática y reservada. De día, cuando viajaban, cabalgaba delante de ellos, dejando claro que prefería la soledad. Por la noche, cuando acampaban, los dejaba y se internaba en las sombras. No comía ni dormía; comportamiento que parecía acentuar las diferencias existentes entre ellos y, en consecuencia, aumentar las distancias. Los vigilaba como un halcón a su presa, sin dejar nunca que deambularan solos.

Hasta este momento, se corrigió. Aquel atardecer del cuarto día, Allanon se ausentó inesperadamente. Habían acampado en el lugar donde el río Mermidon vertía sus aguas en el lago del Arco Iris, y el druida se había adentrado en los bosques que bordeaban las aguas del río sin darles ninguna explicación. La joven del valle y el muchacho de las tierras altas lo habían visto partir, siguiéndolo con mirada incrédula. Cuando estuvieron convencidos de que los había dejado, decidieron no perder más tiempo preocupándose por él y dedicaron su atención a los preparativos de la cena. Tres días comiendo pescado de las aguas del río Rappahalladron y después de las del lago del Arco Iris habían mitigado de

momento su entusiasmo por tal alimento. Por ello, armado con un arco y flechas de fresno, un arma que utilizaba en sus tiempos Menion Leah, Rone fue en busca de una comida distinta. Brin dedicó varios minutos a recoger leña para el fuego, después se acomodó en el lugar donde ahora se encontraba y se dejó invadir por la soledad del momento.

¡Allanon! Era un enigma difícil de resolver. Comprometido en la preservación de la tierra, amigo de su familia, benefactor de las razas y protector contra el mal al que ellos solos no podrían oponer resistencia. Pero, ¿qué amigo utilizaba a la gente como Allanon? ¿Por qué ocultaba con tanto cuidado las razones de sus actos? A veces parecía tan enemigo, malvado y destructor como aquello a lo que se oponía.

El mismo druida había contado a su padre la historia del antiguo mundo, del que procedía toda la magia. Buena o mala, blanca o negra, la magia era la misma, en el sentido de que su poder estaba enraizado en la fuerza, la sabiduría y la voluntad de quien la utilizaba. Después de todo, ¿cuál era la diferencia entre Allanon y el Señor de los Hechiceros en su lucha para hacerse con la Espada de Shannara? Los dos eran druidas y los dos habían aprendido la magia en los libros del mundo antiguo. La diferencia estaba en la naturaleza de cada uno de ellos: el Señor de los Hechiceros se había dejado corromper por el poder, y Allanon había permanecido puro.

Quizás sí, quizás no. Sabía que su padre albergaba serias dudas sobre el asunto. En su opinión, estaba tan corrompido por el poder como el Señor Oscuro, aunque de una manera diferente, ya que la vida de Allanon también estaba dirigida por el poder que poseía y por los secretos de su uso. El que su sentido de la responsabilidad fuera mayor y su propósito menos egoísta, no lo eximía de su sometimiento. En realidad, había algo extrañamente triste en Allanon, a pesar de su duro y, en cierto modo, amenazador comportamiento. Pensó durante un buen rato en la tristeza que el druida le hacía sentir, una tristeza que probablemente su padre nunca había sentido; y se preguntó por qué esa sensación era tan intensa en ella.

–¡Ya estoy aquí!

Se volvió sobresaltada. Era Rone, que la llamaba desde abajo, en el bosquecillo de pinos que crecía cerca de la colina, donde habían instalado el campamento. Se puso en pie y empezó a bajar de la pequeña colina.

–Ya veo que Allanon no ha regresado –dijo el joven de las tierras altas mientras ella se acercaba. Llevaba un par de gallinas salvajes colgadas al hombro y las dejó caer al suelo–. Quizá tengamos la suerte de que no vuelva.

–Tal vez eso no sería precisamente suerte –comentó la joven mirándolo fijamente.

–Depende de cómo lo mires –respondió Rone, encogiéndose de hombros.

–Dime cuál es tu punto de vista, Rone.

–De acuerdo –respondió el joven de las tierras altas, frunciendo el entrecejo–. Yo no confío en él.

–¿Puedo saber por qué?

–Por lo que pretende ser: protector contra el Señor de los Hechiceros y contra los Portadores de la Calavera; protector contra los demonios que huyeron del antiguo mundo de la magia; y ahora protector contra los espectros corrosivos. Pero no debes olvidar que siempre necesita la ayuda de la familia Ohmsford y de sus amigos. Yo también conozco la historia, Brin. Siempre es la misma. Aparece de improviso y comunica la existencia de un peligro que amenaza a las razas, para añadir que sólo un miembro de la familia Ohmsford puede ayudar a acabar con él. Y los Ohmsford son descendientes de la casa élfica de Shannara y herederos de las magias que pertenecen a ella. Primero fue la Espada, luego las piedras y ahora el cantar. Pero nunca las cosas son del todo lo que parecen, ¿verdad?

–¿Qué estás diciendo, Rone? –le preguntó Brin, con un gesto de incredulidad.

–Estoy diciendo que el druida llega de no se sabe dónde con una historia pensada

para conseguir la ayuda de Shea o Wil Ohmsford, y ahora la tuya. Siempre sucede lo mismo; sólo dice lo imprescindible; sólo descubre lo necesario para conseguir sus propósitos y oculta lo demás; siempre esconde una parte de la verdad. No puedo confiar en él. ¡Juega con las vidas de los demás!

–¿Y crees que es eso lo que está haciendo con nosotros?

–¿Tú no? –preguntó a su vez Rone como respuesta, lanzando un profundo suspiro.

–No estoy segura –respondió Brin, tras guardar un momento de silencio.

–Entonces, ¿tú tampoco confías en él?

–No he dicho eso.

–Bueno, Brin, entonces di lo que piensas. ¿Confías en él o no? –insistió el hombre de las tierras altas, manteniendo su mirada fija en la joven del valle, mientras se sentaba con movimientos pausados y cruzaba sus largas piernas ante sí.

–Supongo que, en realidad, aún no lo sé –respondió la muchacha del valle, sentándose también.

–Entonces, por todos los demonios, ¿qué estás haciendo aquí?

–Estoy aquí, Rone, porque él me necesita; eso es lo que creo de todo lo que ha dicho –respondió Brin, esbozando una leve sonrisa ante su obvio disgusto–. Del resto no estoy segura. Descubriré por mis propios medios la parte que mantiene oculta.

–Si puedes.

–Encontraré la manera de conseguirlo.

–Es demasiado peligroso –afirmó Rone.

–Por eso deseaba que me acompañases, Rone Leah, para que me protegieras, y también tú viniste para protegerme, ¿verdad? –contestó Brin esbozando una sonrisa. Después se levantó, se acercó a él y le dio un beso en la frente. El muchacho de las tierras altas se ruborizó hasta adquirir un intenso color escarlata, mientras murmuraba algo ininteligible, y ella se rió muy a su pesar.

–¿Por qué no dejamos esta discusión para más tarde y nos dedicamos a preparar esas gallinas? Estoy hambrienta.

Ella hizo una pequeña hoguera para cocinar, mientras Rone desplumaba y limpiaba las gallinas. A continuación, las cocinaron y comieron, acompañadas de queso y cerveza. Se mantuvieron en silencio, sentados sobre la pequeña loma, contemplando el oscuro cielo de la noche, las estrellas y la creciente luna que desparramaba su pálida luz plateada sobre las aguas del lago. Cuando terminaron ya era noche cerrada y Allanon seguía sin aparecer.

–Brin, ¿recuerdas lo que dijiste hace un momento sobre mi presencia aquí para protegerte? –preguntó Rone cuando volvieron junto a la hoguera.

Ella respondió con un gesto de asentimiento.

–Bien, es cierto; estoy aquí para protegerte. No permitiré que te ocurra nada, nunca. Supongo que lo sabes –concluyó él tras un instante de vacilación.

–Lo sé –contesto ella, esbozando una sonrisa en la oscuridad.

–Bien –dijo Rone, removiéndose inquieto y manoseando la deteriorada vaina que cubría la espada de Leah–. Además tengo otra razón para estar aquí. Espero que lo entiendas. Estoy aquí para probarme algo a mí mismo. –Titubeó una vez más, buscando las palabras adecuadas para explicarse–. Soy príncipe de Leah, pero eso es sólo un título. Nací con él, igual que mis hermanos, y todos ellos son mayores que yo. Y esta espada, Brin, en realidad no es mía, es de mi bisabuelo. Es la espada de Menion Leah. Siempre lo ha sido, desde que la llevó en la búsqueda de la Espada de Shannara. Por eso me acompaña siempre, y también el arco de fresno, porque Menion los utilizaba y me gustaría parecerme a él. Pero no me parezco en nada.

–No puedes saberlo –respondió ella.

–Ésa es la cuestión –prosiguió el muchacho de las tierras altas–. Nunca he hecho

nada para descubrirlo. Y ésa es la segunda razón por la que estoy aquí. Necesito saberlo. Así es como Menion Leah lo averiguó, participando en la búsqueda de la Espada de Shannara como protector de Shea Ohmsford. Quizá yo pueda hacer algo similar.

–Quizá –respondió Brin, esbozando una sonrisa–. En cualquier caso, me alegro de que me lo hayas dicho. –Guardó silencio un breve instante–. Ahora te confiaré un secreto. Yo accedí a venir por la misma razón. También hay algo que debo probarme a mí misma. No sé si podré hacer lo que Allanon espera de mí; no sé si soy lo bastante fuerte. Nací con el don del cantar, pero nunca supe lo que debía hacer con él. Creo que existe una razón para que se me haya concedido el don de la magia. Tal vez la conozca ahora, a través de Allanon. –Puso la mano sobre el brazo de Rone–. Así que, después de todo, no somos tan diferentes.

Continuaron hablando un rato más, pero su somnolencia aumentaba a medida que avanzaba la noche y el cansancio del día de viaje los dominaba. Al fin la charla languideció, dejando paso al silencio, y se dispusieron a dormir. La clara y fría noche de otoño los envolvió en su soledad y paz, mientras se tendían cerca de las brasas de la hoguera y se cubrían con las mantas.

Poco después, los dos estaban dormidos.

Ninguno de ellos vio la figura alta vestida de negro que estaba de pie en la oscuridad de los pinos, exactamente en los límites de la zona iluminada por el fuego.

Cuando se despertaron a la mañana siguiente, vieron a Allanon. Estaba sentado en un tronco partido a unos pocos metros de distancia. Su figura alta y descarnada le hacía parecer un fantasma en la grisácea luz del amanecer. Los miró en silencio mientras se levantaban, lavaban y tomaban un desayuno ligero, pero no les dijo dónde había estado. Más de una vez, la joven del valle y el muchacho de las tierras altas lo miraron con descaro, pero él no parecía advertirlo. Continuó sentado en el tronco hasta que recogieron las camas y los utensilios de cocina y empezaron a ensillar los caballos.

–Hay un cambio de planes –les dijo, y ellos le dirigieron una mirada inquisitiva–. Ya no nos dirigiremos al este, sino al norte, a los Dientes del Dragón.

–¿Los Dientes del Dragón? –inquirió Rone, apretando la mandíbula–. ¿Por qué?

–Porque es necesario.

–¿Necesario para quién? –replicó el joven príncipe de las tierras altas.

–Sólo será durante un día, más o menos. –Allanon concentró su atención en Brin, ignorando al enfadado Rone–. Tengo que hacer una visita. Cuando la haya realizado, volveremos a viajar en dirección este y completaremos nuestro viaje.

–Allanon. –Brin pronunció su nombre con suavidad–. Dinos por qué tenemos que ir al norte.

El druida dudó un momento, y su cara se ensombreció aún más, pero después hizo un gesto de asentimiento.

–Muy bien. La noche pasada recibí una llamada de mi padre. Me pide que vaya a su encuentro, y estoy obligado a hacerlo. En vida fue el druida Bremen. Ahora su alma emerge desde el otro mundo a través de las aguas del Cuerno del Infierno, en el Valle de Pizarra. Dentro de tres días, antes del alba, hablará allí conmigo.

Bremen, el druida que se libró de la masacre del Consejo de Paranor cuando el Señor de los Hechiceros bajó desde las Tierras Septentrionales arrasándolo todo a su paso en la Segunda Guerra de las Razas, y quien había forjado la Espada de Shannara. Después, hacía unos setenta años, recordó Brin, Shea Ohmsford acompañó a Allanon al Valle de Pizarra y pudo ver cómo el alma de Bremen salía de las aguas del Cuerno del Infierno para hablar con su hijo, advertirle sobre lo que le esperaba y profetizar...

–Él puede ver el futuro, ¿no es así? –preguntó Brin, al recordar en aquel momento

que el alma de Bremen había profetizado el destino de Shea–. ¿Hablará de él?

–Quizá –respondió Allanon, haciendo un gesto de duda–. Pero aun así, sólo revelaría fragmentos de lo que ha de suceder, ya que el futuro aún no está completamente formado y ha de quedar en la incertidumbre. Pocas son las cosas que pueden ser realmente conocidas. Además, no siempre se presentan con la suficiente claridad para nuestro entendimiento. –Se encogió de hombros–. En cualquier caso, me ha llamado, y estoy seguro de que no lo hubiera hecho si el asunto no tuviese una gran trascendencia.

–Esto no me gusta nada –dijo Rone–. Nos hará perder tres días, o tal vez más, y en ese tiempo podríamos llegar al Anar y realizar el viaje de regreso. Como tú mismo confesaste, los espectros te están buscando. Si perdemos ese tiempo, les estaremos dando facilidades para que te encuentren, y también a Brin.

–No corro riesgos innecesarios para la seguridad de la muchacha del valle, príncipe de Leah –respondió el druida, fijando en él una mirada dura y fría–. Ni tampoco para la tuya.

La furia que sintió Rone al escuchar estas palabras lo hizo enrojecer, y Brin se acercó a él para coger su mano.

–Espera, Rone. Quizá sea una buena idea ir al Cuerno del Infierno. Quizá nos enteremos de algo de lo que nos deparará el futuro que pueda ayudarnos.

–¡Lo que en realidad nos ayudaría es saber un poco más de lo que estamos haciendo! –contestó el joven de las tierras altas en tono irritado, sin desviar su mirada de Allanon.

–Bien. –La palabra fue un suave y rápido susurro, y dio la sensación de que la alta figura del druida aumentó de repente de tamaño–. ¿Qué parte de la verdad quieres que revele, príncipe de Leah?

–Una gran parte, druida –respondió Rone, manteniéndose firme–. Dijiste a Brin que debía acompañarte a las Tierras Orientales porque careces del poder necesario para traspasar la barrera que protege el libro de la magia negra. Tú, que eres el guardián de los secretos de los druidas y posees la fuerza suficiente para destruir a los Portadores de la Calavera y a los demonios, necesitas la ayuda de una muchacha. ¿Qué tiene ella que no tengas tú? La canción de los deseos. Nada más. ¡Ni siquiera cuenta con el poder de las piedras élficas! ¡Sólo con un juguete mágico que cambia el color de las hojas de los árboles y hace que florezcan! ¿Qué clase de protección es ésa?

Allanon miró con insistencia y en silencio al joven de las tierras altas durante un momento, y después esbozó una leve y triste sonrisa.

–¿Qué clase de poder? –murmuró, dirigiendo su mirada hacia Brin–. ¿Tú también albergas las mismas dudas que el príncipe de Leah? ¿Pretendes entender mejor el cantar? ¿Quieres que te haga una pequeña demostración de lo que puede hacer?

–Sí –respondió Brin con un gesto de asentimiento, a pesar de que el druida se había expresado con frialdad.

–Ven entonces, y te lo mostraré, muchacha –dijo Allanon, separándose de ella a grandes pasos, cogiendo las riendas de su caballo y montando sobre él.

Cabalgaron hacia el norte a lo largo del curso del río Mermidon, sin intercambiar ni una sola palabra, serpenteando por la rocosa tierra poblada de bosques, con la luz del amanecer irrumpiendo entre los árboles a su izquierda y la sombra de las montañas de Runne, como una pared oscura, a su derecha. Cabalgaron durante más de una hora, en triste y silenciosa procesión. Por fin, el druida hizo la señal de alto, y descabalgaron.

–Dejad los caballos aquí –ordenó.

Se internaron en el bosque, dirigiéndose hacia el este tras los pasos de Allanon, ascendiendo una pequeña colina, y después bajaron hacia una hondonada densamente poblada de árboles. Después de varios minutos de luchar para abrirse camino a través de la enredada maleza, Allanon se detuvo y se volvió.

–¿Te parece adecuado este lugar, Brin? –le preguntó el druida, señalando hacia el matorral–. Imagínate que esta hondonada es la barrera de magia negra que debes atravesar. ¿Cómo utilizarías el cantar para conseguirlo?

–No estoy segura... –respondió la joven del valle, mirando indecisa hacia el lugar que había indicado el druida.

–¿No estás segura? –insistió Allanon, haciendo un gesto de impaciencia–. Piensa en los distintos usos que has dado a la magia. ¿La has utilizado, como ha dicho el príncipe de Leah, para dar color otoñal a las hojas de un árbol? ¿La has utilizado para que salgan las flores, broten las hojas y crezcan las plantas? –Brin hizo un gesto de asentimiento–. Entonces, la has utilizado para cambiar el color, la forma y la conducta. Repítelo. Haz que la maleza te abra paso.

Ella lo miró e hizo un gesto de asentimiento. Era más de lo que nunca se había exigido a sí misma, y no estaba segura de que pudiera conseguirlo. Por otra parte, había pasado mucho tiempo desde la última vez que había utilizado la magia. Pero lo intentaría. Empezó a cantar suavemente. Su voz era baja y monótona, y se fundía con los sonidos del bosque. Después, poco a poco fue cambiando de tono, elevándolo hasta que todo lo demás quedó reducido al silencio. Las palabras surgieron espontáneas y, de alguna forma, dictadas por su intuición cuando llegó al matorral que le bloqueaba el paso. La barrera retrocedió con lentitud, las hojas y las ramas se contrajeron hasta convertirse en tiras rizadas de un color verde suave.

Unos segundos más tarde, el camino había quedado despejado hasta el centro de la hondonada.

–Ha sido bastante fácil, ¿no te parece? –Pero en realidad el druida no había formulado una pregunta–. Veamos adónde nos lleva tu camino.

Empezó a avanzar, ciñéndose las negras vestiduras. Brin dirigió una mirada rápida a Rone, que hizo un gesto de incomprensión, siguieron los pasos de Allanon. Poco después, el druida se detuvo, ahora señalando a un olmo de tronco curvado y raquítico, cubierto por la sombra de un roble más alto y ancho. Las ramas del olmo habían crecido entre las del roble, retorciéndose hacia arriba en un intento inútil de alcanzar la luz del sol.

–Ésta será un poco más difícil, Brin –le dijo Allanon–. El olmo estaría mucho mejor si pudiera recibir la luz del sol. Quiero que lo pongas derecho y retires las ramas del roble que lo aprisionan.

–No creo que pueda conseguirlo –dijo, tras mirar a los árboles con expresión de incredulidad, porque estaban fuertemente entrelazados.

–Inténtalo.

–La magia no es lo bastante poderosa...

–Inténtalo de todas maneras –la interrumpió Allanon.

Ella empezó a cantar, y su canción cubrió todos los sonidos del bosque hasta que no se escuchó nada más, elevándose con intensidad en el aire matinal. El olmo se estremeció y sus ramas se agitaron. Brin elevó el tono de su canto, sintiendo en su interior la resistencia que oponía el árbol, y las palabras adquirieron mayor fuerza. El raquítico tronco del olmo se separó del roble, tronchando sus ramas y arrancando las hojas de sus pedúnculos.

Luego, con asombrosa precipitación, dio la sensación de que el árbol se erguía, para explotar en medio de una lluvia de ramas rotas, esquirlas y hojas, que se esparcieron por la hondonada. Brin, impresionada, retrocedió, cubriéndose el rostro con las manos, y dejó que la canción se extinguiera. Se hubiera caído si Allanon no lo hubiese evitado, cogiéndola en sus brazos y protegiéndola hasta que la lluvia amainó. Después, la obligó a volverse y que lo mirara a la cara.

–¿Qué ha pasado... ? –empezó a preguntar, pero el druida puso un dedo sobre sus labios.

–El poder, muchacha –susurró–. El poder de tu canción es mucho mayor de lo que tú podías suponer. Ese olmo no podía desenredarse del roble. Sus ramas estaban demasiado rígidas, demasiado entrelazadas. Sin embargo, no pudo resistir la fuerza de tu canto. Tenía que liberarse, aunque ello significara su propia destrucción.

–¡Allanon! –exclamó, haciendo un gesto de incredulidad.

–Tienes ese poder, Brin Ohmsford, pero nunca debes olvidar que, como todas las cosas mágicas, presenta dos caras: una oscura y otra luminosa. –El rostro del druida se acercó al de ella–. Jugaste a cambiar los colores de las hojas de un árbol. Piensa en lo que hubiera sucedido si hubieses llevado el cambio estacional que realizaste hasta sus últimas consecuencias, haciendo que el árbol pasara del otoño al invierno, del invierno a la primavera, una y otra vez. Al fin habría recorrido todo su ciclo biológico, y hubiera muerto.

–Druida... –interrumpió Rone, avanzando hacia donde ellos estaban, pero una mirada oscura de los ojos de Allanon lo inmovilizó.

–Deténte, príncipe de Leah. Permite que pueda escuchar la verdad. –Los ojos negros de Allanon encontraron de nuevo los de Brin–. Jugaste con la canción como lo harías con un juguete extraño, porque ésa era toda la utilidad que veías en ella. Pero eras consciente de que había algo más; siempre lo supiste. La magia élfica no podía limitarse a eso. Tuya es la magia de las piedras, que ha tomado una forma nueva al pasar de la sangre de tu padre a la tuya. El poder que hay en ti supera a todos los anteriores. Quizá su fuerza sólo esté latente, pero su potencial no deja lugar a dudas. Piensa un momento en la naturaleza de la magia que manejas. ¡La canción puede cambiar el comportamiento de cualquier cosa viva! ¿No puedes imaginarte lo que eso significa? En tus manos está el lograr que un matorral flexible se aparte de tu camino, proporcionándote un paso que antes no existía. También puedes hacerlo con árboles atrofiados, aunque se astillen con el esfuerzo. Si puedes dar color a las hojas, también puedes privarlas de él. Si puedes hacer que broten flores, también puedes hacer que se marchiten. Si puedes dar vida, Brin, también puedes destruirla.

–¿Qué estás diciendo? –murmuró con voz áspera, con una expresión de horror reflejada en sus ojos–. ¿Qué la canción puede matar? ¿Que yo podría utilizarla para matar? ¿Crees...?

–Me pediste que te mostrara algún aspecto de su utilidad –dijo Allanon interrumpiendo sus protestas–. Me he limitado a hacer lo que me has pedido. Creo que ahora ya no tendrás la más mínima duda de que la magia que posees es mucho más importante de lo que te imaginabas.

–Ya no lo dudo, Allanon –respondió Brin, con su rostro moreno encendido de ira–. Y tú no debes olvidar que, pase lo que pase, nunca utilizaré la canción para matar. ¡Nunca!

–¿Ni siquiera para salvar tu propia vida? –preguntó el druida, sosteniendo su mirada, pero suavizando un poco sus duras facciones–. ¿Tampoco para salvar la del joven de las tierras altas? ¿Ni siquiera para eso?

–Nunca –dijo ella, sin apartar su mirada de la del druida.

Allanon siguió mirándola un poco más, como si quisiera calibrar la solidez de su compromiso. Después, se dio la vuelta con brusquedad y empezó a subir por el declive para abandonar la hondonada.

–Ya has visto lo suficiente, Brin. Debemos proseguir nuestro viaje. Medita sobre lo que has aprendido.

Su figura negra desapareció entre los matorrales. Brin se quedó donde la había dejado, y entonces se dio cuenta de que le temblaban las manos. ¡Ese árbol! La forma en que se había destruido...

–Brin. –Rone estaba de pie delante ella, y la sujetó por los hombros. La joven del

valle se estremeció al sentir el contacto de sus manos–. No podemos seguir con él; ya no. Está jugando con nosotros como lo hizo con todos los demás. Déjalo, abandónalo a él y su estúpida búsqueda, y regresa conmigo a Valle Umbroso.

–No –contestó, mirándolo directamente a los ojos y haciendo un gesto negativo–. Era necesario que viese esto.

–¡Nada de esto es necesario, demonios! –Sus manos grandes retrocedieron y se cerraron sobre la empuñadura de la espada de Leah–. Si vuelve a hacer algo semejante, no lo pensaré dos veces...

–No, Rone. –Brin le cogió las manos, ya estaba calmada, y entonces se dio cuenta de que había pasado algo por alto–. No lo hizo para asustarme o intimidarme, sino para enseñarme, y porque es necesario apresurarse. Se veía en sus ojos. ¿No te has dado cuenta?

–Yo no he visto nada –respondió el joven de las tierras altas, haciendo un gesto negativo–. ¿Por qué es necesario apresurarse?

–Algo va mal –respondió la joven del valle, dirigiendo su mirada hacia el lugar por donde se había marchado el anciano druida.

Volvió a pensar en la destrucción del árbol, en las palabras de advertencia del druida y en su compromiso solemne. *¡Nunca!* Volvió su mirada a Rone.

–¿Crees que podría usar la canción para matar? –le preguntó, con voz tranquila.

–No –contestó el joven de las tierras altas, tras un instante de duda.

¿Ni aún para salvar tu vida? pensó ella. *¿Y qué pasaría si no fuese un árbol lo que te amenazara, sino una criatura viviente? ¿La destruiría para salvarte? ¡Oh, Rone!, ¿y si fuera un ser humano?*

–¿Seguirás acompañándome en este viaje? –preguntó.

–Hasta el momento en que cojamos ese maldito libro y lo hagamos pedazos –respondió Rone, esbozando una frívola sonrisa. Luego se inclinó para depositar un ligero beso en sus labios, y ella lo estrechó entre sus brazos.

–Todo saldrá bien –oyó que le decía.

–Lo sé –respondió Brin.

Pero, en realidad, ya no estaba segura.

6

Cuando Jair Ohmsford recuperó la conciencia, estaba atado de pies y manos y sujeto al tronco de un árbol. Lo habían trasladado del pabellón de caza a un claro del bosque rodeado de abetos que se alzaban muy juntos sobre él como centinelas dispuestos a cumplir con su misión. Delante de él, a unos dos metros de distancia, ardía una hoguera, esparciendo su débil resplandor por la sombría oscuridad de los árboles silenciosos. La noche cubría la tierra.

–¿Ya te has despertado, muchacho?

La conocida y desagradable voz procedía de su izquierda, y él volvió la cabeza con lentitud, intentado descubrir a su dueño. Una figura inmóvil estaba en cuclillas en los límites del resplandor que despedía el fuego.

Cuando Jair se dispuso a contestar, advirtió que, además de inmovilizado, también estaba amordazado.

–¡Oh, sí, perdona! –dijo su captor–. Me he visto obligado a amordazarte. No hubiera conseguido retenerte si utilizabas de nuevo tu magia contra mí. ¿Lo comprendes, verdad? ¿Puedes hacerte una idea del tiempo que me costó salir de aquella leñera?

Jair volvió a apoyarse en el árbol, recordando los acontecimientos pasados. Era el gnomo de la posada el que lo había seguido, le había dado alcance en el pabellón de caza de Rone y lo había capturado, dándole un golpe por detrás...

Se encogió al recordarlo, sintiendo que un lado de su cabeza aún latía.

–Bonito truco, ese de las serpientes. –El gnomo se rió entre dientes, se levantó y entró en el sector iluminado por el fuego, sentándose con las piernas cruzadas cerca de su prisionero. Sus ojos verdes y estrechos estudiaron a Jair–. Creí que eras inofensivo, muchacho, no un cachorro de druida. Mala suerte para mí, ¿verdad? Yo estaba completamente seguro de que te asustarías tanto que me dirías enseguida lo que quería saber; que lo contarías todo con pelos y señales para librarte de mí. Pero en lugar de eso me encontré con serpientes en mis brazos y una rama de metro y medio estrellada contra mi cabeza. ¡Soy afortunado por seguir con vida! –El rudo rostro amarillo se levantó ligeramente–. Por supuesto, ése fue tu mayor error. –Lo señaló con el dedo–. Debiste acabar conmigo. Pero no lo hiciste, y eso me dio otra oportunidad. Aunque debo suponer que actuaste de acuerdo con tu forma de pensar, siendo de Valle Umbroso.

»En cualquier caso, cuando salí de la leñera te perseguí como un zorro a un conejo. Demasiado malo para ti, porque por nada del mundo podía permitir que te escaparas después de lo que me habías hecho. Esos otros tontos te hubieran permitido huir, pero no yo. He seguido tu rastro durante tres días. Estuve a punto de alcanzarte a orillas del río, pero cuando llegué ya lo habías cruzado y me fue imposible encontrar tu rastro en la oscuridad de la noche. Tuve que esperar hasta el amanecer. Pero te encontré dormido en ese pabellón, ¿no es así?

Soltó una alegre carcajada, mientras Jair enrojecía de ira.

–¡Oh, no te enfades conmigo! –prosiguió el gnomo–. Sólo estaba haciendo mi trabajo. Además, era una cuestión de orgullo. Nadie, en veinte años, me había hecho una trastada semejante, y menos aún un muchacho. No podría vivir sin reparar esa situación bochornosa. ¡Oh, dejarte sin sentido!; también lo tuve que hacer. Como ya te he dicho, no podía correr riesgos con la magia. –Se levantó y se acercó unos pasos; su burda cara mostraba una evidente curiosidad–. Era magia, ¿verdad? ¿Cómo aprendiste a hacer eso? La magia está en la voz, ¿no es cierto? Atraes a las serpientes utilizando la voz. Es un verdadero truco. Me asusté y perdí el control; y yo pensaba que, salvo los caminantes

negros, pocas cosas podían asustarme.

Los ojos de Jair reflejaron el terror que produjo en él la sola mención de los espectros corrosivos. El gnomo lo advirtió e hizo un gesto de asentimiento.

–Son unos seres a los que hay que temer, lo son –dijo–. Negros por completo. Oscuros como la medianoche. No desearía que me persiguieran. No puedo entender cómo conseguiste pasar inadvertido al que estaba en la casa...

»¿Tienes hambre, muchacho? –preguntó, interrumpiéndose de improviso e inclinándose hacia delante.

Jair hizo un gesto de asentimiento. El gnomo lo observó un momento con actitud pensativa, y luego se levantó.

–Te diré lo que vamos a hacer –dijo–. Te quitaré la mordaza y te daré de comer si me prometes que no utilizarás la magia contra mí. En cualquier caso, no te serviría de mucho estando atado al árbol, salvo en el caso de que esas serpientes puedan cortar las cuerdas con los dientes. Te daré de comer y charlaremos un poco. Los otros no nos alcanzarán hasta mañana por la mañana. ¿Qué te parece?

Jair lo pensó un momento, e inmediatamente hizo un gesto de asentimiento. Se sentía desfallecer.

–Entonces, de acuerdo. –El gnomo se acercó y le quitó la mordaza, pero una de sus manos se cerró con fuerza sobre la barbilla de Jair–. Ahora dame tu palabra de honor. Nada de magia.

–Nada de magia –repitió Jair, con esfuerzo.

–Bueno. Bueno. –El gnomo lo soltó–. Estoy seguro de que tú eres una persona que cumple con su palabra. El hombre vale tanto como su palabra, ¿sabes? –Se llevó la mano a la cintura en busca de una especie de botella de cuero endurecido, quitó el tapón y la acercó a los labios del joven del valle–. Bebe. Vamos, bebe un trago.

Jair sorbió el líquido sin saber qué era, porque tenía la garganta seca y dolorida. Era una cerveza, fuerte y amarga, y quemaba a lo largo de su recorrido. Jair se atragantó y se echó hacia atrás, y el gnomo la tapó y la colocó de nuevo en su cinturón. Luego se sentó con gesto satisfecho.

–Me llaman Slanter –se presentó el gnomo.

–Jair Ohmsford. –El joven del valle aún estaba intentando tragar–. Supongo que ya lo sabías.

–Lo sabía –respondió Slanter con un gesto de asentimiento–. Pero parece que hubiera debido poner más empeño en completar mi información. Me has obligado a emprender una cacería.

–¿Cómo has conseguido darme alcance? preguntó Jair, frunciendo el entrecejo–. No creía que nadie fuera capaz de hacerlo.

–¡Oh, eso! –El gnomo aspiró profundamente por la nariz–. Bien, era difícil para cualquiera. Pero es que yo no soy un cualquiera.

–¿Qué quieres decir?

–Quiero decir que soy un rastreador, muchacho –respondió el gnomo, soltando una carcajada–. Me dedico a eso. Y además, dicen que soy el mejor de los que quedamos con vida. Por eso me eligieron y por eso estoy aquí, para seguir un rastro.

–¿El mío? –preguntó Jair, atónito.

–No, el tuyo no; el del druida, ese que llaman Allanon. Es a él a quien busco. Tú sólo te has interpuesto en mi camino en el momento menos adecuado.

Una mirada de perplejidad cruzó el rostro del joven del valle. ¿Aquel gnomo era un rastreador? No era extraño que no hubiese podido esquivarlo como a cualquier otro. Pero ¿siguiendo el rastro de Allanon...?

–Mira, te lo explicaré todo, pero primero vamos a comer algo –dijo Slanter, haciendo

un gesto de disculpa y poniéndose en pie–. Te he traído sobre mis hombros desde ese pabellón de caza unos tres kilómetros y, aunque no eres muy voluminoso, pesas más de lo que aparentas. Y mi apetito ha experimentado un considerable aumento mientras tú descansabas. Estate tranquilo mientras cocino.

Slanter trajo una alforja del otro lado del claro, sacó algunos utensilios para cocinar y en unos pocos minutos puso al fuego un estofado de buey y verduras. El olor de la comida se expandió por el aire nocturno hasta llegar a la nariz de Jair, y la boca se le hizo agua. Estaba hambriento. Desde el día que dejó la posada, no había hecho una comida decente. Además, si quería contar con alguna posibilidad de liberarse del gnomo, necesitaba conservar las fuerzas, y pensaba intentarlo en la primera oportunidad que se le presentara.

Cuando la cena estuvo lista, Slanter se acercó adonde estaba atado y le dio de comer, a la vez que también él comía. El sabor del estofado era delicioso, y terminaron con todo, junto con un trozo de pan y un poco de queso. Slanter bebió más cerveza, pero a Jair le dio agua.

–No estaba mal el estofado, si he de alabarme a mí mismo –comentó el gnomo, inclinado cerca del fuego, mientras limpiaba la olla–. He aprendido algunas cosas útiles con el paso de los años.

–¿Cuánto tiempo hace que eres rastreador? –le preguntó Jair, picado por la curiosidad.

–Casi toda mi vida. Empecé a aprender cuando tenía tu edad. –Terminó de limpiar los utensilios de cocina, se puso en pie y se acercó de nuevo al joven del valle–. ¿Qué sabes tú de los rastreadores?

En unas pocas palabras, Jair le explicó todo lo que sabía del anciano rastreador que se había hospedado en la posada. Le habló de sus conversaciones y de los juegos de rastreo con que se habían entretenido mientras se curaba la pierna del anciano. Slanter escuchaba en silencio, con un interés indisimulado en su rostro amarillo y arrugado. Cuando terminó, el gnomo se sentó, con una mirada distante en sus ojos agudos.

–Yo era como tú, hace mucho tiempo. Sólo pensaba en convertirme en rastreador. Un día dejé mi hogar en compañía de un anciano de la frontera. Por aquel entonces, yo era más joven que tú. Me fui de casa, salimos de las Tierras Orientales en dirección a Callahorn y las Tierras Septentrionales. Estuve fuera de casa más de quince años. He viajado por todas las tierras en una u otra ocasión, y hay tantas cosas de ellas en mí como de gnomo de las Tierras Orientales. Es extraño, pero eso me ha convertido en una especie de desarraigado. Los gnomos no confían en mí porque he estado alejado de ellos demasiado tiempo, he visto demasiadas cosas y ya no soy como ellos. Un gnomo que no es un gnomo. He aprendido más de lo que ellos aprenderán nunca, encerrados en los bosques de las Tierras Orientales. Ellos también lo saben, y por eso les cuesta soportarme, aunque me respetan porque soy el mejor en mi oficio. –Dirigió una aguda mirada a Jair–. Por eso estoy aquí, porque soy el mejor. El druida Allanon, ese tipo del que te hablé en Valle Umbroso y que tú no conoces, ¿recuerdas?, entró en las montañas del Cuerno Negro Azabache y en la Marca Gris, e intentó adentrarse en el Maelmord. Pero hasta ahora nadie, ni druida ni demonio, ha conseguido llegar hasta ese foso. Los espectros detectaron su presencia y salieron en su persecución: un espectro corrosivo, una patrulla de cazadores gnomos y yo para seguir su rastro. Llegamos hasta tu aldea, y esperamos a que apareciera alguien, aunque estaba claro que el druida ya había abandonado el poblado. Entonces apareciste tú.

La mente de Jair trabajaba sin descanso. ¿Qué sabía en realidad? ¿Conocía las razones por las que Allanon había ido a Valle Umbroso? ¿Sabía algo de...? De repente se acordó de las piedras élficas, que había guardado en su túnica cuando huyó de Valle Umbroso. ¿Las tenía aún? ¿Se las había sustraído Slanter?

Con su mirada fija en la del gnomo, se estiró lentamente entre las cuerdas que le

ataban, intentando sentir la presión de las piedras élficas contra su cuerpo, pero era completamente imposible. Las cuerdas se anudaban pegadas a sus ropas, y le impedían averiguarlo. Sin embargo, se cuidó de no mirar hacia abajo.

–¿Te hacen daño las cuerdas? –le preguntó Slanter.

–Sólo intentaba ponerme cómodo –respondió el joven del valle con un gesto negativo, forzándose para relajarse y cambiar de tema–. ¿Por qué te has tomado la molestia de seguirme si tu objetivo es Allanon?

–Porque estoy siguiendo el rastro del druida para descubrir adónde se dirige, y eso es precisamente lo que he hecho –contestó Slanter, levantando un poco la cabeza–. Él fue hasta tu aldea, a visitar tu familia. Ahora se dirige a las Tierras Orientales, ¿no es cierto? ¡Oh, no es necesario que contestes! Al menos a mí. Pero no te quedará más remedio que contestar a los que me acompañan, cuando lleguen aquí mañana por la mañana. Son lentos, pero seguros. He tenido que dejarlos para alcanzarte. Verás, están interesados en conocer el motivo de la visita de Allanon. Y, por desgracia para ti, quieren saber algo más.

Hizo una pausa significativa, con su mirada fija en Jair.

–¿Sobre la magia? –preguntó el joven del valle, tragando una bocanada de aire.

–Muy agudo muchacho –dijo Slanter esbozando una dura sonrisa.

–¿Qué ocurrirá si me niego a responder?

–Eso sería una locura –contestó el gnomo, con voz tranquila.

Se miraron fijamente el uno al otro, sin hablar.

–El espectro me obligará a confesar, ¿verdad? –preguntó Jair.

–Él no es tu problema –dijo Slanter–. Se dirige al norte tras los pasos del druida. El sedt es tu verdadero problema.

–¿El sedt? ¿Qué es un sedt?

–Un sedt es un caudillo gnomo; en este caso, Spilk, que está al mando de la patrulla. Un sujeto bastante desagradable, no como yo. Es un auténtico gnomo de las Tierras Orientales. Te rebanaría la garganta sin sentir el menor remordimiento. Él es tu verdadero problema. Será mejor que respondas a las preguntas que te haga. –Se encogió de hombros–. Además, cuando le hayas dicho lo que quiere saber, yo haré todo lo que esté en mi mano para que te libere. Después de todo, nuestra lucha no es contra la gente de Valle Umbroso, sino contra los enanos. No intento desilusionarte, pero tú no eres importante. La magia que tú posees es lo que realmente interesa. Si respondes a las preguntas, creo que te soltarán sin demora.

–No te creo –respondió Jair, mirándolo con suspicacia.

–¿No me crees? Bien, entonces te doy mi palabra, que es tan buena como la tuya –arguyó el gnomo, arqueando sus pobladas cejas–. Acéptala, muchacho.

Jair prefirió guardar silencio por el momento, extrañado por creer que el gnomo estaba diciendo la verdad. Si prometía que intentaría conseguir su liberación, lo haría. Si creía que sería liberado tras responder a las preguntas, era probable que así ocurriese. Pero mirando las cosas de otra forma, ¿por qué debía de confiar en un gnomo?

–Estoy confuso –dijo entre dientes.

–¿Confuso? –Slanter hizo un gesto de decepción–. Quizás crees que tienes elección, muchacho. Pero si no contestas, Spilk se ocupará de ti. Y si no consiguiera hacerte hablar, te entregará a los caminantes. ¿Qué crees que te pasará entonces?

Jair sintió que se le helaban los huesos. No se le había ocurrido pensar en qué pasaría entonces.

–Creía que eras inteligente –prosiguió el gnomo, haciendo una mueca–. Astuto, por la forma en que conseguiste escapar de esos otros e incluso lograste pasar inadvertido al caminante. Por tanto, debes seguir siendo inteligente. ¿Qué importancia tiene ahora lo que puedas confesar a alguien? ¿Qué importancia tiene que le digas al sedt el motivo de la

visita del druida? De todas formas, el druida se encuentra lejos, y no es probable que lo alcancemos a este lado de las Tierras Orientales. Él no te debe de haber comunicado nada decisivo, ¿verdad? Y por lo que respecta a la magia, sólo quieren saber cómo la aprendiste. ¿Te la enseñó el druida u otra persona? –Esperó una respuesta, pero Jair permaneció en silencio–. Bien, di simplemente cómo la aprendiste y cómo la utilizas; es bastante simple y no te arrancarán la nariz. Nada de trucos. Di la verdad. Lo haces, y renuncias a utilizarla.

De nuevo esperó una respuesta de Jair, y una vez más éste guardó silencio.

–Bueno, piénsalo –insistió Slanter, encogiéndose de hombros con resignación. Después se levantó, se estiró y se acercó a Jair, volviendo a amordazarlo mientras esbozaba una alegre sonrisa–. Siento que tengas que dormir con tantas incomodidades, pero no puedo correr el más mínimo riesgo contigo. Ya me has dado una muestra de lo que eres capaz de hacer.

Con la sonrisa todavía en sus labios, recogió una manta del otro lado del claro, la echó sobre Jair y lo envolvió en ella, remetiendo las esquinas en las cuerdas donde éstas lo sujetaban al árbol para que permaneciera fija. Luego se acercó al fuego y lo apagó con los pies. A la luz débil de las ascuas, Jair pudo ver su figura robusta mientras se alejaba hacia la oscuridad.

–Verme reducido a perseguir jóvenes del valle –murmuró el gnomo–. ¡Qué forma de malgastar mi talento! ¡Ni un enano...! Al menos podrían encomendarme el rastro de un enano. U otra vez el del druida. ¡Bah! El druida ha regresado para ayudar a los enanos, y yo estoy sentado aquí, vigilando a un muchacho...

Siguió murmurando durante un rato más, pero no pudo entender casi nada, y luego su voz se desvaneció por completo.

Jair Ohmsford, sentado solo en la oscuridad, se preguntó qué podía hacer cuando llegase la mañana.

Esa noche durmió mal, entumecido y magullado por las cuerdas que lo sujetaban, obsesionado con lo que le esperaba. Desde cualquier punto de vista, su futuro era bastante negro. No podía esperar ayuda de sus amigos, ya que nadie sabía dónde estaba. Sus padres, Brin, Rone y Allanon creían que estaba a salvo en la posada en Valle Umbroso. Tampoco podía esperar que sus captores fueran considerados con él. A pesar de las garantías que le había dado Slanter, tenía pocas esperanzas de ser liberado aunque contestara a todas las preguntas que le hicieran. Después de todo, ¿qué podría responder a las que le hicieran sobre la magia? Slanter pensaba que era algo que le habían enseñado. Cuando los gnomos supieran que no era una capacidad adquirida, sino un don con el que había nacido, querrían saber más. Lo llevarían a las Tierras Orientales, ante los espectros corrosivos...

Así pasaron las horas de la noche. Se quedó adormecido a ratos, cuando el cansancio se imponía al malestar y la preocupación, pero siempre durante poco tiempo. Por fin, cuando ya se acercaba el amanecer, sucumbió al agotamiento y logró conciliar el sueño.

–Levántate –ordenó Slanter, sacudiéndolo con rudeza cuando todavía no había amanecido–. Ya han llegado.

Los ojos de Jair parpadearon al abrirse, mirando de soslayo hacia el gris precursor del alba que cubría el bosque de las tierras altas. El aire era frío y húmedo, aun con la manta cubriéndole su cuerpo, y una leve neblina de otoño cubría los troncos oscuros de los abetos. Todo estaba inmerso en una tranquilidad de muerte, la vida del bosque aún no había despertado. Slanter se inclinó sobre él y, a continuación, desató las cuerdas que lo sujetaban al árbol. No había otros gnomos a la vista.

–¿Dónde están? –preguntó cuando le quitó la mordaza.

–Cerca. A un centenar de metros cuesta abajo. –Slanter cogió la túnica del joven del valle por delante y le puso en pie–. Ahora, ningún truco. No utilices la magia. Te he

desatado del árbol para que puedas presentarte ante ellos con la dignidad de un hombre, pero volveré a atarte si me causas problemas. ¿Lo has entendido?

Jair hizo un gesto de asentimiento. Todavía llevaba atados las manos y los pies, y se sentía tan entumecido que le costaba mantenerse en pie. Permaneció con la espalda apoyada en el abeto, con los músculos agarrotados y doloridos. En el estado en que se encontraba, aunque consiguiera huir, no podría llegar muy lejos. Su mente estaba aturdida por la fatiga y el miedo mientras trataba de recuperar las fuerzas. Responde las preguntas, le había aconsejado Slanter. No seas loco. ¿Pero qué respuestas podía dar? ¿Qué respuestas iban a aceptar como válidas?

Entonces, una línea de figuras imprecisas se materializó en la penumbra, caminando con dificultad entre los árboles del bosque. Dos, tres, media docena, ocho; Jair miraba cómo iban apareciendo de uno en uno a través de la niebla, formas voluminosas cubiertas con capas de bosque de lana, gnomos de facciones amarillas y toscas que se vislumbraban bajo las capuchas, con manos de dedos gruesos que se cerraban sobre lanzas y garrotes. No pronunciaron ni una sola palabra mientras entraban en el claro, pero sus ojos agudos se fijaron en el joven del valle cautivo, y sus miradas no reflejaban amabilidad.

–¿Es éste?

El que habló precedía a los demás. Era de constitución fuerte, cuerpo musculoso y tórax enorme. Clavó el extremo de su garrote en la tierra del bosque, agarrándolo con unos nudosos dedos llenos de cicatrices y retorciéndolo lentamente.

–Bien, ¿es éste?

El gnomo miró a Slanter, que respondió con un gesto de asentimiento. El gnomo volvió su mirada hacia Jair, y se echó hacia atrás con lentitud, destacándose entonces sus facciones toscas e irregulares en la ancha cara. Unos ojos crueles estudiaron al joven del valle sin interés, intentado descubrir sus cualidades.

–¿Cómo te llamas? –le preguntó.

–Jair Ohmsford –respondió Jair inmediatamente.

–¿Qué estaba haciendo el druida en tu casa?

Jair titubeó, mientras decidía lo que debía contestar. Algo desagradable se reflejó en los ojos del gnomo. Con un rápido e imprevisto movimiento de manos, empujó el garrote hacia los pies del joven del valle, haciéndole caer. El gnomo permaneció ante él en silencio, luego estiró la mano, cogió su túnica por delante y lo puso en pie.

–¿Qué estaba haciendo el druida en tu casa? –volvió a preguntar el gnomo.

–Fue a ver a mi padre –mintió Jair, tragando saliva e intentado disimular el miedo que sentía.

–¿Por qué?

–Mi padre es el depositario de las piedras élficas, y Allanon quería utilizarlas como arma contra los espectros corrosivos.

Se produjo un interminable silencio. Jair ni siquiera respiraba. Si Slanter había encontrado las piedras élficas en su túnica, quedaría al descubierto su mentira y sufriría las consecuencias. Esperó, con la mirada fija en el gnomo.

–¿Dónde están ahora el druida y tu padre? –preguntó por fin el gnomo.

–Han salido en dirección este –respondió Jair, respirando con alivio. Y dudó un instante antes de añadir–: mi madre y mi hermana están visitando a los enfermos de las aldeas del sur de Valle Umbroso. Yo debía quedarme en la posada hasta que regresaran.

El gnomo emitió un gruñido, mirando con atención a Jair, pero el joven mantuvo la vista en él. *No puedes probar que miento,* pensó. *No puedes.*

–¿Practicas la magia? –preguntó el gnomo, levantando un dedo nudoso del garrote.

–Yo... –Jair miró los oscuros rostros que lo rodeaban.

El garrote se elevó y un golpe rápido y fuerte alcanzó a Jair entre las rodillas,

haciéndole caer de nuevo. El gnomo esbozó una irónica sonrisa y volvió a poner en pie a Jair.

–Responde, ¿practicas la magia?

Jair respondió con un gesto de asentimiento, incapaz de pronunciar una palabra a causa del dolor y esforzándose por mantenerse en pie.

–Muéstralo –ordenó el gnomo.

–Spilk –interrumpió Slanter–. Es posible que debas reconsiderar esa petición.

–Muéstralo –ordenó de nuevo Spilk, dirigiendo su mirada a Slanter, para fijarla de nuevo en Jair.

Jair dudó. El garrote se elevó. Aunque en esta ocasión el joven estaba preparado, no se pudo mover con la suficiente rapidez para evitar el golpe. Lo alcanzó en toda la cara. El dolor explotó en su cabeza, y un torrente de lágrimas inundó sus ojos. Cayó de rodillas, pero las nudosas manos de Spilk se agarraron a su túnica y le obligaron a permanecer de pie una vez más.

–Muéstralo –ordenó por tercera vez el gnomo.

Jair se sintió invadido por la ira, una ira tan intensa que quemaba. No pensó en lo que iba a hacer, sino que se limitó a hacerlo. Un rápido grito ensordecedor brotó de sus labios y se convirtió de pronto en un silbido terrible. En un instante, Spilk se encontró cubierto de enormes arañas grises. El sedt gnomo aulló con desesperación, intentando librarse con desesperación de los grandes insectos peludos, y cayó de espaldas ante Jair. Los gnomos que estaban detrás de él se dispersaron, golpeando la tierra con las lanzas y los garrotes para mantener a las arañas lejos de sí. El sedt se revolcaba por el suelo del bosque, en un intento desesperado de deshacerse de aquellas horribles arañas que se pegaban a su cuerpo, llenando con sus gritos el aire matutino.

Jair prolongó su canto un momento más, y después calló. Si no hubiese estado atado ni se hubiese sentido tan aturdido por los golpes que le había asestado Spilk, hubiera aprovechado la confusión creada por el cantar para huir. Pero Slanter había tomado las debidas precauciones para que no pudiese correr.

Spilk siguió rodando por el suelo algunos segundos más, torturándose innecesariamente, hasta que se dio cuenta que las arañas habían desaparecido. Se puso de rodillas con esfuerzo, respirando con dificultad y de forma irregular, volviendo su maltrecha cara hasta que sus ojos encontraron los de Jair. Se puso de pie profiriendo un aullido y se lanzó sobre el joven del valle, precedido de sus nudosas manos. Jair se tambaleó hacia atrás con las piernas trabadas por las cuerdas, y un instante después, el gnomo estaba encima de él, golpeándolo salvajemente con sus puños. Docenas de golpes cayeron sobre el rostro y cabeza de Jair, que tuvo la sensación de haberlos recibido todos a la vez, quedando sobrecogido por el dolor y la sorpresa.

A continuación sólo quedó oscuridad.

Se despertó poco después. Slanter estaba arrodillado junto a él, dando unos leves toques a su cara con un paño empapado en agua fría. El agua picaba, y él se agitaba a su contacto.

–Tienes más valor que cerebro, muchacho –susurró el gnomo, inclinándose más sobre su cara–. ¿Te encuentras bien?

Jair hizo un gesto de asentimiento, llevándose la mano a la cara para comprobar los desperfectos. Slanter la retiró de un golpe.

–Estate quieto. –Le dio algunos toques más con el paño, y luego esbozó una débil sonrisa en su tosco rostro–. Dejaste medio muerto al viejo Spilk, lo hiciste. ¡Medio muerto!

Jair levantó la vista más allá de Slanter, hacia donde se encontraba el resto de la patrulla que se apiñaba en el extremo opuesto del claro, con los ojos clavados en él. Spilk

estaba un poco apartado de los demás, y su cara reflejaba una furia incontenible.

–He tenido que quitártelo de encima yo mismo –le decía Slanter–. De no haberlo hecho, te hubiera matado a puñetazos.

–Me exigió que le mostrase la magia –susurró Jair, tragando saliva con dificultad–. Y yo me limité a obedecer sus órdenes.

El razonamiento divirtió al gnomo, que esbozó otra sonrisa, ocultando su rostro a los ojos del sedt. Luego puso un brazo alrededor de los hombros de Jair y lo levantó hasta dejarlo sentado. Escanció una pequeña cantidad de cerveza del recipiente colgado en su cintura y se la dio a beber. Jair aceptó la cerveza y la tragó con esfuerzo, sintiendo el calor que desprendía en su recorrido hacia el estómago.

–¿Mejor?

–Mejor –dijo Jair.

–Entonces escucha. –La sonrisa había desaparecido–. Tengo que amordazarte de nuevo. Estás a mi cargo; los otros no quieren saber nada de ti. Continuarás atado y amordazado mientras no tengas que comer. Acéptalo. Se trata de un viaje largo.

–¿Un viaje largo? ¿Adónde? –Jair no se preocupó de ocultar la expresión de alarma reflejada en sus ojos.

–Al este. Al Anar. Serás llevado ante la presencia de los espectros corrosivos. Ésa es la decisión que ha tomado Spilk. Quiere mostrarles tu magia. –El gnomo hizo un gesto solemne–. Lo siento, pero no puedo evitarlo después de lo que has hecho.

Sin esperar la respuesta de Jair, Slanter volvió a amordazarlo. Desató la cuerda que sujetaba los tobillos del joven del valle, y lo puso en pie. Después cogió un trozo corto de cuerda, y anudó un extremo al cinturón de Jair y el otro al suyo.

–Spilk –llamó entonces.

El sedt gnomo se volvió sin pronunciar una palabra y empezó a andar en dirección al bosque, seguido por toda la patrulla.

–Lo siento, muchacho –repitió Slanter.

Juntos, se internaron en la niebla de las primeras horas de la mañana.

7

Los gnomos hicieron caminar durante todo el día a Jair hacia el norte a través del país de colinas boscosas que bordeaba el perímetro occidental de Leah, aprovechando la cobertura de los árboles y evitando sistemáticamente las carreteras que cruzaban en todas direcciones las tierras altas. Fue una larga y agotadora jornada para el joven del valle, agravada por la forma en que lo habían atado, ya que las cuerdas cortaban y dificultaban los movimientos de su cuerpo a cada paso. Quizá su malestar no pasase desapercibido a la cuadrilla de gnomos, pero ninguno intentó aliviarlo, ni tampoco demostraron la menor preocupación por el daño que su ritmo de marcha pudiera causarle. Veteranos rudos y endurecidos en las guerras fronterizas de las Tierras Orientales, estaban acostumbrados a realizar marchas forzadas a través de las regiones más dificultosas y en las condiciones más desfavorables, que a veces duraban varios días. El estado físico de Jair era bueno, pero no estaba preparado para competir con aquellos hombres.

Al caer la noche, cuando llegaron a orillas del lago del Arco iris y bajaron hasta una ensenada semioculta para establecer el campamento, Jair apenas podía andar. Volvieron a atarlo a un árbol, y después le dieron una comida ligera y un poco de cerveza. Una vez finalizada la cena, el joven del valle no tardó en dormirse.

El día siguiente transcurrió de una manera muy parecida. Lo despertaron al amanecer, y prosiguieron la marcha en dirección este siguiendo las orillas del lago, bordeando el norte de las tierras altas hasta alcanzar la protección de los Robles Negros. Ese día, los gnomos se detuvieron en tres ocasiones para descansar; una a media mañana, otra a mediodía y la última a media tarde. El resto del tiempo lo pasaron caminando, y Jair con ellos, aunque tenía el cuerpo dolorido y los pies llenos de ampollas. Llevado hasta el límite de su resistencia, se negó a darles la satisfacción de que pudieran advertir su desfallecimiento. Su decisión le dio fuerzas, y consiguió aguantar.

Mientras permanecieron dentro de los límites de las tierras altas, no dejó de pensar en la posibilidad de la fuga. En ningún momento le pasó por la cabeza que fuera imposible escapar; el problema residía en saber elegir el momento más adecuado. Incluso había un plan que no ofrecía ninguna dificultad. Sólo tenía que hacerse invisible; los gnomos no esperarían ese truco, porque debían de creer que su magia se limitaba a crear arañas y serpientes ilusorias. No sabían que también podía hacer otras cosas. Tarde o temprano se le presentaría la oportunidad. En cualquier momento lo liberarían el tiempo necesario para que pudiera volver a mostrarles su magia. Sólo necesitaba un breve instante para desaparecer de su vista. La seguridad que le daba este pensamiento, iluminó su interior.

La necesidad de fugarse aumentó cuando Slanter le dijo que el caminante que había estado en Valle Umbroso con la patrulla de gnomos se dirigía al este tras los pasos de Allanon. ¿Cómo podía saber el druida que era perseguido por el espectro corrosivo? Sólo él podía prevenirlo, si encontraba la forma de liberarse.

Sus planes al respecto ocupaban el primer lugar en sus pensamientos cuando a últimas horas de la tarde entraron en los Robles Negros. Los grandes troncos oscuros se elevaban a su alrededor como una empalizada, ocultando el sol. Se internaron en el bosque, siguiendo una senda que corría paralela a la ribera del lago, para luego torcer en dirección este, introduciéndose en la penumbra. Los árboles ofrecían un refugio fresco, profundo y silencioso. El bosque los recibió y engulló como si fuera una cueva que descendiera al interior de la tierra.

A la caída de la tarde, las tierras altas habían quedado muy atrás. Establecieron el campamento en un pequeño claro protegido por los robles y una cordillera que se extendía

en dirección norte hasta el borde del agua. El joven del valle se sentó con la espalda apoyada contra un tronco cubierto de musgo que superaba su estatura una docena de veces, todavía atado y amordazado, y vio cómo Slanter servía en un plato estofado de carne de una cacerola que hervía al fuego de una pequeña hoguera. Aunque estaba cansado y confuso, Jair estudió al rastreador, ponderando las contradicciones que observaba en su carácter. Durante los dos días que llevaba en compañía de Slanter, había tenido muchas oportunidades de observarlo, y seguía estando tan intrigado como cuando habló con él por primera vez después de su captura. ¿Qué clase de persona era? Sin duda era un gnomo, pero, al mismo tiempo, no lo parecía. No era un gnomo como los de las Tierras Orientales. No era un gnomo como los otros que integraban la patrulla, y ellos parecían advertirlo. Lo notaba en su forma de comportarse con él. Lo toleraban y, al mismo tiempo, lo evitaban. Por otra parte, el mismo Slanter lo había reconocido en su primera conversación con Jair. Para aquellos gnomos, Slanter era tan extraño como el joven del valle. Pero había algo más en el gnomo que lo convertía en un ser distinto; quizá fuera su carácter o tal vez su inteligencia. No cabía la menor duda de que era más listo que los otros. Probablemente, eso se debiera a que había realizado cosas que ellos jamás harían. Rastreador experto, viajero de las Cuatro Tierras, era un gnomo que había roto las tradiciones de su pueblo saliendo de la tierra natal. Había visto cosas que ellos nunca verían. Entendía muchas cosas que los demás nunca podrían llegar a entender. En resumen, había aprendido.

Sin embargo, a pesar de todo eso, Slanter estaba allí. ¿Por qué razón?

El rastreador se retiró del fuego, se acercó a Jair lentamente con un plato de estofado en la mano y se sentó en cuclillas a su lado. Le quitó la mordaza y empezó a darle de comer.

–No está nada mal, ¿verdad? –le preguntó el gnomo, con su mirada fija en él.

–No, está muy bueno –respondió el joven del valle.

–Hay más, si quieres –dijo Slanter, removiendo el estofado del plato con aire ausente–. ¿Cómo te encuentras?

–Me duele todo el cuerpo.

–¿Y los pies?

–En particular los pies.

–Permíteme que los vea –dijo el rastreador, dejando el estofado.

Le quitó las botas y los calcetines y examinó los pies llenos de ampollas, haciendo un gesto de preocupación. Después se acercó a su morral y sacó de él una lata pequeña. La abrió, metió en ella los dedos y extrajo una pequeña cantidad de ungüento rojizo, que empezó a aplicar sobre las heridas. Era fresco y calmaba el dolor.

–Calma el escozor y protege a la piel cuando caminas –dijo. Frotó un poco más, levantó la vista un momento, con el tosco rostro amarillo contraído por una triste sonrisa, y luego bajó la vista de nuevo–. Eres duro, ¿verdad?

Jair no contestó. Se limitó a contemplar cómo el gnomo terminaba de aplicar el ungüento y después volvía a darle de comer. Estaba hambriento y tomó dos platos de estofado.

–Bebe un poco –le dijo Slanter cuando hubo terminado, poniendo la botella de cerveza en sus labios.

El joven tomó varios tragos, haciendo una mueca.

–No sabes lo que es bueno para ti –comentó el gnomo.

–No su sabor –respondió Jair.

–Hace un rato escuché algo que creo que debes saber –dijo Slanter, sentándose de nuevo en cuclillas junto a él–. No son buenas noticias para ti. –Hizo una breve pausa, y miró por encima de su hombro–. Nos encontraremos con un caminante tan pronto como salgamos de los Robles Negros. Spilk dijo que nos estaría esperando allí.

–¿Cómo lo sabe? –preguntó Jair, aterrorizado.

–Supongo que se trata de un encuentro acordado de antemano –respondió Slanter, encogiéndose de hombros–. En cualquier caso, creía que debía decírtelo. Mañana llegaremos.

–¿Mañana?

Jair sintió que sus esperanzas se desvanecían. ¿Cómo podía conseguir fugarse en tan poco tiempo? Había calculado que aún tardarían una semana, o más, en llegar al Anar profundo y a la fortaleza de los caminantes negros. Pero ¿qué podía hacer en un solo día?

–Lo siento, muchacho. A mí tampoco me gusta –dijo Slanter, como si hubiera leído sus pensamientos.

–¿Por qué no me dejas marchar? –preguntó Jair al rastreador, mirándolo a los ojos e intentado que su voz no acusara la desesperación que lo invadía.

–¿Dejarte marchar? –Slanter esbozó una amarga sonrisa–. Parece que te olvidas del tipo de individuos para los que trabajo, ¿verdad? –prosiguió, bebiendo otro largo trago de cerveza y dando un suspiro.

–¿Por qué estás con ellos, Slanter? –le preguntó Jair, inclinándose hacia delante–. Tú no eres como ellos. Tú no debes estar con ellos. Tú no...

–¡Muchacho! –lo interrumpió el gnomo–. Muchacho, tú no sabes nada de mí. ¡Nada! Por tanto, no me digas cómo soy ni con quién debo estar. ¡Ocúpate sólo de ti mismo!

Se produjo un largo silencio. En el centro del claro, los otros gnomos estaban sentados alrededor del fuego, bebiendo cerveza de un pesado recipiente de cuero. Jair podía ver el brillo de sus ojos cuando lo miraban, de vez en cuando, y el recelo y el miedo que reflejaban.

–Tú no eres como ellos –repitió en voz baja.

–Tal vez –admitió Slanter, con la mirada perdida en la oscuridad–. Pero sé lo bastante y tengo la suficiente experiencia como para no navegar contra corriente. Ha cambiado la dirección del viento; ahora sopla del este y arrasará todo lo que encuentre a su paso. ¡Todo! Aún no se ha visto ni la mitad de lo que está ocurriendo. Los caminantes negros tienen un poder inimaginable, y dominan todas las Tierras Orientales. Pero eso es lo que ocurre hoy, mañana... –hizo un gesto de duda–. Éste no es el momento más adecuado para que un gnomo sea otra cosa distinta de un gnomo.

Tomó otro trago de cerveza, y después se la ofreció a Jair. El joven del valle hizo un gesto negativo. Su mente trabajaba a toda velocidad.

–Slanter, ¿podrías hacerme un favor? –preguntó.

–Depende.

–¿Quieres desatarme las cuerdas de los brazos y las manos sólo durante unos minutos? –El gnomo entrecerró sus negros ojos negros–. Necesito frotarlas un poco, intentar restablecer la circulación normal. Hace dos días que las llevo atadas, y apenas puedo sentir los dedos. Por favor, te doy mi palabra de honor de que no utilizaré la magia ni tampoco intentaré huir.

–Hasta ahora tu palabra ha sido buena –dijo Slanter tras un instante de vacilación.

–Todavía es buena. Si quieres, no me desates las piernas y los pies, pero desátame los brazos y las manos sólo un momento.

Slanter le dirigió una mirada escrutadora, y después hizo un gesto de asentimiento. Se echó hacia delante y desató las cuerdas que sujetaban los brazos y muñecas del joven del valle, dejándolas caer a sus pies. Jair empezó a darse masajes con cuidado, empezando por las manos, después las muñecas, a continuación los brazos y por último todo el cuerpo. En la oscuridad pudo ver que el cuchillo de Slanter desprendía un destello. Mantuvo baja la mirada y los pensamientos ocultos. Se movía con lentitud, pensando: *No permitas que lo adivine, no permitas que se dé cuenta...*

–Ya es suficiente.

La voz de Slanter sonó bronca y precipitada mientras apretaba las cuerdas de nuevo. Jair permaneció quieto, sin ofrecer ninguna resistencia. Tras asegurar las cuerdas, Slanter se puso frente a él.

–¿Mejor?

–Mejor –respondió Jair con calma.

–Es hora de dormir un poco –dijo el rastreador, haciendo un gesto de asentimiento. Bebió una vez más de la botella de cerveza, y después se inclinó hacia delante para revisar las cuerdas–. Siento que las cosas sean así, muchacho. A mí me gustan tan poco como a ti.

–Entonces ayúdame a huir –suplicó Jair, con voz suplicante.

Slanter le miró fijamente sin pronunciar una sola palabra y con el rostro completamente inexpresivo. A continuación, colocó con cuidado la mordaza en la boca de Jair y se levantó.

–Ojalá no nos hubiéramos encontrado nunca –murmuró, antes de alejarse.

En la oscuridad, Jair se deslizó contra el roble. Mañana. Un día más, y luego caería en poder de los espectros corrosivos. Su cuerpo se estremeció. Tenía que fugarse antes de que eso ocurriera. No sabía cómo conseguirlo, pero debía intentarlo.

Respiró profundamente el aire fresco de la noche. Al menos ahora sabía algo que antes ignoraba, algo muy importante. Slanter no había sospechado lo que tramaba. Le había permitido unos momentos de libertad, el tiempo suficiente para devolver la circulación a sus miembros y a su cuerpo, el tiempo indispensable para aliviar levemente el dolor y el malestar que sentía.

El tiempo necesario para comprobar que aún tenía en su poder las piedras élficas.

El amanecer llegó con demasiada rapidez, o al menos eso le pareció a Jair, y la aurora irrumpió por el este, tiñendo de gris la negrura de los Robles Negros. Por tercer día consecutivo, los gnomos le hicieron caminar hacia el este. Los bancos de negras nubes que se acercaban desde el norte impedían el paso de los cálidos rayos del sol, y un viento áspero y fuerte sopló entre los árboles, con una frialdad que anunciaba la proximidad del invierno. Envueltos en sus capas cortas, los gnomos agacharon la cabeza para protegerse del remolino de polvo y hojas, y avanzaron con dificultad.

¿Cómo podía emprender la fuga?

¿Cómo?

La pregunta se repetía una y otra vez en la mente del joven del valle mientras se esforzaba en mantener el ritmo de marcha impuesto por sus captores. Cada paso marcaba el transcurrir de los segundos que quedaban, de los minutos, de las horas. Cada paso que daba, reducía la distancia que le separaba del espectro. El día que acababa de iniciarse era todo el tiempo de que disponía para intentar la huida; en ese tiempo tenía que encontrar la oportunidad para liberarse y utilizar la canción de los deseos. Sólo necesitaba un momento, pero ese momento podría no llegar.

Hasta entonces no había albergado la más mínima duda sobre su forma de actuar, pero el tiempo se le escurría de las manos. Ya estaba casi mediada la mañana, y llevaban varias horas caminando. Se recriminó en silencio por no haber aprovechado la oportunidad que le había dado Slanter la noche anterior, cuando accedió a desatar sus brazos y manos. Entonces tuvo tiempo suficiente para escapar de sus secuestradores. Unos segundos para inmovilizarlos en el sitio en que se encontraban, cubriéndolos con algo tan repugnante que les impidiera pensar en nada más mientras se desataba las cuerdas de los tobillos, otros pocos para cambiar el tono de voz hasta hacerse invisible a sus ojos, y lo habría conseguido. Sin duda era peligroso, pero posible, si no hubiese dado su palabra. Pero el que la promesa se la hubiera hecho a un gnomo, ¿le eximía de su cumplimiento?

Profirió un suspiro. No creía que eso lo eximiera de su cumplimiento. Independientemente de a quien se la diera, su palabra era su palabra, y significaba algo. La palabra empeñada es una cuestión de honor, y no puede incumplirse cuando a uno le convenga, o ponerse y quitarse como la ropa según las condiciones climáticas. Si se falta una vez a la palabra dada, se abre la puerta a un torrente de excusas para echarse atrás en adelante.

Además, no estaba seguro de haberle podido hacer eso a Slanter, aunque fuera un gnomo. Por extraño que le pareciera, sentía cierto afecto por aquel tipo. Quizá no fuera afecto, sino tan sólo respeto. O tal vez veía algo de sí mismo en el gnomo, porque ambos eran unos personajes muy peculiares. En cualquier caso, no se creía capaz de engañar a Slanter de esa forma, ni siquiera para huir de lo que le aguardaba.

Se dedicó a dar patadas a las hojas que revoloteaban ante él mientras avanzaba en el oscuro día de otoño. Supuso que si Rone Leah estuviera en su lugar, ya tendría elaborado un plan de huida y, probablemente, un buen plan. Pero Jair no tenía ni idea de cuál podía ser ese plan.

La mañana llegó a su fin. El viento se calmó con la llegada del mediodía, pero la frialdad persistía en el aire del bosque. Ante ellos, el terreno era más accidentado, la tierra resquebrajada y rocosa, mientras la cordillera se desviaba hacia el sur y una serie de barrancos describían una curva descendente. La muralla de robles se extendía más allá de donde alcanzaba la vista, gigantes inmutables ciegos al tiempo que había pasado por ellos. *Indiferentes a una vida pequeña como la mía,* pensó Jair al levantar la vista hacia las copas de los altísimos monstruos negros. *Cerrándome el paso para que no pueda correr.*

El camino se inclinó hacia abajo, dando paso a un terraplén, y la patrulla siguió su oscuro surco. Entre los robles crecía un grupo solitario de pinos y abetos, apiñados entre los enormes troncos negros, encerrados como cautivos, tensos y asustados. Los gnomos caminaron con dificultad a través de ellos, profiriendo irritados gruñidos al sentir los pinchazos y arañazos de las afiladas puntas de sus ramas. Jair bajó la cabeza y siguió sus pasos, recibiendo en su cara y en sus manos las punzadas de las largas agujas.

Poco después, cuando salieron de allí, entraron en un claro amplio. Había un estanque en la base del barranco, alimentado por una pequeña corriente que fluía de entre las rocas, y un hombre estaba de pie junto a él.

Los gnomos se detuvieron sobresaltados. El hombre estaba bebiendo agua en una taza metálica, con la cabeza baja. Vestía totalmente de negro; túnica holgada y pantalones, capa y botas. Un morral de piel negra estaba en el suelo, a su lado. Junto a él yacía un largo bastón de madera. Hasta el bastón era negro, de nogal pulido. El hombre levantó su mirada un breve instante. Tenía el aspecto de un sureño normal, un viajero. Su rostro estaba tostado y curtido por el sol y el viento, y su cabello rubio era casi plateado. Sus ojos, duros y grises, parpadearon; luego los bajó. Podía ser un viajero más de los muchos que atravesaban aquella zona a diario. Pero desde el mismo momento en que le vio, Jair supo por instinto que no lo era.

Spilk también advirtió algo anormal en el hombre. El sedt echó una rápida mirada a los gnomos que lo escoltaban, como si quisiera asegurarse de que eran nueve contra un hombre solo, y después miró a Jair. Su contrariedad era manifiesta porque el forastero había reparado en su cautivo. Vaciló todavía un momento, antes de proseguir su camino. Jair y los otros le siguieron.

Sin intercambiar ni una sola palabra, la patrulla se dirigió al extremo opuesto del estanque, sin apartar su mirada del forastero, pero éste no les prestó ninguna atención. Tras separarse de sus compañeros, Spilk llenó la cantimplora de agua en el fino chorro que fluía de las rocas, y bebió. Uno por uno, los demás gnomos lo imitaron, salvo Slanter, que se quedó de pie junto a Jair, inmóvil. El joven del valle lo miró y vio que observaba con

insistencia al hombre de negro. Había una extraña expresión en su cara tosca, algo...

¿Reconocimiento?

El forastero levanto de repente sus ojos y se encontró con los de Jair. Eran indiferentes y carentes de expresión. Sólo permanecieron fijos en los suyos durante un breve instante. A continuación, el hombre se volvió hacia Spilk.

–¿Venís de muy lejos? –preguntó.

–No metas las narices donde no te llaman –respondió Spilk, escupiendo el agua que tenía en la boca.

El hombre se encogió de hombros. Acabó el agua de su taza, y se inclinó para guardarla en el morral. Cuando se incorporó, tenía en su mano la vara negra.

–¿Es tan peligroso el joven del valle?

Los gnomos lo miraron con suspicacia. Spilk puso a un lado su cantimplora, agarró con fuerza su garrote y rodeó el estanque hasta ponerse al frente de sus hombres.

–¿Quién eres? –preguntó.

–Nadie que te interese conocer –respondió el forastero, encogiéndose de hombros una vez más.

–Entonces lárgate de aquí ahora que estás a tiempo –dijo Spilk, esbozando una fría sonrisa–. Esto no tiene que ver contigo.

El forastero no se movió, y daba la impresión de que pensaba en el asunto.

–He dicho que esto no tiene nada que ver contigo –insistió Spilk, dando un paso hacia él.

–¿Nueve cazadores gnomos viajando por las Tierras Meridionales con un joven del valle amordazado y atado como si fuera un cerdo? –inquirió el forastero, esbozando una leve sonrisa–. Quizá tengas razón. Tal vez no sea de mi incumbencia.

Se inclinó para recoger su morral, lo echó al hombro con un movimiento rápido y empezó a alejarse del estanque, pasando por delante de los gnomos. Jair sintió que sus esperanzas, avivadas durante segundos, se desvanecían. Había llegado a pensar que el hombre estaba dispuesto a ayudarlo. Empezó a caminar hacia el estanque para calmar su sed, pero Slanter le bloqueó el paso. Sus ojos estaban aún pendientes de los movimientos del forastero, pero levantó lentamente la mano para agarrar del hombro a Jair, haciéndolo retroceder unos pasos que lo alejaron de la patrulla.

–Por otra parte, tal vez estés equivocado –dijo el forastero, deteniéndose a menos de dos metros de Spilk–. Después de todo, quizá me interese este asunto.

El morral del forastero resbaló de su hombro hasta caer al suelo, y sus duros ojos grises se clavaron en Spilk. El sedt le devolvió la mirada, y su rostro reflejó incredulidad e ira. Los demás gnomos que lo acompañaban intercambiaron miradas de inquietud.

–Ponte detrás de mí. –La voz de Slanter fue un siseo en su oído, mientras avanzaba para situarse delante de él.

–¿Por qué no dejas que el joven del valle se marche? –dijo el forastero a Spilk en tono de sugerencia, acercándose aún más a él.

Spilk blandió su pesado garrote contra la cabeza del forastero. Aunque era rápido, el forastero lo fue todavía más, y bloqueó el golpe con su bastón. Después avanzó con movimientos suaves, como si no hiciera ningún esfuerzo, y levantó el bastón, golpeando varias veces al sedt. Recibió el primer golpe en el estómago, haciendo que se doblase. El segundo, en la cabeza, y le hizo caer al suelo como una piedra.

Pasó un momento sin que nadie se moviera, pero poco después los gnomos se lanzaron al ataque desenvainando las espadas y esgrimiendo las hachas y las lanzas entre aullidos de consternación. Siete hombres fuertes cayeron sobre la solitaria figura negra. Jair clavó los dientes en la mordaza que lo mantenía mudo al presenciar lo que sucedía a continuación. Con la rapidez de un gato, el forastero bloqueó el ataque, haciendo girar el

bastón negro a toda velocidad. Dos gnomos cayeron allí mismo con los cráneos destrozados y los otros cinco lanzaron estocadas a ciegas cuando el forastero se alejó de un salto. Un destello de metal surgió de su capa negra, y después una mano empuñando una espada corta. Unos segundos después, otros tres atacantes caían desplomados en medio de un charco de sangre.

Ya sólo quedaban de pie dos de los siete que se habían lanzado sobre la figura negra. El forastero se agachó frente a ellos, fintando con la espada corta. Los dos gnomos intercambiaron una mirada y retrocedieron. Entonces, uno de ellos se dio cuenta de que Jair estaba medio escondido detrás de Slanter. Abandonando a su compañero, se lanzó sobre el joven del valle, pero ante su sorpresa, Slanter se interpuso en su camino, amenazándolo con un cuchillo largo. El atacante profirió un aullido de rabia al verse traicionado, moviendo su arma de un lado a otro a unos veinte pasos. El forastero reaccionó con rapidez y, estirándose con la agilidad de una serpiente, lanzó un brazo hacia delante; un cuchillo atravesó de parte a parte la garganta del gnomo, que inmediatamente se puso rígido y se desplomó sin hacer ningún ruido.

Aquello fue más que suficiente para el único gnomo que quedaba con vida. Prescindiendo de todo lo demás, emprendió una veloz huida y desapareció en el bosque.

Sólo quedaron Jair, Slanter y el forastero. El gnomo y el forastero intercambiaron una mirada sin hablar, con las armas preparadas. El bosque era un remanso de silencio a su alrededor.

–¿Tú también? –preguntó con calma el forastero.

–Yo no –respondió Slanter, haciendo un gesto negativo y bajando la mano en la que tenía el cuchillo–. Sé quién eres.

El forastero no dio muestras de sentirse sorprendido, y se limitó a hacer un gesto de asentimiento. Con su espada, señaló a los gnomos que yacían entre ellos.

–¿Qué hay de tus amigos?

–¿Amigos? –inquirió Slanter, mirando a los cadáveres–. No de esa clase. Las desventuras de la guerra nos reunieron, y ya hemos viajado juntos demasiado tiempo y demasiado trecho por el mismo camino. Eran un puñado de estúpidos. –Sus ojos oscuros se encontraron con los del forastero–. Para mí, el viaje ha concluido. Ya es hora de que siga una ruta distinta.

Después, cortó las cuerdas que aprisionaban a Jair con el cuchillo largo que llevaba en la mano. Lo envainó y le quitó la mordaza.

–Parece que hoy es tu día de suerte, muchacho. ¡Acabas de ser liberado por Garet Jax!

8

De Garet Jax se había oído hablar hasta en una aldea tan pequeña de las Tierras Meridionales como Valle Umbroso.

También era conocido por el apelativo «el Maestro de Armas»; un hombre cuya destreza en el combate cuerpo a cuerpo era tal que se decía que no tenía rival. Fuera cual fuese el arma que se eligiera, o que el combate se limitara exclusivamente al uso de los brazos, los pies y el cuerpo, era mejor que ningún otro. Algunos aún iban más allá: nunca había existido nadie que pudiera igualársele.

Las historias que corrían de boca en boca sobre él se habían convertido en leyendas. Los relatos sobre Garet Jax eran contados en las tabernas mientras se bebía tras concluir la jornada de trabajo, en las posadas de los pueblos, relatadas por viajeros procedentes de tierras lejanas, o alrededor del fuego en los campamentos y los hogares cuando la noche caía sobre las gentes y la oscuridad establecía un nexo de unión que parecía adquirir consistencia con el intercambio de palabras. Nadie conocía su procedencia; esa parte de su vida estaba velada por la especulación y el rumor. Pero todo el mundo tenía noticia de, al menos, un lugar en que había estado y conocía una historia para ilustrarlo. La mayor parte de lo que se contaba era cierto y siempre había algunas personas que podían testificarlo. Algunas historias eran del dominio popular, contadas y vueltas a contar a lo largo y ancho de las Tierras Meridionales y también en las otras tierras.

Jair Ohmsford las sabía de memoria.

Una de ellas, quizá la más antigua, hablaba de unos bandidos gnomos que tenían su campo de acción en las aldeas aisladas de Callahorn, en las tierras fronterizas orientales. Atacados en una ocasión por la Legión Fronteriza, se dividieron en pequeños grupos de menos de una docena de hombres cada uno, que continuaron atacando los caseríos más desprotegidos. Las patrullas de la Legión recorrían las tierras periódicamente, pero los bandidos se escondían hasta que pasaban. Un día, un grupo de diez hombres asaltó la casa de un granjero justo al sur de la confluencia de los ríos Mermidon y Rabb. No había nadie en la casa, excepto la esposa del granjero, sus hijos pequeños y un forastero, que aún no había alcanzado la pubertad, que se había ofrecido a realizar algunos trabajos a cambio de una cena y cama por una noche. Cuando los asaltantes intentaron entrar en la casa, el forastero hizo entrar a la familia en el sótano que utilizaban para refugiarse de las tormentas, y se enfrentó a ellos. Mató a ocho antes de que los dos restantes emprendiesen una veloz huida. Se dijo que, después de aquel asalto fracasado de los bandidos, los ataques de los gnomos fueron más espaciados, y todo el mundo empezó a hablar de Garet Jax.

Se contaban también otras historias, tan populares como ésta. En Arborlon, El Maestro de Armas había instruido a una unidad especial de la Guardia Nacional para que se ocupara de la defensa del rey elfo Ander Elessedil. En Tyrsis había preparado unidades especiales de la Legión Fronteriza, y otras en Kern y Varfleet. Intervino durante un tiempo en las guerras fronterizas entre los enanos y los gnomos, instruyendo a los enanos en el uso de las armas. Viajó por las Tierras Meridionales, combatiendo en las guerras civiles que se desencadenaron entre los Estados miembros de la Federación; se decía que había matado allí a muchos hombres, y la verdad es que se creó muchos enemigos. Nunca más pudo volver a visitar la zona...

Jair interrumpió sus pensamientos cuando advirtió que el hombre tenía clavados sus ojos en él, casi como si leyera sus pensamientos, y su rostro se enrojeció.

–Gracias –dijo con esfuerzo.

Garet Jax no le contestó. Sus duros ojos grises siguieron clavados en él un momento más, y después desvió la mirada. La espada corta desapareció entre los pliegues de su capa, y se inclinó para registrar los cadáveres de los gnomos que yacían dispersos a su alrededor. Jair le observó un instante, y a continuación miró con disimulo a Slanter.

–¿Estás seguro de que es Garet Jax? –le susurró.

–Eso es lo que dije, ¿verdad? Nunca puedes olvidarte de una persona como él. Lo conocí hace cinco años, cuando estaba instruyendo a los soldados de la Legión en Varfleet. Entonces yo prestaba mis servicios de rastreador para la Legión. En aquellos años, yo era duro como el hierro, pero a su lado... –Se encogió de hombros–. Recuerdo una vez que había unos tipos que estaban furiosos porque habían sido superados en los entrenamientos o algo así. Se lanzaron contra Jax, armados con picas, cuando les dio la espalda. Ni siquiera tenía un arma y ellos eran cuatro, todos más altos que él. –El gnomo hizo un gesto de incredulidad, con la vista perdida en la distancia–. Mató a dos e hizo huir a los dos restantes con tal rapidez que apenas tuve tiempo de verlo, aunque estaba cerca.

Jair volvió a mirar a la figura negra. Decían que era un personaje de leyenda, pero también le llamaban otras cosas. Le llamaban asesino y mercenario; sólo era leal y responsable para quien le pagaba. No tenía compañeros; Garet Jax siempre viajaba solo. Ni amigos; era demasiado peligroso, demasiado duro para tenerlos.

Entonces, ¿por qué había ayudado a Jair?

–Éste todavía está vivo –dijo el Maestro de Armas, inclinado sobre Spilk.

Slanter y Jair intercambiaron una mirada de complicidad y se acercaron al lugar donde se encontraba tendido el gnomo herido.

–Grueso cráneo –murmuró Garet Jax, levantando la vista cuando estuvieron junto a él–. Ayudadme a levantarlo.

Juntos arrastraron al inconsciente Spilk hasta un extremo del claro. Una vez allí, lo apoyaron contra un pino, y el Maestro de Armas ató sus manos y pies con las cuerdas que antes habían inmovilizado a Jair. Satisfecho, se apartó unos pasos del gnomo y se volvió hacia ellos, que se limitaban a observar sus movimientos.

–¿Cómo te llamas, joven del valle? –preguntó a Jair.

–Jair Ohmsford –respondió, con cierta incomodidad bajo la mirada de aquellos extraños ojos grises.

–¿Y tú? –preguntó a Slanter.

–Me llaman Slanter –respondió el rastreador.

–¿Por qué no me explicas lo que hacían nueve cazadores gnomos con este joven del valle? –le preguntó el Maestro de Armas, reflejando una expresión de desagrado en su duro rostro.

Slanter hizo una mueca de contrariedad, pero enseguida empezó a relatarle todo lo que había sucedido desde que encontró a Jair por primera vez en Valle Umbroso. Para sorpresa del joven del valle, incluso le dijo el truco de magia que había utilizado para escapar de él. Garet Jax escuchaba sin hacer ningún comentario.

–¿Es eso cierto? –preguntó el Maestro de Armas, volviéndose hacia Jair cuando el rastreador concluyó su relato.

Jair vaciló durante un breve instante, y después hizo un gesto afirmativo. Por supuesto, no se ajustaba por completo a la verdad, pero formaba parte de la historia que había inventado para Spilk, y no había razón alguna para cambiarla en este momento. Era preferible que ambos pensaran que su padre estaba con Allanon y que llevaba con él las piedras élficas; al menos hasta que estuviera seguro de que podía otorgarles su confianza.

Siguió una larga pausa, que el Maestro de Armas aprovechó para pensar en el asunto.

–Bien, no creo que deba dejarte solo en esta región, Jair Ohmsford, y menos aún en compañía de este gnomo. –Slanter se puso rojo como un tomate, pero guardó silencio–.

Creo que es mejor que me acompañes, porque sólo así sabré que estás seguro.

–Ir contigo ¿adónde? –preguntó el joven del valle, dirigiéndole una mirada dubitativa.

–A Culhaven. Tengo una cita allí, y tú me acompañarás. Si ese druida y tu padre se han adentrado en las Tierras Orientales, es posible que los encontremos allí, y si no fuera así, al menos conseguiremos que alguien acceda a que viajes en su compañía.

–Yo no puedo... –empezó a protestar Jair, pero luego se contuvo. No podía mencionar a Brin, pero tampoco podía dirigirse al este.

»Me es imposible hacer eso –dijo al fin–. Mi madre y mi hermana están visitando las aldeas del sur de Valle Umbroso, y no saben nada de lo que ha sucedido. Tengo que regresar para informarlas.

–Demasiado lejos, y yo no dispongo de tiempo –respondió Garet Jax, haciendo un gesto negativo–. Nos dirigiremos al este; luego, cuando se presente la oportunidad, les enviaremos un mensaje. Además, si lo que me has dicho es cierto, es más peligroso retroceder que continuar el viaje. Los gnomos y los espectros te conocen y saben dónde vives. Cuando descubran que has conseguido huir, irán a buscarte allí. No te he rescatado para que vuelvan a cogerte en cuanto les haya dado la espalda.

–Pero...

–Está decidido –concluyó el Maestro de Armas, inmovilizándolo con una intensa mirada. Vendrás al este. –Dirigió una rápida mirada a Slanter–. Tú puedes ir adonde quieras.

Se dirigió al lugar del claro donde había dejado su morral y su bastón, para recogerlos, y Jair lo siguió con la vista, sin saber qué hacer. ¿Debía decirle la verdad o acompañarlo al este? Pero ¿qué ganaba contándole la verdad a Garet Jax? Era poco probable que el Maestro de Armas lo acompañase durante el viaje de regreso.

–Bueno, que tengas suerte, muchacho –le dijo Slanter, con gesto contrariado–. Espero que no guardes ningún resentimiento contra mí.

–¿Adónde vas? –le preguntó Jair, mirándolo a los ojos.

–¿Qué puede importar eso? –dijo el gnomo, dirigiendo una mirada cargada de odio a Garet Jax y encogiéndose de hombros–. Mira, tu relación con él es mejor que la mía. Hace mucho tiempo que debería haber seguido mi propio camino.

–No he olvidado que me has ayudado durante todo el viaje, Slanter –dijo Jair–. Y creo que seguirías ayudándome si lo necesitara.

–¡Estás muy equivocado! –le interrumpió el gnomo–. Que sintiera lástima de ti no significa... Mira, yo te hubiese entregado a los caminantes como lo hubiera hecho Spilk, porque era lo que más me convenía. ¡Tú y el Maestro de Armas no tenéis ni la más mínima idea de a lo que os vais a enfrentar!

–Te vi cómo esperabas con el cuchillo en la mano dispuesto a defenderme cuando él se acercó –insistió Jair–. ¿Por qué lo hiciste?

–Si hubiera sido un poco inteligente, debería haber dejado que te cogiera –respondió Slanter dando un suspiro y dispuesto a alejarse–. ¿Sabes lo que me he hecho a mí mismo? ¡Ni siquiera puedo regresar a las Tierras Orientales! El gnomo que consiguió huir, contará a todo el mundo lo que he hecho, y si no lo hace él, lo hará Spilk, tan pronto como consiga liberarse de las ataduras. –Levantó las manos, con gesto de impotencia–. Pero ¿a quién puede importarle lo que me suceda? En realidad no la considero mi tierra. Hace muchos años que dejé de pertenecer a ella. Los caminantes no se preocuparán de seguir la pista de un pobre gnomo. Iré al norte y pasaré allí un poco de tiempo, o a las ciudades del sur. Dejaré que las cosas sigan su curso.

–Slanter...

–Pero ése... –El gnomo se dio media vuelta, y su voz se convirtió en un susurro,

dirigiendo gestos furiosos a Garet Jax, que bebía agua en el estanque–. ¡Ése no es mejor que yo! Me trata como si todo esto fuera obra mía, ¡como si yo fuera el responsable!, cuando ni siquiera conocía tu existencia, muchacho. Seguía el rastro del druida. No me gustaba perseguirte ni entregarte a los espectros.

–¡Slanter, espera un momento! –La mención de los espectros corrosivos recordó al joven del valle algo que casi había olvidado al recuperar la libertad–. ¿Qué pasará con el caminante con el que teníamos que encontrarnos a la salida de los Robles Negros?

–¿Qué quieres saber de él? –inquirió Slanter, con expresión contrariada por la interrupción.

–Aún estará esperándonos, ¿verdad? –preguntó Jair, sin mostrar el menor signo de preocupación. El gnomo vaciló un momento antes de hacer un gesto de asentimiento.

–Sé en lo que estás pensando. Sí, aún estará esperándonos –dijo el gnomo, arrugando la frente–. Escoge otro camino, rodéalo.

–Supón que *él* decide pasar por allí –dijo Jair, acercándose unos pasos y señalando con disimulo a Garet Jax.

–En ese caso, habrá un Maestro de Armas menos –respondió Slanter, encogiéndose de hombros.

–Y un joven del valle menos.

–¿Qué quieres de mí, muchacho? –preguntó el gnomo, tras un momento de silencio en que se limitaron a intercambiar una mirada.

–Que nos acompañes.

–¿Qué?

–Tú eres rastreador, Slanter, y, por tanto, puedes evitar que el caminante nos encuentre. Por favor, acompáñanos.

–No –respondió Slanter, haciendo un gesto negativo–. Eso significa ir a las Tierras Orientales. No puedo volver allí. Ahora no. Además quieres que yo te lleve a Culhaven. ¡Yo! ¡A los enanos les gustaría!

–Sólo hasta la frontera, Slanter –insistió Jair–. Luego sigue tu propio camino. Sólo te pido eso.

–¡Estoy muy agradecido por tu moderación! –dijo el gnomo, con ironía, mientras Garet Jax se acercaba a ellos–. ¿Sabes qué es lo más divertido de todo esto? Que ése nunca me aceptaría.

–No puedes saberlo –insistió Jair, y se volvió cuando el Maestro de Armas llegó a su altura–. Dijiste que Slanter podía ir adonde quisiera. Por tanto, puede acompañarnos si lo desea.

Garet Jax miró primero al gnomo, y después a Jair.

–Es un rastreador –precisó Jair–. Nos ayudaría a evitar a los caminantes y a encontrar una ruta segura hacia el este.

–La elección es suya –respondió el Maestro de Armas, encogiéndose de hombros.

Tras esta respuesta, se produjo un largo y embarazoso silencio.

–Slanter, si aceptas, te enseñaré cómo funciona la magia –prometió Jair.

Los oscuros ojos del gnomo reflejaron un repentino interés, aunque intentó disimularlo.

–Bien, ya es suficiente, merece la pena una oportunidad... –Entonces se detuvo–. ¡No! ¿Qué intentas hacerme? ¿Crees que puedes sobornarme? ¿Es eso lo que crees?

–No es eso –dijo Jair–. Yo sólo...

–Pues no puedes –lo interrumpió–. ¡No acepto sobornos! ¡No soy de esa clase...! –Farfulló hasta quedar en silencio, incapaz de encontrar las palabras adecuadas para decir a qué clase no pertenecía. Luego, con voz más tranquila, dijo: –. Si significa tanto para ti, si es tan importante, de acuerdo, iré. Si quieres que te acompañe, te acompañaré, pero no

porque he aceptado un soborno. Lo haré porque quiero hacerlo. ¿Comprendes? Y sólo hasta la frontera. ¡Ni un paso más! ¡No quiero saber nada de los enanos!

Jair le contempló atónito un momento, y después extendió rápidamente la mano. Slanter la estrechó con gesto solemne.

Decidieron dejar a Spilk tal como estaba, porque aunque necesitaría mucho tiempo para liberarse, al final acabaría consiguiéndolo. En el peor de los casos, podría romper las cuerdas con los dientes, sugirió Slanter en tono siniestro. Si gritaba pidiendo auxilio, quizás alguien pudiera oírlo, pero debería ser cuidadoso. Los Robles Negros estaban poblados por una especie de lobos muy dañina, y era posible que los gritos llamaran su atención. Por otra parte, los lobos podían ir a beber en cualquier momento...

Spilk oyó estas últimas palabras, porque había recobrado la conciencia mientras Jair y sus compañeros se preparaban para emprender la marcha. Aturdido y furioso, el corpulento gnomo los amenazó con un final muy desagradable si volvía a tropezarse con ellos, y podía asegurarles que haría lo imposible para que así sucediera. Ignoraron sus furiosas amenazas, aunque Slanter mostró cierta inquietud cuando las escuchó.

Era una extraña compañía con la que ahora viajaba Jair: un gnomo que lo había perseguido, hecho prisionero y mantenido como tal durante tres días, y un aventurero legendario que había matado a más docenas de hombres que años de vida contaba. Allí estaban los tres, y el joven del valle pensó que la alianza era realmente desconcertante. ¿Qué hacían aquellos dos en su compañía? Garet Jax podía haber seguido su camino sin preocuparse, pero no lo hizo. Arriesgando su propia vida, había rescatado a Jair y luego había tomado la decisión de convertirse en su guardián temporal. ¿Por qué un hombre como Garet Jax hacía una cosa así? Y Slanter podía haber rechazado su petición de ayuda para evitar cualquier peligro que los pudiera acechar entre su situación actual y el Anar, porque era consciente del riesgo que corría y también sabía que Garet Jax desconfiaba de él y vigilaría todos sus movimientos. Sin embargo, de forma inesperada y casi contradictoria, había decidido acompañarlos. ¿Por qué?

Pero eran sus propios motivos los más sorprendentes, y se dio cuenta cuando empezó a analizarlos. Si la decisión de acompañarlo que habían adoptado era desconcertante, ¿cómo podía calificarse la suya propia? ¡Slanter, hasta pocos momentos antes, había sido su carcelero! Y tenía miedo de Garet Jax, aunque le hubiese salvado la vida. Una y otra vez recordó el enfrentamiento del Maestro de Armas con los gnomos; rápido, mortífero, aterrador, tan negro como la muerte que se encargaba de repartir.

La escena permaneció fija e inmóvil durante un instante en la mente del joven del valle, pero enseguida la rechazó.

Los viajeros se reúnen, entre otras razones, por seguridad, y Jair supuso que ésa era la manera de enfocar la situación. Debía preservar su claridad de juicio. Después de todo, ahora era libre y, de momento, no corría ningún peligro. Sólo necesitaba un breve instante para desaparecer. Una sola nota de la canción, mezclada con el murmullo del viento, y nadie lo vería. Pensar en ello le dio seguridad. Si en ese momento no se encontrara tan dentro de los Robles Negros, si no fuera porque los espectros corrosivos lo estaban buscando y también por su necesidad desesperada de encontrar ayuda en algún lugar...

Decidió tragarse sus propios pensamientos. Cualquier especulación sobre lo que pudiera haber ocurrido no tenía ningún sentido. Ya tenía bastantes cosas de que preocuparse. Ante todo, debía evitar hacer la más mínima alusión a Brin y a las piedras élficas.

Cuando hacía más o menos una hora que caminaban por los Robles Negros, llegaron a un claro en el que confluían media docena de senderos. Slanter, que había ido a la cabeza de la marcha a través del bosque, se detuvo y señaló un sendero que conducía al sur.

–Por ahí –dijo.

–¿Al sur? –preguntó Garet Jax, mirándolo con curiosidad.

–Al sur –respondió Slanter, frunciendo sus pobladas cejas–. El caminante viene de la región del Río Plateado, a través de la Ciénaga Brumosa. Es el camino más directo y fácil, al menos para esos diablos. No los asusta nada que pueda vivir en una ciénaga. Si queremos reducir los riesgos al mínimo posible, debemos continuar en dirección sur rodeando la Ciénaga Brumosa sin salir de los Robles Negros, y a continuación nos desviaremos hacia el norte por encima de las tierras bajas.

–Un largo camino, gnomo –objetó el Maestro de Armas.

–¡Pero os llevará adonde queréis ir! –repuso el rastreador.

–Quizá podríamos correr.

–Y tal vez incluso podríamos volar –replico Slanter, cuadrándose con las manos en las caderas–. ¡Ja! ¡No tienes ni idea de lo que estás diciendo!

Garet Jax no respondió, sino que se limitó a clavar su mirada en el gnomo. Y dio la impresión de que Slanter se dio cuenta, en aquel preciso momento, de que su actitud no había sido la más adecuada. Miró a Jair de reojo, se aclaró la garganta con nerviosismo y se encogió de hombros.

–Bueno, vosotros no conocéis a los caminantes negros como yo, no habéis vivido entre ellos ni visto lo que pueden hacer –dijo el gnomo, profiriendo un profundo suspiro–. Son como algo robado a la oscuridad, como si cada uno fuera un pedazo arrancado a la noche. Cuando pasan, nunca se ven ni se oyen, sino que sólo se sienten; sólo sientes su llegada.

Jair se estremeció, recordando su encuentro con el caminante en Valle Umbroso y su presencia invisible, justo detrás de la pared.

–No dejan huellas –continuó Slanter–. Aparecen y desaparecen tal como su nombre indica: espectros corrosivos, caminantes negros.

Se detuvo, haciendo un gesto dubitativo. Garet Jax dirigió su mirada hacia Jair. La mente del joven del valle estaba ocupada en lo que había sentido cuando entró en su casa y se encontró con uno de ellos esperándolo.

–No quiero correr el riesgo de tropezar con alguno de ellos –dijo, en voz baja.

–Entonces vayamos al sur –dijo el Maestro de Armas, reajustando el morral en sus hombros.

Pasaron toda la tarde caminando hacia el sur a través de los Robles Negros, siguiendo el camino que serpenteaba entre los árboles. El crepúsculo cayó sobre el bosque, y la luz gris del día se disolvió con rapidez en la noche. Una niebla tenue, húmeda y pegajosa empezó a filtrarse por los espacios que quedaban libres entre los árboles, y poco a poco fue adquiriendo densidad. El sendero se hizo difícil de seguir, desapareciendo a intervalos regulares cuando la niebla se asentaba. Los sonidos nocturnos salieron de la oscuridad, y eran poco agradables.

Slanter hizo un gesto para que se detuvieran. ¿Descansarían durante la noche? Quería saberlo. Los dos hombres miraron a Jair. Rígido y entumecido, el joven del valle echó una mirada a su alrededor. Los robles gigantes se elevaban por todas partes, y sus troncos negros y relucientes los rodeaban como muros de una enorme torre. La niebla y las sombras se extendían por todas partes, y en algún lugar de su interior los esperaba un caminante negro.

Jair Ohmsford, dolorido y cansado, apretó los dientes e hizo un gesto negativo, y prosiguieron su camino.

La noche también cayó sobre el claro donde Spilk estaba atado al gran roble. Había pasado toda la tarde luchando con las cuerdas que lo aprisionaban, aflojando los nudos y

procurando deshacerlos. Ni un solo animal ni ninguna persona había entrado en el claro; ningún viajero se había detenido a beber, ni tampoco se habían acercado los lobos. Los cuerpos sin vida de los miembros de su patrulla yacían en el mismo lugar donde habían caído sin vida, como bultos informes en la penumbra.

Sus crueles facciones se tensaban en su esfuerzo por liberarse de las cuerdas. Otra hora más y conseguiría soltarse, para perseguir con ahínco a quienes le habían hecho aquello. Y los seguiría hasta el mismo fin...

Una sombra lo cubrió, y levantó la cabeza hacia ella. Una figura negra y alta estaba de pie ante él, encapuchada y cubierta con una capa, un ser de muerte salido de la noche. Spilk se quedo helado hasta los huesos.

–¡Maestro! –susurró, con voz ronca.

La figura vestida de negro no dio la más mínima muestra de haberlo oído, y se limitó a permanecer allí, mirándolo con insistencia. El sedt empezó a hablar con nerviosismo, precipitándose las palabras una sobre otra por su apresuramiento al pronunciarlas, y le contó todo lo sucedido; le habló del forastero de negro, de la traición de Slanter y de la huida del joven del valle que poseía la voz mágica. Su cuerpo musculoso se revolvía contra las ataduras que le impedían moverse con libertad, y las palabras eran inadecuadas para detener el miedo que atenazaba su garganta.

–¡Lo intenté, Maestro, lo intenté! ¡Libérame! ¡Por favor, libérame!

Su voz se quebró, y el torrente de palabras fue cayendo en el silencio. Bajó la cabeza, y los sollozos hicieron que su cuerpo se convulsionara. Durante un momento, la figura vestida de negro que estaba frente a él permaneció inmóvil, y después, una mano huesuda enguantada también de negro se extendió para apoyarse en la cabeza del gnomo, produciéndose una explosión de fuego rojo. Spilk profirió un único y terrible alarido.

La figura vestida de negro retiró la mano, dio media vuelta y desapareció en la oscuridad de la noche, sin hacer ni el más mínimo ruido a su paso.

En el claro vacío, la forma sin vida de Spilk yacía desplomada conservando sus ataduras, con los ojos abiertos, mirando...

9

A través de la imponente y mellada cordillera de los Dientes del Dragón, el azul oscuro del cielo nocturno se había convertido en gris. La luna y las estrellas empezaron a perder su brillo, y el horizonte, por el este, a aclararse con el tenue resplandor de la aurora que anunciaba su inminente presencia.

Los ojos oscuros de Allanon recorrieron el muro impracticable de montañas que se levantaba a su alrededor, entre peñascos y picos de rocas monstruosas, yermas y desgastadas por el viento, la lluvia y el hielo. Luego bajó la mirada con rapidez, casi con ansiedad, al punto donde la piedra se dividía ante él. Debajo se encontraba el Valle de Pizarra, el umbral de la prohibida Morada de los Reyes, el hogar de los espíritus de las épocas. Permaneció de pie, con las ropas negras ceñidas alrededor de su alto y enjuto cuerpo. Su rostro mostraba una ansiedad apremiante. Una masa de roca negra, reluciente como cristal oscuro, triturada y esparcida, se extendía hasta el valle, formando una senda quebrada. En el centro de la roca había un lago, con sus lóbregas aguas coloreadas de un sucio negro verdoso, cuya superficie se arremolinaba perezosamente en el silencio vacío, sin viento. Giraba como un recipiente de fermentos, removido por una mano invisible, de forma mecánica y uniforme.

Padre, murmuró sin producir ningún sonido al pronunciar la palabra.

Un crepitar repentino de pies calzados con botas al pisar las rocas sueltas le hizo girar la cabeza y acordarse de sus dos compañeros de viaje, que en aquel momento salieron de la sombra de las rocas situadas más abajo para reunirse con él. En silencio, contemplaron el valle que se extendía al fondo.

–¿Es éste? –le preguntó Rone Leah.

Allanon hizo un gesto de asentimiento. El recelo impregnaba las palabras del joven de las tierras altas y también se reflejaba en sus ojos. Siempre era evidente, nunca se preocupaba de ocultarlo.

–El Valle de Pizarra –dijo el druida, y empezó a andar, serpenteando al bajar por la ladera salpicada de rocas–. Debemos darnos prisa.

También en los ojos de la joven del valle se reflejaban el recelo y la desconfianza, aunque ella procuraba disimularlos. Siempre había recelo en quienes viajaban con él hasta aquel lugar. Había estado con Shea Ohmsford y con Flick durante la búsqueda de la Espada de Shannara, y con Wil Ohmsford y la elfina Amberle durante la búsqueda del Fuego de Sangre. Quizá lo tenía merecido. La confianza no es algo que se otorgue a ciegas, sino que hay que ganarla, y para ganarla, uno ha de ser sincero y honesto. Él nunca era así, y nunca podría serlo. Era un preservador de secretos que no podían compartirse, y siempre debía velar por la verdad, porque la verdad no debe ser expresada sino aprendida. Era difícil mantener oculto lo que sabía, pero hacer otra cosa supondría traicionar la confianza que le había dado y por la que había trabajado con tanta dureza.

Volvió la vista atrás un instante para asegurarse de que la joven del valle y el muchacho de las tierras altas le seguían, y después centró de nuevo su atención en las rocas esparcidas a sus pies, siguiendo su camino en deliberado silencio. Sería fácil renunciar a la confianza depositada en él, revelar todo lo que sabía sobre el destino de aquellos a quienes aconsejaba, descubrir los secretos que poseía y permitir que los acontecimientos se desarrollaran de una forma diferente de la que previamente había planeado.

Pero estaba seguro de que nunca lo haría. Actuaba de acuerdo con el código más elevado del ser y del deber. Era su vida y su propósito. Si eso significaba soportar recelos, tendría que soportarlos. Aunque el precio fuese alto, había que pagarlo.

Pero estoy tan cansado, pensó. *Padre, estoy tan cansado.*

Cuando llegó al valle, se detuvo. La joven del valle y el muchacho de las tierras altas se pararon a su lado, y él se volvió para mirarlos. Un brazo se levantó desde las vestiduras negras y señaló a las aguas del lago.

–El Cuerno del Infierno –susurró–. Mi padre me espera allí; debo ir hasta donde él está. Vosotros os quedaréis aquí hasta que os llame. No os mováis de este lugar. Pase lo que pase, no os mováis. Salvo vosotros dos y yo, aquí sólo habitan los muertos.

Ninguno de los dos se opuso. Aceptaron con una inclinación de cabeza, con la mirada puesta en el lugar donde se arremolinaban las aguas del Cuerno del Infierno. El druida los miró un momento más, y luego se alejó.

Al aproximarse al lago se sintió invadido por una extraña sensación de esperanza, casi como si hubiese llegado al final de un largo viaje. Siempre ocurría así. Era la sensación que se siente cuando uno vuelve a casa. En otros tiempos, Paranor había sido la residencia de los druidas. Pero ya todos se habían ido, y Allanon sentía que el valle era más su hogar que el Alcázar de los Druidas. Puesto que todas las cosas habían empezado y terminado allí, también era allí donde regresaba para encontrar el sueño que renovaba su vida cada vez que finalizaba un viaje a través de las Cuatro Tierras, con su envoltura mortal suspendida entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Allí ambos mundos se tocaban, un pequeño punto de intersección que le daba un breve acceso a todo lo que había sido y a todo lo que iba a ser. Y lo más importante de todo, que allí encontraría a su padre.

¡Atrapado, exilado y esperando la liberación!

Rechazó este pensamiento. Sus ojos oscuros se levantaron durante un breve instante hacia el débil resplandor del cielo oriental, y después volvieron a fijarse en el lago. Shea Ohmsford estuvo en una ocasión en aquel lugar, hacía ya muchos años, con su medio hermano Flick y los demás miembros del grupo que buscaba la Espada de Shannara. Se había profetizado que uno de ellos se perdería, y así sucedió. Shea se cayó en la cascada situada bajo la Cresta del Dragón. El druida recordó la desconfianza y el recelo que los otros mostraron hacia él. Sin embargo, había tomado cariño a Shea, a Flick y a Wil Ohmsford. Shea fue casi como un hijo para él; lo hubiese sido, quizá, si se le hubiera permitido tener un hijo. Wil Ohmsford fue más un compañero de armas, que compartió la responsabilidad de la búsqueda que restauraría a Ellcrys y salvaría a los elfos.

En su rostro oscuro se dibujó un gesto de preocupación. Ahora estaba Brin, una muchacha cuyo poder sobrepasaba a cualquiera que sus antepasados poseyera en su tiempo. ¿Qué sería para él?

Había llegado a la orilla del lago, y se detuvo. Contempló el agua, deseando... Luego levantó lentamente los brazos hacia el cielo, irradiando poder de su cuerpo, y el Cuerno del Infierno empezó a agitarse de forma inquietante. Los remolinos de las aguas se hicieron más rápidos, y éstas empezaron a hervir y silbar, lanzando vapor hacía arriba. El valle desierto se estremeció y retumbó como si despertase de un largo sueño sin pesadillas. Luego se escucharon los gritos, apagados y terribles, que salían de las profundidades del lago.

Ven a mí, lo llamó el druida sin que sus palabras se materializaran. *Sé libre.*

Los gritos aumentaron su volumen, estridentes e inhumanos; almas aprisionadas que clamaban por su libertad: El valle se llenó de gemidos, y el vapor de las lóbregas aguas del Cuerno del Infierno silbó de forma aún más estridente.

¡Ven!

El fantasma de Bremen surgió de entre las agitadas aguas oscuras; su cuerpo esquelético era una transparencia gris que contrastaba con la oscuridad de la noche, encogido y doblado por la edad. La terrible figura salió del agua para quedarse sobre la superficie con Allanon. El druida bajó los brazos lentamente, con las ropas ceñidas como si

necesitase su calor; al amparo de la capucha, su rostro oscuro se levantó para encontrar los ojos vacíos y ciegos de su padre.

Estoy aquí.

Los brazos del fantasma se levantaron. Aunque ni siquiera lo rozaron, Allanon sintió su abrazo frío como la muerte. La voz de su padre le llegó lenta y angustiada.

–La época termina. El círculo está cerrado.

El frío se hizo más intenso en su interior, helándolo por completo. Las palabras brotaron juntas como una sola, y aunque las oyó todas, captando cada una de ellas con dolorosa precisión, estaban atadas como nudos en una cuerda. Las escuchó en un silencio desesperado, con un temor que nunca había sentido, comprendiendo al fin lo que estaba destinado a ser, lo que debía ser y sería.

Sus duros ojos negros se llenaron de lágrimas.

Aterrorizados y en silencio, Brin Ohmsford y Rone Leah permanecían en el mismo lugar donde el druida los había dejado y contemplaban cómo surgía el fantasma de Bremen de las profundidades del Cuerno del Infierno. Sintieron un intenso frío, no provocado por un viento errante, puesto que no lo había, sino por la llegada del fantasma. Juntos lo miraron, lo vieron ante Allanon, cubierto de andrajos y esquelético, y también observaron que levantaba los brazos como si quisiera rodear y tirar hacia abajo de la negra figura del druida. No podían escuchar sus palabras; el aire estaba lleno de los agudos gritos que el lago había liberado. La roca se estremeció y rugió bajo sus pies. Si hubieran podido huir, hubiesen corrido sin volver la vista atrás. Estaban seguros de que en ese momento habían soltado a la muerte para que paseara junto a ellos.

Luego, todo aquello terminó de repente. El fantasma de Bremen dio media vuelta y se sumergió poco a poco en las lóbregas aguas. Los gritos arreciaron, convirtiéndose en frenéticos gemidos de angustia antes de que se impusiera de nuevo el silencio. El lago se agitó e hirvió durante un breve instante, después se apaciguó y las aguas se arremolinaron con plácida calma.

En el este, el sol se asomó sobre las accidentadas cumbres de los Dientes del Dragón, y su luz plateada se esparció entre las agonizantes sombras de la noche.

Brin escuchó la agitada respiración de Rone, y lo cogió de la mano. Allanon cayó de rodillas, con la cabeza inclinada, en la orilla del Cuerno del Infierno.

–¡Rone! –susurró con voz ronca, empezando a avanzar hacia él.

Éste la sujetó por el brazo, avisándole, recordándole lo que el druida les había dicho, pero ella se soltó de su mano y corrió hacia el lago. Rone la siguió.

Corrieron juntos hacia el druida, resbalaron al detenerse sobre las rocas sueltas y se inclinaron junto a él. Tenía los ojos cerrados, y una intensa palidez cubría su rostro oscuro. Brin tocó su mano y estaba tan fría como el hielo. Parecía que el druida estaba en trance. La joven del valle miró con indecisión a Rone, y él hizo un gesto de impotencia. Ignorándolo, puso sus manos en los hombros del druida y lo sacudió con suavidad.

–Allanon –susurró.

Los ojos oscuros del druida se abrieron, parpadeando, y se encontraron con los de la muchacha. Por un instante, ella penetró en su interior, que era presa de una angustia terrible. En su interior había miedo y también incredulidad. Se impresionó tanto que se retiró con rapidez de su lado. Entonces, todo lo que había visto desapareció, dejando su lugar a la ira.

–Os dije que no os movierais –les reprochó, poniéndose en pie.

–¿Qué ha pasado, Allanon? –preguntó la joven del valle, ignorando la ira del druida–. ¿Qué has visto?

El druida no contestó. Sus ojos miraron a las lóbregas aguas verdes del lago y su

cabeza se movió con lentitud.

–Padre –murmuró.

Brin miró a Rone pidiéndole ayuda, pero el joven de las tierras altas se limitó a fruncir el entrecejo.

Lo intentó de nuevo, tocando ligeramente con una mano la manga del druida.

–¿Qué te ha dicho?

–Que el tiempo huye de nosotros –respondió Allanon, dirigiéndole una mirada completamente inexpresiva–. Que estamos acosados por todos lados, y que será así hasta el final. Ese final está predeterminado, pero no quiso decirme cuál es. Sólo me dijo que llegará, que tú estarás presente y que tú eres la salvación y la destrucción de nuestra causa.

–¿Qué significa eso, Allanon? –preguntó Brin con mirada atónita.

–No lo sé –respondió el druida, haciendo un gesto de impotencia.

–Pues eso nos ayudará mucho –intervino Rone, enderezándose y mirando hacia las montañas.

–¿Qué más dijo, Allanon? –insistió Brin, siguiendo a su lado.

–Nada más –respondió el druida, haciendo un gesto negativo–. Eso fue todo.

¡Estaba mintiendo! Brin lo supo enseguida. Había pasado algo más entre ellos, algo oscuro y terrible que no estaba preparado para revelar. Este pensamiento la asustó, porque confirmaba su convencimiento de que sería utilizada para un propósito que no comprendía, como había ocurrido con su padre y con su bisabuelo.

Su mente retrocedió a las últimas palabras del druida. Salvadora y destructora para su causa; ella sería ambas cosas, según el fantasma. Pero ¿era posible?

–Habló de otra cosa –dijo Allanon de repente, pero Brin sintió que no se refería a lo que antes intuyera que les había ocultado–. Paranor está en poder de los espectros corrosivos. Han abierto sus puertas e irrumpido a través de la magia que guarda los corredores. Ocurrió hace dos noches. Ahora están buscando en sus salas las historias de los druidas y los secretos de los antiguos. Lo que encuentren será utilizado para aumentar su poder. –Miró a Brin y después a Rone–. Y si nadie lo impide, tarde o temprano los encontrarán. Hay que evitar por todos los medios que eso pueda suceder.

–No esperarás que lo hagamos *nosotros,* ¿verdad? –preguntó Rone.

–No hay nadie más que pueda hacerlo –respondió el druida, entrecerrado sus oscuros ojos.

–¿Cuántos habitan en ese lugar? –preguntó el joven de las tierras altas, rojo de ira.

–Una docena de espectros y una compañía de gnomos.

–¿Y nosotros vamos a detenerlos? –Rone no salía de su asombro–. ¿Brin, tú y yo? ¿Los tres solos? ¿Cómo se supone que debemos hacerlo?

En los ojos del druida brilló de repente una terrible expresión de ira. Rone Leah comprendió que se había excedido, pero ya era imposible rectificar. Se mantuvo firme cuando el hombre alto arremetió contra él.

–Príncipe de Leah, has desconfiado de mí desde el principio –le dijo–. Lo acepté porque cuidas de la muchacha, y ése es el motivo de tu presencia aquí. Pero eso es todo. ¡Tus insistentes preguntas sobre mis propósitos y necesidades se han terminado! ¡Tienen poco sentido cuando tu mente ya ha tomado partido contra mí!

–No estoy contra ti, sino a favor de Brin –respondió Rone, manteniendo un tono de voz normal–. Cuando tus intereses se contraponen a los suyos, defiendo los suyos.

–¡Entonces tendrás que acompañarla! –gritó Allanon, desenvainando la Espada de Leah que el joven de las tierras altas llevaba cruzada a la espalda. Éste palideció, creyendo que iba a matarlo. Brin se lanzó sobre el druida gritando, con el propósito de interponerse, pero la mano de Allanon se apresuró a detenerla–. Manténte al margen. Éste es un asunto entre el príncipe de Leah y yo.

»¿La protegerías, joven de las tierras altas, como lo haría yo mismo? –preguntó el druida, fijando en él una mirada dura y penetrante–. Si fuera posible, ¿ocuparías mi lugar?

–Lo haría –respondió Rone, endureciendo su rostro e imponiéndose al miedo que sentía.

–Entonces te daré el poder necesario –contestó Allanon, haciendo un gesto de asentimiento.

Una mano enorme rodeó con firmeza el brazo de Rone, y llevó al joven de las tierras altas sin esfuerzo hasta la orilla del Cuerno del Infierno. Allí le devolvió la espada y señaló hacia las lóbregas aguas verdes.

–Hunde la hoja en las aguas, príncipe de Leah, pero manteniendo fuera tu mano y la empuñadura –le ordenó el druida–. El más leve contacto de la carne con las aguas del Cuerno del Infierno significa la muerte.

Rone le miró sin saber qué hacer.

–¡Haz lo que te digo! –gritó el druida.

Apretó las mandíbulas y, lentamente, hundió la hoja de la Espada de Leah hasta que estuvo sumergida por completo en las arremolinadas aguas del lago. Penetró con facilidad, como si el lago no tuviese fondo y la orilla marcase el inicio de una caída vertical. Cuando el metal tocó la superficie, las aguas de su alrededor comenzaron a hervir, silbando y gorgoteando, como si se tratara de un ácido que reaccionara al contacto con el metal. Aunque estaba asustado, Rone se obligó a mantener la hoja dentro del agua.

–Ya es suficiente –dijo el druida–. Sácala.

Rone la sacó muy despacio. La hoja, que antes era de hierro pulido, se había vuelto negra; había agua del Cuerno del Infierno adherida a su superficie, remolineando como si estuviera viva.

–¡Rone! –musitó Brin, horrorizada.

El joven de las tierras altas sostenía la espada ante sí, con la hoja retirada de su cuerpo y los ojos fijos en el agua que se movía y entrecruzaba en la superficie de metal.

–¡Ahora no cedas! –ordenó Allanon, sacando un brazo de las vestiduras negras–. ¡No cedas, príncipe de Leah!

De sus dedos salió fuego azul en forma de rayo fino y brillante. Corrió a lo largo de la hoja, quemando, haciendo hervir el agua y el metal hasta fundirlos en uno. El fuego azul fulguró en un estallido de luz incandescente, pero el calor no se extendió desde la hoja al mango. Aunque Rone Leah desvió los ojos, sostuvo la espada con mano firme.

Poco después, el fuego había desaparecido y el brazo del druida había vuelto a su posición inicial. Rone Leah miró su espada. La hoja estaba limpia y era de un color pulido y brillante, con los filos endurecidos y cortantes.

–Mírala de cerca, príncipe de Leah –dijo Allanon.

Hizo lo que le pedía y Brin se inclinó al mismo tiempo que él. Juntos escudriñaron la superficie negra y espejeante. En el interior del metal, unas manchas de luz verde y lóbrega giraban perezosamente.

–Es la magia de la vida y de la muerte mezcladas en una –dijo Allanon, acercándose a ellos–. Es un poder que ahora te pertenece, joven de las tierras altas, que está bajo tu responsabilidad. Podrás proteger a Brin Ohmsford tan bien como yo. Vas a igualar mi poder. Esta espada te lo otorgará.

–¿Cómo? –preguntó Rone, en voz baja.

–Como todas las espadas, ésta corta y detiene, pero no carne y sangre, hierro y piedra, sino magia. La magia maligna de los espectros corrosivos. La corta o la detiene, impidiendo que pueda actuar. Ése es tu cometido. Tienes que ser el escudo que proteja a esta muchacha desde este preciso momento hasta que el viaje llegue a su fin. Querías ser su protector y yo te he dado el poder necesario para que puedas desempeñar sin trabas tu

cometido.

–Pero ¿por qué... por qué tenía que darme...? –balbuceó Rone.

El druida le volvió la espalda y empezó a alejarse. Rone lo siguió con la mirada, reflejando en su rostro el aturdimiento que sentía.

–¡Es una mala jugada, Allanon! –gritó Brin a la figura que se retiraba, furiosa por lo que le había hecho a Rone, y empezó a caminar tras él–. ¿Qué derecho tienes...?

Nunca acabó de formular la pregunta. Se produjo una terrible explosión que la elevó, dejándola caer después sobre la tierra del valle. Una masa de fuego rojo que giraba a gran velocidad rodeó a Allanon y lo hizo desaparecer.

Varios kilómetros al sur, con el cuerpo fatigado y dolorido, Jair Ohmsford pasaba de las sombras de la noche a un amanecer de brumas fantasmales y escasa luz. Los árboles y las tinieblas parecían retirarse, descorriéndose como si se tratara de una gran cortina, para dejar paso al nuevo día, que se presentó como un inmenso vacío, como una cueva monstruosa de niebla densa que encerraba al mundo entre sus paredes insondables. Se iniciaba a unos cincuenta metros de donde él estaba, y todo lo demás terminaba allí. Miró con ojos somnolientos el camino salpicado de madera seca y el agua verdosa que se extendía hasta perderse en la niebla, aunque sin comprender por qué estaba allí.

–¿Dónde estamos? –preguntó.

–En la Ciénaga Brumosa –contestó Slanter.

Dirigió su aturdida mirada hacia el gnomo, y éste le correspondió con otra muy parecida a la suya.

–Hemos cruzado la orilla demasiado cerca, nos hemos desviado hacia una bolsa –continuó–. Tendremos que retroceder, y rodearla.

Jair asintió, mientras intentaba ordenar sus pensamientos dispersos. Garet Jax apareció de pronto junto a él, negro y silencioso. Su mirada, dura e inexpresiva, se clavó durante un breve instante en la suya, antes de volverse hacia la ciénaga. El Maestro de Armas no pronunció ni una sola palabra, sino que se limitó a hacer un gesto de asentimiento a Slanter, y el gnomo dio media vuelta, seguido de Jair. Los ojos de Garet Jax no reflejaban cansancio.

Pasaron la noche caminando. Fue una marcha interminable y agotadora a través del laberinto de los Robles Negros. En la mente del joven del valle solamente había un recuerdo nebuloso y distante, un pequeño fragmento de tiempo perdido en la extenuación. Únicamente su fuerza de voluntad lo mantenía en pie. Incluso el sentimiento de temor había desaparecido, porque la amenaza no parecía inmediata. Tenía la sensación de haber caminado en sueños, porque no podía recordar nada de lo que había ocurrido. Pero no habían tenido tiempo para dormir, Jair lo sabía muy bien; sólo para andar.

Una mano tiró de él hacia atrás cuando se aproximó demasiado a la orilla de la Ciénaga Brumosa.

–Mira dónde pones los pies, joven del valle –dijo Garet Jax, a su lado.

Masculló algo como respuesta y siguió caminando, tambaleándose.

–Es un muerto andante –oyó que decía Slanter, pero no recibió ninguna respuesta.

Se restregó los ojos. El gnomo tenía razón. Las fuerzas casi lo habían abandonado. No podría continuar mucho tiempo más.

Pero lo hizo. Siguió caminando durante horas, o al menos eso le pareció, avanzando con dificultad a través de la niebla y de la penumbra gris, tambaleándose detrás de la sólida figura de Slanter, con una vaga conciencia de la presencia próxima y silenciosa de Garet Jax. Perdió el sentido del tiempo. Sólo era consciente de que todavía se mantenía en pie y de que seguía caminando. Un paso seguía al anterior, un pie al otro, y cada vez era un esfuerzo separado y distinto. El camino no tenía fin.

Hasta...

–¡Maldito fango! –murmuró Slanter, cuando de pronto toda la ciénaga pareció explotar hacia arriba.

El agua y el cieno salieron disparados hacia arriba, como un enorme surtidor, y cayeron en forma de lluvia sobre el asombrado joven del valle. Un rugido áspero y penetrante rompió el silencio de la madrugada, y algo enorme se elevó casi encima de Jair.

–¡Un habitante de los troncos! –oyó que gritaba Slanter.

Jair, confuso y asustado, retrocedió tambaleándose, consciente de la enorme y espantosa criatura que tenía ante él, de su cuerpo escamoso que chorreaba agua de la ciénaga, de los dientes que sus fauces abiertas dejaban al descubierto y de los miembros terminados en garras que lo precedían. Intentó retroceder con frenesí, pero las piernas se negaron a obedecerle, demasiado entumecidas por la fatiga para responder a su petición. La terrible criatura estaba casi encima, su sombra obstaculizaba el paso de la escasa luz del amanecer y su aliento era fétido e intenso.

En aquel preciso momento, algo se precipitó sobre él desde un lado, arrollándolo y apartándolo de las garras del monstruo. Con asombro, vio a Slanter de pie donde él había estado, con la espada corta desenvainada, blandiéndola con violencia ante la enorme criatura que se disponía a atacarle. Pero la espada era un arma completamente inadecuada. Con un simple golpe, el monstruo la hizo caer de las manos del gnomo. Inmediatamente después, una enorme garra se cerró alrededor del cuerpo de Slanter.

–¡Slanter! –gritó Jair, intentando ponerse en pie.

Garet Jax ya había reaccionado. Saltó como una sombra nebulosa, e introdujo su bastón negro en las fauces abiertas de la criatura, clavándolo con fuerza en el tejido blando de la garganta. El habitante de los troncos profirió un terrible rugido de dolor, cerró las mandíbulas sobre el bastón y lo partió en dos. Entonces sus garras intentaron arrancar las esquirlas que quedaban en su garganta, y soltaron a Slanter.

Garet Jax saltó otra vez hacia la criatura, empuñando su espada corta. Con un movimiento tan rápido que los ojos de Jair apenas pudieron captar, se subió sobre el hombro del monstruo y fuera del alcance de sus ávidas garras, y clavó la espada hasta la empuñadura en la parte baja de la garganta del habitante de los troncos. Su sangre oscura chorreó y el Maestro de Armas se apartó de un salto. El habitante de los troncos estaba gravemente herido, como podía deducirse de sus bramidos lastimeros. Dio media vuelta con brusquedad y se alejó tambaleándose para perderse entre la niebla y la oscuridad.

Slanter, aturdido y tembloroso, intentaba incorporarse, pero Garet Jax se acercó a Jair y lo puso en pie de un fuerte tirón. El joven del valle, con los ojos muy abiertos, miraba al Maestro de Armas con admiración.

–¡Nunca he visto... nunca he visto a nadie moverse... tan deprisa! –tartamudeó.

Garet Jax ignoró su comentario sujetándose el cuello de la túnica con la mano, tiró del joven del valle hacia los árboles, y Slanter siguió sus pasos sin demora.

En unos segundos, dejaron atrás el claro.

El fuego rojo ardía alrededor del druida, envolviéndolo en espirales carmesíes y fulgurando tétricamente en contraste con la luz gris del amanecer. Medio cegada por la explosión, Brin cayó de rodillas y se tapó los ojos. En medio del fuego, el druida se desplomó contra la brillante roca negra clavada en el valle. Una sutil aura azul lo mantenía separado de las llamas que lo rodeaban. Era una especie de escudo, pensó la joven del valle; su protección contra el horror que pretendía destruirlo.

Buscó con desesperación a la criatura que había causado aquel espanto y la encontró a menos de veinte metros. Allí, rígida, destacándose contra la débil y dorada luz del sol que llegaba del horizonte, había una figura negra con los brazos levantados y extendidos,

lanzando fuego rojo. ¡Un espectro corrosivo! Había llegado junto a ellos sin hacer ningún ruido y, atacando por sorpresa, había conseguido coger desprevenido al druida. Sin ninguna posibilidad de defenderse, Allanon estaba vivo sólo gracias a su instinto.

Brin se puso en pie de un salto y gritó con todas sus fuerzas a la negra criatura que atacaba al druida, pero ella no se movió ni se alteró el fuego. Salía de manera incesante y uniforme de las manos estiradas hacia donde estaba acurrucado el druida, girando alrededor de su cuerpo y golpeando la débil coraza azul con la que se protegía. Una luz carmesí fulguraba y se reflejaba en el cielo desde la pulida superficie de la roca del valle, y todo se tiñó del color de la sangre.

Entonces Rone Leah, dando un rápido salto, se puso delante de Brin, y se quedó allí de pie como una bestia dispuesta a atacar.

–¡Demonio! –gritó enfurecido.

Levantó la hoja negra de la Espada de Leah, sin pensar en a quién iba a ayudar ni en la razón por la que ponía su vida en peligro. En ese momento era el bisnieto de Menion Leah, más rápido y temerario de lo que jamás fue su ascendiente, y el instinto se imponía a su razón. Con el grito de batalla que sus antepasados habían lanzado durante siglos, atacó.

–¡Leah! ¡Leah!

Se lanzó hacia el fuego y con la espada cortó el círculo que aprisionaba a Allanon. En un instante, las llamas se rompieron como si fueran de cristal, cayendo en esquirlas ante la figura acurrucada del druida. El fuego continuaba fluyendo de las manos del espectro corrosivo, pero de la misma forma en que el hierro es atraído por un imán, se dirigía hacia la hoja esgrimida por el joven de las tierras altas y se consumía deslizándose hacia abajo. Sin embargo, a pesar de eso, no tocaba las manos de Rone; era como si la espada lo absorbiera. El príncipe de Leah estaba a la misma distancia del espectro que del druida, manteniendo en posición vertical la Espada de Leah ante sí, mientras el fuego carmesí danzaba fuera de la hoja.

Allanon se levantó, tan negro y amenazador como la criatura que lo había aprisionado, libre ahora de las llamas que lo inmovilizaban. Sus delgados brazos se levantaron bajo las vestiduras, y un fuego azul explotó hacia el exterior, alcanzó al espectro corrosivo, lo levantó del suelo y lo lanzó hacia atrás como si hubiese sido golpeado por un ariete. Las negras vestiduras se ahuecaron en el aire, y un terrible e insonoro alarido reverberó en la mente de Brin. Una vez más, el fuego del druida estalló en llamas, y unos segundos más tarde el ser negro había quedado reducido a polvo.

El fuego se extinguió entre el humo y las cenizas, y el silencio se adueñó de nuevo del Valle de Pizarra. Rone bajó la Espada de Leah, y el hierro negro produjo un sonido agudo al chocar contra la roca. El joven de las tierras altas inclinó la cabeza; sus ojos reflejaban aturdimiento mientras buscaban a Brin. Ella se acercó, y lo rodeó con sus brazos.

–Brin –murmuró Rone–. Esta espada... el poder...

–No te asustes, príncipe de Leah –lo interrumpió Allanon, poniendo su delgada mano sobre el hombro del joven como muestra de agradecimiento, con una voz que denotaba cansancio, pero que inspiraba confianza–. El poder te pertenece por derecho propio. Lo has demostrado aquí. En verdad eres el protector de la joven del valle y, al menos en esta ocasión, también el mío.

Mantuvo su mano un momento más sobre el hombro del joven de las tierras altas, y después el hombre alto se dirigió hacia el camino que les había llevado allí.

–El espectro corrosivo estaba solo –dijo, volviéndose hacia ellos–. De lo contrario, ya hubiéramos visto a los otros. Vayámonos. Ya no tenemos nada que hacer aquí.

–Allanon... –empezó a decir Brin detrás de él.

–Vamos, muchacha. Se nos acaba el tiempo. Paranor necesita cualquier ayuda que

podamos prestarle. Debemos dirigirnos allí sin pérdida de tiempo.

Sin volver la vista atrás, empezó a ascender por el camino que salía del valle, y Brin y Rone Leah siguieron sus pasos con silenciosa resignación.

10

Era media mañana cuando Jair y sus compañeros salieron de los Robles Negros. Ante ellos se extendía un paisaje ondulado, con una zona de colinas al norte y tierras bajas al sur. Perdieron poco tiempo en admirar el paisaje. Completamente exhaustos, sólo le dedicaron el suficiente para localizar un grupo de arces de hoja ancha y color carmesí brillante por el toque del otoño que podía ofrecerles protección. Pocos segundos después, se habían entregado a un profundo sueño.

Jair no supo si alguno de sus compañeros se había quedado de guardia mientras él dormía, pero fue Garet Jax quien lo despertó ya avanzado el crepúsculo. Preocupado por hallarse aún tan cerca de la Ciénaga Brumosa y de los Robles Negros, el Maestro de Armas quería encontrar un lugar más seguro para pasar la noche. Como las Tierras Bajas del Túmulo de la Batalla encerraban innumerables peligros, se dirigieron al norte, hacia las colinas. Parcialmente recuperados tras el medio día de sueño, siguieron caminando hasta la medianoche, en que se acomodaron para dormir en una arboleda de frutales silvestres parcialmente invadida por la maleza. En esta ocasión, Jair insistió en que los tres debían turnarse en hacer guardia.

Al día siguiente, prosiguieron su camino hacia el norte y, a últimas horas de la tarde, llegaron al Río Plateado. Claro y centelleante a la luz crepuscular, serpenteaba en su camino hacia el oeste a través de riberas arboladas y bancos rocosos. Los tres viajeros siguieron durante varias horas el curso del río en dirección este, hacia el Anar, y al caer la noche estaban bastante lejos de la Ciénaga Brumosa y de los Robles Negros. No encontraron a ningún otro viajero a lo largo de su marcha, ni descubrieron ningún rastro de gnomos ni de caminantes negros. Al parecer, de momento, se encontraban a salvo de cualquier persecución.

Era ya de noche cuando llegaron a una pequeña área protegida por arces y nogales en una loma, junto al río, y allí instalaron el campamento. Decidieron arriesgarse a encender una hoguera, sin humo, que les permitió comer algo caliente, y se quedaron contemplando las brasas mientras languidecían hasta convertirse en ceniza. La noche era despejada y cálida, y las estrellas empezaban a centellear, reunidas en figuras brillantes que destacaban sobre el oscuro telón del cielo. Los pájaros nocturnos cantaban a su alrededor, los insectos zumbaban, y el tenue clamor de las veloces aguas del río se oía en la distancia. Las hojas secas y el matorral emitían un olor dulzón y mohoso en la fría oscuridad.

–Creo que voy a recoger un poco de leña –dijo Slanter, que hacía ya un rato que guardaba silencio, y se puso de pie con lentitud, como si le costara trabajo.

–Te ayudaré –dijo Jair.

–¿Te he pedido que me ayudes? –inquirió el gnomo, dirigiéndole una mirada de contrariedad–. No necesito a nadie para recoger leña, muchacho. –Con expresión ceñuda, se adentró en la oscuridad.

Jair se recostó de nuevo, con los brazos cruzados sobre el pecho. Aquello era una muestra de la forma en que se habían desarrollado los acontecimientos desde que los tres juntos iniciaran la marcha; nadie hablaba mucho ni sobre nada concreto y, cuando tenían que decir algo, no derrochaban precisamente amabilidad. Con Garet Jax, no importaba, porque era taciturno por naturaleza, y era normal que le costara comunicarse. Pero Slanter era una persona locuaz, y su actitud reservada inquietaba a Jair. El joven del valle lo prefería como se había mostrado antes: impetuoso, hablador, casi rudo. Ahora no era así. Parecía ensimismado; como si viajar en compañía de Jair le resultara desagradable.

Bien, de alguna forma lo era, admitió el joven del valle, tras pensar un poco en el

asunto. Después de todo, Slanter no había emprendido aquel viaje por voluntad propia, sino presionado por él. Un gnomo con un muchacho que había sido su prisionero y con otra persona que no se fiaba de él, y todo con el único propósito de que ambos llegaran sin sufrir ningún daño a un pueblo que estaba en guerra con el suyo propio. No hubiera estado en esa situación si no se hubiese comprometido a ayudar a Jair, convirtiéndose en poco más que un vagabundo.

También estaba el asunto del habitante de los troncos. Slanter había acudido en su ayuda en un acto de valentía que aún desconcertaba al joven del valle; un acto inesperado en alguien tan oportunista y egoísta como él. Por otra parte, el gnomo había fallado en su intento de detener al habitante de los troncos, convirtiéndose en víctima y viéndose forzado a depender de Garet Jax para conservar la vida. Tal vez fuera ésa la causa por la que se mostraba resentido. Slanter era un rastreador, y los rastreadores son orgullosos. Eran ellos quienes debían proteger a la gente que guiaban, y no al contrario.

El pequeño fuego crepitó de repente, atrayendo su atención. A una docena de pasos de distancia de donde él estaba, apoyado contra un tronco, Garet Jax se estiró y levantó la vista. Sus ojos extraños se encontraron con los de Jair y éste se sorprendió una vez más por el carácter del Maestro de Armas.

–Supongo que debo darte las gracias una vez más –le dijo, levantando las rodillas hasta el pecho–, por salvarme de esa cosa en la ciénaga.

Garet Jax volvió a mirar al fuego, y Jair esperó un momento, pensando si debía decir algo más.

–¿Puedo preguntarte algo? –dijo al fin.

El Maestro de Armas respondió con un gesto de indiferencia.

–¿Por qué me salvaste de la criatura de la Ciénaga Brumosa y antes, en los Robles Negros, de los gnomos que me había hecho prisionero? –Los ojos duros volvieron a clavarse en él, y Jair se dispuso a continuar sin darse tiempo para arrepentirse–. Es que no acabo de entender por qué lo hiciste. Al fin y al cabo, no me conocías. Podías haber seguido tu camino.

–Seguí mi camino –respondió Garet Jax, haciendo de nuevo un gesto de indiferencia.

–¿Qué quieres decir?

–Que mi camino era el tuyo. Eso es lo que quiero decir.

–Pero tú no sabías adónde me llevaban –insistió Jair, frunciendo el entrecejo.

–Al este. ¿A qué otro lugar podía ir una patrulla de gnomos con un prisionero?

Jair se sintió aún más desconcertado. Aunque no podía discutir esa deducción, sin embargo, lo que había dicho el Maestro de Armas le ayudó a entender por qué se había preocupado de rescatarlo.

–Todavía no entiendo por qué me ayudaste –insistió.

–No crees que yo sea muy humanitario, ¿verdad? –inquirió el Maestro de Armas, esbozando una débil sonrisa.

–Yo no he dicho eso.

–No era necesario. Pero tienes razón, no lo soy.

Jair hizo un gesto dubitativo, mientras lo miraba con insistencia.

–Digo que no lo soy –repitió Garet Jax, ahora con expresión severa–. No hubiera vivido mucho tiempo si lo fuese. Y mantenerme vivo es lo que mejor sé hacer.

Se produjo un largo silencio. Jair no sabía cómo continuar la conversación, y el Maestro de Armas se echó hacia delante, inclinándose para recibir el calor del fuego.

–Pero me interesas –dijo con voz pausada. Su mirada se detuvo en Jair–. Supongo que por eso te rescaté. Me interesas, y la verdad es que ya son muy pocas las cosas que despiertan mi interés...

Su voz se apagó. Había una mirada distante en sus ojos, pero un momento después

había desaparecido y estudiaba de nuevo a Jair.

–Tú estabas allí, atado, amordazado y vigilado por una patrulla de gnomos armados hasta los dientes. Me pareció extraño. Te temían, y eso me intrigó. Quise saber por qué los habías asustado tanto. –Hizo un gesto de indiferencia–. Así que pensé que merecía la pena liberarte.

Jair lo miró con insistencia. ¿Curiosidad? ¿Ésa era la razón de que Garet Jax hubiese acudido en su ayuda: la curiosidad? No, pensó, había algo más.

–Tenían miedo de la magia –dijo de pronto–. ¿Te gustaría saber cómo funciona?

–Quizá más tarde –respondió Garet Jax, fijando su mirada en el fuego–. El viaje aún no ha terminado. –Parecía desinteresado por completo.

–¿Es ésa la razón por la que me llevas contigo a Culhaven? –insistió el joven del valle.

–En parte –respondió Garet Jax, dejando las palabras en suspenso.

–¿Cuál es el resto? –preguntó Jair con inquietud.

El Maestro de Armas no respondió. Ni siquiera se dignó mirarlo. Se limitó a recostarse otra vez contra el tronco caído, se envolvió en su capa negra y centró su atención en las llamas de la hoguera.

–¿Qué me dices de Slanter? –pregunto Jair, intentado reanudar la conversación–. ¿Por qué lo ayudaste? Hubieras podido dejarlo en manos del terrible habitante de los troncos.

–Hubiese podido hacerlo –respondió Garet Jax, dando un suspiro–. ¿Te hubiese hecho eso más feliz?

–Por supuesto que no. ¿Qué quieres decir?

–Tengo la impresión de que crees que soy una persona que no hace nada por nadie sin obtener a cambio algún beneficio. No deberías creer todo lo que oyes. Eres joven, pero no estúpido.

–Bien, pero a ti no te gusta mucho Slanter, ¿me equivoco? –preguntó Jair, ruborizado.

–No le conozco lo suficiente para que me guste o deje de gustarme –respondió el Maestro de Armas–. Admito que no soy muy amigo de los gnomos, pero Slanter se puso dos veces en peligro por tu causa. Eso hizo que fuera digno de ser salvado. Además, a ti te gusta y no quieres que le suceda nada malo, ¿verdad?

–Sí, es cierto.

–Bien, eso también parece bastante extraño, ¿no crees? Como te he dicho antes, tú me interesas.

–Tú también me interesas –respondió Jair, con un gesto de asentimiento.

–Bueno, así los dos tendremos algo en que pensar durante el viaje a Culhaven –dijo Garet Jax, haciendo un gesto de sorpresa.

Dio por concluida la discusión, y Jair lo aceptó. Seguía sin comprender las razones que habían impulsado al Maestro de Armas a ayudarlo a él y también a Slanter, pero era obvio que aquella noche no las aclararía. Garet Jax era un enigma difícil de resolver.

El fuego casi se había consumido, y Jair cayó en la cuenta de que Slanter aún no había regresado con la leña. Tras dudar durante un momento si debía o no hacer algo, se volvió una vez más hacia Garet Jax.

–¿Puede haberle sucedido algo a Slanter? –preguntó–. Hace mucho tiempo que se fue.

–Sabe cuidar de sí mismo –respondió el Maestro de Armas, con un gesto negativo, levantándose y pisando las ascuas para que se apagaran–. En cualquier caso, ahora no necesitamos fuego.

Se acomodó junto al tronco caído, se envolvió en su capa y enseguida se quedó

dormido. Jair permaneció en silencio unos minutos, escuchando la pesada respiración de Garet Jax y mirando a la oscuridad. Después se envolvió en su capa y se dispuso a dormir. Todavía estaba un poco preocupado por Slanter, pero pensó que el Maestro de Armas tenía razón al afirmar que el gnomo sabía cuidar de sí mismo. Además, tenía sueño. Respirando con regularidad el cálido aire de la noche, dejó que sus ojos se cerraran. Durante un momento, su mente vagó en libertad y se encontró pensando en Brin, Rone y Allanon, y preguntándose dónde estarían.

Después, sus pensamientos se dispersaron y se quedó dormido.

Sobre una colina que dominaba el Río Plateado, escondido en las sombras de un sauce viejo, Slanter también meditaba. Pensaba que había llegado el momento de marcharse. Los había acompañado hasta allí porque el condenado muchacho casi lo había obligado, haciéndole sentir vergüenza. ¡Intentar sobornarlo a él, como si pudiera rebajarse hasta aceptar sobornos de muchachos! Sin embargo, pensó que sus intenciones habían sido buenas. Su deseo de que lo acompañara era sincero, y lo había manifestado con sencillez. Él lo apreciaba. Había mucha rectitud en el joven.

Levantó las rodillas hasta el pecho y las rodeó con los brazos. Sin embargo, aquélla era una misión de locos. Se estaba dirigiendo hacia los dominios de sus enemigos. Los enanos no eran sus enemigos personales, por supuesto. No se preocupaba lo más mínimo de ellos. Pero en ese preciso momento estaban en guerra con las tribus de gnomos, y dudaba que pudieran apreciar la diferencia. El que fuera un gnomo sería suficiente.

Hizo un gesto negativo. El riesgo era demasiado grande, y todo por un muchacho que, probablemente, cambiaba de forma de pensar cada día. Además, sólo se había comprometido a acompañarlo hasta los confines del Anar, y casi habían llegado. Al caer la noche del día siguiente entrarían en los bosques. Él había cumplido su parte del trato.

Tragó una gran bocanada de aire y se puso en pie. Había llegado la hora de partir. Ésa era su forma de vida, la manera de comportarse de los rastreadores. El muchacho podría sentirse triste al principio, pero no tardaría en superarlo. Y dudaba que pudiera correr graves peligros, estando al cuidado de Garet Jax.

Hizo otro gesto negativo, ahora con irritación. No había razón alguna para llamar muchacho a Jair. Tenía más años que él cuando abandonó su hogar por primera vez. Si él pudo cuidar de sí mismo, también podría hacerlo Jair. No necesitaba a Slanter, ni al Maestro de Armas, ni a nadie. No mientras dispusiera de la magia para protegerse.

Slanter todavía dudó un momento, valorando los pros y contras. No podría conocer nada sobre la magia, desde luego, y eso era lo peor. La magia lo intrigaba, la forma en que la voz del joven podía... No, ya se había tomado su decisión. Un gnomo de las Tierras Orientales no tenía nada que hacer cerca de los enanos. Estaría mejor entre su propia gente, pero tampoco tenía esa opción. Debía regresar al campamento, recoger con cautela sus pertrechos, cruzar el río y dirigirse a las tierras fronterizas del norte.

Frunció el entrecejo. Quizás el joven del valle no era un muchacho, sino que había adoptado esa apariencia...

¡Slanter, no te detengas!

Se levantó con rapidez y desapareció entre las sombras de la noche.

Los sueños ocuparon las horas de descanso de Jair. Cabalgaba sobre un caballo por las colinas, a través de las praderas y por unos bosques profundos y sombríos, con el viento silbando en sus oídos. Brin cabalgaba a su lado, con su cabello negro como la noche, increíblemente largo, flotando al viento. No hablaban, pero cada uno de ellos conocía los pensamientos del otro y vivía en la mente del otro. Cabalgaban sin descanso, vitales, distendidos y vehementes, a través de unas tierras que nunca habían visto. El peligro los

acechaba en todas partes: un habitante de los troncos, enorme y maloliente; gnomos de rostros amarillos que reflejaban aviesas intenciones; espectros corrosivos que sólo eran formas fantasmales, indeterminadas y pavorosas cuando se deslizaban de la oscuridad. Había otros, además; seres monstruosos que no podían verse, sólo sentirse. La sensación de su presencia era aún más terrible que cualquier rostro que se pudiera ver. Aquellos seres del mal querían capturarlos; sus uñas y dientes desgarraban el aire, y sus ojos eran como carbones encendidos en la noche más negra. Las criaturas intentaban derribarlos de sus monturas para arrancarles la vida. Pero siempre eran demasiado lentos, siempre llegaban con unos segundos de retraso para conseguir su propósito, mientras que los veloces caballos que montaban Jair y Brin los ponían lejos de su alcance.

Pero la persecución nunca se acababa. No tenía el final propio de una persecución. Continuaba, una carrera interminable a través de unos campos que se perdían en el horizonte. Aunque las criaturas que los perseguían nunca conseguían darlos alcance, siempre surgían otras que los esperaban agazapadas a lo largo del camino. Al principio se sintieron inundados de alborozo. Estaban llenos de vida, eran libres y nada podía tocarlos; hermano y hermana, un desafío para cualquier cosa o criatura que intentara derribarlos. Pero al cabo de un tiempo, se produjo un cambio que fue acercándose poco a poco, de manera insidiosa, hasta que al fin penetró en su interior y conocieron su misión. No tenía nombre. Les susurró lo que sucedería: no podrían librarse de los seres que les acosaban, porque formaban parte de ellos mismos; ningún caballo, por veloz que fuera, podía llevarlos a un lugar seguro. *Mirad lo que son,* susurró la voz, y *conoceréis la verdad.*

¡Vuela!, gritó con furia Jair, y apremió a su caballo para que corriera más. Pero la voz seguía susurrado a su oído, y a su alrededor el cielo se oscurecía, el color huía de la tierra y todo quedaba gris y muerto. *¡Vuela!,* volvió a gritar. Se volvió hacia Brin, sintiendo de alguna manera que tenía problemas, y un sentimiento de horror se apoderó de él: Brin había desaparecido, alcanzada y devorada, tragada por el oscuro monstruo que se acercaba... se acercaba...

Jair se despertó de repente. Su cara estaba cubierta de sudor y sus ropas estaban húmedas bajo la capa en la que yacía envuelto. Las estrellas centelleaban, y la noche era tranquila y apacible. Pero el sueño, vívido e intenso, persistía en su mente.

Entonces cayó en la cuenta de que el fuego ardía con fuerza otra vez. Sus llamas chisporroteaban sobre leña nueva en la oscuridad. Alguien había vuelto a encenderlo.

¿Slanter?

Retiró la capa que lo cubría a toda prisa y se sentó, buscando con la vista. Slanter no estaba en ninguna parte. Garet Jax dormía. Nada había cambiado, salvo el fuego.

Entonces una figura salió de la oscuridad de la noche, un anciano delgado y frágil, encorvado y vestido de blanco. Los cabellos y la barba plateados enmarcaban un rostro amable y curtido, y se apoyaba en un bastón al andar. Con una cálida sonrisa se acercó a la luz y se detuvo.

–Hola, Jair –saludó.

–Hola –respondió el joven del valle sin apartar sus ojos del anciano.

–Ya sabes que los sueños pueden ser visiones de lo que ha de suceder. También pueden ser avisos para que evitemos lo que se debe evitar.

Jair estaba atónito. El anciano se volvió y se acercó al fuego, avanzando con precaución hasta que al fin se puso delante del joven del valle. Entonces se sentó en el suelo; un puñado de vida que un viento fuerte podría hacer volar.

–¿Me conoces, Jair? –preguntó el anciano con una voz que fue un suave murmullo en el silencio–. Deja que tu memoria te lo diga.

–No lo... –empezó a decir Jair, pero enseguida se detuvo.

Como si la pregunta hubiese destapado algo en su interior, enseguida supo quién era

el hombre que estaba sentado frente a él.

–Pronuncia mi nombre –le dijo el anciano, esbozando una afable sonrisa.

–Eres el Rey del Río Plateado –respondió Jair, tragando saliva.

–Soy quien has dicho –respondió el anciano, haciendo un gesto de asentimiento–. Pero también soy tu amigo, como un día lo fui de tu padre y antes de tu bisabuelo. Hombres con vidas dedicadas a un propósito, entregados a la tierra y a sus necesidades.

Jair lo miraba sin pronunciar una sola palabra, y de pronto se acordó de Garet Jax, que dormía a su lado. ¿Podría despertarse...?

–Dormirá mientras hablamos –fue la respuesta a su pregunta no formulada–. Nadie nos molestará esta noche, niño de la vida.

¿Niño? Jair se sintió un poco ofendido. Pero enseguida desapareció su enojo, desplazado por lo que reflejaba el rostro del anciano: cordialidad, bondad y amor. Ante aquel anciano, no podía haber lugar para el enojo ni la ira. Solamente respeto.

–Ahora, escúchame –susurró la voz del anciano–. Te necesito, Jair. Deja que tus pensamientos tengan ojos y oídos para que puedas comprender.

Entonces, le dio la sensación de que se disolvía todo lo que estaba a su alrededor, y en su mente empezaron a formarse diversas imágenes. Podía oír la voz del anciano, que con palabras extrañamente sosegadas y tristes daba vida a lo que veía.

Los bosques del Anar aparecieron ante él, que se hallaba en las montañas del Cuerno Negro Azabache, una cordillera vasta e irregular que se levantaba negra y desolada frente a un sol carmesí. El Río Plateado serpenteaba entre las montañas, una cinta delgada y brillante de luz que contrastaba con la roca oscura. Remontó el curso del río, adentrándose en las montañas, hasta que encontró su lugar de nacimiento en la cumbre de un pico solitario e imponente. Surgía de un pozo, y sus aguas brotaban de las profundidades de la tierra, ascendiendo por la roca hasta derramarse e iniciar su largo viaje hacia el oeste.

Pero había algo más al otro lado del pozo. Bajo el pico, perdida entre la niebla y la oscuridad, había una gran hondonada guarnecida con escarpados muros de roca. La hondonada y el pico estaban comunicados por una escalera larga y sinuosa, una delgada cinta de piedra que ascendía en espiral. Los espectros corrosivos, oscuros y furtivos en sus propósitos, se desplazaban por ella. Caminaban uno tras otro, hasta que llegaban a la cima. Una vez en el pico, se pusieron en fila y miraron hacia las aguas del pozo. A continuación se acercaron todos juntos, como un solo ser, y pusieron sus manos en el agua, que se contaminó al instante, quedando envenenada, y cambió su transparencia cristalina por un color negro repugnante. El agua envenenada se abrió camino desde las montañas hacia el oeste a través de los grandes bosques del Anar donde habitaban los enanos, y luego prosiguió su curso hacia la tierra del Rey del Río Plateado y hacia donde se encontraba Jair...

¡Envenenado! El grito surgió de pronto en la mente del joven del valle. El Río Plateado había sido envenenado, y la tierra estaba muriendo...

Las imágenes desaparecieron y Jair parpadeó. El anciano estaba de nuevo delante de él, y en su rostro curtido se dibujaba una leve sonrisa.

–Desde las entrañas del Maelmord, los caminantes negros ascendieron a la Fuente del Paraíso, la fuente de vida del Río Plateado, por el camino que ellos denominan Croagh –susurró–. Poco a poco, el veneno ha aumentado, y existe el riesgo real de que el proceso siga su curso hasta envenenar las aguas por completo. Cuando eso suceda, Jair Ohmsford, toda la vida que abastecen y sostienen, desde el oeste del Anar profundo hasta el lago del Arco Iris, empezará a extinguirse.

–Pero ¿no puedes detenerlos? –preguntó el joven del valle, consternado por lo que se le había mostrado–. ¿No puedes detenerlos antes de que sea demasiado tarde? ¡Estoy seguro de que tu poder es mayor que el de ellos!

–En mi propia tierra, sí –respondió el Rey del Río Plateado, dando un profundo suspiro–. Pero sólo allí. Fuera, me quedo sin fuerzas. Hago lo que puedo para mantener las aguas limpias dentro del país del Río Plateado, pero no tengo autoridad fuera de sus fronteras. Tampoco poseo el poder suficiente para contrarrestar eternamente el veneno que rezuma sin cesar hacia abajo. Antes o después, fallaré.

Se produjo un momento de silencio cuando los dos intercambiaron sus miradas a la luz fluctuante de la hoguera. La mente de Jair se desbordó.

–¿Y Brin? –dijo de repente–. ¡Allanon y ella se dirigen ahora a la fuente del poder de los espectros para destruirla! ¿No se detendrá el envenenamiento cuando lo hayan conseguido?

–He visto a tu hermana y al druida en mis sueños –respondió el anciano, mirando a los ojos al joven del valle–. Ellos fallarán. Son hojas en el viento. Los dos se perderán.

Un sentimiento de terror invadió a Jair, y miró al anciano en silencio. ¡Perdida! Brin, desaparecida para siempre...

–No –susurró el anciano–. No. Estás equivocado. Ella puede salvarse. Tú puedes salvarla.

–¿Cómo? –preguntó Jair.

–Debes ir a buscarla.

–¡Pero no sé dónde está!

–Debes ir adonde sabes que ella estará. Te he elegido para que ocupes mi lugar como salvador de la tierra y de su vida. Hay hilos que nos enlazan a todos como sabes, pero están enredados. El que tú sostienes es el único que puede desenredar todos los demás.

Jair no comprendió lo que el anciano le decía, pero no le importaba. Sólo quería ayudar a Brin.

–Dime qué tengo que hacer.

–Para empezar, debes entregarme las piedras élficas –respondió el anciano, haciendo un gesto de asentimiento.

¡Las piedras élficas! Jair se había olvidado una vez más de que las llevaba consigo. ¡Su magia era el poder que necesitaba para contrarrestar la magia de los espectros corrosivos y destruir a cualquier demonio que conjurara para detenerlo!

–¿Puedes hacer que funcionen para mí? –preguntó precipitadamente el joven del valle, sacándolas de su túnica–. ¿Puedes mostrarme cómo se libera su poder?

–No puedo –respondió el Rey, haciendo un gesto negativo–. Su poder no te pertenece. Sólo pertenece a quien se le haya dado la magia libremente, y ése no es tu caso, porque no se te dio a ti.

–Entonces, ¿qué voy a hacer? –preguntó Jair, abatido, echándose hacia atrás–. ¿Qué utilidad pueden tener las piedras si...?

–Pueden ser muy útiles, Jair –lo interrumpió el anciano–. Pero primero debes dármelas. Para bien.

Jair le miró con desconfianza. Por primera vez desde que se presentara ante él, no se fió de sus intenciones. Había sacado las piedras élficas de su casa arriesgando su vida. Una y otra vez las había protegido, con el único propósito de encontrar la forma de utilizarlas para ayudar a su familia contra los espectros corrosivos, y ahora le pedían que entregara la única arma real que poseía. ¿Cómo podía hacer tal cosa?

–Dámelas –repitió el anciano con amabilidad.

Jair luchó un momento más con su indecisión, y después se las entregó con desgana al Rey del Río Plateado.

–Bien hecho –dijo el anciano–. Tienes un carácter y un juicio dignos de tus antepasados. Precisamente te he elegido por poseer esas cualidades. Y esas cualidades te sustentarán.

»Esta bolsa contiene polvo de plata –prosiguió el anciano, tras guardar las piedras élficas en sus vestiduras, y sacar una bolsa–. Es el restaurador de la vida para las aguas del Río Plateado. Debes llevarlo a la Fuente del Paraíso y esparcirlo en las aguas envenenadas. Tan pronto como lo hagas, el río recuperará su pureza. Entonces encontrarás la manera de devolver a tu hermana a sí misma.

¿Devolverla a sí misma?, Jair hizo un gesto de incomprensión. *¿Qué quería decir con eso?*

–Ella se perderá a sí misma. –Parecía que el Rey del Río Plateado había recuperado la capacidad de leer sus pensamientos–. Tu voz ayudará a tu hermana a encontrar el camino de vuelta.

Jair seguía sin comprender, y empezó a hacer preguntas para aclarar su confusión, pero el anciano le obligó a callar con un gesto de silencio.

–Escucha lo que voy a decir. –Un brazo delgado se extendió hacia él, y colocó en sus manos la bolsa con el polvo de plata–. Ahora estamos unidos. Hemos realizado un intercambio de confianza. Podemos hacer lo mismo con la magia. Tu magia es tan inútil para ti, como para mí lo es la mía. –Volvió a introducir la mano en sus vestiduras–. Las piedras élficas son tres, una para la mente, otra para el cuerpo y la tercera para el corazón; magias que se entrelazan y conforman el poder de las piedras. Por tanto, también recibirás tres magias. Primero ésta.

»Para la mente, un cristal de la visión –dijo el anciano, entregándole un cristal brillante, que colgaba de una cadena de plata–. Cántale, y te mostrará el rostro de tu hermana dondequiera que esté. Utilízalo cuando necesites saber lo que esté haciendo. Y *necesitarás* saberlo, porque debes llegar a la Fuente del Paraíso antes que ella al Maelmord.

»Para el cuerpo, fuerza para ayudarte a salir de apuros en tu viaje al este y para combatir los peligros que te acosarán –prosiguió el anciano, levantando su mano hasta el hombro de Jair–. Esa fuerza la encontrarás en aquellos que viajarán contigo, pues no harás solo este viaje. Un toque de magia, entonces, para cada uno. Comienza y termina aquí. –Señaló a Garet Jax, que continuaba dormido–. Cuando más lo necesites, él estará a tu lado. Será tu protector hasta que llegues a la Fuente del Paraíso.

»Y para el corazón, niño, la magia final, que te será muy útil –concluyó el anciano, volviéndose de nuevo hacia Jair–. *Una sola vez* podrás recurrir a la canción de los deseos, no para obtener ilusión, sino realidad. Es la magia que salvará a tu hermana. Utilízala cuando estés en la Fuente del Paraíso.

–Pero ¿cómo debo usarla? –preguntó Jair–. ¿Qué tengo que hacer?

–No puedo decirte lo que debes decidir por ti mismo –respondió el Rey del Río Plateado–. Cuando hayas echado el polvo de plata en la Fuente del Paraíso y las aguas vuelvan a ser limpias y claras, echa en ellas el cristal de la visión. Allí debes encontrar la respuesta.

»Pero sé cauteloso –prosiguió, inclinándose hacia delante y levantando su frágil mano–. Debes llegar a la Fuente antes de que tu hermana entre en Maelmord. Está escrito que lo hará, pues la fe del druida en su magia está bien fundamentada. Tú debes estar allí cuando eso suceda.

–Estaré –afirmó Jair, cogiendo con fuerza el cristal de la visión.

–He depositado en ti toda mi confianza –dijo el anciano, haciendo un gesto de asentimiento–. Eres responsable de las tierras y de las razas, y no debes fallarles. Pero tienes valor. Serás leal. Repite las palabras, Jair.

–Seré leal –dijo el joven del valle.

El Rey del Río Plateado se levantó como un fantasma en la noche. Un gran cansancio cayó de repente sobre el joven del valle, obligándolo a abrigarse con su capa de viaje. El calor y la comodidad lo invadieron lentamente.

–Tú, sobre todo, formas parte de mí –oyó que decía el anciano, y las palabras le parecieron débiles y distantes–. Niño de la vida, la magia te hace así. Todas las cosas cambian, pero el pasado impulsa hacia delante y se convierte en lo que ha de ser. Así ocurrió con tu bisabuelo y con tu padre, y así ocurre contigo.

Se estaba desvaneciendo, disipándose como el humo a la luz del fuego. Jair intentó seguirlo con la vista, pero sus ojos estaban tan nublados por el sueño que le fue imposible enfocarlos.

–Cuando despiertes, todo será como antes, excepto por mi visita. Duerme ahora, niño. Queda en paz.

Los ojos de Jair se cerraron y, acto seguido, se durmió.

11

Cuando Jair despertó, ya hacía rato que había amanecido. El cielo estaba completamente despejado y los rayos del sol calentaban la tierra, humedecida por el rocío de la mañana. Se estiró perezosamente y aspiró el olor que desprendían el pan y la carne sobre el fuego. Arrodillado junto a la hoguera del campamento y de espaldas a él, Garet Jax preparaba el desayuno.

Jair miró a su alrededor, pero no vio a Slanter por ninguna parte.

Todo será como antes...

De repente recordó lo que había sucedido la noche pasada y sintió miedo. El Rey del Río Plateado... ¿o quizá sólo un sueño? Miró sus manos. No tenía ningún cristal de la visión. Cuando se durmió, lo tenía en sus manos; suponiendo que existiera tal cristal. Palpó el suelo, buscándolo; luego sacudió la capa con el mismo fin. No lo encontró. Entonces había sido un sueño. Buscó en los bolsillos de su túnica. En uno de ellos, encontró un bulto del tamaño de la bolsa donde guardaba las piedras élficas... ¿o era la bolsa que contenía el polvo de plata? Sus manos registraron todo su cuerpo.

–¿Buscas algo?

–No, sólo... –balbuceó, haciendo un gesto negativo al ver que Garet Jax lo estaba mirando.

Entonces sus ojos captaron un destello metálico sobre su pecho, en la parte que la túnica dejaba al descubierto. Miró hacia abajo, inclinando hacia atrás la barbilla. Era una cadena de plata.

–¿Quieres comer? –le preguntó Garet.

Jair no le oyó. Estaba pensando que lo sucedido la noche anterior no había sido un sueño, sino algo real. Pasó la mano por la cadena de plata hasta llegar al cristal que colgaba de ella.

–¿Quieres comer o no? –repitió Garet Jax, con manifiesta impaciencia.

–Sí... sí, claro –respondió Jair, levantándose para acercarse al Maestro de Armas, que le pasó un plato ya servido. Disimulando la excitación que sentía, el joven del valle empezó a comer.

–¿Dónde está Slanter? –preguntó poco después, al acordarse de nuevo del gnomo ausente.

–No ha vuelto –respondió Garet Jax, encogiéndose de hombros–. Lo he buscado por los alrededores antes de preparar el desayuno. Sus huellas llegan hasta el río y luego se dirigen al oeste.

–¿Al oeste? –Jair dejó de comer–. Pero ése no es el camino del Anar.

–Temo que tu amigo pensó que ya había llegado demasiado lejos con nosotros –dijo el Maestro de Armas, haciendo un gesto de asentimiento–. Ése es el problema con los gnomos: no son personas dignas de confianza.

Jair se sintió desilusionado. Le parecía bien que Slanter hubiera decidido seguir su propio camino. Pero ¿por qué tenía que irse a escondidas? ¿Por qué no le había dicho nada? Pensó en aquello un momento más; después siguió comiendo y liberándose de la desilusión. Esa mañana debía ocuparse de otros problemas más urgentes.

Pensó una vez más en todo lo que el Rey del Río Plateado le había dicho. Debía realizar una misión. Debía penetrar en el Anar hasta las montañas del Cuerno Negro Azabache y la madriguera de los espectros corrosivos, y llegar al pico llamado Fuente del Paraíso. Sería un viaje largo y peligroso incluso para un rastreador experto. Jair mantenía su mirada en el suelo. Lo haría, por supuesto. No tenía la menor duda. Pero aunque estaba

animoso y decidido, debía admitir que se hallaba lejos de ser un rastreador experto, o experto en cualquier cosa. Necesitaría ayuda. Pero ¿dónde iba a encontrarla?

Miró con curiosidad a Garet Jax. *Este hombre será tu protector,* le había dicho el Rey del Río Plateado. *Le doy la fuerza para combatir contra los peligros que te acosarán en tu viaje. Cuando lo necesites, él estará a tu lado.*

¿Sabía Garet Jax algo de eso?, se preguntó Jair frunciendo el entrecejo. No parecía que así fuera. Era obvio que el anciano no se había hecho visible al Maestro de Armas, porque de lo contrario le habría hecho algún comentario. Eso significaba que tendría que explicárselo él. Pero ¿cómo podía convencer al Maestro de Armas para que lo acompañara al Anar profundo? ¿Cómo podía hacerle entender que no había sido un sueño?

Aún estaba reflexionando sobre el problema cuando, para su asombro, Slanter apareció entre los árboles.

–¿Queda algo en el puchero? –preguntó, frunciendo el entrecejo.

Sin contestar, Garet Jax le dio un plato. El gnomo dejó caer el morral que llevaba, se sentó junto al fuego y se sirvió una generosa ración de pan y carne. Jair no dejaba de mirarlo. Estaba ojeroso e irritable, como si no hubiese dormido en toda la noche.

–¿Qué te preocupa? –preguntó de repente el gnomo, dándose cuenta de que lo estaba mirando.

–Nada –dijo Jair apartando su mirada, para volver a mirarlo un segundo después–. Sólo me preguntaba dónde habías estado.

–Decidí dormir abajo, junto al río –respondió Slanter, inclinado sobre el plato–. Allí hace más fresco. Aquí, el fuego da demasiado calor. –Jair desvió su mirada hacia el morral, y el gnomo se dio cuenta–. Cogí el morral para explorar un poco río arriba. Me pareció conveniente comprobar que... –Se interrumpió–. ¡No tengo por qué darte explicaciones, muchacho! ¿Qué importancia tiene que hiciera una cosa u otra? Ahora estoy aquí, ¿verdad? ¡Pues déjame en paz!

El gnomo volvió a concentrar toda su atención en el desayuno. Jair miró con disimulo a Garet Jax, pero el Maestro de Armas parecía ajeno a lo que sucedía a su alrededor. Se volvió de nuevo hacia Slanter. Era evidente que estaba mintiendo; sus huellas se dirigían río abajo. Garet Jax lo había dicho. ¿Por qué había decidido regresar?

A menos...

La idea era tan absurda que apenas podía admitirla. Pero quizás el Rey del Río Plateado utilizó sus poderes mágicos para que el gnomo volviera. Si hubiera ocurrido de esa forma, Slanter nunca lo sabría. El anciano podía haberse dado cuenta de que Jair necesitaba al rastreador, a un gnomo que conocía palmo a palmo las Tierras Orientales.

Entonces pensó en la posibilidad de que el Rey del Río Plateado hubiera propiciado su encuentro con Garet Jax; que el Maestro de Armas le hubiese ayudado en los Robles Negros influenciado por el anciano. ¿Era posible? ¿Era eso lo que había impulsado a Garet Jax a liberarlo, aunque el propio Maestro de Armas lo ignorara?

Jair se sentó, ensimismado en sus propios pensamientos y olvidando por completo el desayuno que tenía en el plato. Eso explicaría la reluctancia de ambos, rastreador y mercenario, para discutir las razones de sus actos. Ni siquiera ellos mismos podían comprenderlas. Sin embargo, si era cierto, también Jair podía haber sido objeto de una manipulación similar. ¿Qué parte de lo que había sucedido podía atribuirse al anciano?

Garet Jax terminó su desayuno y pisoteó el fuego, para apagarlo. Slanter también se puso en pie, y recogió el morral. Jair miró con atención a los dos, y se preguntó qué debía hacer.

Era consciente de que no podía guardar silencio.

–Es hora de irse –dijo Garet Jax, iniciando la marcha. Slanter ya estaba al borde del claro.

–Esperad... esperad un momento. –Se volvieron para mirarlo mientras se ponía en pie con lentitud–. Tengo algo que deciros.

Les contó todo. No pretendía hacerlo, pero decir una cosa llevaba a otra, para aclarar su significado, y antes de que se diese cuenta, había completado toda la historia. Les habló de la visita de Allanon a Valle Umbroso y de lo que les había dicho sobre el *Ildatch,* de cómo Brin y Rone habían emprendido el viaje al este acompañando al druida para adentrarse en el Maelmord y, por último, de la aparición del Rey del Río Plateado y de la misión que le había encomendado.

Cuando terminó, se produjo un largo silencio. Garet Jax regresó junto al tronco caído y se sentó; sus ojos grises brillaban intensamente.

–¿He de ser yo tu protector? –le preguntó con voz muy tranquila.

–Él dijo que lo serías –respondió Jair, haciendo un gesto de asentimiento.

–¿Qué ocurriría si decidiera otra cosa?

–No lo sé –contestó Jair, haciendo un gesto de ignorancia.

–He oído algunos relatos extravagantes en mi vida, ¡pero ninguno tanto como este que acabo de escuchar! –intervino Slanter–. ¿Qué estás tramando con estas tonterías? ¿Qué te propones? ¿No pensarás ni por un momento que Garet Jax y yo creemos ni una sola palabra de lo que nos acabas de decir?

–Puedes creer lo que quieras. Es la verdad –insistió Jair, sin retroceder ni un paso cuando el gnomo avanzó hacia él.

–¡La verdad! ¿Qué sabes tú de la verdad? –Slanter se negaba a aceptar aquello–. Hablaste con el Rey del Río Plateado, ¿no es cierto? Él te dio la magia, ¿verdad? Y ahora nosotros debemos recorrer el Anar profundo de un lado a otro. ¡Y no para quedarnos en el Anar, sino para ir hasta la fortaleza de los caminantes negros! ¡Al Maelmord! ¡Tú estás loco, muchacho! ¡Ésta es la única verdad de todo esto!

–Éste es el polvo que me dio, Slanter –respondió Jair, metiendo una mano en su túnica y sacando la bolsa que contenía el polvo de plata–. Y esto. –Se quitó del cuello la cadena de plata con el cristal de la visión–. ¿Ves? Tengo las cosas que el anciano me dio, tal como os dije. Compruébalo tú mismo.

–¡No quiero mirar! –dijo Slanter, tapándose la cara con las manos–. ¡No quiero enterarme de nada! ¡Ni siquiera sé lo que estoy haciendo aquí! –De repente se dio la vuelta–. Pero te diré una cosa: ¡yo no voy al Anar, ni con un millar de cristales como ése, ni con toda una montaña de polvo de plata! ¡Busca a alguien que esté cansado de vivir y a mí me dejas en paz!

Garet Jax se había puesto de nuevo en pie. Se acercó a Jair, cogió en sus manos la bolsa de plata, aflojó las cuerdas para abrirla y escudriñó en su interior. Luego miró a Jair.

–A mí me parece arena –dijo.

Jair miró. En efecto, el contenido de la bolsa presentaba el mismo aspecto que la arena. No se veía ningún destello plateado en el supuesto polvo de plata.

–Desde luego, el color puede ser un enmascaramiento para protegerlo de los ladrones –dijo en tono reflexivo el Maestro de Armas, con la mirada distante.

–No creerás realmente... –intervino Slanter, estupefacto.

–Yo no creo mucho en nada, gnomo –lo interrumpió Garet Jax. Sus ojos habían recuperado su dureza habitual cuando se volvió hacia Jair–. Pongamos esta magia a prueba. Saca el cristal de la visión y canta.

–No sé cómo hacerlo –respondió Jair, sumido en un mar de dudas.

–¿No sabes cómo hacerlo? –preguntó en tono despectivo Slanter–. ¡Increíble!

–Éste parece un buen momento para aprender, ¿verdad? –dijo Garet Jax, sin moverse.

Jair se puso rojo y miró al cristal. Ninguno de los dos creía ni una sola palabra de lo

que les había dicho, pero no podía culparlos. Él tampoco lo hubiera creído si no le hubiese sucedido. Pero le había sucedido, y todo fue demasiado convincente para no ser real.

–Lo intentaré –dijo al fin, dando un suspiro.

Empezó a cantar con voz suave al cristal. Lo sostenía en el hueco de sus manos como si fuera un objeto frágil, con la cadena de plata colgando entre los dedos. Cantó sin saber lo que debía cantar ni cómo infundir vida al cristal. Baja y dulce, su voz clamó pidiendo que le mostrara a Brin.

Respondió casi de manera instantánea. Una luz destelló en el interior de sus palmas, sorprendiéndolo tanto que casi dejó caer el cristal. Era algo vivo. La luz despedía un pequeño resplandor blanco brillante, que se expandió hasta adquirir el tamaño de una pelota. Garet Jax se acercó más; su delgado rostro reflejaba una gran excitación. Slanter se acercó atravesando el claro.

Entonces, de forma repentina, el rostro de Brin Ohmsford apareció dentro de la luz, oscuro y bello, enmarcado por montañas de laderas áridas y empinadas en un amanecer menos agradable que el que ellos disfrutaban.

–¡Brin! –susurró Jair.

Tan real era su cara dentro de la luz, que durante un momento pensó que le respondería. Pero sus ojos y sus oídos estaban demasiado lejos para ver y oír. Entonces, su imagen se desvaneció. Jair había dejado de cantar a causa de la emoción, y la magia del cristal se había disipado. La luz también desapareció.

–¿Dónde estaba ella? –preguntó hecho un manojo de nervios.

–No estoy seguro –respondió Garet Jax, haciendo un gesto negativo–. Quizás... –No acabó la frase.

Jair se volvió hacia Slanter, pero el gnomo también estaba haciendo un gesto negativo.

–No lo sé. Ha sido demasiado rápido. ¿Cómo lo has hecho, muchacho? Con esa canción, ¿no es cierto? Ésa es tu magia.

–Y la magia del Rey del Río Plateado –añadió Jair–. ¿Me crees ahora?

–Yo no iré al Anar – dijo Slanter, haciendo un gesto negativo y displicente.

–Te necesito, Slanter.

–No me necesitas. Con una magia como ésa, no necesitas a nadie. –El gnomo miró hacia otro lado–. Canta a tu camino por el Maelmord como has cantado a tu hermana.

Jair hizo un esfuerzo para controlar la ira que crecía en su interior, y volvió a guardar el cristal y la bolsa de polvo de plata en su túnica.

–Entonces iré solo –afirmó con decisión.

–Todavía no necesitas eso. –Garet Jax se colgó el morral en el hombro y empezó a atravesar el claro una vez más–. Primero, el gnomo y yo te llevaremos sano y salvo a Culhaven. Después puedes contar a los enanos esa historia. El druida y tu hermana ya habrán pasado por allí, y si no es así, no me cabe la menor duda de que los enanos tendrán noticias de ellos. En cualquier caso, averiguaremos si alguien entiende algo de lo que nos has dicho.

–¡Estás diciendo que yo he inventado todo eso! –respondió Jair, siguiendo sus pasos–. Escúchame un momento. ¿Por que habría de hacerlo? ¿Qué razón podría tener? ¡Vamos, dilo!

–No pierdas el tiempo preguntándome lo que pienso –respondió Garet Jax con tranquilidad, mientras recogía la capa y la manta del joven del valle, y se las daba para que no las dejara allí–. Te lo diré yo mismo cuando lo sepa.

Juntos se internaron en el bosque, siguiendo el sendero que conducía hacia al este a lo largo del curso del Río Plateado. Slanter los miró, con su tosco rostro amarillo distorsionado por el disgusto, hasta que se perdieron de vista. Luego, tras recoger su

morral, se apresuró a seguirlos, murmurando entre dientes mientras caminaba.

12

Allanon, Brin Ohmsford y Rone Leah cabalgaron durante casi tres días en dirección norte hacia la fortaleza de Paranor. El camino elegido por el druida era largo y tortuoso, un viaje duro y lento a través de una región abrupta, llena de empinadas cuestas resbaladizas, pasos estrechos y asfixiantes bosques selváticos. Pero, al mismo tiempo, el camino estaba libre de gnomos, espectros corrosivos y cualesquiera otros seres malvados que pudieran acosarlos. Por ese motivo lo había elegido Allanon. Había tomado la decisión de no someter a la joven del valle a ningún otro riesgo, aunque eso significara tener que soportar cualquier penalidad durante su viaje al norte.

Por eso había descartado llevarlos a través de la Morada de los Reyes como en otros tiempos a Shea Ohmsford, un camino que los habría obligado a prescindir de sus caballos y continuar el viaje a pie por las cavernas subterráneas que guardaban los cuerpos de los reyes, donde era posible encontrarse una trampa a cada paso y ser atacados por los monstruos que las defendían de los extraños. Tampoco los llevó por los llanos de Rabb al desfiladero de Jannisson, un viaje a caballo por campo abierto donde podían ser descubiertos fácilmente y que los acercaría demasiado a los bosques de las Tierras Orientales y del enemigo que querían evitar a toda costa. En lugar de eso, eligió una ruta en dirección oeste a lo largo del curso del río Mermidon, a través de los densos bosques que cubrían las laderas bajas de los Dientes del Dragón desde el Valle de Pizarra hasta las montañas boscosas de Tyrsis. Cabalgaron hasta que llegaron al desfiladero de Kennon, un sendero de alta montaña que los adentró en los Dientes del Dragón para llevarlos, algunos kilómetros al norte, a los bosques que rodeaban el alcázar de Paranor.

Al amanecer del tercer día salieron del desfiladero de Kennon hacia el valle, un amanecer gris y duro como el hierro, nublado y con un frío invernal. Cabalgaban en fila al atravesar el estrecho paso que se abría entre las montañas desnudas y desoladas, apenas perceptibles contra el cielo matutino; daba la sensación de que había desaparecido todo signo de vida. El viento barría la roca vacía con rachas furiosas, y ellos inclinaban la cabeza para defenderse de su fuerza. Abajo, el arbolado valle del Alcázar de los Druidas se extendía oscuro y amenazador. Una niebla blancuzca y arremolinada ocultaba a sus ojos la distante cúspide del Alcázar.

Mientras cabalgaban, Brin Ohmsford se enfrentaba a una fuerte sensación de desastre inminente. En realidad era una premonición que la había acompañado desde que salieron del Valle de Pizarra. La seguía con voluntad insidiosa, una sombra tan lóbrega y fría como la tierra por la que cabalgaba, una cosa escurridiza que se ocultaba entre las rocas y los peñascos, cambiando de un escondite a otro, vigilando cada uno de sus pasos con intención secreta y maligna. Envuelta en su capa de montar, extrayendo el calor que podía de sus gruesos pliegues, dejó que su montura siguiese su camino por el estrecho sendero y sintió el peso de la presencia cuando se le acercó.

Pensaba que el caminante había sido el promotor principal de esa premonición. Más que lo desapacible del día, el enigmático plan del druida o el miedo que ahora le causaba el poder de su canción, fue el caminante la causa de su desasosiego. Allanon le había asegurado que no había otros. Pero tales seres malignos y negros, silenciosos en su llegada, veloces y terribles en sus ataques, desaparecían con tanta rapidez como se habían presentado, sin dejar nada más que sus cenizas. Era como si se tratara de seres llegados a la vida desde la muerte, para regresar a ella, sin rostro, sin forma y sin identidad, pero terroríficos.

Tenía que haber otros. No sabía cuántos ni tampoco le preocupaba demasiado

saberlo. Pero, sin duda, eran muchos, y todos la buscaban. Lo sentía. Espectros corrosivos. Dondequiera que estuviesen, cualesquiera que fuesen sus oscuros propósitos, todos la buscaban. Sólo había sido uno según el druida, pero ése los había encontrado; y si él lo había conseguido, también lo conseguirían otros ¿Cómo consiguió encontrarlos? Allanon había soslayado la pregunta, diciendo que había sido por casualidad. De alguna manera se había cruzado en su camino, y los había seguido, atacando en el momento en que creyó que el druida estaba debilitado. Pero Brin pensaba que también era posible que el ser hubiera seguido el rastro del druida desde que huyó de las Tierras Orientales. En ese caso, habría estado en Valle Umbroso y quizás hubiera encontrado a Jair.

Era extraño, pero hubo un momento, un breve y fugaz momento, cuando serpenteaba a través de la penumbra de la madrugada, sola con sus pensamientos entre el viento y el frío, en que sintió el contacto de su hermano. Fue como si él la hubiera mirado, como si su visión hubiese traspasado de alguna manera la distancia que los separaba para encontrarla en el camino que salía de los grandes riscos de los Dientes del Dragón. Pero el contacto se esfumó y Jair retrocedió hasta el hogar cuya vigilancia ella le había encomendado.

Aquella mañana estaba preocupada por la seguridad de Jair. El espectro podía haber estado antes en Valle Umbroso y descubierto a Jair, a pesar de lo que dijo Allanon. Él había descartado esa posibilidad, pero no podía confiar completamente en él. Era un guardián de los secretos, y sólo revelaba lo que quería que se supiese, ni un ápice más. Se había comportado así con los Ohmsford desde la primera vez que fue a buscar a Shea.

Volvió a pensar en el encuentro del druida con el fantasma de Bremen en el Valle de Pizarra. Algo había pasado entre ellos que el druida había decidido mantener en secreto; algo terrible. A pesar de que afirmara lo contrario, había recibido una información que le había producido una gran inquietud, y que hasta lo había asustado. ¿Podía ser algo relacionado con Jair?

La idea la obsesionaba. Si podía sucederle algo a su hermano y el druida lo sabía, estaba convencida de que lo mantendría en secreto. No permitiría que nada interfiriese en la misión que le había asignado. Era tan enigmático y terrible en su determinación como el enemigo al que querían vencer, y en eso la asustaba tanto como ellos. Aún estaba preocupada por lo que le había hecho a Rone.

El príncipe de Leah la amaba; no se lo había dicho, pero era así. La acompañaba en aquel viaje por el amor que sentía hacia ella, para asegurarse de que tuviera a alguien en quien poder confiar siempre. Y estaba convencido de que Allanon no era esa persona. Pero el druida había echado al traste las intenciones de Rone y, al mismo tiempo, había conseguido silenciar sus críticas. Había desafiado a Rone en el papel de protector que éste se había asignado, y cuando aceptó el desafío, lo convirtió en una versión menor de sí mismo al infundir la magia en la espada de Leah.

Reliquia vieja y deteriorada, la espada había sido poco más que un símbolo que Rone llevaba para mantener vivo el legado de valor y fortaleza atribuido a la casa de Leah. Pero el druida la había convertido en un arma con la que el montañés podía aspirar a la realización de sus propias hazañas, imaginadas con frecuencia. Al hacerlo, Allanon había dispuesto que el papel de Rone como protector fuera mucho más importante de lo que ella y el joven de las tierras altas habían esperado. Y eso podía destruir a Rone Leah.

–Fue asombroso, algo que nunca hubiera podido imaginar –le confesó cuando estuvieron a solas la noche siguiente a la visita al Valle de Pizarra.

Había tartamudeado al hablar, a causa de la excitación que aún sentía al recordarlo. Sólo después del tiempo transcurrido se sintió capaz de hablarle de aquello.

–Tuve la impresión de que el poder explotaba dentro de mí –dijo luego–. Brin, todavía ignoro lo que me impulsó, pero actué. Vi a Allanon atrapado en el fuego, y actué. Cuando la espada cortaba las llamas, yo sentía su poder. Yo formaba parte de él. En ese

momento me pareció que no había nada imposible para mí. ¡Nada! ¡Brin, ni siquiera el druida me asusta ya!

Los ojos de la muchacha de valle exploraron los oscuros bosques que se extendían más abajo, aún envueltos en la bruma, a la media luz del día otoñal. Su premonición se deslizaba entre las rocas y a través de cada curva del camino, con la agilidad de un gato, y con su seguridad. *No se mostrará hasta que esté sobre nosotros,* pensó. *Y entonces nos destruirá. De alguna manera sé que es así. La voz susurra cuando pienso en Jair, en Rone y en Allanon, y sobre todo cuando pienso en los espectros corrosivos. Susurra secretos que me están vedados, en la opresión gris de este día, y en la brumosa oscuridad que nos precede.*

Todos nosotros seremos destruidos.

Al mediodía se adentraron en los bosques. Cabalgaron toda la tarde, sumidos en la niebla y la penumbra, por senderos estrechos como agujas que transcurrían entre árboles enormes y matorrales asfixiantes. Era un bosque vacío, desprovisto de vida y color, duro como el hierro en el gris otoñal, con hojas que habían cambiado su color verde por un marrón polvoriento y que se rizaban a causa del frío como seres asustados. Los lobos habían poblado aquellos bosques en otros tiempos; grandes monstruos grises que atacaban a todo aquel que se atrevía a entrar en la tierra de los druidas. Pero los lobos habían desaparecido hacía ya mucho tiempo, y ahora sólo había calma y soledad. Daba la sensación de que algo se estaba muriendo.

Al llegar el crepúsculo, Allanon les ordenó parar. Estaban cansados y doloridos por la larga cabalgada. Ataron los caballos a unos robles gigantes, dándoles sólo una ración pequeña de agua y comida para evitar los calambres, y luego siguieron a pie. La penumbra abrió las puertas a las sombras de la noche, y la calma dio paso a un retumbo apagado que parecía flotar en el aire. El druida los conducía con paso firme y seguro, recorriendo el camino como alguien que estaba familiarizado con el lugar. Tan silenciosos como las sombras que los rodeaban, los tres se deslizaron entre los árboles y matorrales, y se desvanecieron en la noche.

¿Qué haremos ahora?, se preguntó Brin. *¿A qué oscuro propósito del druida serviremos esta noche?*

Los árboles crecían ahora más separados, y en la escasa luz grisácea pudieron ver los farallones de Paranor, imponentes y altísimos, donde se alzaba la antigua Fortaleza de los Druidas. Mostraba su oscura silueta como un gigante monstruoso de piedra y hierro profundamente enraizado en la tierra.

El retumbo que antes habían captado procedía del interior de la Fortaleza y de la montaña que la sustentaba, y se hacía más fuerte a medida que se acercaban. Era el sonido monótono y continuo producido por una máquina. Las estrechas ventanas con rejas de hierro mostraban antorchas que ardían como ojos de diablos, destacándose con su color rojizo en el cielo de la noche, y el humo se mezclaba con la niebla. En otros tiempos, los druidas recorrían aquellas salas. Era una época de ilustración y grandes promesas para las razas del hombre. Pero esa época ya había pasado, y ahora sólo las recorrían los gnomos y los espectros corrosivos.

–Escuchadme –susurró Allanon, y ellos se acercaron para oír mejor–. Escuchad lo que os digo y no hagáis preguntas. El fantasma de Bremen nos ha puesto sobre aviso. Paranor ha caído en manos de los espectros corrosivos. Buscan entre sus muros las historias secretas de los druidas para aumentar su poder. La fortaleza ha sido invadida en varias ocasiones y en todas ellas ha sido recuperada. Pero esta vez no podrá serlo. Eso marca el final de su historia. La era se cierra, y Paranor debe quedar relegada.

El muchacho de las tierras altas y la joven del valle miraron al druida con asombro.

–¿Qué estás diciendo, Allanon? –le preguntó Brin.

–Que en el curso de mi vida y de la vuestra, de la vida de vuestros hijos y quizá de la de los hijos de vuestros hijos, ningún hombre pondrá los pies en el interior de la Fortaleza de los Druidas después de esta noche –respondió el druida, destellando sus ojos en la oscuridad–. Seremos los últimos. Entraremos por los pasadizos inferiores, cuya existencia es desconocida para los caminantes negros y los gnomos que pululan en ella. Iremos al lugar donde el poder de los druidas ha tenido su sede durante siglos y con ese poder aislaremos la Fortaleza de la humanidad. Debemos realizar nuestro trabajo con gran rapidez, porque todo lo que se encuentre en ella esta noche morirá; incluso nosotros, si somos demasiado lentos. Una vez producida la magia necesaria, quedará poco tiempo para escapar de su acción.

–No comprendo –respondió Brin, haciendo un gesto negativo–. ¿Por qué hay que hacer eso? ¿Por qué nadie podrá entrar en Paranor después de esta noche? ¿Qué ocurrirá con la misión que tú desempeñas?

–Mi misión ha terminado, Brin Ohmsford –contestó el druida, acariciando la mejilla de Brin. –Pero el Maelmord, el *Ildatch...*

–Nada de lo que hagamos aquí nos ayudará en nuestra búsqueda –la voz de Allanon sonaba casi ausente–. Lo que hagamos aquí servirá a otro propósito.

–¿Qué ocurrirá si nos descubren? –interrumpió Rone.

–Tendremos que luchar para abrirnos paso –respondió Allanon–. Debemos hacerlo. Recuerda que tu principal misión es proteger a Brin. No te detengas, suceda lo que suceda. Cuando se haya producido la magia, no vuelvas la vista atrás ni te retrases. –Se inclinó hacia delante, para acercar su rostro enjuto al del joven de las tierras altas–. Recuerda también que ahora posees el poder de la magia de los druidas en tu espada. Nada puede detenerte, príncipe de Leah. Nada.

Rone Leah hizo un gesto solemne de asentimiento, y en esta ocasión no puso objeción a sus palabras. Brin estaba inmóvil, y la premonición danzaba ante su vista.

–Muchacha –dijo el druida, y sus ojos se levantaron en respuesta–. Manténte cerca del príncipe de Leah y de mí, para que podamos protegerte de cualquier peligro que tengamos que afrontar. No hagas nada que pueda poner en peligro tu vida. Tú, más que cualquier cosa, debes ser salvada, ya que eres indispensable para conseguir destruir el *Ildatch.* Tienes esa búsqueda ante ti, y debes completarla. –La cogió por los hombros con suavidad–. Compréndelo. No puedo dejarte aquí sin que corras un gran peligro. El peligro sería mayor que si entras con nosotros en la Fortaleza. La muerte vuela por los bosques esta noche.

Hizo una pausa, esperando su respuesta.

–No estoy asustada –mintió Brin, haciendo un gesto de asentimiento.

–Entonces, vamos –dijo Allanon, dando un paso atrás–. En silencio, ahora. No volváis a hablar hasta que todo haya acabado.

Los tres desaparecieron en la noche como sombras.

13

Allanon, Brin y Rone adoptaron grandes precauciones para avanzar por el bosque. Con cuidado y rapidez, atravesaron un laberinto de árboles que se proyectaban hacia el cielo como las púas negras de una trampa. A su alrededor, la noche estaba tranquila. Entre ramas casi desprovistas de hojas por la llegada del otoño, podían ver trozos del nublado cielo nocturno, bajo y amenazador. Las llamas de las antorchas que iluminaban el interior de las torres del Alcázar fluctuaban, produciendo unos reflejos rojizos que parecían una muestra de la furia de sus habitantes.

Brin Ohmsford estaba asustada. La premonición martilleaba en su mente, que se defendía gritando en silencio su desesperación. Los árboles, ramas y matorrales sólo eran entrevistos en su apresurada marcha. *Huye,* pensó. *¡Huye de ese ser que nos amenaza! Pero no, no hasta que hayamos terminado, no hasta...* El aire penetraba en sus pulmones en rápidos jadeos, y el calor que producían sus esfuerzos se convertía en escalofríos al llegar a su piel. Se sentía vacía y sola.

Entonces llegaron a las grandes rocas sobre las que se asentaba el Alcázar. Las manos de Allanon se movieron con rapidez sobre la piedra situada frente a él, con la cabeza inclinada en actitud de concentración. Se desvió a la derecha una media docena de pasos, y sus manos volvieron a buscar. Brin y Rone lo siguieron y esperaron. Un segundo después se enderezó, apartando las manos. Algo en la piedra cedió, y una parte de la pared giró para dejar al descubierto un agujero oscuro. Allanon les ordenó con un gesto que lo siguieran. Avanzaron a tientas, y la piedra se cerró tras ellos.

Esperaron en la oscuridad, sin conseguir ver nada, escuchando los leves ruidos que producía el druida al moverse. Entonces destelló una luz y las llamas lamieron la cabeza de una antorcha impregnada de pez. Allanon se la pasó a Brin, encendió otra para Rone y una tercera para él mismo. Estaban en una cámara pequeña y aislada de la que partía una escalera que ascendía por la roca. Tras echarles una rápida mirada, Allanon comenzó el ascenso.

Se adentraron en la montaña, subiendo cientos de escalones que se convertían en miles a medida que la escalera se prolongaba. Varios túneles atravesaban la ruta que seguían, pero ellos nunca dejaron la escalera, continuando el largo ascenso en espiral. El interior de la roca era templado y seco, y desde algún lugar situado frente a ellos les llegaba el retumbar de la maquinaria de una caldera. Brin reprimió el pánico que crecía poco a poco en su interior. Tenía la sensación de que la montaña estaba viva.

Siguieron subiendo peldaños y, después de cierto tiempo, la escalera terminó ante una gran puerta reforzada con barras de hierro, y con las bisagras incrustadas en la piedra de la montaña. Se detuvieron ante ella, con la respiración agitada. Allanon se inclinó junto a la puerta, tocó con suavidad uno de los clavos que tachonaban las barras de hierro, y la puerta giró hacia atrás. Un ruido ensordecedor los sobresaltó; el bombeo y la fuerza de propulsión de los pistones y las palancas resonaba en el pequeño pasadizo como el rugido de un gigante que luchara por liberarse. El calor, áspero y seco, sacudió sus rostros, y pareció succionar todo el frío del aire. Allanon miró durante un breve instante más allá de la puerta, y a continuación la cruzó. Brin y Rone le siguieron, tras proteger de forma instintiva sus rostros.

Estaban en la cámara de la caldera. Un gran foso negro se abría paso al interior de la tierra y, en su interior, la maquinaria funcionaba con cadencia uniforme, avivando los fuegos naturales de la tierra y bombeando su calor hacia las habitaciones del Alcázar, situadas en la parte superior. Adormecida desde la época del Señor de los Hechiceros,

había sido puesta en marcha por el enemigo, y la sensación de intrusión era vibrante y opresiva. Sin detenerse, Allanon los condujo por el estrecho andén de metal que circundaba el foso hasta una de las puertas de la cámara. Tras tocar con sus manos una barra de hierro, la hizo girar hacia atrás, abriéndose a la oscuridad. Se alejaron del terrible calor con las antorchas encendidas, y cerraron la puerta tras ellos.

De nuevo estaban en un pasadizo, y lo siguieron hasta encontrar una escalera. Empezaron de nuevo la subida. Con lentitud y cautela, porque tenían la sensación de que alguien estaba muy cerca, los tres ascendieron en la oscuridad, escuchando con atención...

Detrás de ellos, en alguna parte situada en un nivel más bajo, una puerta produjo un gran estrépito al cerrarse de golpe, y los tres se quedaron inmóviles durante un momento. El eco reverberó en el silencio, pero como no escucharon ningún otro sonido extraño, siguieron adelante.

En lo alto de la escalera había otra puerta. Se detuvieron ante ella y escucharon. Allanon tocó una cerradura oculta para abrirla, la atravesó y siguió adelante. Más allá había otro pasadizo con otra puerta en su extremo, a continuación otro pasadizo, otra escalera, otra puerta, y otro pasadizo. Los corredores secretos se multiplicaban en el antiguo Alcázar y recorrían, vacíos y negros, sus viejos muros. El moho y las telarañas impregnaban el ambiente de un olor que hacía sentir la antigüedad del lugar. Las ratas corrían delante de ellos en la oscuridad, pequeños centinelas que avisaban de su proximidad. Pero, en el Alcázar de los Druidas, nadie las oía.

En aquel momento sonaron voces en alguna parte de las salas del Alcázar y llegaron hasta donde los intrusos, cautelosos y ocultos, estaban agazapados. Eran voces profundas y bajas, un murmullo que crecía y se desvanecía, pero muy cerca. La boca de Brin estaba tan seca, que le dificultaba el tragar saliva. Tenía ojos irritados por el humo de las antorchas, y era consciente del peso de la roca a su alrededor. Se sentía atrapada. La premonición, oculta en la penumbra y rodeándola por todas partes, danzaba a su alrededor.

También llegaron al final de ese túnel. La oscuridad cedió de pronto ante la luz de las antorchas, y un muro de piedra bloqueó su paso. No se veía puerta alguna ni corredor que partiera de allí. Pero Allanon no vaciló. Se aproximó al muro, acercó su oído a él, como si escuchase, y se volvió hacia Brin y Rone Leah. Hizo un gesto de silencio e inclinó un poco la cabeza. Brin respiró profundamente para mantener la tranquilidad. Lo que deseaba indicar el druida estaba claro: iban a entrar en el Alcázar de los Druidas.

Allanon se volvió de nuevo hacia el muro. Al tocar la piedra, una pequeña puerta, disimulada en él, se abrió hacia fuera sin hacer ningún ruido, y los tres la atravesaron de uno en uno.

Se encontraron dentro de un pequeño estudio sin ventanas, lleno de polvo y con un fuerte olor a rancio. El contenido de la habitación estaba desparramado por todas partes, en total desorden. Los libros habían sido retirados de los estantes que cubrían las paredes y estaban esparcidos por todas partes, con las cubiertas rotas y muchas páginas arrancadas. Los sillones tenían la tapicería desgarrada; la mesa rojiza y sillas de respaldo alto estaban volcadas en el suelo, e incluso habían levantado algunas tablas del entarimado.

Allanon observó aquel desastre a la luz de las antorchas, con su rostro oscuro en tensión por la furia. Luego se dirigió, sin pronunciar palabra, a la pared opuesta, metió el brazo entre los estantes vacíos y tocó algo. La estantería giró hacia atrás en silencio, abriendo paso hacia una bóveda oscura. El druida les indicó con un gesto que esperasen fuera, y entró. Puso la antorcha en un sustentador de hierro fijado a un soporte, y se acercó a la pared de la derecha. Estaba formada por bloques de granito, lisos y sellados contra el aire y el polvo. El druida empezó a pasar los dedos por la piedra con suavidad.

Desde el estudio, los jóvenes contemplaron durante un momento los movimientos de Allanon, pero enseguida algo distinto llamó su atención. Una delgada veta de luz perfilaba

una puerta en la oscuridad de la habitación, una puerta que conducía a las salas del Alcázar. Desde allí llegó a sus oídos un sonido de voces.

Los dedos del druida se curvaban sobre la pared de granito de la bóveda, mientras mantenía su cabeza inclinada en actitud concentrada. De improviso, un resplandor azul oscuro se extendió por la piedra a partir del punto donde sus dedos la tocaban. El resplandor se convirtió en fuego que crepitó sin ruido a través del granito, ardió y, por último, se extinguió. En el lugar en que había estado el muro, apareció una gran estantería llena de enormes libros encuadernados en cuero: las historias de los druidas.

Las voces se acercaban por el corredor que daba al otro lado del estudio.

Allanon cogió uno de los grandes volúmenes y lo llevó a la mesa de madera que ocupaba el centro de la estancia. Tras dejarlo sobre ella, lo abrió y empezó a hojearlo sin sentarse; pronto encontró lo que estaba buscando, y se inclinó para leerlo.

Amortiguadas y roncas, las voces se mezclaban con el ruido producido por unos pies calzados con botas. Al menos había media docena de gnomos al otro lado de la puerta.

Brin pronunció mentalmente el nombre de Rone, reflejándose el miedo en sus ojos a la luz de las antorchas. El joven de las tierras altas vaciló un momento, después entregó su antorcha a Brin y desenvainó la espada de Leah. Llegó hasta la puerta en dos zancadas y corrió el cerrojo.

Los gnomos que estaban en el corredor que daba al otro lado del estudio pasaron sin detenerse; todos menos uno. Una mano asió la cerradura, intentando abrir la puerta. Brin retrocedió en las sombras del estudio, rogando para que el sujeto no viera la luz ni oliera el humo, rogando para que no se abriera la puerta. La cerradura se movió otro poco y entonces, el que estaba fuera empezó a forzarla.

Rone Leah descorrió el cerrojo de forma brusca, abrió la puerta de golpe y arrastró a un asombrado gnomo al interior, el cual logró emitir una exclamación de sorpresa antes de que la empuñadura de la espada del joven de las tierras altas golpeara su cabeza, dejándolo inconsciente en el suelo.

Rone cerró la puerta inmediatamente, volvió a echar el cerrojo y retrocedió. Brin corrió a su lado. En la bóveda, Allanon dejaba en su sitio el tomo que había consultado y con un rápido movimiento circular de su mano ante las historias de los druidas, devolvió la pared de granito a su estado original. Cogió la antorcha de la abrazadera, salió de la bóveda, colocó en su lugar la estantería que ocultaba la entrada e indicó a la muchacha del valle y al joven de las tierras altas que le siguieran por el pasadizo que los había llevado a aquella estancia.

Retrocedieron por el laberinto de túneles, con el cuerpo cubierto de sudor a causa del miedo y el esfuerzo. Todo a su alrededor seguía como antes. De vez en cuando podían escuchar voces que pronto dejaban de oír, y sólo el sonido ronco y monótono de la caldera era constante.

Allanon les ordenó que se detuvieran ante otra puerta cubierta de polvo y telarañas. Con un gesto, el druida les indicó que apagaran las antorchas en el suelo del pasadizo. Iban a volver a entrar en el Alcázar.

Pasaron de la oscuridad de su pasadizo a un vestíbulo iluminado con antorchas, cuya luz se reflejaba en el bronce y la madera pulida. Aunque en el antiguo alcázar todo estaba cubierto por una gruesa capa de polvo, aún brillaban sus ornamentos en algunos lugares, como puntos de fuego entre las sombras. Un gran vestíbulo se perdía en la oscuridad, con sus paredes de roble profusamente adornadas con tapices y pinturas, junto a altas vitrinas que guardaban objetos decorativos de otras épocas. Antes de entrar, la joven del valle y el muchacho de las tierras altas lo recorrieron con una mirada rápida, pero no vieron a nadie.

Allanon los condujo sin pérdida de tiempo por un corredor oscuro situado a la izquierda, deslizándose de sombra en sombra, evitando los pequeños sectores iluminados

bien por la luz de las antorchas o bien por la luz de la luna que penetraba por las altas ventanas enrejadas que se arqueaban hacia el cielo sobre las almenas exteriores. Una extraña calma llenaba las estancias, como si ellos fuesen los únicos seres vivos que quedaban en el Alcázar. Sólo el zumbido constante de la maquinaria alteraba la quietud. La mirada de Brin pasó del oscuro corredor al iluminado vestíbulo de entrada. ¿Dónde estaban los espectros corrosivos y los gnomos, que eran sus servidores? Una mano se apoyó en su hombro y se sobresaltó. Era la de Allanon, que la arrastraba hacia la sombra de una arcada, antepuesta a una puerta doble de hierro.

En ese momento, como si respondiera a la pregunta que la muchacha no había formulado, se escuchó un grito, estridente y áspero, en el silencio del Alcázar. Brin se giró como movida por un resorte hacia el lugar de donde había procedido el grito; era el estudio que acababan de abandonar. El gnomo que habían dejado inconsciente, había recuperado la conciencia.

Se oyeron pasos por todas partes, resonando contra el suelo de piedra y poniendo fin a la tranquilidad. También se escucharon algunos gritos. La espada de Rone destelló tenuemente en la penumbra, mientras él se ponía delante de Brin. Pero Allanon ya había abierto las puertas de hierro; tiró de ellos hacia dentro, y después las cerró.

Habían salido a un pequeño rellano iluminado por una hilera de antorchas colocadas a lo largo de la escalera que ascendía, enroscándose como una serpiente, por los muros de piedra de la altísima torre que se levantaba sobre ellos. Daba la sensación de que la torre, imponente y negra, alcanzaba alturas imposibles, mientras que a sus pies, bajo el pequeño rellano que les daba soporte, descendía al interior de la tierra como a un pozo sin fondo. Salvo el rellano y la escalera, no había nada que rompiera la lisa superficie de los muros que se perdían en las sombras impenetrables.

Brin se apretó contra las puertas de hierro. Aquélla era la torre que guardaba el santuario de los druidas. Allí creyeron que estaba la Espada de Shannara los acompañantes de Shea Ohmsford. Era algo tan monstruoso que parecía un agujero hecho por un gigante para atravesar toda la tierra.

Rone Leah dio un paso hacia el borde del rellano.

–¡Manténte apartado de ahí, príncipe Leah! –le dijo Allanon, haciéndole retroceder de un tirón.

Fuera, los gritos y el alboroto iban en aumento, invadiéndolo todo. Allanon empezó a ascender por las estrechas escaleras, apoyando la espalda contra el muro de la torre.

–¡Manteneos lejos de mí! –les dijo el druida mirando hacia abajo.

Tras subir una docena de peldaños, se acercó al borde de la escalera. Sus manos salieron de las negras vestiduras, con los dedos curvados. De sus labios fluían palabras que los jóvenes no entendían, graves y llenas de furor.

Como respuesta, un silbido salió del abismo de la torre. Las manos del druida descendieron lentamente, con los dedos curvados como garras y las palmas hacia abajo. Salía vapor de la comisura de sus labios, de sus ojos y oídos y de la piedra sobre la que se encontraba. Brin y Rone miraban horrorizados. El pozo emitió otro silbido.

Entonces explotó el fuego azul de las manos de Allanon, produciendo un gran estallido de llamas que se precipitaron hacia las tinieblas de las profundidades. Desprendiendo chispas, fulguró con fuerza hasta muy abajo. De repente, su color cambió a un verde tétrico, y murió.

La torre se quedó en silencio. Se oían gritos de alarma y pisadas, débiles y caóticos, al otro lado de las puertas de hierro, pero dentro el silencio era absoluto. Allanon volvió a apoyarse en el muro, rodeándose crispadamente el cuerpo con los brazos y manteniendo la cabeza inclinada en un gesto de dolor. El vapor que salía de su interior había desaparecido, pero la piedra sobre la que se encontraba y contra la que se apoyaba parecía chamuscada.

Entonces el pozo volvió a emitir otro silbido, y en esta ocasión hasta la torre se estremeció con su sonido.

–¡Mirad en su garganta! –dijo Allanon con voz áspera.

Los dos jóvenes miraron al interior del pozo desde el borde del rellano. A gran profundidad, una turbia niebla verde se agitaba como fuego líquido contra los muros. El silbido que emitía era como una voz, pavorosa y llena de odio. La niebla, que se pegaba lentamente a las paredes ondeando por la piedra como si fuese agua, empezó a ascender.

–¡Está saliendo! –dijo Rone, sin levantar la voz.

La niebla ascendía por los muros de piedra como si fuera algo vivo. Poco a poco se iba acercando a ellos.

Allanon, que había regresado al rellano, los apartó del borde. Sus oscuros ojos destellaban como el fuego.

–¡Corred, ahora! –les ordenó–. ¡No miréis atrás! ¡No os detengáis! ¡Huid del Alcázar y de la montaña!

A continuación abrió las puertas de la torre de un fuerte empujón y entró en los corredores del Alcázar. Había cazadores gnomos por todas partes, y se volvieron ante su aparición. Sus toscas facciones amarillas quedaron paralizadas por la sorpresa. El fuego azul estalló en las manos del druida y salió empujado sobre ellos, lanzándolos hacia atrás como si fueran hojas arrastradas por un viento repentino. Sus gargantas profirieron terroríficos alaridos cuando los alcanzó el fuego, y se dispersaron aterrorizados. Apareció un espectro corrosivo, un ser negro y sin rostro con sus vestiduras. El fuego azul lo barrió con fuerza sorprendente cuando el druida se volvió hacia él, dejándolo reducido a cenizas.

–¡Corred! –volvió a gritar Allanon, mirando hacia el lugar donde Brin y Rone estaban paralizados por el asombro.

Lo siguieron, corriendo a toda velocidad, sorteando a los gnomos caídos bajo la luz de las antorchas en dirección a los pasadizos que les habían conducido hasta allí. Los salones sólo estuvieron vacíos un momento, porque enseguida aparecieron otros gnomos para contraatacar en una cuña sólida de figuras amarillas armadas que proferían iracundos aullidos. Sus lanzas y espadas cortas apuntaban hacia fuera desde su centro. Allanon acabó con el pretendido asalto con un solo estallido del fuego de los druidas, y dejó expedito el camino. Un segundo grupo se echó sobre ellos desde un corredor lateral, y Rone se volvió, con la espada de Leah en alto. Al tiempo que daba el grito de batalla de sus antepasados, se lanzó contra los gnomos.

Detrás de ellos aparecieron dos espectros. De sus manos negras salió fuego rojo, que se arqueó hacia Allanon, pero el druida consiguió bloquearlo con su propio fuego. Las llamas se esparcieron por todas partes en una lluvia salvaje, y los muros y los tapices empezaron a arder. Brin se acurrucó junto a una pared, protegiéndose los ojos con las manos, y Rone y Allanon se situaron a ambos lados. Llegaban gnomos desde todas direcciones, y ahora había más espectros. Aquellos monstruos negros y silenciosos salían de la oscuridad para atacarlos. Rone Leah interrumpió su lucha contra los gnomos, para ocuparse de un espectro corrosivo que se había acercado demasiado. La hoja de ébano de la espada de Leah cayó sobre el espectro, que quedó reducido a cenizas. Las llamas apuntaban a su cuerpo, pero las desvió; la hoja negra absorbía el impacto de su fuerza. Con un aullido de ira, volvió al lugar donde estaba Brin. Su rostro mostraba un fiero regocijo, y jirones de niebla verde se arremolinaban salvajemente en el interior del negro metal de la espada. Cogió del brazo a la joven del valle, la puso en pie y la empujó hacia delante, hacia donde se encontraba Allanon luchando para llegar a la puerta por la que habían salido de las catacumbas. Su negra figura se levantaba sobre el humo, el fuego y los cuerpos como si la sombra de la muerte hubiese cobrado vida.

–¡Por la puerta, joven de las tierras altas! –rugió, haciendo retroceder a los atacantes

que intentaban derribarlo por todos los medios.

De repente se produjo una explosión de fuego rojo, y quedaron aturdidos con su fuerza. Allanon se volvió, y el fuego druídico salió de sus manos como un sólido muro azul que los protegió momentáneamente de sus perseguidores. Sin saber cómo, consiguieron atravesar el fuego de los espectros corrosivos, quedando separados de unos cuantos gnomos que intentaban impedir su huida. Ya se escuchaban gritos y alaridos por todo el Alcázar de los Druidas cuando consiguieron llegar a la puerta que buscaban. La abrieron y un instante después se encontraron seguros al otro lado.

Cuando cerraron la puerta, se encontraron sumidos en la oscuridad. Recogieron las antorchas que antes habían dejado allí, Allanon las encendió y los tres juntos empezaron a desandar el camino. Bajaron con gran rapidez por los pasadizos y las escaleras. Tras ellos podían escuchar los gritos de sus perseguidores, pero tenían el camino libre de obstáculos. Entraron en la cámara del horno otra vez, pasando junto al fuego de la tierra, y el retumbar de la maquinaria, en dirección a las escaleras que los conducirían a las profundidades del centro de la montaña. Nadie se interpuso en su camino.

Entonces, de repente, pudieron escuchar un nuevo sonido, lejano todavía pero cargado de terror. Llegó en un único e interminable gemido, vivo y horrible.

–¡Ya empieza! –les gritó Allanon–. ¡No os detengáis ahora por nada del mundo, corred!

Corrieron con todas sus fuerzas mientras el gemido aumentaba de volumen a sus espaldas. Algo terrible les estaba sucediendo a quienes aún se encontraban en el Alcázar.

¡La niebla!, gritó Brin en su interior.

Bajaron con tanta rapidez como les fue posible las escaleras que conducían a la base de la montaña, siguiendo sus vueltas y revueltas, escuchando en todo momento los alaridos de los que habían quedado atrapados. Los escalones se multiplicaban en número incontable, pero ellos no dejaban de correr.

Por fin consiguieron bajar el último escalón, y ante ellos apareció la entrada oculta en la roca del risco. Tras empujarla de forma apresurada, Allanon los condujo a la fría oscuridad del bosque.

Continuaron escuchando los gritos a sus espaldas.

La noche pasó sin que se dieran cuenta. Empezaba a amanecer cuando llegaron al lugar del valle de Paranor donde habían dejado los caballos. Cansados y maltrechos, se detuvieron en unas rocas situadas sobre una colina que se levantaba al este del Alcázar y miraron atrás, hacia donde la niebla se arremolinaba a su alrededor impidiendo que la vieran. El cielo se iluminaba, y la niebla se desvanecía poco a poco. Contemplaron en silencio cómo se disolvía en el aire.

Cuando amaneció por completo, la niebla había desaparecido.

–Todo ha terminado –dijo Allanon.

Brin y Rone Leah observaron que el montículo rocoso sobre el que se asentaba el Alcázar de los Druidas se destacaba a la luz del sol de la mañana; yermo y vacío, excepto por los escombros dispersos a que había quedado reducido el edificio. El Alcázar de los Druidas había dejado de existir.

–Tal como estaba escrito en las historias, tal como había sido profetizado –prosiguió Allanon, con voz tranquila–. El fantasma de Bremen conocía la verdad. Antes de que se construyera el Alcázar, se concibió la magia para destruirlo. Ahora había desaparecido, devolviendo sus piedras a las rocas de la montaña, y con ellas a todos los que pudo atrapar. –Había una terrible tristeza en el rostro oscuro–. Ya no existe. Paranor se ha perdido.

¡Pero ellos estaban vivos! Brin sintió un gran alivio, a pesar del aspecto sombrío del druida. La premonición era errónea y estaban vivos; ¡los tres estaban vivos!

–Ya no existe –repitió Allanon.

En aquel momento sus ojos se encontraron con los de la joven del valle, y fue como si ambos compartieran un secreto inexpresado que ninguno de los dos comprendía por completo. Entonces, Allanon hizo dar media vuelta a su caballo y empezó a cabalgar hacia el este, en dirección a los bosques del Anar. Brin y Rone siguieron sus pasos.

14

Ya estaba bien avanzada la tarde cuando Jair Ohmsford y sus compañeros de viaje llegaron a la ciudad de Culhaven, habitada por enanos. En opinión del joven del valle, lo mejor de todo el viaje era que había llegado a su conclusión. Habían caminado bajo un cielo encapotado y con un viento frío por todo el país del Río Plateado, y hasta los colores cambiantes de los grandes bosques de las Tierras Orientales tenían un frío matiz gris e invernal. Los pájaros volaban hacia el sur bajo un amenazador cielo otoñal, y la corriente del río cuyo curso bordeaban era turbulenta y hostil.

El Río Plateado empezaba a mostrar las primeras señales del envenenamiento profetizado por su Rey. Una espuma negruzca cubría sus aguas, y su límpido color plateado se había tornado turbio. Peces moribundos, pequeños roedores y pájaros caídos flotaban sobre sus aguas, y el río estaba lleno de madera casi podrida y de matorrales. Incluso su olor era desagradable: la fresca limpieza se había convertido en un olor rancio y fétido que asaltaba sus ventanas nasales cada vez que el viento cambiaba de dirección. Jair recordaba los relatos de su padre sobre el Río Plateado, relatos que se transmitían de generación en generación desde los tiempos de Shea Ohmsford, y lo que ahora veía afligía su corazón.

Garet Jax y Slanter no hicieron gran cosa por mejorar su estado de ánimo. Aunque Jair hubiera olvidado la enfermedad del río y el aspecto desapacible del día, le hubiese sido difícil esbozar una sonrisa o mostrar jovialidad en su voz con el Maestro de Armas y el gnomo por compañeros de viaje. Reservados y taciturnos, caminaban a su lado con el entusiasmo propio de una comitiva fúnebre en su camino hacia un velatorio. No habían intercambiado ni una docena de palabras desde que reanudaron la marcha a primeras horas de la mañana, y ni una sola sonrisa había endulzado sus caras. Con la mirada fija en el camino, siguieron adelante impulsados por una determinación que rayaba en el fanatismo. Jair intentó entablar conversación en una o dos ocasiones, y como única respuesta recibió un ronco gruñido. La comida del mediodía se convirtió en un tenso y desagradable ritual, aunque necesario, y hasta la silenciosa marcha era preferible a aquello.

Por tanto, el saber que ya estaban acercándose a Culhaven supuso para el joven del valle algo más que un alivio, aunque sólo fuera por la posibilidad que se le brindaba de hablar con alguien educado; pero no le faltaban motivos para dudar incluso de eso. Habían sido vistos por los enanos tan pronto como salieron del Anar, y los sometieron a una estrecha vigilancia sin hacer ningún esfuerzo para darles la bienvenida. A lo largo de los últimos kilómetros había patrullas de cazadores enanos; hombres endurecidos, cubiertos con chalecos de cuero y capas de bosque, armados y resueltos en su modo de andar. Ninguno de ellos los había saludado, ni se había detenido para entablar la más breve charla. Todos habían pasado a su lado y seguido su camino sin hacer ninguna pregunta. Sólo sus ojos se habían desviado para mirar a los visitantes, y su mirada no podía calificarse precisamente como amistosa.

Cuando Jair y sus compañeros de viaje entraron en el pueblo de los enanos, fueron observados sin ningún disimulo por todos los que se cruzaron en su camino, y había algo más que suspicacia en sus miradas. Garet Jax parecía ajeno a las inquisitivas miradas que los seguían, pero Slanter empezaba a ponerse nervioso y Jair se sentía casi tan incómodo como el gnomo. Garet Jax encabezaba la marcha por la carretera que atravesaba la aldea, claramente familiarizado con el lugar y seguro de lo que estaba haciendo. El camino que recorrían estaba bordeado de casas cuidadas con esmero y de tiendas; todos ellos era edificios bien construidos, con pequeños jardines en la fachada, adornados por macizos de

flores. Las familias y los vendedores levantaban la vista a su paso; con las herramientas de trabajo en las manos, hacían una pausa en su quehacer diario. Pero incluso allí no faltaban los hombres armados; cazadores enanos con una expresión dura en su mirada y armas sujetas al cinturón, que hicieron sentir a Jair, a pesar de que se hallaban en una comunidad civil, como si se encontrara en un campamento militar.

Por último, cuando entraban en el centro de la villa, fueron detenidos por una patrulla. Garet Jax se adelantó para hablar un momento con uno de sus miembros y el enano se alejó por la carrera. El Maestro de Armas retrocedió hasta donde se habían quedado Jair y Slanter y los tres juntos observaron a los restantes miembros de la patrulla en deliberado silencio, mientras esperaban. Algunos niños enanos rondaron a su alrededor, mostrando curiosidad, con los ojos fijos en Slanter. Éste consiguió ignorarlo durante un rato, pero luego se cansó del juego y emitió un inesperado gruñido que los hizo huir en busca de refugio. El gnomo los siguió con mirada colérica que después trasladó a Jair, y se replegó atemorizado.

Unos minutos más tarde regresó el patrullero con el que había hablado Garet Jax, acompañado por un enano de aspecto tosco y gran barba negra ensortijada, bigote y cabeza calva. Sin aflojar el paso, se dirigió al Maestro de Armas con una sonrisa en los labios y las manos extendidas en señal de saludo.

–Has tardado en llegar –dijo, mientras Garet Jax estrechaba sus encallecidas manos.

Sus vivaces ojos castaños escudriñaban a los forasteros bajo sus pobladas cejas. El aspecto del hombre era duro y feroz. Vestía su robusto cuerpo con prendas de bosque de diversas procedencias, que ofrecían un fuerte contraste con el cinturón y las botas de piel suave, y llevaba una hilera de cuchillos largos sujetos a la cintura. Un gran pendiente de oro colgaba de una de sus orejas.

–Elb Foraker. –Garet Jax se lo presentó a Jair y a Slanter sin más ceremonia.

–Viajas en extraña compañía, Garet –dijo Foraker, tras observarlos un momento en silencio, volviéndose hacia el Maestro de Armas.

–Son tiempos extraños –le respondió Garet Jax, encogiéndose de hombros–. ¿Hay algún sitio donde podamos sentarnos y comer algo?

–Por aquí –dijo Foraker, haciendo un gesto de asentimiento.

Dejaron atrás a la patrulla y siguieron hasta un punto en que la carretera se desviaba a la derecha. Allí había un edificio que albergaba un gran comedor lleno de bancos y mesas, algunas de las cuales estaban ocupadas por cazadores enanos absortos en su cena. Algunos levantaron la vista y saludaron a Foraker, pero en esta ocasión ninguno se mostró especialmente interesado por sus acompañantes. Jair pensó que era evidente la diferencia que establecía la persona con quien estabas. Foraker eligió una mesa para ellos al fondo de la sala, junto a un muro, y pidió que les sirvieran la cena.

–¿Qué se supone que debo hacer con estos dos? –preguntó el enano a Garet Jax cuando ya se habían sentado.

–Un hombre que va derecho al bulto, ¿verdad? –dijo el Maestro de Armas, volviéndose hacia sus compañeros–. Estuvo conmigo hace diez años, cuando adiestraba a los cazadores enanos para una escaramuza fronteriza a lo largo de las montañas Wolfsktaag. Volvimos a encontrarnos en Callahorn, hace ya unos cuantos años. Por eso estoy aquí ahora. Me pidió que viniese, y no acepta un no como respuesta. –Miró de nuevo a Foraker–. El joven del valle es Jair Ohmsford. Está buscando a su hermana y a un druida.

–¿Un druida? ¿Qué druida? –preguntó Foraker frunciendo el entrecejo, mientras se recostaba en la silla–. Ya no quedan druidas. No ha habido druidas desde...

–Lo sé, desde Allanon –lo interrumpió Jair, sin poder permanecer callado ni un segundo más–. Ése es precisamente el druida que estoy buscando.

–¿Es verdad eso? –preguntó Foraker, mirándolo con insistencia–. ¿Qué te hace

pensar que lo encontrarás aquí?

–Me dijo que iría a las Tierras Orientales, y mi hermana lo acompaña.

–¿Tu hermana? –El enano hizo un gesto de asombro–. ¿Allanon y tu hermana? ¿Y se supone que están por aquí?

Jair hizo un gesto de asentimiento, mientras una sensación de opresión invadía su estómago. Foraker lo miraba como si el joven del valle estuviera loco. Luego, desvió la vista hacia Garet Jax.

–¿Dónde encontraste a este muchacho?

–Por el camino –respondió el Maestro de Armas, sin ofrecer ningún detalle–. ¿Qué sabes del druida?

–Sé que nadie ha visto a Allanon, ni solo ni acompañado, en las Tierras Orientales desde hace más de veinte años –respondió Foraker, encogiéndose de hombros.

–Bien, entonces no sabes mucho –dijo Slanter, con un leve tono de mofa en su voz–. ¡El druida ha estado paseándose ante tus narices!

–Si yo estuviera en tu lugar, pensaría lo que voy decir antes de hablar, gnomo –dijo Foraker, con cara de pocos amigos, volviéndose hacia Slanter.

–Siguió el rastro del druida antes de que llegara a las Tierras Orientales –le dijo Garet Jax, con sus ojos grises vagando indiferentes por la sala vacía–. Siguió sus huellas desde el Maelmord hasta la misma casa del joven del valle.

–Te lo preguntaré de nuevo una vez más, ¿qué se supone que debo hacer con estos dos? –dijo Foraker, mirándolo con insistencia.

–He estado pensando en eso –respondió Garet Jax, devolviéndole la mirada–. ¿Se reúne el Consejo esta noche?

–Todas las noches, en estos días.

–Entonces permite que el joven del valle pueda hablar a los consejeros.

–¿Por qué tengo que hacerlo? –preguntó Foraker, reflejando sus dudas en el semblante.

–Porque tiene algo que decir que el Consejo escuchará con atención. Y no sólo respecto al druida.

El enano y el Maestro de Armas se observaron en silencio.

–Estoy obligado a solicitarlo –dijo Foraker tras un largo silencio. Su falta de entusiasmo era evidente.

–Parece que ahora es el momento indicado para hacerlo. –Garet Jax se puso en pie.

–Vosotros podéis continuar comiendo –dijo Foraker, dando un suspiro y mirando a Jair y Slanter mientras se levantaba–. No intentéis marcharos. –Vaciló un instante–. No tengo noticias de que ningún druida haya pasado por aquí, pero haré las pertinentes investigaciones para ti, Ohmsford. –Hizo un gesto dubitativo–. Vamos, Garet.

El enano y el Maestro de Armas salieron del comedor, dejando a Jair y Slanter solos sentados a la mesa, sumidos en sus pensamientos. ¿Dónde estaría Allanon?, se preguntaba Jair con silenciosa desesperación, la cabeza agachada y mirándose las manos crispadas. El druida dijo que iría a las Tierras Orientales. ¿No tenía que pasar por Culhaven? Si no lo había hecho, ¿dónde había ido? ¿Adónde podía haber llevado a Brin?

Un enano con un delantal blanco les sirvió unos platos de comida caliente y unas copas de cerveza, y empezaron a comer. Ninguno de los dos habló. Los minutos pasaron rápidamente mientras se dedicaban a comer, y Jair sintió que sus esperanzas se desvanecían con cada bocado, como si estuviera tragando las respuestas que sus preguntas exigían. Apartó el plato que tenía ante sí y golpeó el suelo entarimado con la bota, intentando pensar lo que podía hacer si Elb Foraker estaba en lo cierto y Allanon y Brin habían tomado otro camino.

–¡Para! –gritó Slanter, y Jair levantó la vista.

–¿Qué quieres que pare?

–Deja de golpear el suelo con la bota. Me estás sacando de quicio.

–Perdona.

–Y deja de mostrarte como si hubieras perdido a tu mejor amigo. Tu hermana aparecerá.

–Quizá –respondió Jair todavía abstraído, haciendo un gesto dubitativo.

–¡Bah! –dijo el gnomo–. Soy yo quien debería estar preocupado, no tú. No sé cómo pude permitir que me metieras en este lío.

Jair puso los codos sobre la mesa y apoyó la barbilla en sus manos abiertas. Había determinación en su voz.

–Aunque Brin no hubiera pasado por Culhaven, aunque Allanon hubiese seguido otro camino, nosotros tendríamos que entrar en el Anar, Slanter, y debemos convencer a los enanos para que nos presten su ayuda.

–¿Nosotros? ¿Tenemos? –inquirió Slanter, mirándolo con insistencia–. ¡Sería mejor que te detuvieras a pensar qué significa eso de «nosotros» y «tenemos»! ¡Yo no voy a ninguna parte! Me vuelvo por donde he venido antes de que me vea envuelto en semejantes complicaciones.

–Tú eres un rastreador, Slanter –dijo Jair, sin inmutarse–. Te necesito.

–¡Qué lástima! –respondió el gnomo, adoptando una expresión seria–. ¡También soy un gnomo, por si no te habías dado cuenta! ¿No te fijaste en la forma de mirarme de los que estaban allí afuera? ¿No te diste cuenta de que esos niños me miraban como si fuese una especie de animal salvaje capturado en el bosque? ¡Utiliza tu cabeza! ¡Los gnomos y los enanos están en guerra, y no es probable que los enanos escuchen nada de lo que tengas que decirles mientras sigas presentándome como tu aliado! Algo que en realidad no soy.

–Slanter, tengo que llegar a la Fuente del Paraíso antes de que Brin llegue al Maelmord –insistió Jair, inclinándose hacia el rastreador–. ¿Cómo podré hacerlo sin una persona que me indique el camino?

–Sé que encontrarás la forma de hacerlo, porque te conozco. Además, no puedo volver allí. Spilk les habrá contado mi traición, y si no lo ha hecho él, lo hará el otro gnomo que consiguió huir. En estos momentos me estarán buscando. Si regreso, alguien me reconocerá, y cuando me capturen, los caminantes... –Se interrumpió de repente y levantó las manos–. ¡No puedo acompañarte, eso es todo!

Se concentró en la comida, con la cabeza inclinada sobre el plato. Jair lo observó en silencio, preguntándose si no estaba cometiendo un error al buscar con tanto ahínco la ayuda de Slanter. Después de todo, tal vez el Rey del Río Plateado no lo considerara un aliado. En realidad, si se pensaba detenidamente, Slanter no parecía un aliado. Era demasiado hábil, demasiado oportunista, y su lealtad cambiaba con la misma frecuencia que el viento. No era alguien de quien se pudiera depender. Sin embargo, había algo en el gnomo que le gustaba a Jair. Quizá fuera su firmeza. Al igual que Garet Jax, Slanter era un superviviente, y ésa era la clase de compañero que Jair necesitaba si quería llegar al Anar profundo.

Miró cómo se tomaba la cerveza que le quedaba con ruidosos tragos.

–Pensaba que querías aprender un poco de magia –le dijo cuando terminó.

–Ya no –respondió Slanter, haciendo un gesto negativo–. Ya sé todo lo que quería saber de ti, muchacho.

–Me parece que tienes miedo –dijo Jair, haciendo un gesto de contrariedad.

–Puedes creer lo que quieras. No te acompaño.

–¿Y tu pueblo? ¿No te importa lo que le están haciendo los espectros corrosivos?

–Gracias a ti, yo ya no tengo pueblo –respondió Slanter, dirigiéndole una mirada furiosa. Luego se encogió de hombros–. Pero ya me da igual. En realidad, no he tenido

pueblo desde que salí de las Tierras Orientales. Sólo cuento conmigo mismo.

–Eso no es cierto. Los gnomos son tu gente. Tú regresaste para ayudarlos, ¿no es así?

–Los tiempos cambian. Regresé porque era conveniente hacerlo. ¡Ahora no volveré porque no es oportuno! –Slanter se estaba enfadando–. ¿Por qué no te olvidas del tema de una vez por todas, muchacho? No tengo ninguna obligación de hacer nada. A fin de cuentas, el Rey del Río Plateado no me dio el polvo de plata para limpiar su río.

–¡Qué suerte!, ¿verdad? –dijo Jair, enrojeciendo y empezando a irritarse–. ¡Tienes la suerte de cambiar de lado cada cinco minutos cuando las cosas se ponen mal! ¡Creía que en los Robles me habías ayudado porque habías tomado una decisión! ¡Creía que te importaba lo que me había sucedido! Bien, quizás estaba equivocado. ¿Qué es lo que te importa, Slanter?

–Me importa seguir vivo –respondió el gnomo, desconcertado–. Y también debería preocuparte a ti también si tuvieses un poco de cerebro.

–¡Seguir vivo! –exclamó Jair, indignado, levantándose a medias del asiento con las manos apoyadas en la mesa–. Bien, dime ahora lo que piensas hacer cuando los espectros corrosivos envenenen las Tierras Orientales y luego se dirijan al oeste para envenenar las otras tierras. Eso es lo que sucederá, ¿verdad? ¡Eso es lo que dijiste! ¿Adónde podrás huir entonces? ¿Piensas en cambiar de bando una vez más... convertirte de nuevo en gnomo el tiempo suficiente para engañar a los caminantes?

–Tienes una boca demasiado grande para alguien que comprende tan poco de la vida –respondió Slanter levantándose y empujando a Jair hacia atrás–. Si hubieses andado por el mundo cuidando de ti mismo en lugar de permitir que otros lo hicieran, no juzgarías a los demás con tanta ligereza. ¡Ahora, cierra la boca!

Jair no replicó. No iba a sacar nada en claro forzando el asunto. Slanter estaba decidido a no colaborar y, por tanto, lo mejor era aceptarlo. Incluso era posible que estuviese mejor sin la compañía del gnomo.

Los dos daban claras muestras de enfado cuando llegó Garet Jax. Volvió solo, y se dirigió directamente hacia ellos. Si advirtió la tensión existente entre el gnomo y el joven del valle, no lo demostró. Tomó asiento junto a Jair.

–Tienes que presentarte ante el Consejo de Ancianos –dijo, con voz serena.

–No sé qué pensar sobre eso –respondió Jair, haciendo un gesto dubitativo. No sé si es lo correcto. –El Maestro de Armas le traspasó con la vista.

–No tienes otra opción –dijo el Maestro de Armas, mirándolo fijamente.

–¿Qué se sabe de Brin? ¿Y de Allanon?

–No hay noticias. Foraker lo ha investigado, y no han estado en Culhaven. Nadie sabe nada de ellos. –Los ojos grises buscaron la reacción del joven del valle–. Cualquier ayuda que necesites para tu búsqueda, tendrás que conseguirla con tu propio esfuerzo.

Jair echó una rápida mirada a Slanter, pero el gnomo no se dio por enterado.

–¿Cuándo tengo que ir al Consejo? –preguntó el joven del valle volviéndose de nuevo hacia Garet Jax.

–Ahora –respondió el Maestro de Armas, levantándose.

El Consejo de Ancianos se había reunido en la Asamblea, una sala grande y cavernosa en las entrañas de un edificio cuadrado que alojaba todas las oficinas donde se tramitaban los asuntos del pueblo de Culhaven. Los doce hombres que integraban el Consejo estaban sentados detrás de una larga mesa colocada sobre un estrado en la cabecera de la cámara, de cara a unas hileras de bancos separadas entre sí por pasillos que conducían a una puerta doble situada frente a ellos, que comunicaba con el exterior. Por esa puerta entraron Garet Jax, Jair y Slanter. Las sombras lo cubrían todo excepto el frente de la Asamblea, perfectamente iluminado por unas lámparas de aceite. Los tres avanzaron

hasta los límites de la zona iluminada, donde se detuvieron. Otro grupo de personas ocupaba asientos en los bancos más cercanos al estrado, y sus cabezas se levantaron y se volvieron cuando ellos pasaron. Una neblina de humo de pipa se extendía sobre los hombres reunidos, y el olor intenso del tabaco quemado impregnaba el aire.

–Acercaos –ordenó una voz.

Siguieron adelante hasta sobrepasar la primera línea de bancos. Jair miró con inquietud a su alrededor. Los rostros que le miraban no eran sólo de enanos. Un grupo de ellos estaba sentado a su derecha, y media docena de hombres de la frontera de Callahorn a su izquierda, un poco apartados. Foraker también estaba entre los enanos, con gesto duro y obstinado, apoyándose en la pared del fondo.

–Bienvenidos a Culhaven –dijo la voz.

El que había hablado se levantó detrás de la mesa del estrado. Era un enano con barba gris y entrado en años, de rostro tosco y piel bronceada, cuyas arrugas se destacaban bajo la intensa luz de las lámparas. Ocupaba el centro de los Ancianos del Consejo.

–Mi nombre es Browork, anciano y ciudadano de Culhaven, y el primero en este Consejo –les informó–. Acércate, joven del valle –prosiguió, haciendo una seña a Jair con la mano.

Jair se adelantó un par de pasos y se detuvo, mirando la línea de rostros que lo observaban desde arriba. Todos eran viejos y curtidos, pero sus ojos conservaban la rapidez y agudeza habituales.

–¿Cuál es tu nombre? –le preguntó Browork.

–Jair Ohmsford –respondió él–. De Valle Umbroso.

–¿Qué tienes que decirnos, Jair Ohmsford? –preguntó de nuevo el enano, haciendo un gesto de asentimiento.

Jair miró a su alrededor. Todos los rostros esperaban expectantes; rostros que nunca había visto. ¿Debía revelarles lo que sabía? Volvió a mirar al anciano.

–Puedes hablar sin reservas –le animó Browork, tras advertir su preocupación–. Todos los aquí reunidos son personas de confianza; todos son líderes en la lucha contra los espectros corrosivos.

Volvió a sentarse lentamente, y se dispuso a esperar el parlamento del joven del valle. Jair miró a su alrededor una vez más, luego dio un profundo suspiro y empezó a hablar. Paso a paso, reveló todo lo sucedido desde que Allanon llegó a Valle Umbroso hacía muchos días. Les habló de la llegada del druida, de sus advertencias sobre los caminantes negros, de la necesidad de que Brin lo acompañara y de su partida hacia el este. Describió su huida posterior, las aventuras que había vivido en las tierras altas y en los Robles Negros, su encuentro con el Rey del Río Plateado y la profecía pronunciada por el legendario Rey. Tardó tiempo en contarlo todo. Mientras hablaba, los hombres reunidos escuchaban en silencio. Le era difícil mirarlos; tenía miedo de lo que podría ver en sus rostros. En cambio, mantenía los ojos fijos en el arrugado rostro de Browork y en sus ojos azules y profundos que lo miraban fijamente.

Cuando al fin terminó, el anciano se inclinó hacia delante, con las manos plegadas sobre la mesa y su mirada todavía pendiente de Jair.

–Hace veinte años luché junto a Allanon para defender a la ciudad élfica de Arborlon de las hordas de demonios. Fue una batalla terrible –señaló con la mano a un elfo rubio poco mayor que Brin–. El joven Edain Elessedil aún no había nacido. Su abuelo, el gran Eventine, era rey de los elfos. Ésa fue la última vez que Allanon caminó por las Cuatro Tierras. El druida no ha sido visto desde entonces, joven del valle. No ha pasado por Culhaven. No ha entrado en las Tierras Orientales. ¿Qué respondes a eso?

–Ignoro por qué no siguió este camino –respondió Jair, con un gesto de duda–. No sé adónde ha ido. Sólo sé adónde va; y mi hermana lo acompaña. Y también sé que ha estado

en las Tierras Orientales. –Se volvió hacia Slanter–. Este cazador siguió su rastro desde el Maelmord hasta mi casa.

Esperó que Slanter confirmara sus palabras, pero no lo hizo.

–Nadie ha visto a Allanon desde hace veinte años –repitió con calma otro anciano del Consejo.

–Y nadie ha hablado nunca con el Rey del Río Plateado –dijo un tercero.

–Yo he hablado con él –afirmó Jair–. Y también mi padre. Ayudó a mi padre y a una joven elfina a huir de los demonios y a llegar a Arborlon.

–Conozco a tu padre, muchacho –dijo Browork, que continuaba observándolo–. Fue a Arborlon para ayudar a los elfos en su lucha contra los demonios. Se rumoreaba que era el poseedor de las piedras élficas, tal como has dicho. Pero tú afirmas que cogiste las piedras élficas del lugar donde estaban escondidas en tu casa y se las entregaste al Rey del Río Plateado, ¿es así?

–A cambio de una magia que yo pudiera utilizar –respondió Jair con rapidez–. Por una oportunidad de salvar a Brin. Por un cristal de la visión para encontrarla. Y por fuerza para aquellos que me ayuden.

Browork dirigió su mirada a Garet Jax, y el Maestro de Armas hizo un gesto de asentimiento.

–Yo he visto el cristal del que habla. Es mágico. Nos mostró el rostro de una joven. Él dijo que esa joven era su hermana.

El elfo identificado como Edain Elessedil se puso en pie de repente. Era alto y de tez clara, y el cabello rubio le llegaba hasta los hombros.

–Mi padre me ha hablado de Wil Ohmsford muchas veces. Siempre como de un hombre honorable. No creo que un hijo suyo haga afirmaciones falsas.

–A menos que confunda la fantasía con la realidad –dijo otro miembro del Consejo–. Lo que nos ha relatado es difícil de creer.

–Pero las aguas del río están corrompidas –puntualizó otro–. Todos sabemos que los espectros corrosivos las envenenan con el propósito de destruirnos.

–Como muy bien has dicho, eso es algo que todos sabemos –replicó el primero–, por lo que difícilmente puede probar algo.

En aquel momento, se levantaron otras voces, expresando opiniones controvertidas sobre el relato de Jair. Browork levantó sus manos con autoridad.

–¡Tranquilidad, ancianos! ¡Pensemos en lo que estamos haciendo! –Se volvió de nuevo hacia Jair–. Tu búsqueda, si es cierta, exige que te prestemos ayuda. No puedes tener éxito si te falta nuestra ayuda, joven del valle. Hay ejércitos de gnomos entre ti y lo que buscas; ese lugar que llamas la Fuente del Paraíso. También has de tener en cuenta que ninguno de nosotros ha estado nunca en ese lugar, ni ha visto el nacimiento del Río Plateado. –Miró a su alrededor en busca de que los ancianos confirmaran sus palabras, y muchas cabezas hicieron gestos de asentimiento–. Para poder ayudarte, debemos saber dónde nos metemos. Debemos asegurarnos de lo que hemos de hacer. ¿Cómo vamos a creer en una cosa de la que no tenemos conocimiento personal? ¿Cómo podremos saber que es verdad lo que nos dices?

–Yo nunca mentiría –insistió Jair, enrojeciendo.

–Es probable que no lo hicieras a sabiendas –dijo el anciano–. Pero no todas las mentiras son intencionadas. A veces, lo que creemos que es verdad no es más que una falsedad con apariencias de verdad. Tal vez sea eso lo que te ha ocurrido. Tal vez...

–¡Tal vez si malgastamos demasiado tiempo hablando, sea tarde para hacer algo por Brin! –dijo Jair, a punto de perder por completo la paciencia–. ¡No os estoy engañando! ¡Lo que os he dicho, ha sucedido!

El murmullo que se levantó en el Consejo expresaba su desacuerdo, pero Browork

pidió calma con un gesto.

–Muéstranos esa bolsa de polvo de plata para probar lo que dices –ordenó.

–No probará nada –respondió el joven del valle, mirándolo con expresión desvalida–.. El polvo parece arena corriente.

–¿Arena? –inquirió un miembro del Consejo, haciendo un gesto de fastidio–. Estamos perdiendo el tiempo, Browork.

–Entonces, déjanos ver el cristal –dijo Browork.

–O, de lo contrario, prueba de alguna otra manera que es verdad lo que nos has dicho –exigió otro.

Jair vio que estaba a punto de perder la oportunidad de convencer a los enanos. Muy pocos, si es que había alguno, de los miembros del Consejo creían lo que les había dicho. No habían visto a Allanon ni a Brin, ni tampoco habían oído nunca que el Rey del Río Plateado hablara a alguien. Por lo que pudo deducir de su actitud, ni siquiera creían en su existencia, y, además, les estaba diciendo que había cambiado las piedras élficas por una magia que no era capaz de mostrarles.

–Estamos perdiendo el tiempo, Browork –repitió el primer anciano.

–Deja que otros interroguen al joven del valle mientras continuamos con nuestros asuntos –dijo otro.

De nuevo, se levantó un murmullo de voces, y en esta ocasión Browork no consiguió acallarlas. Casi al unísono, los enanos del Consejo y todos los allí reunidos exigieron que el asunto se resolviera sin la menor dilación.

–Te podía haber dicho que pasaría esto –susurró Slanter detrás de él.

Jair enrojeció de ira. Había llegado demasiado lejos y aguantado mucho para que ahora lo dejaran de lado. *Danos pruebas,* le decían. *Oblíganos a creer.*

¡Bien, él sabía cómo hacerlo!

Jair dio un paso adelante de repente, levantó las manos y señaló hacia las sombras del pasillo que se prolongaban hasta más atrás de donde él estaba. El gesto fue tan dramático que las voces enmudecieron de forma instantánea, y todas las cabezas se volvieron para mirar. Allí no había nada, excepto oscuridad...

Entonces Jair entonó la canción de los deseos de forma rápida y estridente, y una figura negra y alta, cubierta con capa y capucha emergió de la nada. Era Allanon.

Se levantó un murmullo de asombro entre los reunidos. Las espadas y cuchillos largos fueron sacados de sus vainas, y los hombres saltaron de sus asientos para defenderse de la figura que había surgido de la oscuridad. Desde el interior de la capucha, un rostro moreno y enjuto se levantó ante la luz, con los ojos fijos en los hombres del Consejo. Entonces Jair interrumpió su canción y el druida desapareció.

El joven del valle se volvió de nuevo hacia Browork. Los ojos del enano estaban desorbitados de asombro por lo que acababan de ver.

–¿Me crees ahora? –le preguntó Jair, con voz serena–. Me dijiste que lo conocías, que habías luchado junto a él en Arborlon. ¿Era ése el druida?

–Ése era Allanon –respondió Browork con un gesto de asentimiento.

–Entonces ya sabes que lo he visto –dijo Jair.

Todos los reunidos fijaron su atención en el joven del valle, inquietos y asustados por lo ocurrido. Tras él, Jair oía la risa ahogada de Slanter, baja y nerviosa, y miró a Garet Jax de reojo. La mirada del Maestro de Armas era de curiosidad, casi de sorpresa.

–Os he dicho la verdad –le repitió a Browork–. Debo ir al Anar profundo y encontrar la Fuente del Paraíso. Allanon y mi hermana estarán allí. Ahora, respóndeme, ¿me ayudarás o no?

–¿Qué opináis vosotros? –pregunto Browork a los ancianos del Consejo.

–Yo creo en lo que dice –dijo uno de ellos.

–Pero eso también podría ser un truco –dijo otro–. ¡Podría ser obra de los espectros corrosivos!

Jair miró a su alrededor. Varias cabezas se inclinaban en un gesto de asentimiento. Bajo la luz humeante de las lámparas de aceite, el recelo y el miedo nublaban muchos ojos.

–Me parece que el riesgo es demasiado grande –dijo un tercero.

Nuestro compromiso nos obliga a prestar ayuda a cualquiera que busque la destrucción de los espectros –dijo Browork, levantándose y reflejando su determinación en sus ojos azules–. Este muchacho nos ha dicho que está aliado con otros, con el mismo propósito. Yo creo en sus palabras, y pienso que debemos hacer todo lo que esté en nuestras manos para ayudarle en su búsqueda. Pido una votación, ancianos. Los que estéis de acuerdo, levantad las manos.

La mano de Browork se levantó, y le siguieron media docena más en el Consejo. Pero los disidentes no iban a ser silenciados con tanta facilidad.

–¡Esto es una locura! –gritó uno–. ¿Quién irá con él? ¿Vamos a enviar hombres del pueblo, Browork? ¿Quién irá a esa búsqueda que tan imprudentemente has aprobado? Si ha de llevarse a cabo, exijo que sean voluntarios.

Se levantó un murmullo de voces expresando su apoyo.

–Que así sea –respondió Browork con un gesto de asentimiento. Recorrió la cámara con la mirada, pasando de un rostro al siguiente, buscando, esperando que alguno de ellos captase el desafío.

–Yo iré.

Jair miró a su alrededor para localizar al que había hablado. Garet Jax había dado un paso adelante, pero sus ojos grises eran inexpresivos cuando miraron al Consejo.

–El Rey del Río Plateado prometió al joven del valle que yo sería su protector –dijo, con voz serena–. Por tanto, su promesa debe cumplirse.

–¿Quién de vosotros desea ir? –preguntó Browork, haciendo un gesto de asentimiento y volviendo su atención a los demás.

Elb Foraker se separó de la pared en que estaba apoyado y avanzó hasta situarse junto a su amigo. De nuevo Browork observó a los reunidos. Un momento después se produjo cierto movimiento entre los hombres de Callahorn. Un gigantesco hombre de la frontera se puso de pie; su cabello negro enmarcaba un rostro alargado y amable, cubierto por una barba corta.

–Yo iré –afirmó, y se adelantó para unirse a los otros. Jair dio un paso hacia atrás en contra de su voluntad. El hombre de la frontera era casi tan alto como Allanon.

–Helt –le dijo Browork–. Los hombres de Callahorn no necesitan convertir esta búsqueda en algo propio.

–Combatimos al mismo enemigo, anciano –respondió el hombre de la frontera, haciendo un gesto de indiferencia–. La búsqueda me atrae, y quiero ir.

–Yo también quiero ir, anciano –dijo Edain Elessedil, poniéndose en pie.

–Tú eres un príncipe de los elfos, joven Edain –repuso Browork–. Estás aquí con tus cazadores para saldar una deuda que tu padre cree que contrajo cuando los enanos lo apoyaron en Arborlon. Tu actitud es encomiable, pero estás elevando demasiado el precio de la deuda. Tu padre no aprobaría tu decisión. Te ruego que la reconsideres.

–No hay nada que reconsiderar, Browork –respondió el príncipe elfo, esbozando una leve sonrisa–. La deuda que se ha de pagar en este asunto no es la contraída con los enanos, sino con el joven del valle y con su padre. Hace veinte años, Wil Ohmsford acompañó a una Elegida de los elfos en la búsqueda de un talismán que destruiría a los demonios que habían conseguido escapar de la Prohibición. Arriesgó su vida por mi padre y por mi pueblo. Ahora yo tengo la oportunidad de hacer lo mismo por Wil Ohmsford: acompañar a su hijo para ayudarle a encontrar lo que está buscando. Estoy tan capacitado como

cualquiera de los aquí reunidos y quiero ir.

Browork mantenía su expresión de preocupación. Garet Jax miró a Foraker, pero el enano se limitó a hacer un gesto de indiferencia. El Maestro de Armas miró con atención al príncipe elfo durante un momento, como si pretendiera establecer la solidez de su compromiso o quizá sólo sus posibilidades de sobrevivir y, a continuación, hizo un gesto de asentimiento.

–Bien –aceptó Browork–. Entonces ya sois cinco.

–Seis –le corrigió Garet Jax–. Media docena para atraer a la buena suerte.

–¿Quién es el sexto? –preguntó Browork, mirándolo con perplejidad.

–El gnomo –respondió Garet Jax, volviéndose lentamente y señalando a Slanter.

–¿Qué? –inquirió Slanter, con una expresión de asombro reflejada en sus ojos–. ¡No puedes escogerme!

–Ya lo he hecho –respondió el Maestro de Armas–. Tú eres el único que ha estado en el lugar adonde queremos ir. Tú conoces el camino, gnomo, y nos lo indicarás.

–¡Yo no os indicaré nada! –Slanter estaba lívido, con las facciones contraídas por la rabia–. ¡Este muchacho... este diablo... él te ha instigado! ¡Muy bien, no tienes ningún poder sobre mí! ¡Os entregaré a todos a los lobos si me obligáis a acompañaros!

–Eso sería una gran desgracia para ti, gnomo, pues los lobos te devorarían en primer lugar –respondió Garet Jax, acercándose a él, con una mirada tan fría como el invierno–. Tienes tiempo para pensarlo.

La Asamblea quedó en un silencio sobrecogedor. El Maestro de Armas y el gnomo, inmóviles frente a frente, se miraban sin pronunciar palabra. En los ojos del hombre de negro podía verse la muerte; en los ojos de Slanter, sólo la duda. Pero el gnomo no retrocedió. Se quedó donde estaba, enrojecido por la ira, atrapado en una trampa que él mismo había tendido. Su mirada se desvió lentamente hacia Jair, y el joven del valle sintió piedad de él.

–Al parecer no tengo elección –dijo entre dientes Slanter, haciendo un gesto de asentimiento apenas perceptible–. Os llevaré.

–Seis –corroboró Garet Jax, volviéndose hacia Browork.

–Seis –dijo con voz suave el anciano, tras un instante de duda, dando un suspiro de resignada aceptación–. Que la fortuna os acompañe.

15

A últimas horas de la mañana siguiente, tan pronto como realizaron los preparativos, el pequeño grupo salió de Culhaven hacia el Anar profundo. Jair, Slanter, Garet Jax, Elb Foraker, Edain Elessedil y Helt, bien armados y con las provisiones necesarias, abandonaron el poblado y desaparecieron casi de manera inadvertida. Sólo Browork fue a despedirlos, reflejando en su arrugado rostro una mezcla de convicción y recelo. Prometió a Jair que enviaría un mensajero a sus padres para advertirles sobre la existencia de los espectros corrosivos e informarles de la situación. A los demás les dio un fuerte apretón de manos y palabras de ánimo. Sólo Slanter evidenció una comprensible falta de apreciación de sus buenos deseos. Ninguna otra formalidad acompañó su partida. El Consejo de Ancianos y los demás líderes, tanto enanos como extranjeros, que habían participado en la reunión de la noche anterior seguían divididos sobre la cordura de la empresa. La mayoría de ellos, a decir verdad, estaban convencidos de que la aventura concluiría en fracaso.

Pero la decisión ya estaba tomada, y el grupo partió en pos de su objetivo. Se fueron solos, sin escolta, a pesar de la tenaz oposición de los cazadores elfos que habían acompañado a Edain Elessedil en su viaje al este desde la ciudad de Arborlon, ya que se sentían responsables de la seguridad de su príncipe. No eran más que una fuerza simbólica, después de todo, enviada apresuradamente por Ander Elessedil al recibir una petición de ayuda de Browork, como reconocimiento de la obligación contraída con los enanos por su ayuda en la lucha de los elfos contra los demonios hacía veinte años. Sólo Edain Elessedil había sido enviado en representación de su padre, pero sin una expectativa real de entablar batalla a menos que las fuerzas de los gnomos llegaran a Culhaven. Su oferta de unirse al grupo en su búsqueda en pleno centro del país enemigo fue completamente inesperada. Pero poco podían hacer los cazadores elfos para evitarlo, puesto que el príncipe era libre de tomar sus propias decisiones, excepto insistir en acompañarle. Algunos enanos y hombres de la frontera también quisieron ir, pero fueron rechazados por Garet Jax, decisión que fue apoyada por los seis integrantes del grupo, incluido Slanter. Cuanto menor fuese su número, mayor y más discreta sería su movilidad, lo cual se traduciría en un aumento de sus posibilidades de atravesar los grandes bosque del Anar sin ser vistos. Con la inevitable excepción de Jair, todos eran profesionales expertos, adiestrados para sobrevivir en un medio hostil. Pero el joven del valle contaba con la magia como poderosa arma protectora, y no lo olvidaba. Incluso Edain Elessedil había sido instruido por miembros de la Guardia Especial del Rey durante los años de su pubertad. Todos estuvieron de acuerdo en que era aconsejable no aumentar su número.

Por tanto, sólo fueron seis los que emprendieron el viaje a pie, puesto que la espesura del bosque impedía cualquier otro medio de locomoción, hacia las oscuras selvas, siguiendo el curso del Río Plateado. Browork los siguió con la mirada hasta que se perdieron de vista entre los árboles, y luego volvió de mala gana a Culhaven y al trabajo que allí le esperaba.

Era un día de otoño claro y frío, la atmósfera estaba tranquila y limpia, y el sol brillaba en el cielo. Los árboles desprendían destellos rojos, dorados y marrones; las hojas caían para cubrir la tierra del bosque como una alfombra que crujía cuando los pies de los seis compañeros la pisaban al avanzar. El tiempo transcurrió con rapidez. Antes de que se dieran cuenta, la tarde había llegado a su fin y el crepúsculo había caído sobre el Anar, llenándolo de sombras grises y violetas al tiempo que se ocultaba el sol.

El grupo acampó junto al Río Plateado, en una pequeña arboleda de fresnos, resguardada en sus límites orientales por un afloramiento de rocas. Tras consumir los

alimentos que compusieron la cena, Garet Jax les pidió que permanecieran reunidos.

–Ésta será nuestra ruta. –Fue Elb Foraker quien tomó la palabra, arrodillándose en medio de ellos para dibujar unas líneas en el suelo con un palo tras retirar las hojas–. El Río Plateado sigue por aquí. –Señaló su recorrido–. Nosotros nos encontramos ahora en este punto. Hacia el este, a cuatro días más o menos, está la fortaleza de Capaal, perteneciente a los enanos, que protege las esclusas y los diques del Cillidellan. Al norte de este lugar, el Río Plateado baja del Alto Bens y las prisiones de los gnomos en Dun Fee Aran. Todavía más al norte se levantan las montañas del Cuerno Negro Azabache y Marca Gris. –Miró uno a uno a todos los que le rodeaban–. Si es posible, debemos seguir el curso del Río Plateado hasta Marca Gris. Si por cualquier causa nos vemos obligados a dejar el curso del río, el camino a través del Anar multiplicará las dificultades, con su vegetación selvática. –Hizo una breve pausa–. Los ejércitos de los gnomos ocupan todo el norte y el este de Capaal. Una vez allí, tendremos que adoptar las oportunas precauciones. ¿Alguna pregunta?

Garet Jax levantó la vista.

–Haces que parezca mucho más fácil de lo que es –dijo Slanter, rompiendo el silencio.

–Precisamente, por eso te necesitamos –respondió el Maestro de Armas, encogiéndose de hombros–. Una vez hayamos llegado a Capaal, serás tú el responsable de establecer la ruta que debamos seguir.

–Si llegamos tan lejos –dijo Slanter, escupiendo con desprecio sobre las líneas trazadas en el suelo por Elb Foraker.

El grupo se separó, y cada uno se preocupó de preparar su lecho para pasar la noche. Tras un momento de duda, Jair siguió a Slanter hasta alcanzarlo en el extremo opuesto del claro.

–Slanter –llamó.

El gnomo miró a su alrededor, vio al joven del valle y miró para otro lado. Jair dio unos pasos más hasta situarse frente al gnomo.

–Slanter, sólo quiero decirte que no fue idea mía el obligarte a que nos acompañaras.

–En cualquier caso, eso era lo que querías –contestó Slanter, con una mirada dura y fría.

–Yo no obligaría a nadie a hacer algo que no quiere, ni siquiera a ti –respondió Jair, haciendo un gesto negativo–. Pero me alegro de contar contigo. Quiero que lo sepas.

–¡Qué gran consuelo! –respondió el gnomo en tono burlesco–. ¡No te olvides de decírselo a los caminantes cuando nos capturen!

–Slanter, no seas así. No...

–Déjame solo –contestó el gnomo, dándole la espalda con un movimiento brusco–. No quiero saber nada de ti. No quiero saber nada de todo esto. –Entonces se volvió para mirar al joven del valle, y éste pudo ver una férrea determinación en sus ojos–. ¡A la primera oportunidad que tenga, muchacho, desapareceré! ¡Recuérdalo... a la primera oportunidad! ¿Todavía te alegras de que esté aquí?

Se separó de Jair con paso airado, mientras el joven del valle contemplaba con impotencia cómo se alejaba, triste y enfurecido por la manera en que se habían sucedido los acontecimientos.

–No está tan enfadado contigo como parece –dijo una voz grave, y Jair se volvió, encontrándose a Helt cerca de él, con su largo y amable rostro inclinado hacia abajo–. Está enfadado consigo mismo más que con nadie.

–No me lo ha parecido –respondió Jair, haciendo un gesto de duda.

El hombre de la frontera se acercó al tocón de un árbol y se sentó, estirando sus largas piernas.

–Es posible, pero ésa es la verdad. El gnomo es un rastreador; lo conocí en Varfleet. Los rastreadores son unas personas muy especiales; les gusta la soledad, sobre todo a Slanter. Se siente atrapado en este asunto, e intenta culpar a alguien. Al parecer, tú eres el culpable que tiene más a mano.

–Supongo que, en cierto sentido, lo soy. –El joven del valle miró al gnomo mientras se alejaba.

–No más que él –dijo el hombre de la frontera–. Él vino al Anar por voluntad propia, ¿no es así?

–Pero yo se lo pedí –respondió Jair, haciendo un gesto de asentimiento.

–Alguien nos lo pidió a todos nosotros –repuso Helt–. Pero pudimos negarnos y, sin embargo, decidimos venir. La situación del gnomo no es diferente. Aceptó acompañarte hasta Culhaven. Es probable que quisiera venir, e incluso es probable que aún lo desee, pero es incapaz de admitirlo. Quizá le asuste un poco.

–¿Por qué ha de asustarle? –preguntó Jair, frunciendo el entrecejo.

–Porque significa que se preocupa por ti. No puedo encontrar otra razón de su presencia.

–No había pensado en eso. Hasta ahora he creído lo contrario de lo que me estás diciendo: que no se preocupa por nadie.

–No, él se preocupa –dijo Helt, haciendo un gesto negativo–. Y eso también le asusta. Los rastreadores, si quieren conservar su vida, no pueden permitirse el lujo de preocuparse por nadie.

–Pareces bastante seguro de eso –repuso Jair, mirando con insistencia al hombre de la frontera.

–Lo estoy –respondió el hombre alto, poniéndose en pie–. Mira, también yo he sido rastreador.

Se volvió y se adentró en la oscuridad. Jair lo siguió con la mirada, preguntándose qué era lo que había empujado a hablar al hombre de la frontera; sin embargo, le estaba agradecido por haberlo hecho.

El día amaneció gris y triste. Una masa de nubes oscuras se extendía hacia el este. El viento del norte, frío y desapacible, golpeaba sus rostros en furiosas rachas, silbando entre las ramas desnudas de los árboles. Las hojas y el polvo se arremolinaban a su alrededor cuando reanudaron la marcha, y el aire estaba impregnado de un fuerte olor a lluvia.

Jair Ohmsford caminó ese día junto a Edain Elessedil. El príncipe elfo se puso a su altura al comienzo de la jornada y, hablando con desenvoltura y sencillez, le refirió lo que su padre le había contado sobre los Ohmsford. Habían contraído una gran deuda con Wil, dijo el príncipe elfo mientras se esforzaban en avanzar con las cabezas inclinadas para protegerse del viento. Sin su ayuda, la nación de los elfos podría haber perdido la guerra con los demonios, ya que fue Wil quien acompañó a la Elegida de los elfos, Amberle, en la búsqueda del Fuego de Sangre para que la semilla de la legendaria Ellcrys pudiera sumergirse en sus llamas y ser devuelta a la tierra para renacer.

Jair había escuchado el relato un millar de veces, pero, hasta cierto punto, en boca de Edain era diferente, y lo escuchó con agrado. En correspondencia, confesó al príncipe que sus conocimientos sobre las Tierras Occidentales eran muy pobres y le habló de la admiración que su padre sentía por Ander Elessedil, así como de su propio cariño por el pueblo elfo. A medida que hablaban, un sentimiento de parentesco empezó a desarrollarse entre ambos. Quizás a causa de sus comunes ascendientes elfos, quizá sólo por ser casi de la misma edad. Edain Elessedil, como Rone en ocasiones, tan pronto hablaba en serio como en broma, y parecía ansioso de exponer sus sentimientos e ideas y escuchar los de Jair. En unas pocas horas, sellaron su amistad con unos fuertes lazos.

Cuando llegó el crepúsculo, el pequeño grupo se refugió bajo el saliente de una línea

de riscos paralela al Río Plateado. Allí cenaron y contemplaron la lóbrega corriente del río al pasar entre una serie de rocas caídas. Enseguida empezó a llover. El cielo había quedado completamente cubierto por nubes negras, dando paso a una noche desapacible. Jair se sentó a cubierto del saliente y contempló la oscuridad, mientras el fétido olor despedido por el río envenenado era recogido por su olfato. El estado del río había empeorado notablemente desde Culhaven, sus aguas estaban mucho más sucias y arrastraban una cantidad mayor de peces muertos y madera seca. Incluso la vegetación que crecía en ambas riberas mostraba claros signos de decadencia. La lluvia, que caía copiosa y uniforme, parecía beneficiosa, aunque sólo fuera porque aliviaría parcialmente tanta suciedad.

Poco después, los miembros del grupo se dispusieron a dormir. Uno de ellos debía quedarse de guardia, y le tocó a Helt. El hombre de la frontera, de pie en el extremo más alejado del afloramiento, parecía una sombra descomunal contra el movimiento gris de la lluvia. Edain Elessedil le había dicho a Jair que aquel hombre había sido rastreador durante más de veinte años, pero nadie le dijo la causa de que ya no lo fuera. Se rumoreaba que había formado una familia, pero nadie parecía saber lo que había sido de ella. Era un hombre amable, pacífico y de voz suave, pero también era peligroso. Era un hábil luchador e increíblemente fuerte. Además, poseía visión nocturna, un extraordinario sentido de la vista que le permitía ver en la oscuridad con tanta claridad como en un día despejado. Se referían numerosas historias sobre esta cualidad: nunca nada ni nadie había logrado escabullirse de su vigilancia.

Jair se acurrucó entre las mantas para protegerse del frío. En el centro del improvisado campamento ardía una fogata, pero el calor no conseguía imponerse a la humedad del lugar en que él se hallaba. Todavía observó durante un rato a Helt. El hombre de la frontera no le había vuelto a dirigir la palabra tras su breve conversación de la noche anterior. Jair había pensado en reanudar la conversación en una o dos ocasiones, y casi estuvo a punto de hacerlo. Pero algo se lo había impedido. Quizás el aspecto del hombre, tan grande y enigmático. Como Allanon, aunque diferente de él en algo que no podía precisar.

–Deberías estar durmiendo.

La voz lo cogió por sorpresa, asustándolo y haciendo que se estremeciera. Garet Jax estaba cerca, una sombra negra y silenciosa que se acomodó a su lado, envuelta en una capa.

–No tengo sueño –murmuró Jair, intentando recuperar la calma.

El Maestro de Armas hizo un gesto de asentimiento, con la mirada puesta en la lluvia que caía. Se quedaron sentados en silencio, agazapados en la oscuridad, escuchando el ruido producido por las gotas de lluvia, el rumor de la corriente del río y el suave murmullo de las hojas y las ramas cuando el viento las tocaba a su paso. Después de un rato, Garet Jax se movió, y Jair pudo sentir que sus ojos se fijaban en él.

–¿Recuerdas que me preguntaste por qué te había ayudado en los Robles Negros? –dijo con voz suave, y Jair hizo un gesto de asentimiento–. Te dije que había sido porque me interesabas. Eso era cierto; me interesabas. Pero había algo más.

Hizo una breve pausa, y Jair se volvió para mirarlo. Los duros y fríos ojos del Maestro de Armas parecían distantes y escrutadores.

–Soy el mejor en lo que hago –prosiguió con una voz que apenas era un susurro–. Toda mi vida he sido el mejor, y no hay nadie que pueda competir conmigo. He viajado por todas las tierras, y nunca he encontrado un rival digno de consideración. Pero sigo buscándolo.

–¿Por qué lo haces? –preguntó Jair.

–Porque debo hacerlo. ¿Qué otra finalidad tiene el ser Maestro de Armas sino probar la habilidad que el nombre implica? Cada día me pongo a prueba, busco todas las formas

posibles de mantener mi habilidad a la altura de las circunstancias. Nunca me ha fallado, por supuesto, pero no puedo relajarme.

»Cuando te encontré en el claro de los Robles Negros, amordazado y atado de manos y pies, vigilado por aquella patrulla de gnomos –prosiguió, concentrando de nuevo su mirada en la lluvia–, supe que había algo especial en ti. No sabía lo que era, pero sí que existía. Lo sentí, empleando tus propias palabras. Tú eras la persona que estaba buscando.

–No entiendo lo que quieres decir –respondió Jair, haciendo un gesto negativo.

–No, supongo que no. Tampoco yo lo entendía al principio. Sólo sentía que eras importante para mí, y por ello te liberé y te acompañé. Durante el viaje he ido descubriendo cosas relacionadas con lo que me había intrigado al principio... con lo que estaba buscando. Pero ninguna me ha servido para saber lo que debía hacer, así que he ido acomodando mis actos a mis sentimientos. –Se enderezó, y se volvió hacia Jair–. Y entonces te despertaste aquella mañana junto al Río Plateado y me hablaste del sueño que habías tenido. No era un sueño, supongo, sino algo parecido. Tu búsqueda, lo llamaste. Y yo tenía que ser tu protector. Una búsqueda imposible, una búsqueda en lo más profundo de la guarida de los espectros corrosivos, con un propósito que sólo tú conocías; y yo tenía que ser tu protector.

»Pero verás, yo también tuve un sueño esa misma noche –continuó, haciendo un gesto negativo–. No te lo dije entonces, pero mi sueño tan real que en realidad se puede hablar más de visión que de sueño. En un momento y un lugar desconocido para mí, estaba en tu compañía como protector. Delante había un objeto ardiente, un objeto que quemaba al tocarlo. Una voz susurraba en mi mente; me decía que debía combatir con el fuego, que sería una lucha a muerte, y la batalla más terrible de mi vida. La voz añadió que toda mi vida me había preparado para esa batalla, y que todas las anteriores sólo habían sido un entrenamiento para ella. –Sus ojos grises se encendían con el calor de sus palabras–. Después de escuchar el relato de tu visión, pensé que quizá la mía también procedía del Rey del Río Plateado. Pero fuera cual fuese su origen, supe que la voz decía la verdad. Y que aquello era lo que estaba buscando... una oportunidad para medir mi habilidad con un poder mayor que ninguno de los que había enfrentado hasta el momento, y comprobar de manera fehaciente que soy el mejor.

Se miraron el uno al otro en la oscuridad. Lo que Jair vio en los ojos del Maestro de Armas le asustó: determinación, firmeza de propósito y algo más. Una especie de locura, de furor apenas controlado y duro como el acero.

–Quiero que lo comprendas, joven del valle –dijo Garet Jax–. Decidí acompañarte para que se cumpla esa visión. Seré tu protector cumpliendo mi promesa. Haré todo lo que esté en mi mano para que salgas indemne de cualquier posible peligro. Defenderé tu vida aunque me cueste la mía. Al fin y al cabo, es la visión lo que busco: ¡probar mi habilidad contra ese sueño! –Tras hacer una breve pausa, repitió–: ¡Quiero que lo comprendas!

–Creo que lo comprendo –dijo Jair.

Garet Jax volvió a mirar una vez más a la lluvia, replegándose en sí mismo. Como si estuviera solo, se quedó contemplando cómo caía el agua en una cortina uniforme. Al cabo de un rato, se levantó y se adentró en las sombras.

Jair Ohmsford continuó sentado, preguntándose si en realidad lo comprendía.

A la mañana siguiente, cuando se despertaron, Jair sacó el cristal de la visión para intentar averiguar el paradero de Brin.

La lluvia y una niebla gris cubrían el bosque cuando todos se apiñaron alrededor del joven del valle. Sosteniendo el cristal ante sí para que todos pudiesen verlo, empezó a cantar. Suave y misteriosa, la canción de los deseos llenó el silencio de la madrugada con su sonido, imponiéndose al ruido producido por la lluvia al caer sobre la tierra. Enseguida

una luz intensa brilló en el interior del cristal, y apareció el rostro de Brin. Los miró, buscando algo que sus ojos no podían ver. Había montañas tras ella, áridas y desoladas a la luz de una madrugada tan gris y triste como la que ellos estaban viviendo. Jair continuó cantando, siguiendo el rostro de su hermana cuando ella se giró de repente. Rone Leah y Allanon estaban con ella, mirando con preocupación hacia un bosque denso e impenetrable.

Jair dejó de cantar y la visión desapareció. Miró con ansiedad a los que le rodeaban.

–¿Dónde está?

–Esas montañas son los Dientes del Dragón –dijo Helt–. Son inconfundibles.

–¿Y el bosque? –preguntó Garet Jax, haciendo un gesto de asentimiento y mirando a Foraker.

–Es el Anar –respondió el enano, frotándose el barbudo mentón–. Ella se dirige hacia allí con sus compañeros, pero desde el norte, a través del Rabb.

–La otra vez que usaste el cristal de la visión, las montañas eran las mismas, creo: los Dientes del Dragón –dijo el Maestro de Armas, cogiendo a Jair por el hombro–. Tu hermana y el druida estaban entonces en ellas, y ahora se disponen a salir. ¿Qué estarían haciendo allí?

Se miraron unos a otros en silencio.

–Paranor –dijo Edain Elessedil.

–El Alcázar de los Druidas –añadió Jair–. Allanon ha llevado a Brin al Alcázar de los Druidas. ¿Por qué razón lo habrá hecho?

–Nunca podremos averiguarlo si nos quedamos aquí –dijo Garet Jax–. Las respuestas a estas preguntas se encuentran en el este.

Jair guardó el cristal de la visión en su túnica, y todos se prepararon para reemprender la marcha. El viaje hacia el Anar continuaba.

16

Cuatro días después de salir de Culhaven, llegaron a La Cuña. Eran las últimas horas de la tarde y el cielo seguía gris y opresivo. La lluvia caía con la misma intensidad que los días pasados, y el Anar estaba empapado y frío. Los árboles, despojados del color otoñal, se destacaban negros y esqueléticos entre las estelas de niebla que se deslizaban como fantasmas en la oscuridad. En el bosque vacío y tenebroso no se escuchaba ningún sonido.

El terreno que durante todo el día se había ido elevando de forma suave pero continua, se convirtió de pronto en un conglomerado de rocas y riscos. El Río Plateado saltaba entre ellos, crecido a causa de las lluvias, serpenteando a través de una profunda garganta. Las montañas se abrazaban a los lados y lo limitaban con despeñaderos escarpados y desprovistos de toda vegetación. Ensombrecido por la niebla y la proximidad de la noche, el Río Plateado pronto quedó oculto a la vista.

Se encontraban en la garganta que los enanos denominaban La Cuña.

Los miembros del grupo subieron por la ladera sur, con las cabezas inclinadas contra el viento y las capas ceñidas a sus cuerpos. El viento rugía con fuerza y les impedía oír cualquier sonido que no fuera el suyo propio, y todos ellos tenían una fuerte sensación de profunda y depresiva soledad. Caminaban entre matorrales y pinos, ascendiendo lentamente, con la impresión de que el horizonte se cerraba a su alrededor mientras la tarde moría en brazos de la noche. Foraker encabezaba la marcha; éste era su país y conocía sus peculiaridades mejor que nadie. Garet Jax iba a continuación, tan negro e indiferente como los árboles que habían dejado atrás; después Slanter, Jair y Edain Elessedil. El gigantesco Helt cerraba el grupo. Nadie hablaba, y el tiempo transcurría lentamente.

Habían alcanzado la cima de una colina y se disponían a iniciar el descenso hacia un bosquecillo de abetos cuando Foraker se detuvo de improviso para escuchar, y poco después les ordenó que se adentraran deprisa en la arboleda. Habló un momento con Garet Jax, y desapareció entre la niebla y la lluvia.

Esperaron en silencio su regreso durante mucho tiempo. Cuando al fin reapareció, lo hizo por el lado contrario al que había partido. Les hizo señas para que lo siguieran y se adentró en el bosquecillo. Cuando se detuvo, todos se reunieron a su alrededor.

–Gnomos –dijo con voz serena, aunque el agua corría desde su cabeza calva hasta su barba poblada y culebreaba por ella–. Al menos un centenar. Están vigilando el puente.

Se produjo un silencio de asombro. El puente se hallaba situado en el centro de una región que suponían segura, porque estaba protegida por todo un ejército de enanos con sede en la fortaleza de Capaal. Si había gnomos en un lugar tan occidental y tan cercano a Culhaven, ¿qué le había sucedido a ese ejército?

–¿Podemos retroceder? –preguntó Garet Jax.

–No a menos que quieras perder tres días –respondió Foraker, haciendo un gesto negativo–. El puente es el único paso que permite acceder a La Cuña. Si no cruzamos por él, tendremos que descender por las montañas que hemos subido y dar un rodeo hacia el sur por tierras selváticas.

La lluvia golpeaba sus caras.

–No podemos perder tres días –dijo el Maestro de Armas tras un momento de reflexión–. ¿Crees que conseguiremos pasar sin que lo adviertan los gnomos?

–Tal vez, cuando esté oscuro –respondió Foraker, encogiéndose de hombros.

–Llévanos, para que lo veamos –dijo Garet Jax, haciendo un gesto de asentimiento.

Subieron por las rocas, desviándose para permanecer bajo la cobertura de los pinos, los abetos y la maleza. Las piedras estaban mojadas y resbaladizas a causa de la lluvia. La

niebla y la noche se cerraban cada vez más. Caminaban con Elb Foraker a la cabeza, como sombras silenciosas.

Entonces un chisporroteo de fuego rompió la oscuridad, y fue apagado rápidamente por la lluvia. Salió de más allá de las rocas que estaban frente a ellos. Se agacharon como un solo hombre para no ser vistos y se deslizaron hasta un lugar que les permitió observar, por encima del borde de una cresta, lo que había detrás.

Los escarpados muros de La Cuña parecían cortados a pico, cubiertos por la niebla y barridos por la lluvia. Tendido sobre el impresionante precipicio había un sólido puente construido en madera y hierro, bien sujeto y asegurado a la roca del precipicio por la destreza e ingeniería de los enanos contra el empuje y la fuerza del viento. En el lado del puente más próximo a ellos había una amplia extensión de roca que llegaba hasta los riscos, escasamente poblada de árboles y cubierta en aquel momento por las hogueras de los gnomos protegidos por salientes rocosos y tiendas de lona. Había gnomos por todas partes: en corros alrededor de las fogatas; dentro de las tiendas, dibujándose su silueta con la luz del fuego, y a lo largo de la planicie desde los riscos hasta el puente. Al otro lado de la garganta, casi perdida en la oscuridad, otra docena de gnomos patrullaba un estrecho sendero que iba desde el precipicio, sobre una colina de escasa altura, hasta una amplia y arbolada ladera que se adentraba un centenar de metros en la selva.

En ambos extremos del puente, los cazadores gnomos hacían guardia.

El grupo de los seis, agazapados en la cresta, observaron la escena durante largo rato; después, Garet Jax les hizo una señal para que se dirigieran a una especie de gruta que había más abajo.

Cuando estuvieron reunidos en la gruta, el Maestro de Armas se volvió hacia Helt.

–¿Crees que podremos pasar cuando caiga la noche?

–Quizás hasta el puente –respondió el hombre grande, dando muestras de su indecisión.

–Eso no es suficiente –dijo Garet Jax, haciendo un gesto negativo–. Tenemos que atravesar la guardia.

–Un hombre solo podría conseguirlo –dijo Foraker–. Por debajo del puente, deslizándose a lo largo de las riostras. Si fuera lo bastante rápido, podría llegar al otro lado, matar a los centinelas y defenderlo el tiempo suficiente para que los otros le siguieran.

–¡Eso es una locura! –dijo Slanter–. ¡Aunque consiguieras hacerlo y eliminaras a la docena de centinelas que están apostados al otro lado del puente, los demás caerían sobre ti en un minuto! ¿Cómo conseguirás librarte de ellos?

–Utilizando el ingenio de los enanos –respondió Foraker–. Nosotros construimos cosas mejor que la mayoría, gnomo. Ese puente está diseñado para, en caso necesario, dejarlo caer. Quitas las clavijas en cualquiera de sus lados y se precipitará en la garganta.

–¿Cuánto tiempo se necesita para quitar las clavijas? –le preguntó Garet Jax.

–Un minuto, quizá dos. Hace ya algún tiempo se esperaba que los gnomos intentaran invadir Capaal. –Hizo un gesto negativo–. Aunque me preocupa que lo hayan hecho ya, y nadie los haya detenido. Son demasiado precavidos como para apoderarse del puente de la forma en que lo han hecho. Y que hayan acampado sugiere que no están demasiado preocupados por la posibilidad de que puedan ser atacados. –De nuevo hizo un gesto negativo–. Estoy preocupado por el ejército.

–Preocúpate de él en otro momento –dijo Garet Jax, limpiándose la lluvia de los ojos y mirando uno por uno a los cinco compañeros de viaje–. Escuchad con atención. Cuando oscurezca por completo, Helt nos conducirá a través del campamento hasta el puente. Yo lo cruzaré por debajo. Cuando termine con los centinelas, Elb y el gnomo lo cruzarán con el joven del valle. Helt, tú y el príncipe elfo utilizad arcos largos para mantener a los gnomos en este lado del puente hasta que hayamos quitado las clavijas. Luego cruzad

cuando os lo indiquemos y, cuando lo hayáis hecho, lo dejaremos caer.

Elb Foraker, Helt y Edain Elessedil hicieron un gesto de asentimiento sin pronunciar una sola palabra.

–¡Hay más de un centenar de cazadores gnomos ahí abajo! –dijo Slanter–. ¡Si algo va mal, no tendremos ninguna oportunidad!

–Eso no debería inquietante –respondió Foraker, mirándolo con frialdad–. Después de todo, puedes simular que estás con ellos.

Jair miró al gnomo, pero éste se retiró sin hacer ningún comentario.

–No quiero oír ningún ruido de ahora en adelante –dijo Garet Jax, poniéndose en pie–. Recordad lo que debemos hacer.

Los seis miembros del grupo ascendieron de nuevo a la cresta, se escondieron entre las rocas y vigilaron a los gnomos mientras la noche descendía. Pasó una hora, y luego dos. El Maestro de Armas seguía manteniéndolos en el mismo lugar. La oscuridad se adueñó de la garganta, y la lluvia y la niebla la atravesaron como un velo. El frío comenzó a recrudecerse, penetrando en sus cuerpos hasta entumecerlos. Abajo, las hogueras de los cazadores gnomos brillaban contra el fondo negro.

Garet Jax hizo un gesto con el brazo y todos se pusieron en pie. Se apartaron de las rocas e iniciaron el descenso hacia el campamento de los gnomos. Iban uno tras otro, con Helt a la cabeza, que se mostraba lento y cauteloso en la elección del camino que debían seguir. El resplandor de las hogueras cobró vivacidad, y las voces, roncas, guturales y con un toque de incomodidad, se hicieron audibles entre el viento y la lluvia. Las seis figuras se deslizaron, dejando atrás tiendas y hogueras, entre las sombras que proyectaban las rocas y los árboles. Avanzaron rodeando por la izquierda el campamento, y sólo la visión nocturna de Helt impidió que se desviaran hacia el precipicio.

El tiempo transcurría velozmente, mientras que su lento recorrido a través del campo enemigo parecía no tener fin. Jair podía oler la comida que estaban cocinando los gnomos cuando el viento soplaba de cara y también podía oír sus voces, sus risas y gruñidos, y distinguir sus cuerpos cuando pasaban ante la tenue luz de las hogueras. Puso todo su empeño en no hacer ningún ruido, ni siquiera al respirar. De pronto pensó que podía fundirse con las sombras de la noche si realmente lo deseaba. Podía utilizar la canción de los deseos para hacerse invisible.

Entonces se dio cuenta de que había encontrado una manera más segura de conseguir que todos atravesaran el puente.

Pero ¿podía arriesgarse a que los demás la conocieran?

Habían llegado al borde de la garganta y dejado atrás cualquier posible refugio que pudieran ofrecerles las rocas y los árboles. Ante ellos sólo estaba la boca abierta del precipicio. La bordearon, cubiertos por las sombras de la noche. Allí no había hogueras, y la niebla y la lluvia los mantenían fuera del campo de visión de los gnomos. Delante, el enorme puente se destacaba en la oscuridad, con sus vigas de madera relucientes por la lluvia. Las voces de los gnomos llegaban suavizadas desde arriba, breves y contrariadas cuando procedían de los centinelas embozados en sus capas, al pensar en el calor y el regocijo del campamento. En silencio, Helt los hizo descender hasta debajo del puente, donde las vigas de soporte estaban sujetas a la roca. Un poco más allá, la Cuña se abría en una sima monstruosa y el viento aullaba a través de su estómago cavernoso al otro lado de la roca.

Se agacharon formando un corro, y Jair intentó llamar la atención de Garet Jax. Su dura mirada iba de un lado a otro, sin detenerse. Jair señaló hacia el Maestro de Armas, luego hacia sí mismo y, por último, hacia los centinelas que estaban encima de ellos, en el puente. Garet Jax frunció el entrecejo. Jair hizo un gesto de silencio y, sin sonidos, dijo «gnomo». Después hizo un gesto hacia los otros miembros del grupo: *La canción nos*

permitirá adoptar la apariencia de gnomos ante los centinelas y, por tanto, nos brindará la oportunidad de pasar, sin ser detenidos, estaba intentando decir. ¿Debía hablar para que Garet Jax lo entendiera? Pero no podía hacerlo, porque éste había ordenado mantener un silencio absoluto. El viento podía desviar sus voces, y eso era demasiado peligroso. Volvió a repetir los mismos gestos. Los otros se acercaron aún más a él, mirándose con inquietud mientras Jair continuaba haciendo señas a Garet Jax.

Por fin, pareció que el Maestro de Armas había entendido lo que le decía. Dudó un momento, cogió a Jair del brazo para acercarlo y señaló a los otros y al puente de arriba. ¿Podría enmascararlos a todos? Jair no estaba seguro; no había pensado en ello. ¿Poseía la fuerza necesaria para conseguirlo? Estaba oscuro, llovía y todos iban cubiertos con capas y capuchas. Sólo tardarían un momento. Hizo un gesto afirmativo.

Garet Jax apoyó las manos en sus hombros, mirándolo con insistencia, y a continuación indicó a los demás con un gesto que lo siguieran. Todos comprendieron. El joven del valle iba a utilizar la canción para pasar al otro lado sin ser vistos. No sabían cómo, pero habían visto el poder que poseía. Además, todos, salvo Slanter, confiaban en Garet Jax, e incluso el gnomo podía confiar en tales circunstancias. Si él creía en Jair, los otros también creerían. Salieron de su escondite y empezaron a ascender hacia el puente. Ante ellos, un grupo de varias formas oscuras mantenía una animada conversación. De repente, conscientes de su proximidad, los centinelas se dieron la vuelta. Sólo eran tres. Jair ya había empezado a cantar, y su voz se mezclaba con el viento produciendo un sonido áspero y gutural que hablaba de gnomos. Por un instante, los centinelas dudaron y blandieron sus armas. Jair elevó el tono de su voz, intentando dar a sus compañeros una apariencia semejante a la de Slanter. *El rastreador gnomo debe de creer que me he vuelto loco,* pensó durante un breve instante, mientras aún cantaba.

Entonces, los centinelas bajaron las armas y se hicieron a un lado. ¿Un cambio de guardia? ¿Un relevo para los del otro lado de la garganta? Jair y sus compañeros los dejaron con su curiosidad, pasando entre ellos con las cabezas inclinadas y las capas ceñidas. Entraron en tropel en el puente, acompañados del ruido de sus botas sobre la madera. Jair cantaba, manteniéndolos ocultos en sus disfraces de gnomo.

De repente, le falló la voz, agotada su garganta por el esfuerzo al que la había sometido. Pero ya habían atravesado la línea de centinelas, y un velo de niebla y lluvia los protegía de cualquier mirada que pudiera seguirles. Llegaron a mitad del puente, el viento aullaba a su paso en furiosas rachas. De pronto, Garet Jax indicó con un gesto a Helt y Edain Elessedil que retrocedieran. En ese instante, Jair vio en el rostro de Slanter la admiración que sentía hacia él. Luego Garet Jax les indicó a ambos que se pusieran tras él, y volvieron a avanzar con Elb Foraker a su lado.

Envueltos en lluvia y oscuridad llegaron al otro lado del puente; eran poco más que sombras encapuchadas para los gnomos que allí estaban de guardia. La garganta de Jair aumentó su tensión. Esta vez, ninguna canción podría conseguir que pasaran sin peligro; había demasiados gnomos. Un grupo de rostros se volvió hacia ellos cuando se acercaron. Durante unos segundos, los centinelas se limitaron a contemplar las figuras que se aproximaban, sorprendidos por su aparición, pero seguros de que sólo podían ser gnomos del campamento instalado al otro lado del precipicio. Entonces, antes de que la sorpresa se pudiera convertir en alarma o de que pudieran ser descubiertos por el tamaño y la forma de sus cuerpos, Garet Jax y Foraker se abalanzaron sobre ellos. Una espada corta y un cuchillo largo centellearon en la oscuridad. Seis gnomos cayeron muertos antes de que los demás pudieran ver lo que estaba sucediendo. Sus atacantes se precipitaron entre ellos, y los gritos de alarma brotaron salvajemente de sus gargantas, avisando a los del otro lado.

No tardaron en oírse los gritos de respuesta. Jair y Slanter estaban agazapados en el extremo del puente, contemplando la lucha y escuchando gritos a su alrededor. El agudo

chasquido de los arcos de fresno élficos se imponía al ruido del viento y la lluvia, y cayeron más cazadores gnomos.

Entonces, un gnomo solitario salió de la oscuridad ante ellos, ensangrentado y maltrecho, con el rostro amarillo distorsionado bajo la débil luz. Corría hacia el puente, con un hacha de dos filos en las manos. Vio a Slanter y se detuvo, confuso. Después vio a Jair y se lanzó contra él. El joven del valle retrocedió tambaleándose, intentado en vano protegerse. Le había cogido tan de sorpresa la aparición del gnomo que se olvidó del cuchillo largo que llevaba en su cintura. El gnomo levantó su arma dando un grito, y Jair levantó las manos para protegerse.

–No, al muchacho no, tú... –gritó Slanter.

–El gnomo dio un grito cargado de rabia, y volvió a levantar el hacha. La espada de Slanter descendió, y su atacante cayó de rodillas, muriendo poco después. Slanter retrocedió, con una mirada de asombro en su tosca cara. Luego cogió a Jair por el brazo, levantándolo de un tirón y empujándolo hacia delante hasta que se apartaron del puente.

Elb Foraker apareció de repente y, sin pronunciar una sola palabra, se deslizó por debajo del puente de caballetes hasta el lugar donde estaban las clavijas que lo sustentaban. Con movimientos nerviosos, empezó a soltarlas.

Se escucharon más gritos procedentes del centro del puente. Unos pies corrieron sobre los tablones de madera y, entre la niebla y la oscuridad, aparecieron Helt y Edain Elessedil. Todavía sin cruzarlo del todo, se volvieron, haciendo zumbar los grandes arcos de fresno. Se oyeron gritos de dolor en la oscuridad detrás de ellos. De nuevo zumbaron los arcos, y se escucharon más gritos. El sonido de los pies que corrían se desvaneció en la noche.

–¡Date prisa con las clavijas! –gritó Helt.

Entonces apareció Garet Jax, y se dispuso a ayudar a Elb en su tarea. Juntos golpearon las clavijas una tras otra hasta soltarlas. Sólo quedaban dos por soltar cuando de nuevo volvió a oírse el ruido de unas botas al pisar las tablas.

–¡Helt! –dijo el Maestro de Armas un momento después, trepando por el saliente. Foraker estaba un paso tras él–. ¡Abandonad el puente!

El hombre de la frontera y el príncipe elfo llegaron corriendo, con las cabezas inclinadas para esquivar las lanzas y flechas que volaban tras ellos. Menos pesado y más rápido, Edain fue el primero en salir del puente, saltando por encima de Jair y Slanter.

–¡Ahora! –le gritó Foraker a Garet Jax.

Estaban uno en frente del otro, con las palancas apoyadas en los garfios fijados en la última de las clavijas ocultas. Con un esfuerzo conjunto, consiguieron soltarla. En ese preciso instante Helt saltó a tierra firme.

Emitiendo un gemido, las vigas de madera se desencajaron de sus puntales, y el puente empezó a bajar sumergiéndose en la oscuridad de la noche. Los gnomos que aún estaban sobre él dieron gritos desesperados, pero ya era demasiado tarde para salvarse. El puente se descolgó de golpe, y cayó, chocando contra las rocas hasta que se soltó del otro lado y desapareció en el fondo de la garganta.

Sobre unos riscos situados al norte de La Cuña, seis sombras se deslizaron en la oscuridad y desaparecieron.

17

Aquella noche, o tal vez a primeras horas de la mañana, dejó de llover. Los miembros del grupo que había salido de Culhaven dormían en una cueva situada a unos seis kilómetros al este de La Cuña, y ninguno de ellos se dio cuenta del momento exacto en que había sucedido, ni siquiera Edain Elessedil, que había hecho la última guardia. Completamente agotado por el esfuerzo realizado en la terrible marcha, se había quedado dormido.

Así que el amanecer, además de un nuevo día, trajo consigo un cambio de tiempo. Al norte, casi perdida en la neblina azulada del horizonte, se levantaba la enorme cordillera que llamaban del Cuerno Negro Azabache, y de sus gigantescos picos soplaba un viento helado que anunciaba la muerte del otoño y el nacimiento del invierno. Áspero e inflexible, barría hacia el sur las nubes, la lluvia y la niebla que cubrían el Río Plateado, y el cielo volvió a recuperar su color azul. Con la retirada de la lluvia, también había desaparecido la humedad. La tierra empapada pronto se secó y endureció, el agua de la lluvia y la niebla se evaporaron en el viento y la tierra volvió a verse con sorprendente claridad, avivada por la dorada luz del sol.

Una vez más se encaminaron hacia el este, abrigados con sus capas de lana, todavía húmedas, para protegerse del frío viento. Farallones y colinas cubiertas de hierba flanqueaban el Río Plateado, que se agitaba entre sus riberas arboladas. A medida que avanzaban, el Anar aumentaba sus proporciones. Durante todo el día tuvieron ante sus ojos los arracimados picos de Capaal, que emergían sobre las copas de los árboles como puntas de lanza dispuestas a agujerear el cielo. Muy lejanos cuando al alba iniciaron la marcha, se acercaban paulatinamente con el paso de las horas hasta que, a media tarde, el grupo de los seis llegó a sus laderas y prosiguieron el camino en continuo ascenso.

No habían subido mucho, cuando Edain Elessedil les pidió que se detuvieran.

–¡Escuchad! –les dijo–. ¿No lo oís?

Permanecieron inmóviles y en silencio en la ladera abierta, mirando hacia los picos que el príncipe elfo señalaba. El viento soplaba con furia entre las rocas, y no se escuchaba otro sonido que su triste lamento.

–No oigo nada –dijo Foraker, pero ninguno se movió.

El sentido del oído del elfo estaba mucho más desarrollado que el del enano.

De pronto, el viento cambió dirección y se acalló, permitiendo escuchar un retumbar profundo y acompasado que procedía de un lugar lejano. Les llegaba débil y amortiguado, perdido entre los innumerables recovecos y laberintos de las rocas.

–¡Tambores gnomos! –dijo Foraker, adquiriendo su barbudo rostro una expresión sombría.

Reemprendieron la marcha con cautela, con los ojos puestos en los riscos y hondonadas que tenían ante ellos. El retumbar de los tambores aumentó su intensidad, latiendo contra el embate del viento y levantando ecos de la tierra.

Cuando la tarde declinaba y la sombra de los picos se extendía hasta más abajo de donde se hallaban, percibieron un nuevo sonido. Era un ruido extraño, una especie de aullido penetrante que al principio confundieron con el viento, pero que no tardaron en diferenciar por su tono y su furia. Descendió por las laderas de la montaña desde las cumbres lejanas y, cuando lo escucharon, intercambiaron miradas de sorpresa.

–Se está librando una batalla –dijo Garet Jax.

–¡Han atacado Capaal! –exclamó Foraker haciendo un gesto de asentimiento y reemprendiendo la marcha.

Avanzaron por la ladera, abriéndose camino a través de un laberinto rocoso que se complicaba cada vez más con grietas, pedruscos y toboganes. La luz del sol perdía fuerza y la tarde tocaba a su fin. Las sombras cubrían por completo la vertiente sur. El viento también amainó, y el frío que llevaba en sus alas perdió parte de su intensidad. El silencio cayó sobre la tierra, y en sus huecos vacíos rebotaron los ásperos ecos de los tambores y el griterío de la batalla. Grandes pájaros de presa volaban en círculos entre las brechas de los áridos picos lejos del lugar donde ellos se encontraban; eran aves carroñeras que habían localizado una abundante fuente de alimento y esperaban el momento oportuno para empezar su banquete.

El grupo coronó la cresta más próxima, y penetró en un profundo y sombrío desfiladero que discurría entre rocas hacia las primeras sombras de la noche. Los muros de los riscos les cerraban el paso por todos lados, y ellos forzaban la vista en la penumbra buscando cualquier indicio de movimiento. Pero el camino que debían recorrer estaba libre, y toda la vida existente en aquellas rocas parecía haberse desplazado al lugar donde se libraba la batalla.

Poco después salieron del desfiladero y se detuvieron. La pared del risco estaba cortada a pico, permitiéndoles ver todo lo que había más allá.

–¡Maldita sea! –exclamó Foraker.

Las esclusas y los diques de Capaal se hallaban en la parte del curso del Río Plateado que transcurría entre las montañas homónimas, contrastando su sorprendente blancura con las oscuras rocas. Enormes y abruptos, estaban construidos en el interior de la cordillera y recogían las aguas del Cillidellan como manos gigantescas. Sobre su cumbre amplia y llana, dividida en tres niveles, se levantaba la fortaleza construida para su protección; un conglomerado de torres, murallas y almenas. La mayor parte de la ciudadela estaba asentada en el extremo norte del complejo, de cara a una planicie que se extendía con una suave inclinación hasta los picos que la resguardaban en aquella dirección. Había una pequeña atalaya en el extremo donde los picos descendían hasta las orillas del embalse, a la que sólo se podía acceder por unos estrechos senderos.

Era allí precisamente donde se estaba librando la batalla. El ejército de los gnomos ocupaba toda la planicie y los senderos y declives rocosos que conducían a los muros de la esclusa. Era un ejército enorme que lanzaba furibundos ataques contra las almenas de piedra de Capaal como una ola oscura de cuerpos cubiertos de armaduras y lanzas levantadas, para abrir una brecha en los muros de la fortaleza. A la luz del crepúsculo, las catapultas disparaban enormes piedras que caían con aplastante fuerza sobre las armaduras y los cuerpos de los defensores enanos. Los gritos y alaridos se imponían al fragor del hierro, y los muertos se contaban por docenas a lo largo y a lo ancho de la fortaleza. Enanos y gnomos luchaban con igual ardor ante las almenas, y pasaban a engrosar la carnicería resultante.

–¡Así que esto era lo que los gnomos habían preparado para Capaal! –exclamó Foraker–. ¡La han asediado! ¡No me extraña que los batallones apostados en La Cuña estuviesen tan despreocupados!

–¿Están cercados los enanos? –preguntó Jair con ansiedad, adelantándose para ver mejor–. ¿No pueden escapar?

–Sí, podrían escapar con relativa facilidad, pero no quieren hacerlo. –Los ojos oscuros de Elb Foraker se encontraron con los del joven del valle–. Hay unos túneles que llegan hasta las montañas por ambos lados, pasadizos secretos construidos para poder huir en caso de que la fortaleza cayese en manos enemigas. Pero ningún ejército puede abrir una brecha en los muros de Capaal, Ohmsford, y, por tanto, los enanos se quedarán dentro y se defenderán.

–Pero ¿por qué?

–Las esclusas y los diques –respondió Foraker, señalando con el dedo–. ¿Ves las aguas del Cillidellan? El veneno de los espectros corrosivos las ha ennegrecido y envenenado. Los diques retienen esas aguas, impidiendo que lleguen a las tierras situadas al oeste, y las esclusas controlan la corriente. Si los enanos abandonaran la fortaleza, caerían en manos del enemigo. Los gnomos abrirían las compuertas y el Cillidellan se desbordaría, inundando las tierras del oeste con sus aguas corrompidas. Envenenarían todas las tierras que pudiesen, y acabarían con la vida que hubiera en ellas. Ése es el propósito de los espectros. Incluso Culhaven se perdería. –Hizo un gesto de preocupación–. Los enanos nunca lo permitirán.

Jair contempló de nuevo la batalla que se estaba librando abajo, quedándose impresionado por la ferocidad de la lucha. ¿Conseguirían resistir los enanos el embate de esa cantidad de gnomos?

–¿Cómo conseguiremos superar este obstáculo? –preguntó Garet Jax, mirando el precipicio.

–Dirigiéndonos hacia el este por las montañas cuando haya oscurecido –respondió el enano, absorto en sus pensamientos–. Así os mantendréis sobre el campamento de los gnomos. Una vez pasado el Cillidellan, bajad hasta el río y cruzadlo. A continuación, girad hacia el norte. Entonces ya estaréis bastante seguros. –Se puso en pie y le tendió la mano–. Buena suerte, Garet.

–¿Suerte? –inquirió el Maestro de Armas, poniéndose rígido–. No estarás pensando en quedarte, ¿verdad?

–No estoy pensando en nada –respondió el enano, encogiéndose de hombros–, porque ya está decidido.

–Aquí no puedes prestar ninguna ayuda, Elb –insistió Garet Jax, mirándolo fijamente.

–Alguien tiene que informar a la guarnición de que el puente de La Cuña ha sido derribado –repuso Foraker, haciendo un gesto afirmativo–. De lo contrario, si sucede lo peor y Capaal cae en manos de los gnomos, podrían intentar huir a través de las montañas en esa dirección y quedar atrapados allí. –Se encogió de hombros–. Además, Helt puede dirigiros en la oscuridad mejor que yo. En cualquier caso, mis conocimientos de la región terminan en Capaal. –El gnomo tendrá que ser vuestro guía.

–Hicimos un pacto; los seis –dijo el Maestro de Armas con voz fría–. Nadie seguirá su camino. Te necesitamos.

–Ellos también me necesitan –respondió el enano, apretando las mandíbulas con obstinación.

Los restantes miembros del grupo presenciaban el enfrentamiento entre el enano y el Maestro de Armas en un incómodo silencio. Ninguno de los dos daba la menor muestra de reconsiderar su decisión.

–Permite que se vaya –dijo Helt con voz suave–. Tiene derecho a elegir.

–La elección la hizo en Culhaven –respondió Garet Jax, dirigiendo una fría mirada al hombre de la frontera.

Jair sintió que un nudo oprimía su garganta. Quería decir algo, cualquier cosa, para romper la tensión existente entre el enano y el Maestro de Armas, pero no encontraba la frase adecuada. Miró a Slanter con la intención de averiguar lo que el gnomo estaba pensando, pero Slanter parecía indiferente a la discusión.

–Tengo una idea –dijo Edain Elessedil, y todas las miradas se concentraron en él–. Quizá no funcione, pero creo que merece la pena intentarlo. –Se inclinó hacia delante–. Si consiguiera acercarme lo suficiente a la fortaleza, podría atar un mensaje a una flecha y dispararla al interior. Así informaríamos a los defensores de lo ocurrido en La Cuña.

–¿A ti que te parece? –preguntó Garet Jax, dirigiéndose a Foraker.

–Es muy peligroso –respondió el enano, frunciendo el entrecejo–. Es preciso acercarse más de lo que la prudencia aconseja. Mucho más.

–Entonces iré yo –dijo Helt.

–La idea ha sido mía –insistió Edain Elessedil–. Iré yo.

–Todos o ninguno –dijo Garet Jax, levantando las manos–. Si nos separamos en estas montañas, nunca nos volveremos a encontrar. –Dirigió una mirada a Jair–. ¿De acuerdo?

–De acuerdo –respondió Jair, haciendo un gesto de asentimiento.

–¿Y tú, Elb? –El Maestro de Armas se enfrentó una vez más con el enano.

–De acuerdo –respondió Elb Foraker, haciendo un gesto de asentimiento.

–¿Y si conseguimos hacer llegar el mensaje a la guarnición?

–En ese caso, nos dirigiremos hacia el norte –respondió el otro, haciendo un gesto de asentimiento.

Garet Jax contempló por última vez la sangrienta lucha entre los ejércitos de los gnomos y los enanos, e hizo señas a los demás para que lo siguieran de vuelta al desfiladero.

–Permaneceremos sentados aquí hasta que caiga la noche –dijo, mirando hacia atrás por encima del hombro.

Al volverse para seguirle, Jair casi chocó con Slanter.

–Ni siquiera se ha molestado en preguntar mi opinión –dijo en voz baja el gnomo, y pasó delante de él, rozándole con el hombro.

Tras llegar a su escondite, los seis se dejaron caer sobre un montón de piedras a la espera de que llegase la oscuridad. Sentados en las rocas, tomaron una comida fría, se envolvieron en sus capas y permanecieron en silencio. Un rato después, Foraker y Garet Jax abandonaron la protección de las rocas y desaparecieron cuesta abajo para examinar más de cerca el paso hacia el este. Edain Elessedil se ocupó de hacer guardia y Helt se tendió sobre el suelo rocoso y se durmió enseguida. Jair estuvo solo unos instantes, luego se levantó y se acercó a Slanter, que estaba sentado contemplando el crepúsculo vacío.

–Agradezco lo que hiciste por mí en La Cuña –le dijo con voz serena.

–Olvídalo –respondió Slanter sin volverse.

–No puedo. Es la tercera vez que me has salvado la vida.

–¿Tantas? –inquirió el enano, esbozando en su rostro una amarga sonrisa–. Bien, quizá no esté yo presente en la próxima ocasión. ¿Qué harás entonces, muchacho?

–No lo sé –respondió Jair, haciendo un gesto negativo.

Se produjo un silencio incómodo. Parecía que Slanter hubiera olvidado al joven del valle, que sintió deseos de marcharse, pero su testarudez se impuso y se quedó, sentándose de manera deliberada junto al gnomo.

–Él debería haberte pedido tu opinión –dijo Jair.

–¿Quién? ¿Pedirme qué?

–Garet Jax. Debería de haberte preguntado si querías bajar a la fortaleza con nosotros.

–Nunca ha pedido mi opinión, ¿verdad? –inquirió Slanter, volviéndose hacia el joven del valle– ¿Por qué había de hacerlo ahora?

–Quizá si tú...

–¡Quizá si me crecieran alas sería capaz de salir volando de este lugar! –respondió el gnomo con el rostro enrojecido por la ira–. En cualquier caso, ¿a ti qué te importa?

–Me importa.

–¿Qué? ¿Que yo esté aquí? ¿Te preocupas por eso? ¿Quieres decirme, muchacho, qué estoy haciendo aquí?

Jair, sintiéndose incómodo, desvió la mirada.

–¡Mírame! –exclamó Slanter, agarrándolo del brazo y obligándolo a que lo mirara–.

¿Qué estoy haciendo aquí? ¿Qué tiene que ver todo esto conmigo? ¡Nada, absolutamente nada! La única razón de que esté aquí es que fui lo bastante estúpido para acceder a llevarte hasta Culhaven. ¡Ésa es la única razón! Ayúdanos a pasar inadvertidos del caminante negro, me dijiste. Ayúdanos a llegar a las Tierras Orientales. Tú puedes hacerlo porque eres un rastreador. ¡Ya! –El tosco rostro amarillo del gnomo se inclinó hacia delante–. ¡Y aquel sueño estúpido...! Eso es todo lo que era, muchacho... ¡Un sueño! No hay ningún Rey del Río Plateado, y toda esta caminata hacia el este es una pérdida de tiempo. ¡Ah!, pero de todos modos, aquí estoy ¿verdad? Yo no quiero estar aquí; no hay ninguna razón que justifique mi presencia, pero aquí estoy a pesar de todo. –Hizo un gesto de contrariedad con amargura–. ¡Y por tu causa!

–Quizá sea así –respondió Jair, furioso, soltándose de su mano–. Quizás estés aquí por mi culpa. Pero el sueño era real, Slanter, y estás equivocado al decir que nada de esto tiene que ver contigo. ¡Me llamas «muchacho», pero eres tú el que actúa como tal!

–Bien eres un cachorro de lobo, ¿no es cierto? –preguntó Slanter, mirándolo con insistencia.

–¡Llámame lo que quieras! –dijo Jair, poniéndose colorado–. Pero mejor será que empieces a pensar en quién eres tú.

–¿Qué significa eso?

–Significa que no puedes seguir diciéndote a ti mismo que todo lo que les ocurre a los demás no tiene nada que ver contigo, ¡porque sí tiene que ver, Slanter!

Se quedaron mirándose. La oscuridad, extrañamente silenciosa por la ausencia de viento, ya lo inundaba todo. Habían cesado por completo el retumbar de los tambores gnomos y el clamor de la batalla de Capaal.

–No tienes muy buen concepto de mí, ¿verdad? –dijo al fin Slanter.

–En realidad, no es así –respondió Jair, dando un suspiro–. Tengo un gran concepto de ti.

–Tú también me gustas –confesó el gnomo, tras mirarlo un momento. Rió sin ganas, con tristeza, y luego levantó la vista–. Pero ahora escúchame, porque no voy a repetírtelo ni una sola vez más. Yo no formo parte de esto, ésta no es mi guerra, y tanto si te gusta como si no, me iré en cuanto se presente la primera oportunidad.

Esperó un momento, como si quisiera asegurarse de que sus palabras habían producido el efecto deseado.

–Ahora vete y déjame en paz –dijo por último.

Jair dudó un momento, intentando decidir si debía proseguir la conversación; luego se puso de pie y se alejó, contrariado. Al pasar por donde Helt dormía, le oyó murmurar:

–Te dije que se preocupaba.

–Lo sé –murmuró Jair Ohmsford mirando sorprendido a Helt; luego esbozó una leve sonrisa y continuó andando.

Era ya casi media noche cuando Garet Jax ordenó que dejaran la protección de las rocas y volvieran adonde habían estado. Abajo, cientos de hogueras rodeaban la fortaleza de Capaal, esparcidas entre los riscos a ambos lados de las esclusas y diques sitiados. Los seis, con Foraker a la cabeza, empezaron el descenso. Bajaron por el empinado tobogán, y después siguieron un estrecho sendero que se internaba entre varios desfiladeros y plataformas rocosas. Avanzaron por él con cautela, como sombras silenciosas de la noche.

Tardaron más de una hora en llegar al perímetro de las hogueras por el lado más cercano a ellos. En aquel sector, los gnomos no eran tan numerosos; la mayoría se hallaba en las inmediaciones de las almenas de los enanos. En los senderos que conducían hasta allí, los fuegos eran escasos y dispersos. Más allá de las líneas de asedio de las laderas meridionales, una agrupación de picos se elevaba hacia el cielo, unidos en su base como

dedos aprisionados y rotos que emergieran de la tierra. Los seis sabían que, al otro lado de los picos, había una serie de colinas bajas que flanqueaban las orillas del sur del Cillidellan, y que tras ellas crecían los bosques que se extendían hacia el este. Una vez se hubieran adentrado en los bosques, podían mezclarse con la noche y dirigirse al norte sin correr el riesgo de ser vistos.

Pero primero debían acercarse lo suficiente a las almenas de Capaal para que Helt, con su arco de fresno, enviase el mensaje de Foraker a los defensores. Previamente había tomado la decisión de que fuera el hombre de la frontera quien realizara el disparo, ya que era más fuerte que Edain Elessedil, aunque la idea había sido de éste. Con el gran arco de fresno como instrumento, no necesitaba acercarse a más de doscientos metros de las murallas de la fortaleza para introducir la flecha con su mensaje en el interior.

Paso a paso, los seis siguieron su camino hacia abajo desde las alturas de la montaña a través de las líneas de vigilancia de los gnomos. Extendiéndose hacia arriba a lo largo de los caminos más anchos desde donde el campamento principal rodeaba las almenas de la fortaleza, los gnomos prestaban poca atención a los senderos y pequeños salientes que cruzaban en todas direcciones la pared del risco. Y por esos senderos y salientes condujo Foraker a su grupo en un descenso lento y cauteloso, en el que el suelo era traicionero y apenas ofrecía protección. Todos habían ennegrecido sus caras con carbón y llevaban atados a las botas trozos de cuero blando. Ninguno hablaba. Las manos y los pies avanzaban con cautela, por temor a que las rocas sueltas o cualquier sonido pudiera descubrir su presencia.

Se encontraban a unos doscientos metros de las murallas de la fortaleza, justo detrás de las primeras líneas de asedio del ejército de los gnomos. Las hogueras ardían a su alrededor, a lo largo de los senderos que conducían hasta allí. Se agazaparon en silencio entre un grupo de arbustos y esperaron a que Helt disparara la flecha. El hombre de la frontera sacó la flecha con su mensaje del carcaj, la encajó en el arco y se adelantó, protegido por la oscuridad. Cuando había avanzado varias docenas de metros, al final del matorral, se puso de rodillas, tiró hacia atrás de la cuerda del arco, la sujetó junto a su mejilla y la soltó.

Una fuerte vibración rompió el silencio del refugio del grupo, pero, más allá de donde estaban escondidos, el sonido se perdió en el clamor rutinario del campamento de los gnomos. Sin embargo, como medida de precaución, los seis se aplastaron contra la maleza durante varios minutos, con los ojos y los oídos prestos a descubrir cualquier indicio de que habían sido descubiertos. Pero no percibieron ninguno. Helt regresó e hizo un gesto de asentimiento en dirección a Foraker. El mensaje había llegado a su destino.

El grupo retrocedió, deslizándose entre las líneas de hogueras y los gnomos, hacia el este por el oscuro cinturón de picos, en dirección al Cillidellan, cuyas aguas destellaban con la suave luz de la luna. Lejos, tras el lago, donde el dique se unía con la amplia ladera de las montañas del norte, los fuegos de los gnomos ardían vivamente alrededor de las esclusas y los diques cercados y a lo largo de la orilla del Cillidellan. Jair miró las numerosas hogueras y se quedó helado. ¿Cuántos miles de gnomos asediaban la fortaleza? Parecían muchos. Demasiados. Los fuegos se reflejaban en las aguas del lago, dándoles un resplandor rojizo. Retazos de llamas danzaban en la superficie como gotas de sangre.

El tiempo pasaba con rapidez. Las estrellas titilaban hasta donde alcanzaba la vista, salpicadas y en cierta forma perdidas en la inmensidad de la noche. Tras atravesar las hogueras que ardían en la ladera sur, siguieron su camino alejándose del ejército de los gnomos. Pronto alcanzaron la altura suficiente para ver las tierras bajas que flanqueaban la orilla sur del Cillidellan, casi hasta donde podían empezar el descenso hacia los bosques. Jair experimentó una inequívoca sensación de alivio. Se había sentido en peligro sobre las laderas abiertas de los riscos. Estarían mucho mejor cuando pudiesen confiar en la

cobertura que ofrecía el bosque.

Entonces doblaron la arista de la cara del risco, y bajaron entre piedras gigantescas. De repente se detuvieron.

Ante ellos, la ladera se ensanchaba hacia las riberas del Cillidellan en un pasaje serpenteante entre la roca y la pared del risco. Innumerables hogueras ardían esparcidas por toda su extensión. Jair sintió que se le hacía un nudo en la garganta. Un segundo ejército gnomo bloqueaba el camino.

Garet Jax miró a Foraker, y el enano se adelantó hasta perderse en las sombras de la noche. Los cinco restantes se agazaparon entre las rocas esperando su regreso.

La espera fue larga y tensa. Pasó media hora antes de que Foraker reapareciera, saliendo de la oscuridad con el mismo sigilo con que se había ido. Con gestos nerviosos, les indicó que se acercaran.

–¡Ocupan toda la cara del risco! –dijo en voz baja–. ¡No podemos pasar!

Un instante después oyeron pisadas y voces en el sendero detrás de ellos.

18

Durante un breve instante, se quedaron inmovilizados donde estaban, escrutando la oscuridad a sus espaldas en temeroso silencio. Una risa aguda y estridente se mezcló con las voces que se acercaban, y entre las rocas se vislumbró un parpadeo de la luz desprendida por una antorcha.

–¡Escondeos! –ordenó en voz baja Garet Jax, arrastrando a Jair con él hacia las sombras.

Se dispersaron inmediatamente, con rapidez y en silencio. Empujado con brusquedad contra el suelo por el Maestro de Armas, Jair levantó la cabeza y miró. La luz de las antorchas tocaba la superficie oscura de las rocas y las voces se escuchaban con claridad. Eran gnomos, al menos media docena. Sus pies, calzados con botas, hacían ruido al pisar las piedras del camino y los arneses de cuero crujían. Jair se aplastó contra la tierra y contuvo la respiración.

Un pelotón de cazadores gnomos se dirigía hacia el montón de piedras, ocho hombres fuertes que iluminaban el camino con antorchas. Entre risas y bromas hechas en su lengua áspera y gutural, pasaron entre ellos, sin verlos. La luz de las antorchas inundó el pequeño sector, persiguiendo a las sombras y a la noche, penetrando en su escondrijo. Jair se quedó paralizado. Desde donde se encontraba podía distinguir la silueta de Helt aplastada contra las rocas. No podrían evitar que los descubrieran.

Pero los gnomos no se detuvieron. Sin reparar en la presencia de las figuras escondidas a su alrededor, los miembros del pelotón prosiguieron su camino. Los primeros habían traspasado ya la línea frontal de piedras, con la mirada puesta en las luces del campamento situado más abajo. Jair respiró con lentitud y cautela. Quizás...

Entonces, uno de los rezagados aflojó el paso y se volvió hacia las rocas. Una fuerte exclamación brotó de sus labios, mientras su mano buscaba la espada. Los otros se volvieron, sustituyendo las risas por gritos de asombro.

Garet Jax se puso en movimiento. Salió de las sombras que lo ocultaban con una daga en cada mano. Cogió a los dos cazadores más próximos a él y los mató de un solo golpe. Los otros se dieron la vuelta con las armas dispuestas, todavía confusos por el inesperado ataque. Pero también habían salido de su escondite Helt y Foraker, y otros tres gnomos más cayeron sin un gemido. Los tres supervivientes huyeron hacia abajo entre salvajes aullidos. Edain Elessedil saltó sobre una roca y levantó su arco. La cuerda zumbó dos veces, y murieron dos más. El último trepó a una roca con la agilidad de un gato, y se perdió en la oscuridad.

Los miembros del grupo corrieron hacia el borde de las piedras. Empezaban a escucharse gritos de alarma procedentes de las hogueras.

–¡Bien, ya no conseguiremos escabullirnos! –dijo Foraker con acritud–. ¡Todos los gnomos que se hallan a ambos lados de estos riscos nos buscarán con ahínco en los próximos minutos!

–¿Hacia dónde tenemos que correr? –pregunto Garet Jax al enano, mientras guardaba las dagas bajo su capa negra.

–De vuelta por el camino que nos ha conducido hasta aquí –respondió Foraker tras una breve vacilación–. Hemos de alcanzar las cumbres, si podemos llegar a tiempo, o tal vez consigamos encontrar uno de los túneles que llevan a Capaal.

–Tú serás el guía –dijo Garet Jax, haciendo una rápida señal–. Recordad que debemos permanecer juntos. Si por cualquier causa debemos separarnos, procurad hacerlo en compañía de otro, no en solitario. ¡Ahora, adelante!

Sin más demora, retrocedieron por el estrecho sendero. Aunque los gritos y alaridos de la guardia de los gnomos se esparcían por toda la montaña, los seis treparon por el camino aún vacío hasta rodear el flanco del pico, dejando a sus espaldas las luces del campamento y perdiéndose en la oscuridad.

Ante ellos aparecieron las llamas de las hogueras encendidas por los asediantes de la fortaleza. Muy por debajo del sendero que seguían, el cuerpo principal del ejército de los gnomos aún desconocía lo que estaba sucediendo. Las antorchas oscilaban en la oscuridad llevadas por los centinelas que subían desde sus puestos de vigilancia y se diseminaban por los riscos, pero sus perseguidores todavía estaban muy por debajo de los seis. Foraker los condujo a toda prisa por el sector oscuro, atravesando toboganes, hondonadas y tenebrosos desfiladeros. Si se movían con la suficiente rapidez, quizá consiguieran huir por el camino que los había llevado allí, a través de los picos que rodeaban Capaal. De lo contrario, quienes los buscaban los acosarían arriba, y se encontrarían atrapados entre los dos ejércitos.

De repente escucharon gritos de alarma procedentes de algún lugar situado ante ellos. Foraker maldijo entre dientes, pero no aflojó el paso. Jair tropezó y cayó sobre las rocas, arañándose los brazos y las piernas. Helt, que iba detrás, lo levantó y lo empujó con fuerza para que continuara caminando.

Entonces dejaron la cobertura de un desfiladero para salir a un sendero ancho que transcurría sobre un terreno empinado, donde se encontraron frente a una patrulla completa de gnomos. Éstos se dirigían hacia ellos desde todas partes, con las espadas y lanzas emitiendo destellos a la luz de las hogueras. Garet Jax se interpuso, cortándolos el paso con su espada corta y su cuchillo largo. Los gnomos caían muertos a su alrededor, y toda la patrulla se replegó durante un instante ante la furia del atacante. A la desesperada, los cinco miembros del grupo intentaron pasar entre ellos, con Elb Foraker y Edain Elessedil a la cabeza. Pero había demasiados gnomos que, tras reagruparse, bloquearon el camino y contraatacaron. Salieron de la pared del risco, dando gritos de rabia. Foraker y Edain Elessedil se perdieron de vista. Helt hizo frente al asalto durante un momento; con su gigantesca figura se opuso a los gnomos que intentaban derribarlo. Pero ni siquiera el hombre de la frontera podía ofrecer resistencia durante mucho tiempo a tan crecido número. Al final, lo obligaron a desalojar la cornisa, y desapareció entre las sombras de la noche.

Jair, desesperado, se tambaleó. Se había quedado solo. A Slanter tampoco se le veía por ninguna parte. Pero Garet Jax apareció de repente; una forma negra que logró zafarse de los cazadores gnomos, demasiado lentos para capturarlo. Unos segundos más tarde empujaba al joven del valle hacia el desfiladero.

Solos, los dos volvieron sobre sus pasos apresuradamente, con sus perseguidores gritando tras ellos y un parpadeo de luz de antorcha engrandeciendo sus sombras. Al llegar al final del desfiladero, el Maestro de Armas levantó la mirada hacia la escarpada pared del risco, y luego empujó a Jair detrás de él y empezó a bajar por una hondonada cubierta de matorrales que los acercaba a las hogueras encendidas en torno a la fortaleza. El joven del valle estaba demasiado aturdido para discutir la decisión. Slanter, Foraker, Helt y Edain Elessedil habían desaparecido en un momento. No podía creerlo.

A medio camino del fondo de la hondonada se abría una pequeña senda, apenas lo suficientemente ancha para permitir el paso de un hombre solo, y, al menos por el momento, estaba desierta. Tras ocultarse en un pequeño matorral, Garet Jax exploró con la mirada los alrededores. Jair hizo lo mismo, y no vio ninguna salida. Había gnomos por todas partes. Las antorchas ardían en los caminos que quedaban sobre sus cabezas, en las cornisas más anchas y en los senderos que discurrían a sus pies. El sudor corría por la espalda del joven de valle, y su propia respiración sonaba áspera en sus oídos.

–¿Qué estamos...? –empezó a preguntar, pero la mano del Maestro de Armas le tapó la boca inmediatamente.

Después volvieron a ponerse en pie y caminaron agachados, en dirección este, por una estrecha senda que transcurría entre rocas. Bloques de piedras y salientes dentados se destacaban en la tenue luz del cielo, sobresaliendo de la pared del risco. Siguieron corriendo por aquel camino, que se hacía más intransitable a medida que avanzaban. Jair volvió la vista atrás durante un breve instante. Una hilera de antorchas serpenteaba al subir por la ladera desde el campo de asedio, terminando en el lugar que había sido su último escondite. Pocos minutos después, las antorchas ya habían llegado al sendero.

El Maestro de Armas se dirigió a toda velocidad hacia el laberinto de rocas, seguido de Jair, intentando por todos los medios mantener la distancia. Delante de ellos, la pared del risco se proyectaba a lo lejos en el cielo nocturno, y la ladera por la que ascendían parecía empinarse a sus espaldas. Jair sintió que su estómago se contraía. Estaban en un callejón sin salida.

Garet Jax todavía continuaba ascendiendo con lentitud perseguido por las antorchas, y a todo lo largo y ancho del abismo que protegía las esclusas y los diques de Capaal resonaban los gritos de los cazadores gnomos.

Por fin, el Maestro de Armas se detuvo. El sendero finalizaba en un risco escarpado a una docena de metros. A sus pies, a gran distancia, las aguas del Cillidellan reflejaban la luz de las hogueras. Jair miró hacia arriba y vio que también allí el risco formaba un ángulo abrupto hacia afuera. No podían continuar por ningún sitio, sólo podían retroceder. Estaban atrapados.

Garet Jax puso una mano sobre su hombro y lo condujo hacia delante hasta el final del sendero. Cuando llegaron allí, se volvió hacia él.

–Tenemos que saltar –dijo con suave y serena, con su mano aún sobre el hombro del joven del valle–. Sólo tienes que doblar las piernas y rodearlas con los brazos. Yo iré inmediatamente detrás de ti.

Jair bajó la mirada hasta las rielantes aguas del Cillidellan. Era una larga distancia, muy larga. Volvió a mirar al Maestro de Armas.

–No tenemos otra opción –dijo Garet Jax con voz serena y tranquilizadora–. Date prisa.

Las antorchas se acercaban por la senda y unas voces guturales hablaban entre sí.

–Date prisa, Jair.

El joven del valle aspiró una bocanada de aire, cerró los ojos, los abrió otra vez y saltó.

Fue tan violenta la reacción de los gnomos cuando los seis de Culhaven intentaron traspasar las cumbres próximas a Capaal que, en su embestida inicial, pasaron ante Foraker y Edain Elessedil sin advertir su presencia. El enano y el elfo se pegaron a las rocas al ver que se lanzaban contra sus compañeros y subieron hasta unos matorrales, perseguidos por varios gnomos. Se dieron la vuelta para luchar en un pequeño afloramiento: el elfo blandía su gran arco de fresno y el enano, la espada corta y el puñal largo. Sus perseguidores se desplomaron entre gritos de dolor, y el acoso cesó un momento. Los dos miraron hacia la cornisa y el empinado declive que estaban a sus pies, atestados ya de cazadores gnomos. No había ninguna señal de sus compañeros.

–¡Por aquí! –gritó Elb Foraker, tirando del príncipe.

Escalaron, teniendo que hacer grandes esfuerzos para no tropezar y dar con sus huesos sobre la tierra y las rocas sueltas. Mientras caminaban, escuchaban a sus espaldas los enfurecidos gritos de sus perseguidores, y, de repente, empezaron a volar flechas sobre sus cabezas, produciendo un silbido que torturaba sus oídos. Las antorchas se desplazaban

tras ellos en la oscuridad, pero de momento estaban fuera del alcance de su luz.

Sonó un rugido procedente de algún lugar situado más abajo, y miraron hacia atrás con aprensión. Daba la sensación de que las luces de las hogueras habían invadido toda la pared del risco, como pequeñas porciones de fuego danzando en la oscuridad. Varios centenares más ardían en la línea de picos que se alzaban en la parte sur. Eran los del ejército acampado en las riberas del Cillidellan. Toda la montaña parecía salpicada de llamas.

–¡Elb, estamos rodeados! –dijo el príncipe elfo, asombrado por el gran número de sus enemigos.

–¡Sigue subiendo! –respondió el enano.

Continuaron su ascenso, luchando por abrirse camino en la oscuridad. Un nuevo grupo de antorchas apareció a su derecha, y escucharon los gritos alborozados que dieron sus perseguidores cuando los descubrieron. Lanzas y flechas silbaron a su alrededor. Foraker se alejó de ellas, concentrando toda su atención en la parte de la pared del risco que aún estaba a oscuras.

–¡Elb! –gritó Edain Elessedil, con un tono de dolor en la voz. Su hombro estaba atravesado por una flecha.

–¡Adelante... otra docena de pasos hasta esos arbustos! –le dijo el enano, tras ponerse a su lado–. ¡Haz un esfuerzo!

Cargando con el príncipe elfo herido, Foraker subió hacia un gran matorral que surgió de improviso en la noche. Ya la luz de las antorchas parpadeaba sobre sus cabezas. Algunos cazadores gnomos descendían de las cumbres donde los grupos de búsqueda formaban un cordón que impedía cualquier tentativa de huida. Edain Elessedil apretó los dientes contra el dolor de su hombro e hizo un esfuerzo para seguir adelante con el enano.

Se adentraron en el matorral y, al amparo de su sombra, se tendieron jadeando sobre la tierra.

–Aquí... nos encontrarán –dijo en voz baja el príncipe elfo, intentando ponerse de rodillas. En su espalda, el sudor y la sangre se mezclaban y corrían.

–¡Estate quieto! –le dijo Foraker tirando de él hacia abajo, y empezó a gatear por el matorral como si buscara algo–. ¡Aquí está! ¡La puerta de un túnel! Esperaba encontrarla y la memoria no me ha fallado, pero... tengo que buscar el mecanismo que la abre...

Mientras Edain Elessedil vigilaba, empezó a buscar con nerviosismo por la ladera, entre las rocas desmoronadas y la tierra, apartando y escarbando con silenciosa desesperación. Los gritos de sus perseguidores se oían cada vez más y más cerca. A través de los pequeños claros de la maleza entraba la luz de las antorchas, fluctuando y ondeando contra la oscuridad.

–¡Elb, ya casi están aquí! –dijo Edain con voz ronca.

Se llevó la mano a la cintura y sacó la espada corta que llevaba sujeta a su cinturón.

–¡Ya lo tengo! –gritó él enano, con voz triunfante.

Un pedazo cuadrado de terreno rocoso giró hacia atrás, dejando al descubierto una abertura en la pared del risco. Entraron sin perder un segundo, y después Foraker empujó la roca hacia su posición original, que se cerró pesadamente. Entre agudos chasquidos, los cerrojos volvieron a correrse de forma automática.

Se quedaron inmóviles, a oscuras, durante un largo rato, escuchando los tenues sonidos de los gnomos que estaban fuera. Después se marcharon, y el silencio fue total. Enseguida, Foraker comenzó a buscar a tientas. El pedernal soltó una chispa al chocar con la piedra, y una viva luz amarilla de antorcha iluminó el lugar. Estaban en una pequeña cueva de la que partía una escalera de piedra que descendía hacia el interior de la montaña.

Foraker puso la antorcha en una abrazadera de hierro situada junto a la puerta y pasó a ocuparse del hombro herido del príncipe elfo. En pocos minutos lo vendó e improvisó un

cabestrillo para el brazo.

–Por ahora, esto será suficiente –dijo–. ¿Puedes andar?

–¿Y la puerta? –preguntó el príncipe elfo, tras hacer un gesto de asentimiento–. Imagina que los gnomos la encuentran.

–Peor para ellos –respondió Foraker–. Se supone que las cerraduras resistirán su empuje; pero si así no fuera, una entrada forzada provocaría un derrumbamiento en este sector. Ponte en pie. Tenemos que seguir.

–¿Adónde conducen las escaleras?

–Abajo. A Capaal –respondió, haciendo un gesto de alivio–. Esperemos que nuestros compañeros encuentren alguna forma para llegar allí.

»Agárrate bien –continuó Foraker, ayudando a Edain a levantarse, pasando el brazo sano por encima de su hombro.

Después descolgó la antorcha de su soporte y empezaron a descender lentamente.

El hombre de la frontera cayó de cabeza por la empinada pendiente, perdiendo las armas, pero dejando de esta forma atrás la enloquecida lucha sobre la cornisa del risco. Las luces y los ruidos giraron a su alrededor mientras caía, en una confusión que se arremolinaba y se disolvía en su mente. Luego su caída se interrumpió de forma brusca, y se encontró atrapado en una masa de maleza en el fondo del declive, entre una maraña de brazos. Estuvo aturdido durante un minuto, sin respiración, y después intentó liberarse, al advertir que no todos los brazos y piernas eran suyos.

–¡Cuidado! –susurró una voz en su oído–. ¡Por poco me partes en dos!

–¿Slanter? –preguntó Helt, interrumpiendo sus movimientos.

–¡No te muevas! –le dijo aquél–. ¡Están por todas partes!

El hombre de la frontera levantó la cabeza con cuidado y parpadeó para acabar de sacudirse el aturdimiento. La luz de las antorchas centelleaba en las cercanías, y se oían voces en la oscuridad. De pronto fue consciente de que estaba encima del pequeño gnomo. Con gran cuidado, se levantó y se puso de rodillas, al amparo de los matorrales.

–¡Me arrastraste en tu caída! –dijo Slanter, con una mezcla de incredulidad y enfado en su voz.

El nudoso cuerpo se puso de pie, y escudriñó con atención los alrededores.

–¡Maldita sea! –exclamó, al sentir que la distante luz del fuego se reflejaba en sus ojos.

Helt se levantó un poco, dispuesto a observar. A sus espaldas, la pendiente por la que habían caído parecía un muro inexpugnable. Frente a ellos, esparcidas en centenares de metros en todas direcciones como manchas de deslumbrante luz amarilla, ardían las hogueras del ejército de los gnomos que rodeaban la fortaleza de Capaal. Helt contempló las hogueras en silencio durante un momento y luego se agachó de nuevo junto a Slanter.

–Estamos justo en el centro del campamento de asedio –dijo sin mostrar la menor señal de alteración en su voz.

Las antorchas se alineaban en la cornisa del risco, lejanas pero inequívocas en su propósito. Los gnomos del saliente empezaban a bajar siguiendo sus pasos.

–No podemos quedarnos aquí. –Helt se puso en pie, con la mirada fija en los cazadores gnomos que los rodeaban.

–Bien, ¿dónde sugieres que vayamos? –preguntó Slanter.

–Quizá podamos trepar por el declive... –contestó el hombre de la frontera, haciendo un gesto dubitativo.

–¿Por el declive? ¡Tal vez podamos salvarlo volando! –respondió con ironía Slanter. Los cazadores gnomos gritaban a los del campamento desde la cornisa–. De ésta no salimos –dijo con amargura, y paseó su mirada por las inmediaciones–. A menos que te

conviertas en gnomo.

Su rostro amarillo se volvió hacia Helt. El hombre de la frontera no dijo nada, limitándose a esperar.

–O en espectro –añadió.

–¿De qué estás hablando? –preguntó Helt, haciendo un gesto de sorpresa.

–Incluso pensar en ello debe ser una locura, pero supongo que no mayor que otras cosas que han sucedido –respondió Slanter–. Tú y yo, hombre de la frontera. Un caminante negro y su criado gnomo. Envuélvete bien en la capa y cubre tu cabeza con la capucha. No infundiremos ninguna sospecha, porque eres bastante alto. Pasaremos entre ellos, en línea recta hasta las puertas de esa fortaleza, sin detenernos. Espero, por el bien de todos, que los enanos nos franqueen la entrada.

Se oyeron gritos a su izquierda. Helt miró en aquella dirección, y luego se volvió hacia Slanter.

–Tú podrías hacerlo sin mí. Podrías huir solo con mucha más facilidad que si yo te acompaño.

–¡No me tientes! –respondió el gnomo.

–Ellos son tu gente –insistió el hombre de la frontera con mirada serena–. Todavía estás a tiempo de volver.

–Olvídalo –respondió Slanter, tras pensar en ello un momento, haciendo un gesto negativo. Tendría a ese negro diablo del Maestro de Armas siguiendo mis pasos por las Cuatro Tierras, y no quiero arriesgarme a que eso pueda ocurrir. –El duro rostro amarillo pareció tensarse aún más–. Y está el muchacho... –Sus ojos lo miraron directamente–. Bueno, ¿lo intentamos o no?

–Lo intentaremos –respondió Helt, enderezándose y cubriéndose con su capa.

Salieron del matorral con paso decidido. Slanter llevaba la capa abierta, para que todos pudieran ver que era un gnomo quien indicaba el camino, y el hombre de la frontera con la suya ceñida, gigantesco e impresionante. Pasaron con osadía entre las líneas de asediantes hacia el grueso del ejército emplazado ante los muros de la fortaleza, procurando evitar las luces para que no pudieran ver con claridad sus rostros. Recorrieron casi cincuenta metros, y nadie les pidió que se identificaran.

De pronto se encontraron ante una línea transversal que se interponía en su camino, iluminándolo. Slanter, sin vacilar ni un instante, se dirigió hacia las hogueras, seguido de la alta figura encapuchada. Los cazadores gnomos que allí estaban los miraron con asombro, cogiendo sus armas.

–¡Dejad paso! –ordenó Slanter–. ¡Viene el Amo!

Los ojos de los gnomos se dilataron y el miedo se reflejó en sus rudos rostros amarillos. Bajaron las armas con rapidez y se apartaron para dejar libre el paso. Sin pérdida de tiempo, el rastreador y el hombre de la frontera se dirigieron hacia una franja en penumbra que quedaba entre las líneas. Ahora estaban completamente rodeados de gnomos, que los miraban con sorpresa y curiosidad. Pero aquella noche otoñal nadie ponía obstáculos, porque el tumulto organizado con la búsqueda de los intrusos en la ladera se imponía a todo lo demás.

Ante ellos había una nueva línea de sitiadores. Slanter levantó los brazos con gesto dramático ante los cazadores gnomos que se volvían a mirarlos.

–¡Dejad paso al Amo, gnomos!

De nuevo se apartaron para abrirles paso. El sudor corría por el rostro de Slanter cuando se volvió para mirar a la oscura figura que seguía sus pasos. Cientos de ojos estaban pendientes de ellos, y se había producido un ligero movimiento en las filas de los gnomos. Algunos empezaban a preguntar qué estaba sucediendo.

Ya habían llegado ante la última línea del asedio. Los cazadores gnomos que la

formaban también cogieron sus lanzas cortas y se oyeron voces malhumoradas. Una vez rebasadas las hogueras, se veían las oscuras murallas de la ciudadela de Capaal y las antorchas encendidas en sus almenas parecían manchas aisladas de luz temblorosa.

–¡Apartaos! –gritó Slanter, levantado una vez más los brazos–. ¡La magia negra corre suelta esta noche y los muros de la fortaleza enemiga se derrumbarán ante ella! ¡Apartaos! ¡Dejad paso al caminante!

Como si quisiera dar más fuerza a las palabras del gnomo, la figura encapuchada levantó un brazo lentamente y señaló hacia la guardia.

Ese gesto fue suficiente para los gnomos. Se separaron, rompiendo filas, y la mayoría corrió hasta la segunda línea de defensa, mirando con temor de vez en cuando hacia atrás. Varios permanecieron inmóviles con gesto preocupado ante el paso de las dos figuras, pero todavía nadie les pidió que se identificaran.

El gnomo y el hombre de la frontera siguieron su camino sin detenerse, con la mirada puesta en los oscuros muros que se levantaban ante ellos. Slanter levantó las manos muy por encima de su cabeza mientras se acercaban, rogando en su interior que ese simple gesto fuera suficiente para detener las mortíferas armas que, sin duda, les estaban apuntando.

Estaban a unos veinticuatro metros de las murallas cuando escucharon una voz.

–¡No des un paso más, gnomo!

–¡Abrid las puertas! –dijo Slanter, deteniéndose en seco y bajando los brazos, mientras rogaba que los gnomos que habían quedado atrás no lo oyeran–. ¡Somos amigos!

Se produjo movimiento encima de las murallas, y llamaron a alguien que estaba abajo. Pero las puertas seguían cerradas. Slanter miró con desesperación a su alrededor. Detrás, los gnomos daban señales de agitación.

–¿Quiénes sois? –preguntó la voz de la muralla.

–¡Abre las puertas, imbécil! –respondió Slanter, que había perdido la paciencia.

–¡Callahorn! –dijo Helt con voz bronca, adelantándose y colocándose junto al gnomo.

Tras ellos, un coro de aullidos se alzó entre los gnomos. El juego había terminado. El rastreador y el hombre de la frontera emprendieron una frenética carrera hacia las puertas barradas y reforzadas de la fortaleza, gritando sin cesar para que las abrieran y mirando de vez en cuando hacia atrás. Una línea entera de cazadores gnomos iba tras ellos, agitando las antorchas con bruscos movimientos y gritando de rabia. Las lanzas y las flechas atravesaban la oscuridad.

–¡Maldita sea! ¡Abrid, por...! –gritó Slanter con todas sus fuerzas.

De repente se abrieron las puertas y varias manos se extendieron para tirar de ellos hacia dentro. Un momento después, estaban en el interior de la fortaleza. Las puertas se cerraron de golpe a sus espaldas, mientras los gritos cargados de furia subieron de tono en el exterior, invadiéndolo todo.

Los echaron al suelo, apuntándolos con lanzas de hierro.

–Explícaselo tú, hombre de la frontera –dijo Slanter, haciendo un gesto de disgusto y mirando a Helt–. Yo no podría hacerlo aunque quisiera.

Jair Ohmsford cayó dando vueltas hacia el Cillidellan, convirtiéndose en una manchita negra que apenas se destacaba en el azul grisáceo del cielo nocturno, con el estómago contraído y los oídos llenos del ruido producido por el embate del viento. Lejos, a sus pies, las aguas del lago rielaban con reflejos de luz carmesí, producidos por las hogueras de los gnomos y, a su alrededor, las montañas y riscos próximos a Capaal crecían ante su empañada visión. Le pareció que el tiempo se detenía, y tuvo la sensación de que nunca reanudaría su marcha.

Entonces chocó con una fuerza terrible contra la superficie del lago, penetrando a

continuación en las profundidades de sus frías y oscuras aguas. El aire salió de sus pulmones con asombrosa rapidez, y todo su cuerpo quedó entumecido por el choque. Haciendo un gran esfuerzo, intentó abrirse paso a través de la fría oscuridad que se había cerrado a su alrededor, sólo deseando llegar a la superficie para respirar. El calor de su cuerpo se disipó en pocos segundos, y sintió una fuerza aplastante que amenazaba con partirlo en dos. Intentó subir, desesperado por la necesidad. Unas luces danzaban ante sus ojos, y sus brazos y piernas le pesaban como si fueran de plomo. Débilmente, intentó sobreponerse, perdido en un torbellino de tinieblas.

Breves instantes después, todo había desaparecido.

Tuvo un sueño interminable de sentimientos y sensaciones inconexas, y de tiempos y lugares conocidos y, a la vez, completamente nuevos. Le llegaban oleadas de sonido y movimiento a través de paisajes de pesadilla y lugares conocidos, a través de los senderos, en tantas ocasiones transitados, de los bosques de Valle Umbroso, y a través de los remolinos del agua negra y fría donde la vida pasaba en confusa sucesión de caras y formas desligadas unas de otras, fragmentadas y aisladas. Brin estaba allí, aparecía y desaparecía, era una forma distorsionada que combinaba la realidad con la fantasía y exigía comprensión. Le llegaban palabras de seres deformados y sin vida, pero la voz de su hermana parecía que pronunciaba las palabras, llamándole, llamando...

Entonces fue consciente de que Garet Jax lo sujetaba, rodeando su cuerpo con los brazos, y que su voz era un susurro de vida en aquel lugar oscuro. Jair flotaba sobre las aguas, con el rostro hacia el cielo nublado. Intentó hablar, pero no pudo. Estaba despierto de nuevo, de vuelta al lugar donde se había perdido, pero no era plenamente consciente de lo que le había sucedido ni de lo que ocurría en aquel preciso momento. Derivaba dentro y fuera, replegándose cada vez que llegaba demasiado lejos para poder regresar al sonido, al color y a la sensación que significaban vida.

Luego, también lo cogieron y tiraron de él otras manos, sacándolo de las aguas y de la oscuridad y colocándolo sobre el suelo sólido. Oía voces ásperas que murmuraban vagamente; las palabras sin sentido llegaban a su mente como hojas arrastradas por el viento. Logró parpadear, y Garet Jax se inclinó sobre él, con su rostro moreno y enjuto, mojado y distorsionado por el frío, y con el cabello rubio pegado a la cabeza.

–Joven del valle, ¿puedes oírme? Todo está bien, y ahora también tú lo estás.

Aparecieron otras caras; rostros de enanos, resueltos y graves, que estudiaban el suyo. Tragó saliva, se atragantó y murmuró algo incoherente.

–No hables –le dijo uno–. Sólo procura descansar.

Él hizo un gesto de asentimiento. Las manos lo envolvieron en unas mantas, luego lo levantaron y lo llevaron a otro lugar.

–¡Menuda noche! –dijo otra voz, riendo entre dientes.

Jair intentó mirar hacia atrás, adonde le había llegado la voz, pero no controlaba su sentido de la dirección. Se sumergió en el calor de las mantas, acunado por el suave balanceo de las manos que lo llevaban.

Pocos segundos después, estaba dormido.

19

Jair durmió hasta el día siguiente, y hubiese continuado haciéndolo si unas manos no lo hubiesen sacudido sin miramientos, al tiempo que una voz susurraba su oído.

–¡Despierta, muchacho! ¡Ya has dormido bastante! ¡Vamos, despierta!

De mala gana, el joven del valle se estiró entre las mantas, se dio media vuelta y se frotó los ojos para liberarse del sueño. Una grisácea luz solar entraba por una estrecha ventana situada junto a su cabeza, haciéndole guiñar los ojos.

–¡Vamos, casi hemos perdido todo el día! ¡He estado encerrado todo el tiempo, gracias a ti!

Los ojos de Jair buscaron al hombre que había hablado, y encontraron una figura que le era familiar a un costado de su cama.

–¿Slanter? –murmuró con incredulidad.

–¿Quién otro podría ser? –contestó el gnomo. Jair parpadeó.

–Slanter –repitió Jair, en tono afirmativo, parpadeando.

De repente, los sucesos de la noche anterior inundaron su mente como un torrente de imágenes: su huida de los gnomos en las montañas que rodeaban Capaal, la dispersión del grupo, la larga caída hasta el Cillidellan seguido de Garet Jax, y el rescate de sus aguas por los enanos. *Todo está bien, y ahora también tú lo estás,* le había dicho el Maestro de Armas. Parpadeó de nuevo. Pero Slanter y los otros...

–¡Slanter! –exclamó, ya completamente despierto e intentando incorporarse–. ¡Slanter, estás vivo!

–¡Por supuesto que estoy vivo! ¿Es que no lo parece?

–¿Pero cómo...? –Jair dejó la pregunta en el aire y agarró el brazo del gnomo con ansiedad–. ¿Y los otros? ¿Qué ha sido de ellos? ¿Están bien?

–No vayas tan deprisa, ¿quieres? –El gnomo, irritado, se soltó de su mano–. Están todos muy bien, y además aquí, así que no debes preocuparte. El elfo tiene una herida de flecha en el hombro, pero sobrevivirá. El único que en este momento corre verdadero peligro soy yo. ¡Y sólo porque me muero de aburrimiento encerrado contigo en esta habitación! ¿Quieres levantarte de una maldita vez?

Jair no comprendió todo lo que le había dicho el gnomo. *Todos están bien,* se repetía a sí mismo. *Todos lo consiguieron.* Nadie se había perdido, aunque estaba previsto que alguno se perdiera. Respiró profundamente, con alivio. De pronto, algo de lo que le había dicho el Rey del Río Plateado flotó en su mente: *Habrá un toque de magia para cada uno de los que viajen contigo. Fuerza para el cuerpo.* Quizá fue esa fuerza, ese toque de magia, lo que hizo que cada uno de ellos saliera indemne de los graves peligros que corrieron la noche anterior.

–¡Levántate, levántate, levántate! –insistió Slanter, dando saltos de impaciencia–. ¿Por qué te quedas ahí sentado?

Jair sacó las piernas de la cama y miró con atención la habitación donde se encontraba. Era una cámara pequeña de muros adoquinados, escasamente amueblada; sólo una cama, una mesa y sillas. Los muros estaban desnudos, salvo la pared opuesta, que estaba cubierta por un gran tapiz heráldico que colgaba del techo inclinado. Había otra ventana al otro lado de la cama de Jair, y una sola puerta de madera, que estaba cerrada. En un rincón se encontraba una pequeña chimenea recubierta de hierro, en la que ardía una pila de troncos.

–¿Dónde estamos? –preguntó el joven del valle, volviéndose hacia Slanter.

–¿Dónde crees que estamos? –inquirió a su vez el gnomo, mirando al joven del valle

como si fuera un completo idiota–. ¡Estamos en la fortaleza de los enanos!

¿En qué otra parte podríamos estar?, pensó Jair con tristeza. Se puso en pie muy despacio, comprobando sus fuerzas mientras se estiraba y miraba por la ventana situada junto a la cabecera de su cama. A través de su estrecha y enrejada abertura podía ver la lóbrega superficie gris del Cillidellan, cubierto por la bruma y nubes bajas. Más lejos, a través de los remolinos de niebla, distinguió el parpadeo de las hogueras que ardían en las riberas del lago.

Hogueras de los gnomos.

Entonces fue plenamente consciente de la tranquilidad reinante. Se hallaba en la fortaleza de Capaal, la ciudadela de los enanos que era responsable de la vigilancia de las esclusas y los diques que regulaban la corriente del Río Plateado hacia el oeste, la ciudadela que el día anterior estaba cercada por los ejércitos de los gnomos. ¿Dónde estaban ahora esos ejércitos? ¿Por qué no atacaban Capaal?

–Slanter, ¿en qué ha acabado el asedio? –preguntó–. ¿Por qué está todo tan silencioso?

–¿Cómo quieres que lo sepa? –preguntó a su vez el gnomo–. ¡Nadie me informa de nada!

–Bueno, ¿qué ocurre fuera de aquí? ¿Qué has visto?

–No has oído ni una palabra de lo que te he dicho, ¿verdad? –respondió Slanter, poniéndose rígido–. ¿Cuál es el problema; estás sordo o algo parecido? ¡He estado aquí, en esta habitación, sin moverme desde que te rescataron de las aguas lago! ¡Encerrado como si fuera un ladrón! Salvé la piel del atolondrado hombre de la frontera y ¿qué he obtenido a cambio? ¡Que me encierren contigo!

–Bueno, yo...

–Un gnomo es un gnomo, piensan ellos. ¡No confían en ninguno! Y por eso estoy aquí sentado, como una gallina clueca mientras tú duermes como si no te inquietase ninguna preocupación. ¡He estado esperando todo el día a que despertaras! ¡Todavía estarías durmiendo si no hubiese perdido la paciencia!

–Podías haberme despertado antes... –respondió Jair, dándose la vuelta.

–¿Cómo? –dijo el gnomo–. ¿Cómo podía saber qué te ocurría? ¡Podía ser cualquier cosa! ¡Tenía que dejarte descansar para no causarte perjuicios! ¿No te das cuenta de que no podía correr riesgos? ¡Ese diablo negro del Maestro de Armas hubiese ordenado que me despellejaran!

–Cálmate, ¿quieres? –dijo Jair, esbozando una leve sonrisa contra su voluntad.

–¡Me calmaré cuando te olvides de esa cama y te vistas! –respondió el gnomo, apretando los dientes–. Hay un guardián al otro lado de la puerta que me obliga a permanecer aquí. Pero, estando tú despierto, quizá consigamos convencerlo de que nos deje salir. ¡Entonces podrás disponer de tu tiempo! ¡Ahora, vístete!

Con un gesto de indiferencia, Jair empezó a quitarse las ropas de noche que le habían proporcionado y a ponerse las que había llevado consigo desde que saliera de Valle Umbroso. Estaba sorprendido, y al mismo tiempo complacido, de que Slanter estuviera tan comunicativo, aunque de momento la hubiera tomado con él. Slanter se parecía más a sí mismo, al compañero locuaz de la noche en que lo había hecho prisionero en las tierras altas, al compañero que Jair había llegado a apreciar durante su cautiverio. No estaba seguro de la razón por la que el gnomo había elegido precisamente aquel momento para salir de su mutismo, pero se sentía satisfecho de haber recuperado al antiguo Slanter.

–Siento que te hayan encerrado conmigo –se aventuró a decir Jair algún tiempo después.

–Es tu obligación –respondió el gnomo–. Me metieron aquí para que te velara, ¿sabes? Deben creer que soy una buena enfermera o algo así.

–Yo diría que tienen razón –respondió Jair, esbozando una leve sonrisa.

La expresión que se dibujó en el rostro del gnomo al escuchar estas palabras hizo que Jair volviera la cabeza hacia otro lado, hasta que consiguió endurecer su expresión. Riéndose en su interior, iba a ponerse las botas cuando se acordó del cristal de la visión y el polvo de plata. No los había encontrado al vestirse. No los había tocado al meter las manos en sus bolsillos. La sonrisa que empezaba a aflorar a sus labios desapareció. Pasó las manos sobre sus ropas. ¡Nada! Buscó con nerviosismo entre las ropas de la cama, en el camisón y por los alrededores. El cristal de la visión y el polvo de plata habían desaparecido. Entonces pensó en la noche anterior, en el largo salto que lo sumergió en el Cillidellan. ¿Los habría perdido en el lago?

–¿Buscas algo? –le preguntó Slanter, con falsa preocupación.

–Slanter, ¿qué has hecho...? –inquirió Jair, poniéndose rígido y volviéndose hacia el gnomo.

–¿Yo? –preguntó el gnomo interrumpiéndolo, con una expresión de inocencia en su astuto rostro–. ¿Tu fiel niñera?

–¿Dónde están, Slanter? –preguntó Jair, indignado–. ¿Dónde los has puesto?

–Aunque me hubiera divertido, tengo cosas mejores que hacer –respondió el gnomo, con una amplia sonrisa dibujada en su rostro–. Si lo que estás buscando es la bolsa y el cristal, el Maestro de Armas los tiene. Los cogió anoche, cuando te trajeron aquí y te desvistieron. No los iba a dejar a mi alcance, desde luego. –Cruzó los brazos sobre el pecho, en actitud desafiante–. Y termina ya de una vez. ¿O es que también necesitas ayuda para vestirte?

Jair se puso rojo como un tomate, terminó de vestirse y, sin pronunciar palabra, se dirigió a la puerta y llamó. Cuando se abrió, le dijo al enano que estaba de guardia que querían salir. El enano, frunciendo el entrecejo y mirando a Slanter con suspicacia, les pidió que tuvieran paciencia y volvió a cerrar la puerta.

Con expectante curiosidad por la carencia de cualquier indicio de lucha en el exterior e inquietud por las cosas en general, tuvieron que esperar toda una hora antes de que la puerta de la habitación volviera a abrirse, y el guardia les indicara que lo siguieran. Salieron de la habitación con rapidez, siguieron un corredor sin ventanas, pasando docenas de puertas similares a la que habían dejado atrás, subieron varias escaleras y salieron a las almenas que dominaban las lóbregas aguas del Cillidellan. El viento llevó hasta sus rostros unas finas salpicaduras de agua del lago; el aire del mediodía era frío y bronco. También allí reinaban la quietud y la expectación. Una densa niebla y bancos de nubes bajas que se extendían entre los picos que resguardaban las esclusas y los diques lo cubrían todo. Centinelas enanos patrullaban por las murallas, escudriñando los alrededores a través de la niebla. La única señal de la presencia de los gnomos era el lejano parpadeo de las hogueras, que punteaban de rojo la oscuridad.

El enano los condujo bajo las almenas, desviándose hacia un amplio patio que ocupaba el centro del alto dique que encerraba el lago Cillidellan. Al norte y al sur de su camino, las torres y parapetos de la fortaleza se elevaban contra el cielo plomizo, perdiéndose en la niebla. El oscuro día daba a la ciudadela un aspecto misterioso y fantasmal, sumergiéndola en una media luz neblinosa que la hacía parecer producto de un sueño. Había pocos enanos en el enorme patio, que parecía casi desierto. A intervalos regulares, se abrían grandes agujeros, provistos de escaleras; negros túneles que Jair supuso que llevaban a las maquinarias subterráneas de las esclusas.

Casi habían llegado al extremo opuesto del patio, cuando un grito los hizo detenerse. Edain Elessedil corría hacia ellos para darles la bienvenida con una amplia sonrisa y el brazo y hombro heridos cubiertos con un vendaje. Se dirigió primero a Jair y le tendió la mano.

–¡Sano y salvo después de todo, Jair Ohmsford! –Pasó su brazo sano por el cuello del joven del valle, mientras se volvían para seguir a su taciturno guía–. Espero que te sientas mejor.

–Mucho mejor –contestó Jair, esbozando una amplia sonrisa–. ¿Cómo está tu brazo?

–Sólo es un pequeño rasguño. Está un poco rígido, pero nada más. ¡Qué noche! Menos mal que conseguimos llegar todos más o menos ilesos. ¡Y éste! –Señaló a Slanter, que los seguía a un par de pasos de distancia–. ¡Su huida casi podría considerarse milagrosa! ¿Te lo ha contado?

Jair hizo un gesto negativo, y Edain Elessedil le explicó en pocas palabras todo lo que les había sucedido a Slanter y Helt la noche anterior durante su huida a través del campamento de los gnomos. Jair escuchaba su relato con asombro creciente, mirando de vez en cuando hacia atrás. Bajo una actitud de estudiada indiferencia, Slanter parecía sentirse un poco avergonzado por la atención de que era objeto.

–Era la salida más fácil, eso es todo –dijo cuando el expresivo elfo terminó su relato.

Jair consideró que lo más prudente era no hacer comentarios.

El guía los llevó por una escalera que subía hasta una almena de la atalaya septentrional y después, a través de una serie de puertas dobles, hasta un patio interior lleno de plantas y árboles que crecían en un lecho de tierra negra, sin duda llevada hasta allí de otro lugar. Incluso hasta aquellas altas montañas los enanos habían llevado consigo algo de su país, pensó Jair con admiración.

Tras los jardines había una amplia terraza ocupada por mesas y bancos.

–Esperad aquí –les ordenó el enano antes de irse.

–¿Por qué no atacan hoy, príncipe elfo? –preguntó el joven del valle después de que se retirara el enano–. ¿Qué les ocurre a los ejércitos de los gnomos?

–Parece que nadie se explica lo que puede haber sucedido –respondió Edain Elessedil, haciendo un gesto de ignorancia–. Han sitiado las esclusas y los diques durante casi una semana. Cada día, los gnomos atacan ambos frentes de la fortaleza, pero hoy no lo han hecho. Los gnomos, preparados para la batalla en sus líneas de asedio, se limitan a vigilarnos. Da la impresión de que están a la esperan de algo.

–Eso no me gusta nada –dijo Slanter.

–Tampoco a los enanos –dijo Edain con voz serena–. Han enviado emisarios a Culhaven y exploradores por los túneles subterráneos a la retaguardia del ejército gnomo para observar. –Titubeó, y luego miró a Jair–. Garet Jax también ha salido.

–¿Él? –preguntó Jair, sobresaltado–. ¿Por qué? ¿Adónde ha ido?

–No lo sé –respondió el elfo, haciendo un gesto negativo–. No me lo ha dicho. No creo que nos haya abandonado; seguramente está vigilando los alrededores. Ordenó a Helt que lo acompañara.

–Entonces explora por su cuenta –dijo Slanter, frunciendo el entrecejo–. Es algo natural en él.

–¿Quién podría afirmarlo? –preguntó el elfo, esbozando una sonrisa–. El Maestro de Armas es reservado, Slanter.

–Oscuras razones y oscuros propósitos impulsan a ese hombre –respondió el gnomo, casi para sí mismo.

Permanecieron en silencio un momento, sin mirarse, pensando cada uno de ellos en la trascendencia de los actos de Garet Jax. Jair recordó que Slanter le había dicho que el Maestro de Armas tenía el cristal y el polvo de plata. Por tanto, si le sucedía algo, la magia del Rey del Río Plateado se perdería, y eso implicaba que también se perdería la única posibilidad de ayudar a Brin.

El sonido producido por la puerta al abrirse les hizo volverse, y vieron aparecer a Foraker. Se dirigió adonde ellos estaban y los saludó uno a uno, con un apretón de manos.

–¿Has descansado, Ohmsford? –preguntó, y Jair respondió con un gesto de asentimiento–. Bien. He pedido que nos traigan aquí la cena, a la terraza. ¿Por qué no elegimos una mesa y nos sentamos?

Señaló con la mano la que estaba más próxima al lugar donde se encontraban, y todos fueron hacia ella. Los árboles y arbustos de los jardines oscurecían aún más el grisáceo atardecer, por lo que encendieron las velas. Poco después les sirvieron sopa, carne de buey, queso, pan y cerveza, y empezaron a comer. Jair se sorprendió al descubrir lo hambriento que estaba.

Cuando terminaron, Foraker se retiró de la mesa y empezó a buscar en sus bolsillos.

–Tengo algo para ti –dijo, dirigiendo una breve mirada a Jair–. Bien, aquí está.

En su mano tenía la bolsa del polvo de plata y el cristal de la visión con su cadena. Los dejó sobre la mesa y los empujó hacia el joven del valle.

–Garet me pidió que te los diese. También me encargó que te transmitiera un mensaje. Dijo que anoche demostraste que tienes valor.

La sorpresa brilló en el rostro de Jair, que se sintió invadido por un repentino e intenso orgullo. Miró con timidez a Edain Elessedil y a Slanter, y de nuevo al enano.

–¿Dónde está ahora? –preguntó.

–Ha ido con Helt a explorar el pasadizo que nos llevará fuera de la fortaleza y detrás de las líneas de asedio de los gnomos, situados al norte –respondió Foraker, haciendo un gesto dubitativo–. Quiere asegurarse de que no correremos ningún peligro. Saldremos mañana, al caer la noche. No podemos quedarnos aquí, porque el asedio se puede prolongar varios meses. En su opinión, ya hemos estado encerrados demasiado tiempo.

–Algunos hemos estado más encerrados que otros –dijo Slanter.

–Nosotros nos hemos responsabilizado de ti, gnomo –respondió Foraker, dirigiéndole una furiosa mirada–; todos los que hemos viajado contigo desde Culhaven. Radhomm, que está al mando de esta guarnición, cree que nuestra palabra es suficiente. Pero hay algunos entre estas murallas que piensan de forma muy distinta; algunos que han perdido a sus amigos y seres queridos a causa de los gnomos que están ahí fuera. Ellos no se sienten demasiado satisfechos con nuestra garantía. Has estado sometido a vigilancia, pero no como un prisionero, sino como una persona a la que se ha brindado protección. Nos preocupa tu seguridad, aunque pienses lo contrario, y en particular a Ohmsford.

–Puedo cuidar de mí mismo –respondió Slanter en voz sombría–. No necesito que nadie se preocupe de mí, y menos aún este muchacho.

–Ésa debería ser una buena noticia para él –dijo Foraker con voz áspera, poniéndose rígido.

Slanter no supo, o no quiso, qué contestar, y permaneció callado. *Vuelve a ensimismarse,* pensó Jair. *Así se protege de lo que ocurre a su alrededor. Sólo cuando se encuentra a solas conmigo se siente dispuesto a salir de ese caparazón protector. Únicamente entonces se parece un poco al que era cuando lo conocí. Se mantiene al margen de los cambios que produce el paso del tiempo, es un auténtico solitario, y no acepta el papel que le corresponde como miembro de nuestro pequeño grupo.*

–¿Llegó a su destino nuestro mensaje sobre la destrucción del puente en La Cuña? –preguntó Edain Elessedil a Elb Foraker.

–Sí, llegó a su destino –respondió el enano, apartando su oscura mirada de Slanter–. Tu plan era perfecto, príncipe elfo. Si hubiésemos conocido mejor la importancia de este cerco y la magnitud del ejército que lo realiza, también hubiéramos conseguido escapar.

–Entonces, ¿corremos peligro aquí?

–No, la fortaleza es segura, y las reservas de alimentos suficientes para resistir un sitio de meses. Y ningún ejército puede enviar todas sus fuerzas a esperar indefinidamente entre montañas. Sólo correremos peligro cuando salgamos de estas murallas y

reemprendamos nuestro viaje hacia el norte.

Junto a él, Slanter murmuró entre dientes algo ininteligible y apuró el resto de su cerveza. Foraker miró al gnomo y la tensión se adueñó de su cara barbuda.

–Entretanto, hay algo que hacer, y somos tú y yo, gnomo, quienes debemos hacerlo.

–¿Qué debemos hacer, enano? –preguntó Slanter, mirándolo con cautela.

El rostro de Foraker se oscureció aún más, pero su voz seguía siendo serena.

–Hay alguien entre estos muros que afirma que conoce mejor que nadie el castillo de los espectros corrosivos. Si eso fuera cierto, su conocimiento puede sernos muy útil.

–Si eso es cierto, yo ya no tengo nada que hacer –respondió Slanter–. ¿Cuál es mi papel en este asunto?

–El conocimiento sólo es útil cuando es verdadero –prosiguió Foraker, procurando elegir las palabras precisas–. El único que puede juzgarlo eres tú.

–¿Yo? –El gnomo soltó una carcajada forzada–. ¿Creerás lo que yo te diga? ¿Por qué habrías de hacerlo? ¿O pretendes ponerme a prueba? Eso me parece más lógico. ¡Quieres contrastar lo que yo diga con lo que dice el otro!

–¡Slanter! –exclamó Jair, con un tono entre furioso y desilusionado.

–Quien desconfía eres tú –añadió Edain Elessedil.

Slanter iba a responder a ambos, pero lo pensó mejor y guardó silencio.

–Si pensara ponerte a prueba –dijo Foraker con voz grave–, no sería enfrentándote con ése.

–¿Quién es? –preguntó Slanter, poco después.

–Un mwellret –respondió aquél, frunciendo el entrecejo.

–¿Un mwellret? –inquirió Slanter, levantándose como movido por un resorte–. ¿Un lagarto?

Lo dijo con tanta repugnancia que Jair Ohmsford y Edain Elessedil intercambiaron una mirada de asombro. No sólo no habían visto nunca un mwellret, sino que ni siquiera habían oído hablar de ellos hasta aquel momento; y ante la reacción del gnomo, los dos se preguntaron si no hubiese sido mejor seguir ignorando su existencia.

–Una de las patrullas de Radhomm lo había encontrado varado en la orilla del lago un día o dos antes de que pusieran sitio a la fortaleza –continuó Foraker, con los ojos puestos en los de Slanter–. Estaba más muerto que vivo cuando lo sacaron. Dijo algo entre dientes sobre haber sido expulsado de las montañas del Cuerno Azabache por los caminantes negros, y que conocía algunas maneras de destruirlos. La patrulla lo trajo aquí, pero no han dispuesto de tiempo para sacarlos antes del sitio. –Hizo una breve pausa antes de continuar–. Hasta ahora no se ha podido comprobar si es verdad lo que dice.

–¡Verdad! – exclamó Slanter, escupiendo en el suelo–. ¡Los lagartos nunca dicen la verdad!

–El deseo de vengarse de aquellos que lo han agraviado puede hacerle decir la verdad. Nosotros podemos facilitarle esa venganza; un intercambio, quizás. Piénsalo bien. Debe de conocer los secretos de las montañas de Cuerno Azabache y de Marca Gris. Esas montañas eran las suyas y también el castillo.

–¡Nada fue nunca suyo! –Slanter se levantó de golpe de su silla, con el rostro contraído por la furia–. ¡Los lagartos se apoderaron de todo! ¡Construyeron su castillo sobre los huesos de mi pueblo! ¡Esclavizaron a las tribus de gnomos que viven en las montañas! ¡Utilizaron la magia negra igual que los caminantes! ¡Son diablos negros! ¡Me cortaría el cuello antes de otorgarles la más mínima confianza!

–Slanter, ¿qué...? –se dispuso a preguntar Jair, pensado que debía terciar en la conversación.

–Un momento, Ohmsford –lo interrumpió Foraker, volviendo de nuevo su furibunda mirada hacia Slanter–. Gnomo, los mwellret no me inspiran más confianza que a ti, pero si

éste puede prestarnos su ayuda, permítenos aceptarla. Nuestra situación es bastante difícil. Y si descubrimos que el mwellret miente... bien, entonces ya pensaremos lo que debemos hacer con él.

–Es una pérdida de tiempo –respondió Slanter bajando la vista hacia mesa y volviéndose a sentar–. Vete sin mí. Utiliza tu propio criterio, Foraker.

–Pensé que preferirías eso antes que estar encerrado con llave –respondió el enano, haciendo un gesto displicente–. Creía que no te gustaba. –Hizo una breve pausa, y vio que los oscuros ojos del gnomo se levantaban para encontrarse con los suyos–. Además, yo no puedo saber si el mwellret dice la verdad o no. Tú eres el único que puede ayudarnos en eso.

Todos permanecieron en silencio durante unos segundos, y Slanter siguió mirando con insistencia a Foraker.

–¿Dónde está el mwellret? –preguntó al fin el gnomo.

–En una habitación de almacenaje que le sirve de celda –respondió Foraker–. Nunca sale de allí, ni siquiera para estirar las piernas. Le disgustan el aire y la luz.

–¡Diablo negro! –respondió entre dientes el gnomo, y después lanzó un suspiro–. Muy bien. Tú y yo.

–Y también estos dos si lo desean –dijo Foraker, señalando a Jair y Edain.

–Yo sí –respondió Jair, sin pensarlo.

–Y yo –se apresuró a decir el príncipe elfo.

–Os llevaré allí ahora mismo –dijo Foraker, poniéndose en pie.

20

Desde la terraza ajardinada descendieron a las entrañas de las esclusas y los diques de Capaal, de la luz gris del crepúsculo a las tinieblas. Descendieron por pozos con escaleras y pasadizos que serpenteaban entre la piedra y el maderaje. Las sombras se reunían alrededor de pequeñas zonas de luz difusa emitida por las llamas de las lámparas de aceite que colgaban de soportes de hierro. En el interior de la masa rocosa del dique el aire estaba viciado y había mucha humedad. En el absoluto silencio que inundaba los niveles inferiores podía percibirse el lejano eco de las aguas que se precipitaban en las esclusas y el ronco crujido de las grandes ruedas y palancas. En su camino descendente, pasaron ante innumerables puertas cerradas, con la sensación de que había una bestia encerrada tras cada una de ellas, agitándose al ritmo de los sonidos de las esclusas y su maquinaria, esperando su oportunidad para escaparse.

Apenas si se tropezaron con enanos en aquellos niveles de la fortaleza. Pertenecientes a un pueblo del bosque que logró sobrevivir a las Grandes Guerras construyendo túneles en las entrañas de la tierra, hacía ya mucho tiempo que los enanos habían abandonado su prisión subterránea para volver a ver la luz del sol y sentir su calor, prometiéndose no volver a repetir jamás la experiencia. Su fobia a los lugares oscuros y cerrados era bien conocida por las gentes de las otras razas, y sólo con grandes dificultades conseguían soportar tales encierros. Las esclusas y los diques de Capaal eran necesarios para su existencia, vitales para regular las aguas del Río Plateado en su curso hacia el oeste, donde se encontraba su tierra natal, y por eso hacían ese sacrificio... Pero nunca durante periodos muy largos ni con más frecuencia de la necesaria. Los breves turnos asignados para inspeccionar la maquinaria que habían construido al servicio de sus propósitos, terminaban con salidas apresuradas al mundo de la luz y del aire.

Por esta razón, los pocos rostros que los cuatro compañeros encontraron en su camino reflejaban una dura y contrariada expresión que apenas enmascaraba su aversión a aquellas desagradables tareas. Elb Foraker empezaba a dar muestras de esa fobia. Aunque soportaba con entereza la incomodidad, mantenía su oscuro y fiero rostro mirando al frente, al laberinto de corredores y escaleras, y su sólido cuerpo erguido, conduciendo a sus compañeros a través de la luz de las lámparas y de las sombras hacia el almacén que aún estaba en un nivel más inferior. Mientras caminaban, relató a Jair y a Edain Elessedil la historia de los mwellrets.

Empezó explicándoles que eran una especie de trolls. Los trolls habían sobrevivido a las Grandes Guerras en la superficie de la tierra, expuestos a los terribles efectos de las energías que se habían desencadenado. Mutantes de los hombres y mujeres que antes fueron, su forma se alteró, y su piel y sus órganos corporales se adaptaron a las terribles condiciones que las guerras produjeron casi en todo el planeta. Los trolls de las Tierras Septentrionales sobrevivieron en las montañas, aumentaron su estatura y fuerza, y su piel se endureció hasta adquirir la apariencia de una rugosa corteza de árbol. Pero los mwellrets eran los descendientes de unos hombres que habían intentado sobrevivir en los bosques que las Grandes Guerras habían convertido en pantanos con las aguas corrompidas y la vegetación que crecía en sus márgenes, enferma. Por tanto, adquirieron las características de las criaturas que tienen como habitáculo los pantanos, las peculiaridades de los reptiles. Cuando Slanter los llamó lagartos, los definió con exactitud. Su piel era escamosa, sus brazos y piernas se habían acortado y terminaban en garras, y sus cuerpos eran tan flexibles como los de las serpientes.

Pero había una diferencia aún más significativa entre los mwellrets y las restantes

especies de trolls que ocupaban los oscuros rincones de las Cuatro Tierras. El retroceso de los mwellrets en la escala de la civilización había sido más rápido, y se caracterizaba por una extraña e increíble capacidad para cambiar de forma. El instinto de supervivencia había exigido mucho a los mwellrets, y sin duda mucho más que al resto de los trolls. En el proceso de aprendizaje de los secretos de esa supervivencia habían experimentado una transformación física que los permitía alterar la forma de su cuerpo con la flexibilidad de la arcilla aceitada. No tan avezados en su arte como para ser capaces de disfrazar sus características básicas, podían, sin embargo, acortar o alargar las distintas partes de su cuerpo y moldearse a sí mismos con la finalidad de adaptarse a las exigencias del medio ambiente en que se hallaran. Se sabía muy poco sobre cómo se lograba cambiar de forma, pero todos sabían que podía conseguirse y que los mwellret eran los únicos que lo conseguían.

Poco era lo que se sabía de los mwellrets al otro lado de las fronteras de las Tierras Orientales, porque eran un pueblo aislado y solitario que no acostumbraba aventurarse fuera del refugio que le ofrecía el Anar profundo. Ningún mwellret se había dejado ver en la época de los Consejos de Paranor. Ningún mwellret había luchado en las Guerras de las Razas. Habían permanecido en su oscuro país, entre bosques, pantanos y selvas montañosas.

Excepto en lo que respecta a los gnomos, así fue. Algún tiempo después del Primer Consejo de Paranor, celebrado hacía ya más de mil años, los mwellrets abandonaron las tierras pantanosas y los bosques desolados para trasladarse a las cumbres arboladas de las montañas del Cuerno Negro Azabache. Tras dejar el fétido lodazal de las tierras bajas para las criaturas que lo habían habitado antes de la destrucción del viejo mundo, los mwellrets se dirigieron a las tierras boscosas más altas, habitadas por tribus dispersas de gnomos. Los gnomos, que son un pueblo supersticioso, se aterrorizaron ante la presencia de aquellas criaturas que eran capaces de cambiar de forma y que parecían dominar la magia negra, que había vuelto a tener vigor con el advenimiento de los druidas. Al mismo tiempo, los mwellrets empezaron a aprovecharse del temor que hacia ellos sentían las tribus de gnomos que habitaban en las montañas del Cuerno Negro Azabache para imponer su autoridad sobre ellas. Los mwellrets asumieron el papel de caciques, y los gnomos se vieron reducidos a la condición de esclavos.

Al principio, se registró cierta oposición hacia aquellas criaturas, a las que llamaban lagartos, pero algún tiempo después esa resistencia fue decreciendo, hasta desaparecer por completo. Por una parte, los gnomos carecían de la organización y fuerza necesarias para defenderse y, por otra, unos cuantos ejemplos aterradores de lo que podían hacer con quienes se revelaban contra sus decisiones dejó una huella profunda en los demás. La fortaleza de Marca Gris se construyó bajo el dominio de los mwellrets, una ciudadela enorme desde la que los lagartos gobernaban a las tribus que habitaban en las inmediaciones. Pasaron los años, y todas las montañas del Cuerno Negro Azabache fueron sometidas por los mwellrets. Los enanos del sur y las tribus de gnomos por el norte y el oeste se abstuvieron de penetrar en esas montañas, y los mwellrets no mostraron ningún interés en aventurarse más allá de su nuevo hogar. Con la llegada del Señor de los Hechiceros en la Segunda Guerra de las Razas, se rumoreó que habían alcanzado con él un acuerdo por el que los lagartos se comprometían a entregar cierto número de sus súbditos gnomos al Señor Oscuro, para que le prestaran su servicio como esclavos. Sin embargo, esto sólo era un rumor, porque nadie pudo probarlo.

Luego, tras la abortada Tercera Guerra de las Razas, cuando Shea Ohmsford encontró la mítica Espada de Shannara y el Señor de los Hechiceros fue destruido, los mwellrets empezaron a extinguirse de manera completamente inesperada. La edad y la enfermedad empezaron a hacer mella en ellos, y había pocos jóvenes, dada la escasez de

nacimientos. A medida que su número disminuía, también lo hacía su dominio sobre las tribus de gnomos que habitaban en las montañas del Cuerno Negro Azabache. Poco a poco, su pequeño imperio fue desmoronándose hasta quedar reducido a Marca Gris y a las pocas tribus que aún permanecían en sus proximidades.

–Y, al parecer, ahora esos pocos han sido empujados hacia los pantanos que los habían engendrado –dijo Foraker como conclusión de su relato–. Sea cual fuere su poder, no suponía ninguna competencia para los caminantes. Como los gnomos que dominaban, se hubieran convertido en esclavos si se hubieran obstinado en vivir en las montañas.

–¡Hubiese sido preferible que los hubieran borrado de la faz de la tierra! –dijo Slanter con amargura–. ¡No se merecen otra cosa!

–¿Es cierto que poseen el poder de la magia negra? –preguntó Jair.

–Nunca he presenciado algo que me permita afirmar tal cosa –respondió Foraker, haciendo un gesto de indiferencia. Creo que su magia está en el cambio de forma, aunque se cuentan historias de las maneras en que influyen sobre los elementos: viento, aire, tierra, fuego y agua. Quizás en parte sean ciertas, aunque sólo porque han desarrollado una comprensión profunda de las reacciones de los elementos. Sin embargo, en conjunto, no son más que supersticiones.

Slanter dijo algo entre dientes que nadie consiguió entender y miró a Jair, dándole a entender que no estaba de acuerdo con lo que había dicho el enano.

–No corres ningún peligro, Jair Ohmsford –dijo Foraker, esbozando una leve sonrisa y arqueando sus cejas–. ¡Si estuviera lo bastante loco como para utilizar la magia entre estos muros, estaría muerto antes de que pudiera parpadear!

El oscuro corredor se iluminó de repente, y los cuatro se acercaron a un pasadizo transversal, en cuya pared derecha había varias puertas. Un par de centinelas hacían guardia ante la más próxima, y volvieron para verlos llegar. Tras dirigirles un breve saludo, Foraker les ordenó que abrieran la puerta. Los centinelas intercambiaron una rápida mirada e hicieron un gesto de indiferencia.

–Lleva una luz –dijo el primero, entregando a Foraker una lámpara de aceite–. El lagarto mantiene su antro más negro que la pez.

Foraker encendió la lámpara con la mecha de la que ardía colgada junto a la puerta, y dirigió una mirada a sus compañeros.

–Preparados –dijo a los centinelas.

Los pernos de los pasadores se soltaron y la aldaba se levantó. Con un crujido lastimero, la puerta bordeada de hierro giró hacia la oscuridad. Foraker se adelantó sin pronunciar ni una sola palabra, seguido muy de cerca por los otros tres. Cuando el tenue círculo de la lámpara de aceite convirtió las tinieblas en penumbra, pudieron distinguir las canastas, cajas de embalaje y sacos almacenados en aquella estancia. El enano y sus compañeros se detuvieron, y la puerta se cerró de golpe.

Jair paseó su mirada con aprensión por la tenebrosa habitación. Un olor rancio y fétido impregnaba el aire, un hedor que hablaba de cosas muertas y corrompidas. Las sombras lo envolvían todo, densas y silenciosas, alrededor de su pequeña luz.

–¿Stythys? –Elb pronunció el nombre con naturalidad.

Pasó un largo rato sin recibir respuesta alguna. Después, en las sombras situadas a su izquierda, entre un montón de cestos y cajas, un ligero movimiento interrumpió el silencio.

–¿Quién ess? –silbó algo.

–Foraker –respondió el enano–. He venido a hablar contigo. Radhomm te dijo que vendría a visitarte.

–¡Hss! –dijo la voz, que sonó como si se arrastrara una cadena por la piedra–. Di lo que quierass, enano.

Algo se movió en la penumbra; era enorme y se movía en sigilo como la propia

muerte. Una forma apareció, vaga y sombría, elevándose junto a los bultos de vituallas. Jair sintió una repentina y abrumadora repulsión. *No hables,* le advirtió una voz en su interior. *¡No digas nada!*

–Pequeñass gentess –murmuró la figura con frialdad–. Enano, elfoss y gnomo, no debéiss assusstaross, pequeñass gentess. Acercaoss máss.

–¿Por qué no te acercas tú? –le preguntó Foraker con impaciencia.

–¡Hss! No me gussta la luz. ¡Necessito la osscuridad!

–Entonces todos nos quedaremos donde estamos –respondió Foraker, haciendo un gesto de indiferencia.

–Quedaoss –accedió el lagarto.

Jair miró de reojo a Slanter. El rostro del gnomo estaba contorsionado por el odio y la repugnancia que sentía, y cubierto de sudor. Daba la impresión de que estaba dispuesto a saltar en cualquier momento. Edain debió de advertirlo, porque de repente pasó ante Jair y Foraker para colocarse al otro lado del inquieto gnomo, en actitud casi protectora.

–¡Estoy bien! –dijo Slanter, moviendo la mano hacia la oscuridad.

Entonces, de repente, el mwellret avanzó hasta el borde de la luz, una alta y encapuchada figura que pareció materializarse entre las sombras. Con forma prácticamente humana, caminó erguido sobre dos poderosas piernas traseras, torcidas y musculosas. Los antebrazos se extendían con precaución, y donde debiera haber estado la piel y el vello sólo había escamas grises, terminando en garras en lugar de en manos. Bajo la capucha, el rostro del mwellret se volvió hacia ellos, y la luz les mostró un hocico escamoso de reptil que se abrió para mostrar hileras de dientes afilados y una lengua de serpiente. Tenía las fosas nasales en el extremo superior del hocico, y más arriba, casi perdidos en la oscuridad de la capucha, unos ojos verdes y hendidos brillaban tenuemente.

–Sstythyss ssabe lo que oss trae por aquí, pequeñass gentess –dijo el monstruo–. Lo ssabe muy bien.

–Marca Gris –dijo Foraker, rompiendo el silencio que se había producido tras las últimas palabras del lagarto.

–Loss esspectross corrossivoss –respondió el lagarto–. Sstythyss lo ssabe. Caminantess que desstruyen. Vienen de loss infiernoss, del agujero negro del Maelmord. ¡De la muerte! Ssubieron hassta la Fuente del Paraíso para envenenar lass aguass del Río Plateado. Envenenan la tierra. Fueron a Marca Griss, esso hicieron loss demonioss. Fueron para echarnoss de nuesstross hogaress. Para essclavizarnoss.

–¿Pudiste ver cómo lo hicieron? –preguntó Foraker.

–¡Lo vi todo! Loss esspectross ssalieron de la osscuridad, noss echaron por la fuerza y cogieron lo que ess nuesstro. No hay rival para tal poder. ¡Huimoss! ¡Algunoss de nossotross fuimoss desstruidoss!

De repente, Slanter lanzó un escupitajo hacia la oscuridad, hablando entre dientes, mientras daba un paso atrás y pisoteaba el suelo de piedra.

–¡Quedaoss! –silbó de repente el mwellret, con un inequívoco tono de mando en su voz. La cabeza de Slanter se levantó con brusquedad–. Loss gnomoss no tienen por qué temernoss. Hemoss ssido amigoss; no como loss esspectross. Loss caminantess desstruyen todo lo que ess vida porque no sson vida. ¡Sseress de la muerte! La magia negra gobierna. Todass lass tierrass caerán en ssu poder.

–¡Pero tú conoces la manera de acabar con ellos! –le presionó Foraker.

–¡Hss! ¡Marca Griss noss pertenece! ¡Loss esspectross entraron ssin ningún derecho en nuesstra cassa! Sse creen sseguross con nossotross fuera; pero esstán equivocadoss. ¡Hay manerass de llegar hassta elloss allí! ¡Manerass que elloss no conocen!

–¡Pasadizos! –exclamó Jair de pronto, tan interesado en lo que el lagarto estaba diciendo que olvidó durante un breve instante su determinación de no hablar.

Al oírlo, la cabeza del mwellret se levantó, como la de un animal que oteara el aire. Jair se quedó helado, con la sensación de que algo maligno se posaba sobre él.

La lengua de serpiente del mwellret culebreó hacia fuera.

–¿Magia, pequeño amigo? ¿Tieness magia?

Nadie se atrevió a hablar. Jair sudaba por todos sus poros. Foraker se volvió para mirarlo, extrañado, sin saber muy bien lo que había sucedido.

–¿En tu voss, pequeño amigo? –preguntó el mwellret–. Lo percibo en tu voss, ¿ssabess? Lo percibo en ti. Magia como la mía. Hazlo por mí, ¿ssí? ¡Habla!

Algo pareció enrollarse alrededor de Jair, alguna espiral invisible que le hizo expulsar el aire de los pulmones, y empezó a cantar sin poder evitarlo. La canción de los deseos se deslizó con rapidez entre sus dientes apretados, y ondas de color y forma flotaron por al aire entre ellos, danzando en la oscuridad y a la luz de la lámpara como si se tratara de seres vivos.

Jair recuperó su libertad un instante después; las espirales que aprisionaban su cuerpo desaparecieron. La canción de los deseos se extinguió y el joven del valle jadeó y cayó de rodillas, agotado. Slanter fue corriendo a su lado, y tiró de él hacia la puerta, gritando salvajemente al mwellret e intentando alcanzar el cuchillo largo de Edain Elessedil con su mano libre. Foraker se interpuso, desenvainando su espada mientras se daba la vuelta para enfrentarse con Stythys, que había reducido su tamaño, replegándose bajo la protección de su capa y retrocediendo de nuevo hacia la oscuridad.

–¿Qué le has hecho? –le preguntó el enano. El mwellret se encogió aún más, y sus ojos rasgados arrojaron destellos. Foraker le dio la espalda–. Es suficiente. Nos vamos.

–¡Quedaoss! –gimió el mwellret de repente–. ¡Hablad con Sstythyss! ¡Puedo deciross cossass de loss esspectross!

–Ha dejado de interesarnos –respondió Foraker, golpeando el puño de su espada contra la puerta de salida.

–¡Hss! ¡Debéiss hablar con Sstythyss ssi desseaiss desstruir a loss esspectross! ¡Ssólo yo ssé cómo! ¡El ssecreto ess mío! –La voz de la criatura era ahora dura e increíblemente fría; su fingida cordialidad había desaparecido por completo–. Loss pequeñoss amigoss volverán; ¡deben volver! ¡Lo ssentiréiss ssi oss vaiss!

–¡Lo que de verdad sentimos es haber venido! –dijo Edain Elessedil–. ¡No necesitamos tu ayuda!

Jair ya estaba en el umbral de la puerta abierta, sostenido por el príncipe elfo y Slanter, que no dejaba de hablar entre dientes. Sacudiendo la cabeza para despejarse, el joven del valle volvió la vista atrás, hacia el mwellret, una encapuchada figura sin rostro sumida en las sombras.

–¡Necessitáiss mi ayuda! –dijo la criatura con voz suave, levantando su escamoso brazo–. ¡Venid otra vez, pequeñoss amigoss! ¡Volved!

Después, los centinelas enanos cerraron la puerta y la aseguraron con barras. Jair tomó una bocanada de aire y se enderezó, liberándose de los brazos que lo sostenían. Foraker lo detuvo, miró con insistencia a sus ojos, soltó un gruñido y se volvió hacia el pasadizo que los había llevado hasta allí.

–Supongo que te encuentras bien –dijo–. Volvamos al aire libre.

–¿Qué ha ocurrido, Jair? –le preguntó Edain Elessedil–. ¿Cómo pudo obligarte a hacer eso?

–No estoy seguro –respondió el joven del valle, haciendo un gesto dubitativo, y todavía temblando siguió los pasos Foraker, flanqueado por el príncipe elfo y el gnomo–. No estoy seguro de nada.

–¡Diablos negros! –dijo Slanter malhumorado, aplicándolos su insulto favorito–. Ésos pueden doblegarte.

El joven del valle hizo un gesto de asentimiento y siguió caminando. Le hubiera gustado saber cómo lo había hecho.

21

Una noche negra, neblinosa y calma cayó sobre Capaal. Las cumbres de las montañas ocultaban la luna y las estrellas, y sólo las lámparas de aceite de los enanos y las hogueras de los gnomos daban luz en la triste oscuridad. Empezó a formarse escarcha sobre la piedra y el monte bajo, y el aliento adquiría un denso color blanquecino a medida que la temperatura descendía. Una desagradable quietud yacía sobre todas las cosas.

Desde las almenas de la fortaleza, Jair y Elb Foraker contemplaban las esclusas y los diques que conectaban ambos lados de la garganta cuyo fondo estaba surcado por las aguas del Río Plateado.

–Tiene más de quinientos años –le decía el enano, con voz grave y áspera–. Fue construida en tiempos de Raybur, cuando nuestro pueblo estaba regido por la monarquía, después de la Segunda Guerra de las Razas.

Jair miraba por encima de los parapetos hacia la oscuridad que se extendía a sus pies, sin hablar, recorriendo el contorno del complejo que dibujaba la tenue luz de las antorchas y las lámparas que iluminaban sus piedras. Había tres diques, bandas anchas que se curvaban ante la corriente del Río Plateado cuando se precipitaba en la garganta. Varias esclusas regulaban la corriente; la maquinaria estaba instalada en el interior de las mismas y oculta por los diques y la fortaleza que ofrecía protección a ambos. La fortaleza se asentaba a horcajadas sobre el dique alto, y se extendía de un lado a otro, guardando todos los pasadizos que conducían a su interior. Detrás del dique alto estaba el Cillidellan, rodeado por las hogueras rojas del ejército sitiador, pero extrañamente opaco en las sombras de aquella noche sin luna. Entre el dique alto y sus niveles inferiores, el Río Plateado quedaba retenido en dos pequeños embalses, en su curso descendente. Unos abruptos riscos flanqueaban los dos extremos de los niveles inferiores, y los únicos caminos que permitían llegar hasta allí discurrían por andenes angostos o pasadizos subterráneos perforados en la roca.

–A los gnomos les gustaría ser propietarios de esto –dijo Foraker, señalando el complejo con el brazo–. Prácticamente, controla todo el suministro de agua a las tierras situadas al oeste hasta el lago del Arco Iris. En las estaciones lluviosas, evita las inundaciones que solían producirse antes de que se construyeran las esclusas y los diques. –Hizo un gesto de satisfacción–. En una mala primavera, incluso Culhaven podía quedar arrasado por la avenida de las aguas.

Jair paseó lentamente su mirada por las instalaciones, impresionado por la grandiosidad de la construcción, admirando los esfuerzos que debieron realizarse en su construcción. Foraker ya le había llevado a visitar los mecanismos internos de las esclusas y los diques, explicándole su funcionamiento y las tareas que desempeñaban. Jair se sentía agradecido por la excursión.

Slanter estaba enfrascado en la corrección de los mapas de las tierras situadas al norte hasta las montañas del Cuerno Negro Azabache que tenían los enanos, porque, según el gnomo, no eran muy precisos. Deseando evitar por todos los medios un nuevo encuentro con el mwellret y decidido a demostrar su capacidad y conocimientos, Slanter accedió a completar con anotaciones los mapas, para que el pequeño grupo dispusiera de una información fidedigna de la geografía de las tierras que debían atravesar cuando reanudaran el viaje. Edain Elessedil se había ido, tras pedir excusas. Por eso, cuando Foraker le sugirió la posibilidad de visitar las esclusas y los diques, Jair aceptó de inmediato. En opinión del joven del valle, los motivos de proponer tal paseo respondían en parte a la necesidad de dejar de pensar en Garet Jax, que aún no había regresado. En

cualquier caso, también él prefería no pensar en la ausencia del Maestro de Armas.

–Los riscos no permiten a los gnomos bajar a los diques inferiores –estaba diciendo Foraker, con su mirada puesta en las lejanas hogueras–. La fortaleza domina todo el paso hacia allí. Nuestros antepasados previeron esa posibilidad cuando construyeron Capaal. Mientras la fortaleza se mantenga en pie, las esclusas y los diques estarán seguros, y mientras las esclusas y los diques estén seguros, también lo estará el Río Plateado.

–Salvo en el caso de que sea envenenado –puntualizó Jair.

–Es verdad –respondió el enano, haciendo un gesto de asentimiento–. Pero peor sería que el Cillidellan se vaciara en la garganta. El envenenamiento sería más rápido en todo su curso hacia el este.

–¿Saben eso en las otras tierras? –preguntó Jair.

–Lo saben.

–Entonces, lo lógico sería que sus habitantes enviaran ayuda para defender las instalaciones.

–Ésa es tu forma de pensar –respondió Foraker, esbozando una triste sonrisa–. Pero no todo el mundo quiere creer en la verdad de las cosas; ya lo ves. La mayoría prefiere evitarla.

–¿Hay alguna raza dispuesta a prestaros ayuda?

–Algunas –respondió el enano, haciendo un gesto dubitativo–. Los elfos de las Tierras Occidentales han comunicado que enviarán un ejército al mando de Ander Elessedil, pero no llegará hasta dentro de dos semanas. Callahorn también ha prometido enviar ayuda; Helt y algunos más ya luchan a nuestro lado. Los trolls aún no se han pronunciado; pero los territorios del norte son vastos y las tribus están dispersas. Quizás al final nos ayuden a lo largo de sus fronteras.

El enano interrumpió su discurso. Jair esperó un momento a que lo reanudara, pero como seguía en silencio, preguntó:

–¿Y las Tierras Meridionales?

–¿Las Tierras Meridionales? –Foraker hizo un gesto de desaliento–. Las Tierras Meridionales tienen la Federación y su Consejo, que son un atajo de imbéciles. Gastan todas sus energías en mezquinas disputas internas y luchas por el poder. Y las nuevas Tierras Meridionales no tienen ninguna utilidad para las gentes de las otras tierras. La raza del hombre vuelve a lo que era en los tiempos de la Primera Guerra. Si apareciese ahora el Señor de los Hechiceros, temo que la Federación lo aceptaría voluntariamente.

Jair sintió que un escalofrío recorría todo su cuerpo. En la Primera Guerra de las Razas, librada hacía cientos de años, el Señor de los Hechiceros había subvertido a la raza del hombre y la había convencido para que atacara a las otras razas. El hombre fue derrotado en esa guerra y aún seguía sintiendo la humillación y la amargura de su derrota. Aislacionista en la teoría y en la práctica, la Federación había absorbido la mayor parte de las Tierras Meridionales y se había convertido en portavoz de la raza del hombre.

–Pero Callahorn está con vosotros –dijo Jair–. Los hombres de la frontera son distintos.

–Pero es posible que no sea suficiente con la ayuda de los hombres de la frontera –respondió Foraker–. Ni siquiera con la Legión al completo. Ya has visto la reunión de tribus ahí fuera. Unidas, forman un poder mayor que cualquiera que les podamos oponer. Y, además, cuentan con la ayuda de esas cosas negras que las dominan... –Hizo un gesto de desesperanza.

–Pero nosotros tenemos un aliado que puede enfrentarse a los espectros corrosivos. Tenemos a Allanon –dijo Jair.

–Sí, Allanon –dijo Foraker, con un tono de amargura en su voz.

–Y a Brin –añadió el joven del valle–. Cuando encuentren el *Ildatch...*

No acabó la frase, la advertencia del Rey del Río Plateado resonó en su mente. *Hojas en el viento,* había dicho. *Tu hermana y el druida. Ambos se perderán.*

Apartó de sí con brusquedad ese pensamiento. *No se perderán,* se dijo a sí mismo. *Los encontraré antes. Los encontraré. Echaré el polvo de plata en la Fuente del Paraíso para limpiar sus aguas, y después el cristal de la visión, y después...* Hizo una pausa, inseguro. No sabía qué podía ocurrir después. Haría algo que impediría que la profecía del anciano se cumpliera.

Pero antes tenía que viajar al norte. Y había que esperar el regreso de Garet Jax.

Foraker recorría de nuevo las almenas, con su rostro barbudo inclinado sobre el pecho y las manos en los bolsillos de la capa de viaje que cubría su robusta figura. Jair lo alcanzó cuando empezaba a bajar a una rampa inferior por un tramo de anchos escalones de piedra.

–¿Sabes algo de Garet Jax? –le preguntó.

–¿Qué quieres que sepa? –respondió el enano sin levantar la cabeza.

–No lo sé –dijo Jair, haciendo un gesto de impaciencia–. Algo.

–¿Algo? –inquirió Foraker–. Eres bastante impreciso, ¿no te parece? ¿Qué clase de algo?

–Algo que nadie más sepa –dijo Jair, tras reflexionar un breve instante–. Algo acerca de él.

Foraker se dirigió hacia un parapeto que dominaba la oscura extensión del Cillidellan; apoyando los codos sobre la obra de piedra, dejó vagar su mirada. Jair permaneció a su lado, callado y esperando.

–Tú quieres comprenderle, ¿no es así? –preguntó al fin Foraker.

–Un poco, al menos –respondió el joven del valle, haciendo un gesto de asentimiento.

–No estoy seguro de que eso sea posible, Ohmsford –respondió el enano, lanzando un suspiro–. Es como si intentaras comprender a un... un halcón. Tú lo ves, ves su apariencia, ves lo que hace. Te maravillas, te asombras. Pero no puedes comprenderlo; no del todo. Tendrías que ser como él para poder comprenderlo.

–Sin embargo, da la impresión de que tú le comprendes –dijo Jair.

–¿Eso crees, Ohmsford? ¿Que yo le comprendo? –preguntó a su vez Foraker, volviéndose con rapidez hacia el joven del valle y haciendo un gesto de asentimiento–. No más que al halcón de que he hablado. Menos, quizás. Yo lo conozco porque he pasado algún tiempo con él, he luchado con él y he entrenado hombres con él. Lo conozco. También sé lo que es. Pero todo eso no es más que polvo y paja cuando se trata de comprender. –Hizo un gesto dubitativo–. Garet Jax es como otra forma de vida comparado contigo, conmigo o con cualquier otro que quieras nombrar. Una forma de vida especial y singular, porque sólo hay una. –Enarcó las cejas–. Es mágico a su manera. Hace cosas que ningún otro hombre podría hacer... ni siquiera intentarlo. Sobrevive a peligros que acabarían con la vida de cualquier otro, y lo consigue una y otra vez. Tiene instinto, como el halcón; y es este instinto el que le permite volar por encima de todos nosotros, hasta donde nadie puede tocarlo. ¿Comprenderle? No, me es imposible.

–Sin embargo, vino a las Tierras Orientales por ti –dijo Jair, tras permanecer un momento en silencio–. Al menos, él dice que ésa es la razón. Y si es así, indudablemente tiene sentimientos amistosos hacia ti. Debéis de compartir alguna afinidad.

–Quizá –respondió Foraker, haciendo un gesto de despreocupación–. Pero eso no significa que le comprenda. Además, hace lo que hace por razones exclusivamente personales, que no siempre coinciden con las que expone; eso lo sé por experiencia. No está aquí sólo por mí, Ohmsford. También hay otras razones. –Apoyó la mano en el hombro del joven del valle–. Sinceramente, creo que está aquí tanto por ti como por mí.

Pero ignoro la verdadera razón. Quizá tú la conozcas.

–Dijo que sería mi protector porque así lo había dicho el Rey del Río Plateado –dijo Jair, tras un instante de duda.

–Tanto mejor –dijo Foraker–. ¿Pero lo comprendes mejor por saberlo? Yo no. –Hizo una pausa, y volvió a fijar su mirada en el lago–. No, sus razones no son las que confiesa.

Jair apenas si le oía. En ese preciso instante había recordado algo, y no pudo evitar el hacer un gesto de sorpresa. Se dio media vuelta con rapidez para que el enano no tuviera tiempo de reparar en él. ¿Sería posible que lo que Garet Jax ocultaba a Foraker se lo hubiese dicho a él? ¿No era lo que el Maestro de Armas había hecho aquella noche oscura y lluviosa cuando se quedaron solos bajo el saliente? El recuerdo cobró vida en su mente: *Quiero que comprendas...* había dicho Garet Jax. *El sueño prometió una prueba de habilidad más difícil que cualquier otra a la que me haya enfrentado. Una oportunidad de comprobar si en realidad soy el mejor. Para mí, ¿qué más hay...?*

Jair respiró profundamente el frío aire de la noche. Quizá comprendía a Garet Jax mejor de lo que pensaba. Tal vez lo comprendía mejor que cualquier otro.

–Hay una cosa que no muchos saben –dijo Foraker, interrumpiendo los pensamientos de Jair–. Te encontró en los Robles Negros. ¿Te has preguntado alguna vez por qué estaba allí? Porque, si no recuerdo mal, se dirigía hacia el este desde Callahorn.

–No había pensado en eso –dijo Jair, haciendo un gesto de asentimiento–. Supongo que los Robles Negros están bastante retirados del camino que conduce al Anar desde las tierras de la frontera. –Hizo un gesto dubitativo–. ¿Qué estaba haciendo allí?

–Te advierto que sólo es una suposición –respondió Foraker, esbozando una leve sonrisa–. A mí no me ha dicho nada que tú no sepas. Pero la región que queda al norte del lago, entre Leah y las Tierras Bajas de Clete, es su lugar de procedencia. Allí nació y allí creció. Y también allí tuvo una familia hace ya mucho tiempo. Tal vez le quede alguien, o quizá sólo le queden recuerdos.

–Una familia –repitió Jair en voz baja–. ¿Te ha dicho quiénes eran?

–No –respondió el enano, retirándose del parapeto–. Sólo habló de ello en una ocasión, eso es todo. Pero ahora sabes algo del hombre que todos los demás ignoran, excepto yo, desde luego. ¿Te ayuda eso a comprenderlo mejor?

–Supongo que no –dijo Jair, esbozando una leve sonrisa.

–Sabía que no te ayudaría –respondió Foraker, dándose la vuelta e iniciando el regreso a través de las almenas. El enano se ciñó la capa cuando el viento les dio de lleno al retirarse del muro–. Entra conmigo, Ohmsford, y te prepararé una jarra de cerveza caliente. Esperaremos juntos el regreso de nuestro halcón.

La ruda mano de Foraker dio una palmada en su hombro con delicadeza, y él se apresuró a seguirlo.

La noche se hizo interminable, con sus horas vacías, largas y nubladas como una oscura premonición. La niebla descendía lentamente de las cumbres sobre una brisa ligera, espesándose, cubriendo por completo las esclusas y los diques, envolviendo en velos de neblina húmeda y pegajosa a los ejércitos de los gnomos y los enanos, hasta ocultar por completo el brillante resplandor de las hogueras.

Jair Ohmsford se quedó dormido a medianoche, esperando el regreso de Garet Jax. El sueño se adueñó de él sentado en una silla de respaldo alto, en una sala de guardia donde Foraker, Slanter y Edain Elessedil hablaban en voz baja ante unas jarras de cerveza caliente y la tenue luz de una sola vela. Apenas podía ya prestar atención al susurro de sus voces, cuando sus ojos se cerraron y dejó de oírlas.

Al amanecer, el príncipe elfo tuvo que sacudirlo varias veces para conseguir que se despertara.

–Jair. Ha vuelto –le dijo Edain Elessedil.

Se restregó los ojos adormilados y se enderezó. Apenas visibles en la penumbra de la noche que ya tocaba a su fin, las brasas de un fuego agonizante emitían un suave brillo en la chimenea situada al otro lado de la habitación. En el exterior se oía el ruido de la lluvia al chocar contra las rocas.

Jair parpadeó. *Ha regresado Garet Jax.*

Se puso en pie. Estaba completamente vestido. Sólo se había quitado las botas, y se dispuso a calzarlas sin perder un momento.

–Llegó hace menos de media hora. –El príncipe elfo seguía a su lado, y hablaba en voz muy baja, como si temiera despertar a alguien más que durmiera en la habitación–. Helt venía con él, por supuesto. Han encontrado un camino que conduce al norte, más allá de los túneles.

»Pero ha sucedido algo más, Jair –prosiguió el joven elfo tras guardar un momento de silencio, mientras aquél levantaba la vista, en actitud expectante–. Poco después de medianoche, empezó a llover, y la lluvia disipó la niebla. Cuando las luces del alba permitieron tener una visión clara de los alrededores, vieron que los gnomos ya estaban allí; todos ellos. Han levantado el campamento junto a las orillas del Cillidellan, y ocupan todo el dique alto, desde un extremo al otro. Su número es incalculable, y se limitan a esperar.

–¿Qué se proponen? –preguntó Jair, ya en pie y con las botas calzadas.

–Lo ignoro –respondió Edain Elessedil, haciendo un gesto dubitativo–. Parece que nadie lo sabe. Pero ya hace muchas horas que están allí. Todos los enanos están en guardia, vigilando en las almenas. Ven conmigo y podrás verlo con tus propios ojos.

Desde la sala de guardia, atravesaron un laberinto de corredores hasta traspasar las puertas del patio interior situado sobre la sección central del dique alto. Un viento frío soplaba sobre el Cillidellan, y la lluvia golpeó sus rostros mientras corrían. Aún no había amanecido por completo. Sólo clareaba sobre los picos de las montañas del este. Los enanos defensores habían ocupado sus posiciones en los baluartes del dique y la fortaleza, con las capas puestas, las capuchas echadas para resguardarse de la intemperie y las armas en la mano. Capaal al completo estaba en vela y en silencio.

Al llegar al fuerte que protegía el extremo norte del dique alto, Edain llevó a Jair por unas escaleras de piedra y a través de una línea de almenas hasta una torre vigía que se levantaba en el complejo. El viento soplaba allí con más violencia, y la lluvia golpeaba con más fuerza.

Mientras estaban detenidos ante la puerta de roble reforzada con barras de hierro que daba acceso a la torre, un grupo de enanos pasó junto a ellos y empezó a bajar por unas escaleras contiguas. A la cabeza iba un enano de aspecto fiero, con el cabello y la barba de un intenso color rojo, vestido de cuero y cota de malla.

–¡Radhomm, el comandante de los enanos! –dijo en voz baja Edain a su compañero.

Sin perder más tiempo, empujaron la puerta de roble y entraron, cerrándola tras ellos. Un tenue brillo de la luz desprendida por una lámpara apenas alteraba la penumbra del interior, donde varias figuras encapuchadas se materializaron ante ellos.

–¡Hum, estaría durmiendo siempre, si lo dejaran! –oyó que decía Slanter.

–Me alegro de volver a verte, Jair Ohmsford –le saludó una voz profunda, y la mano enorme de Helt se extendió para estrechar la suya.

Después vio a Garet Jax, más negro que la oscuridad que lo rodeaba, con expresión implacable e inmutable como la piedra de las montañas. Intercambiaron una mirada, pero no pronunciaron ni una sola palabra. El Maestro de Armas apoyó con suavidad sus manos sobre los hombros de Jair, y en el fondo de sus ojos de hielo se dibujó una ráfaga de cordialidad que les era extraña, pero enseguida desapareció. Las manos se soltaron, y Garet

Jax se perdió en la oscuridad.

La puerta se abrió tras ellos, y un enano empapado por la lluvia se dirigió corriendo hacia Elb Foraker, que estaba inclinado sobre un montón de mapas extendidos en una pequeña mesa de madera. Hablaron en voz baja y serena, y luego el mensajero salió con la misma prisa que había entrado.

–Ohmsford –empezó a decir Foraker, aproximándose a Jair, y los otros miembros del grupo se reunieron a su alrededor–, me acaban de decir que el mwellret se ha fugado.

–¿Cómo ha podido suceder? –preguntó furioso Slanter, rompiendo el silencio cargado de asombro que se había producido y acercando su rostro a la luz.

–Un cambio de forma. –Foraker seguía con la mirada fija en Jair–. Lo utilizó esta noche para introducirse en un pequeño túnel de ventilación que hace circular el aire en los niveles inferiores. Nadie sabe dónde puede estar ahora.

Jair se quedo helado. El enano le había dado aquella inquietante noticia con una clara intención. Incluso encerrado en la sala destinada a almacenamiento, el mwellret había sido capaz de sentir la presencia de la magia élfica y de obligar a Jair a mostrársela. Si estaba libre...

–Eso lo podía haber hecho en cualquier momento –dijo Edain Elessedil–. Debe de haber una razón para que eligiera este momento.

Y yo podría ser esa razón, pensó Jair, sin manifestar su pensamiento. *Foraker también se ha dado cuenta. Por eso habló primero conmigo.*

–Nos vamos enseguida –dijo Garet Jax con voz resuelta, presentándose de repente ante ellos–. Ya nos hemos retrasado demasiado tiempo. La búsqueda que tenemos encomendada nos lleva hacia el norte. No tenemos ninguna necesidad de participar en lo que pueda suceder aquí. Con los gnomos reunidos alrededor del Cillidellan, debería ser bastante fácil...

¡OOOOOOMMMMMMMMMM!

Sobresaltados, todos ellos miraron rápidamente a su alrededor. Un lamento monstruoso asaltó sus oídos, profundo y obsesivo al irrumpir en el silencio del amanecer. Creció en intensidad, con la colaboración de los miles de voces que le daban vida, elevándose contra el viento y la lluvia hacia las montañas que rodeaban Capaal.

–¡Maldita sea! –exclamó Slanter, con su rudo rostro amarillo desfigurado por una mueca de reconocimiento.

Los seis corrieron hacia la puerta, la abrieron y, unos segundos después, se hallaban apiñados contra las almenas del exterior, azotados por el viento y la lluvia mientras escudriñaban el norte a través de las agitadas aguas del Cillidellan.

¡OOOOOOMMMMMMMMMM!

El lamento se hizo más fuerte, hasta convertirse en un aullido que se extendió por las alturas. Los gnomos se unieron en el oscuro cántico a lo largo de las riberas del Cillidellan, combinando sus voces hasta fundirlas en una sola mientras ellos contemplaban el lóbrego lago. El aire se llenó del tétrico sonido.

Radhomm apareció en las almenas inferiores, dando órdenes a voz en grito, y los mensajeros se alejaron a toda velocidad cuando los envió para que se las transmitieran a sus capitanes. En todas partes se desarrollaba una frenética actividad, mientras la guarnición se preparaba para hacer frente a los próximos e imprevisibles acontecimientos.

La mano de Jair buscó en su túnica y encontró los bultos tranquilizadores del polvo de plata y el cristal de la visión.

–¿Qué está sucediendo aquí? –preguntó Garet Jax a Slanter, tras agarrarlo de la capa y tirar con fuerza de él hacia sí.

–Es una llamada... ¡una llamada a la magia negra! –respondió el gnomo rastreador, reflejando en sus ojos el miedo que sentía–. Lo he visto antes... ¡en Marca Gris! –El gnomo

se contorsionó bajo la mano de acero–. ¡Pero necesita el toque de los caminantes, Maestro de Armas! ¡Lo necesita!

–¡Garet! –exclamó Foraker, tirando del Maestro de Armas con rudeza y señalando a la orilla más cercana del Cillidellan, a unos cien metros de donde el dique alto se arqueaba. El Maestro de Armas soltó a Slanter y todos los ojos miraron en la dirección que señalaba el enano.

De entre los gnomos reunidos en la ribera, se destacaban tres figuras con capas oscuras que se acercaban.

–¡Espectros corrosivos! –dijo Slanter–. ¡Los caminantes han llegado!

22

Los espectros corrosivos bajaban hasta el lago Cillidellan, deslizándose hacia sus orillas de una manera que daba la sensación de que apenas se movían. Con los rostros ocultos en las sombras de sus capuchas, podrían ser considerados fantasmas inmateriales si no asomaran sus negros y engarfiados dedos entre sus ropas para agarrar los tres nudosos bastones grises de madera embrujada. El lamento unísono de sus seguidores gnomos los envolvía, confundiéndose con el silbido del viento. Desde las almenas de Capaal, parecía que los tres seres negros tuvieran su origen en aquel sonido.

Entonces, el tétrico lamento emitido por los gnomos cesó de repente, y el estridente alarido del viento ocupó la vacía extensión del lago Cillidellan, haciendo que sus olas se estremecieran.

El espectro que iba en primer lugar sacó su esquelético brazo negro y fibroso de la ropa que lo cubría y levantó el bastón. Una quietud extraña y vibrante cayó sobre las cumbres, y los defensores advirtieron que hasta el viento se calmaba durante un breve instante. Entonces bajó el bastón lentamente, dirigiéndolo hacia las ennegrecidas aguas del lago. Los bastones de madera embrujada de los otros dos espectros se unieron a él, tocándose y fundiéndose en uno cuando sus puntas bruñidas se sumergieron en las aguas del lago Cillidellan.

En el primer momento, nada extraño sucedió, pero enseguida explotaron los bastones, convirtiéndose en lanzas de fuego rojo cuyas llamas descendieron hasta el fondo del lago, quemando y tostando su fría oscuridad. Las aguas se estremecieron, subieron de nivel y, por último, empezaron a hervir. Los gnomos, apartándose de la orilla del lago, lanzaron gritos en los que se mezclaban la alegría y el miedo.

–¡Es la llamada! –dijo Slanter.

El fuego rojo ardió en la lóbrega e impenetrable oscuridad, penetrando hasta los más profundos rincones del lago a los que nunca había llegado la luz. El resplandor de las llamas se extendió hacia la superficie de las aguas como si fuera una mancha de sangre. Chorros de vapor se elevaron en dirección al cielo con un agudo silbido, y las aguas del lago empezaron a arremolinarse.

Los defensores que contemplaban la escena desde las murallas de la fortaleza se quedaron inmovilizados por la indecisión. Presentían que algo abominable estaba a punto de ocurrir, y nadie sabía cómo evitarlo.

–¡Tenemos que salir! –dijo Slanter, intentado agarrar a Garet Jax. El miedo se reflejaba en sus ojos, pero también había en ellos determinación–. ¡Deprisa, Maestro de Armas!

El fuego de los bastones embrujados se extinguió de repente, la madera gris salió del lago Cillidellan y las garras que los sujetaban recuperaron su posición inicial. Pero las aguas continuaron hirviendo. La mancha roja se había convertido en un resplandor profundo y lejano que brillaba a muchos metros de la superficie, como un ojo que empezara a abrirse después de un sueño.

¡OOOOOOMMMMMMMMMM!

El lamento del ejército de los gnomos, agudo y expectante, se escuchó de nuevo. Las manos se levantaron y se unieron, soltándose cuando los bastones de los espectros corrosivos lo indicaron. El lago empezó a desprender vapor como respuesta al lamento, y todo el Cillidellan pareció entrar en erupción con renovado furor.

Entonces, algo monstruoso y oscuro salió de las profundidades.

–¡Maestro de Armas! –exclamó Slanter.

–Seguid en vuestros puestos –ordenó Garet Jax, deteniendo a Slanter con un gesto negativo–. Helt, trae los arcos largos.

El hombre de la frontera se dirigió sin pérdida de tiempo a la torre vigía. Jair lo siguió con la mirada y, a continuación, volvió a concentrar su atención en el Cillidellan, en el lamento ensordecedor de los gnomos y en la cosa negra que surgía de las profundidades.

Ahora ascendía con gran rapidez, aumentando de tamaño a medida que se iba acercando a la superficie. Sin duda, un mal convocado por los espectros, pero ¿de qué clase? Jair tragó saliva para aliviar la tensión de su garganta. Fuera lo que fuese, era monstruoso; su volumen parecía ocupar todo el fondo del lago mientras iba ascendiendo. Empezó a tomar forma. Era un ser enorme, con brazos que se retorcían y tanteaban...

En ese preciso instante, una ola atronadora rompió la superficie del lago y penetró en el gris amanecer. Un cuerpo negro y deforme surgió de las aguas que lo aprisionaban y su silueta se dibujó contra la luz durante un breve instante. Tenía el aspecto de un tonel cubierto de fango y cieno del fondo, con incrustaciones de conchas marinas y coral. Cuatro grandes piernas-aletas lo propulsaban en su movimiento ascendente, prensiles y espinosas. Su cabeza era una masa de tentáculos retorcidos que rodeaban unas fauces gigantescas, en cuyo interior se alineaban unos dientes afilados como navajas. La parte posterior de los tentáculos estaba recubierta de ventosas del tamaño de una mano humana abierta, y el resto estaba cubierto de escamas y espinas. Justo detrás de los tentáculos y a ambos lados de ellos, un par de ojos rojizos parpadeaban fríamente. En pie, completamente estirado, la terrible criatura medía más de treinta metros de la cabeza a la cola y trece de un lado a otro.

En las almenas de Capaal se escucharon exclamaciones de consternación.

–¡Un kraken! –dijo Foraker–. ¡Estamos perdidos!

El lamento de los gnomos se había convertido en un grito que no se parecía en nada a cualquier grito humano. Ahora, tras la aparición del monstruo, el lamento convertido en grito de batalla se abrió paso a lo largo y ancho de Capaal. En el interior de las aguas del lago, el kraken emitió un bramido, retorciendo su negro cuerpo hacia el muro del dique y la fortaleza que lo protegía.

–¡Viene por nosotros! –dijo Garet Jax, reflejando sorpresa en su voz–. ¡Un ser que no puede vivir en agua dulce, un ser que procede del océano, está aquí! ¡Traído por la magia negra! –Sus ojos grises desprendieron destellos–. Pero creo que no conseguirá capturarnos. ¡Helt!

El gigantesco hombre de la frontera corrió a su lado, con tres arcos largos en la mano. Garet Jax cogió uno, otro se lo dio a Edain Elessedil y el tercero se lo entregó a Helt.

–¡Escuchadme! –dijo Slanter, dando un paso adelante–. ¡No podéis enfrentaros a eso! ¡Es un monstruo sacado del mal, demasiado poderoso incluso para vosotros!

–Quédate con el joven del valle, gnomo –le ordenó Garet Jax, que pareció no haber escuchado sus palabras–. Ahora está a tu cargo. Cuida de su seguridad.

Se retiró de la torre vigía, con Helt y Edain Elessedil pisándole los talones. Foraker dudó un instante, dirigió una mirada recelosa a Slanter y después los siguió.

El kraken se lanzó contra la muralla de la ciudadela de los enanos, golpeando su gigantesco cuerpo contra la piedra y el mortero con una fuerza extraordinaria. Los tentáculos emergieron del agua y se extendieron para capturar a los enanos que estaban en las almenas. Docenas de ellos fueron arrastrados a las aguas del lago o apresados por las ventosas del ser que los atacaba. Gritos y alaridos llenaron el aire de la mañana mientras los enanos morían. Los proyectiles llovieron sobre el ser negro, pero su piel lo protegía de cualquier daño. Apartaba a las pequeñas figuras que intentaban alejarlo, barriéndolas con sus brazos parecidos a látigos, rompiendo las almenas tras las que se protegían.

Los gnomos se sumaron al ataque. El ejército de sitio arremetió contra las puertas a

ambos lados del dique alto, con escaleras de mano y garfios de anclaje. Los defensores corrieron hacia los parapetos para rechazar el nuevo asalto. Pero los gnomos parecían haber enloquecido. Sin preocuparse de las pérdidas que sufrían, se precipitaban contra las puertas y las murallas donde los esperaba la muerte.

Sin embargo, su aparente locura no era tal, porque tenía un claro objetivo. Mientras los enanos se ocupaban de rechazar su ataque, el kraken se dirigía a la parte norte para atacar la muralla en el punto en que ésta estaba más cerca de las puertas. Con una sacudida repentina, emergió de las aguas del lago y se agarró a la piedra del dique con las aletas en el lugar donde se curvaba hacia la orilla. Unos enormes tentáculos se lanzaron hacia delante y se extendieron por las murallas hasta que las ventosas se adhirieron a las puertas, momento en que el monstruo los atrajo hacia sí. Ante su empuje, las barras de seguridad y las cerraduras cedieron, produciendo un gran ruido. Las puertas de la ciudadela se desplomaron, arrancadas de sus goznes, y los gnomos pasaron sobre ellas entre rugidos de triunfo.

Sobre las almenas de la torre vigía, Jair y Slanter contemplaban la lucha con creciente ansiedad. Sin las puertas que los protegieran, los enanos no podrían resistir mucho tiempo el empuje de sus atacantes, que acabarían invadiendo la fortaleza en unos pocos minutos. Sus defensores ya se estaban replegando en las murallas, aunque quedaban pequeños grupos, reunidos alrededor de sus capitanes, que intentaban oponerse con todas sus fuerzas al asalto. Pero desde el punto de vista del joven del valle y el gnomo estaba claro que la batalla estaba perdida.

–¡Tenemos que huir mientras sea posible, muchacho! –dijo Slanter, cogiendo a Jair por el brazo.

Pero el joven del valle no se movió y continuó buscando a sus amigos. Estaba demasiado horrorizado por lo que acababa de presenciar para poder tomar una decisión. El kraken estaba regresando a las aguas del lago, arrastrando su cuerpo a lo largo de la muralla hacia el centro del dique. Atentos a sus movimientos, los espectros corrosivos se deslizaron por las destrozadas almenas con los bastones grises en alto, exhortando a sus seguidores gnomos a continuar avanzando. Los gnomos entraban en la fortaleza con una decisión implacable.

–¡Slanter! –dijo Jair, señalando el centro de la batalla.

En los baluartes de la muralla delantera, la figura gigantesca de Helt se destacó entre el humo y el polvo, con Elb Foraker a su lado. Con el arco en una mano y una flecha en la otra, el hombre de la frontera se apoyó en los parapetos, apuntó a los espectros, tiró lentamente de la cuerda en la que ya había colocado la flecha y la soltó. Describiendo una línea borrosa, la larga flecha negra voló hasta clavarse en el pecho del espectro líder. La criatura se puso rígida de repente y retrocedió por la fuerza del golpe. Una segunda flecha siguió a la primera, y el espectro volvió a tambalearse mientras seguía retrocediendo. De las gargantas de los gnomos más próximos brotaron fuertes gritos de desaliento y, durante un momento, el avance de los invasores pareció vacilar.

Pero en ese momento el espectro corrosivo recuperó la estabilidad. Una de sus garras cogió las flechas clavadas en su pecho y las extrajo sin esfuerzo. Las sostuvo en alto para que todos las vieran, y las partió por la mitad. A continuación levantó el bastón embrujado, y de su punta salió un chorro de fuego rojo que se extendió por todas las almenas, quemando tanto la piedra como a los defensores que se encontraban sobre ellas. Helt y Foraker saltaron hacia atrás al sentir el contacto del fuego y desaparecieron entre los cascotes de la destrozada muralla y el polvo que produjeron.

Jair, enfurecido, empezó a dirigirse hacia allí, pero Slanter le gritó:

–¡No puedes hacer nada para ayudarlos, muchacho!

Sin esperar ninguna réplica a su afirmación, arrastró a Jair por los baluartes hacia la

escalera descendente de piedra.

–¡Será mejor que empieces a preocuparse de ti mismo! –dijo después–. Quizá si nos movemos con la suficiente rapidez...

Entonces vieron al kraken. Había emergido del Cillidellan junto al punto medio de la muralla del lago donde el amplio patio interior se unía a la fortaleza que guardaba los extremos del dique alto, y se agarraba con los tentáculos y las aletas a la piedra. Cuando ya estaba casi fuera, con sólo la parte posterior de su cuerpo de tonel sumergida en el lago, giró lentamente hacia el lugar por donde los enanos intentaban huir del sector norte de la fortaleza. Los tentáculos se extendieron a través del reforzamiento del dique alto como una masa contorsionante. Poco después, la salida había quedado completamente bloqueada.

–¡Slanter! –gritó Jair para advertirle, antes de caer de espaldas contra la escalera para zafarse del tentáculo gigante que pasó sobre su cabeza.

Retrocedieron escaleras arriba, buscando cobijo en la protección que ofrecía una balaustrada en el lugar donde ésta se curvaba hacia los parapetos. Las salpicaduras que producía la aleta de la cola del monstruo al golpear el lago, mezcladas con el polvo y la piedra destrozada, llovieron sobre ellos. Debajo, los tentáculos del kraken tanteaban y martilleaban las murallas de la fortaleza, cogiendo cualquier cosa que estuviese a su alcance.

Durante un momento, pensaron que habían perdido cualquier posibilidad de huida a través del patio interior. Pero entonces los enanos contraatacaron, arremetiendo desde los niveles inferiores de la fortaleza, los oscuros pozos de las escaleras y los túneles que había debajo, con el comandante Radhomm al frente. Con su cabello rojo ondeando al viento, llevó a sus soldados hacia la maraña de brazos gigantescos, cortándolos y acuchillándolos con mandobles de hachas de guerra. Trozos del kraken volaron por los aires desprendiendo una espuma sanguinolenta, que cayó en la piedra húmeda del dique. Pero el kraken era enorme y monstruoso, y los enanos poco más que molestos mosquitos. Los tentáculos descendieron, aplastando a las pequeñas criaturas que pululaban a su alrededor, arrebatándoles la vida. A pesar de todo, los defensores continuaron dando hachazos, con la firme resolución de despejar el camino para que pudieran escapar los que habían quedado atrapados dentro de la condenada fortaleza. Pero el kraken los barría en cuanto hacían acto de presencia, y sus cadáveres se esparcían alrededor del monstruo.

Por último, el kraken cogió a Radhomm cuando el comandante luchaba para abrir paso. El monstruo levantó al enano pelirrojo a gran altura, ignorando el hacha que todavía le golpeaba con obstinada determinación. Después, lo aplastó contra la piedra, dejándolo sobre ella destrozado, desfigurado y sin vida.

–¡Corre! –gritó con desesperación Slanter, tirando inútilmente de Jair.

Los tentáculos se extendieron más allá de donde ellos se encontraban, martilleando las almenas y destrozando la piedra, que caía en todas direcciones. Una lluvia de fragmentos dentados alcanzó al joven del valle y al gnomo, derribándolos y dejándolos medio enterrados en escombros. Jair logró ponerse en pie, sacudiendo la cabeza para librarse del aturdimiento, y avanzó con paso tambaleante hacia la balaustrada de piedra. Abajo, los enanos se habían retirado al interior de la fortaleza sitiada, desmoralizados por la pérdida de Radhomm. El kraken, que aún extendía sus tentáculos sobre el patio interior, bordeó la muralla donde se encontraba Jair, que empezó a retroceder y después, consternado, se detuvo. Slanter yacía sin conocimiento a sus pies, y la sangre manaba de un corte profundo que tenía en la cabeza.

En aquel momento apareció Garet Jax, como si hubiera salido de la nada. Su figura, estilizada y negra a la luz gris de la madrugada, se lanzó sobre la muralla del lago desde el refugio de las almenas con una espada corta en la mano. Jair dio un grito salvaje al verlo, pero éste se perdió entre el aullido del viento y los alaridos de la batalla. El Maestro de

Armas corrió a lo largo del ensangrentado dique alto; una figura pequeña y ágil que no se alejaba de los tentáculos mortales del kraken, sino que iba directamente hacia ellos. Ondeando como una sombra inmaterial, se lanzó contra las fauces abiertas del monstruo. Los tentáculos martillearon, intentado alcanzarlo, pero fallaron en su intento, por ser demasiado lentos para alguien tan increíblemente rápido. Pero un resbalón, un error...

Tras coger impulso, el Maestro de Armas saltó sobre las fauces de la bestia. La golpeó con gran rapidez y clavó profundamente la espada corta en el tejido blando del interior de la garganta. De manera instantánea, los tentáculos intentaron golpearlo y el gigantesco cuerpo se tambaleó. Pero el Maestro de Armas ya estaba en movimiento, rodando de lado, apartándose de la trampa que el monstruo le había tendido. De nuevo en pie, Garet Jax vio otra arma, una lanza con punta de hierro, cuyo mango aún era asido por las manos de su propietario muerto. Con un movimiento rápido, la cogió. El kraken fijó la mirada en su peligroso atacante demasiado tarde. Garet Jax estaba a unos dos metros de un ojo. La lanza con punta de hierro salió disparada hacia arriba y penetró en el ojo desprotegido, atravesando la piel y el hueso hasta penetrar en el cerebro.

El kraken herido se replegó con evidentes signos de angustia, agitando las aletas de forma descontrolada. En su intento de sumergirse en las aguas del Cillidellan golpeó las murallas, esparciendo cascotes a su alrededor. Garet Jax todavía agarraba la lanza clavada en el cerebro del monstruo, haciendo grandes esfuerzos para no soltarla, barrenando más y más, a la espera de que se extinguiera su vida. Pero el kraken era increíblemente fuerte. Tras levantarse, se soltó del dique alto, se sumergió de golpe en el lago y se perdió de vista. Con las manos todavía agarradas al mango de la lanza, Garet Jax fue arrastrado tras él.

Jair se tambaleó sin dar crédito a sus ojos y tuvo que apoyarse en la rota balaustrada. Su grito de cólera se ahogó en su garganta antes de que pudiera salir de ella. Abajo, el dique alto había quedado libre y los defensores enanos atrapados en su interior abandonaron su prisión por la seguridad de la atalaya del sur.

Entonces se dio cuenta de que Slanter estaba a su lado, y se esforzaba por mantenerse en pie. La sangre cubría su rostro amarillo, pero el gnomo no prestaba atención a sus heridas. Sin pronunciar una sola palabra, tiró del joven del valle hacia las escaleras que estaban a sus espaldas. Entre tropezones y caídas, llegaron al patio interior y empezaron a atravesarlo en la dirección que habían seguido los enanos en su huida.

Pero ya era demasiado tarde. Aparecieron cazadores gnomos por ambos lados de las almenas que habían dejado atrás. Innumerables figuras armadas y ensangrentadas que proferían gritos y aullidos, y se esparcían por la cumbre del dique alto, corriendo hacia el patio. Slanter echó una rápida mirada a sus espaldas e hizo dar media vuelta a Jair, adentrándose los dos en uno de los pozos de escalera. Bajaron con rapidez varios tramos, iluminados con lámparas, aproximándose a la oscuridad de los niveles interiores que conducían hacia los mecanismos internos de las esclusas. Arriba, los ruidos de la persecución empezaron a desvanecerse.

Cuando bajaron todas las escaleras, se encontraron en un pasadizo en penumbra que recorría el dique por debajo. Tras un breve instante de duda, Slanter se dirigió hacia el norte tirando de Jair.

–¡Slanter! –gritó el joven del valle, tirando a su vez del gnomo para que aminorase la marcha–. Esto nos lleva otra vez al lugar de donde salimos, nos aleja de los enanos.

–Los gnomos también seguirán la dirección que ellos han tomado –respondió Slanter–. No irán a cazar enanos ni a nadie a un lugar que creen desierto, ¿verdad? ¡Ahora, corre!

Continuaron, envueltos en la penumbra, luchando contra su propio cansancio a lo largo del corredor vacío. Los ruidos de la lucha estaban muy lejanos, y se oían distantes y débiles entre el constante chirrido de la maquinaria y la lenta embestida de las aguas del

Cillidellan. La mente de Jair repasaba una y otra vez los últimos acontecimientos vividos. El pequeño grupo de Culhaven había dejado de existir; Helt y Foraker habían sido abatidos por los caminantes, Garet Jax había sido arrastrado por el kraken y Edain Elessedil había desaparecido. Sólo quedaban Slanter y él, y huían para salvar la vida. Capaal había caído en manos de los gnomos. Las esclusas y los diques que regulaban las aguas del Río Plateado en su curso hacia el país de los enanos estaban en poder de su mayor y más implacable enemigo. Todo se había perdido.

Sentía los pulmones oprimidos por el esfuerzo de su carrera. Su respiración era fatigosa y áspera. Sus ojos le escocían por las lágrimas y su boca estaba reseca por la amargura y la cólera. ¿Qué iba a hacer? ¿Cómo podría llegar hasta donde estuviera Brin? No la alcanzaría antes que se adentrara en el Maelmord y se perdiese para siempre. ¿Cómo podía realizar la misión que le había encomendado el Rey...?

Sus piernas fallaron al tropezar con algo que no había visto, y cayó de bruces al suelo. Slanter, que iba delante, siguió corriendo sin advertir lo sucedido, hasta que se convirtió en una sombra en el túnel. Sin perder un momento, Jair se puso de pie. Slanter se estaba alejando demasiado.

En ese momento, un brazo salió de la oscuridad y una mano áspera y escamosa tapó su boca, cortándole la respiración. Un segundo brazo, duro como el hierro, rodeó su cuerpo y lo arrastró de espaldas hacia una puerta abierta.

–Quédate, duende –silbó una voz–. Amigoss, nossotross de la magia. ¡Amigoss!

Jair se dispuso a dar un grito terrorífico, pero no consiguió articularlo.

Era media mañana cuando Slanter salió del túnel de huida de la fortaleza, entre unos matorrales que ocultaban su boca, y se encontró solo en las cumbres barridas por el viento de las montañas del norte de Capaal. Una luz neblinosa y cenicienta se filtraba del cielo nublado, y el frío de la noche aún se dejaba sentir en las rocas de la montaña. El gnomo miró a su alrededor con cautela, luego retiró la maleza y se dirigió a rastras hasta la ladera caída en la garganta.

A sus pies, las esclusas y los diques de Capaal se veían repletos de gnomos. En las anchas bandas de bloques de piedra y alrededor de las almenas y baluartes de la fortaleza, los cazadores gnomos se movían como hormigas, ocupados en mantener su posición.

Bueno, ésta es la manera en que tenía que terminar, pensó Slanter, e hizo un gesto de resignación. Nadie podía enfrentarse con éxito a los caminantes. Habían conquistado Capaal. El sitio había concluido.

Se puso en pie lentamente, sin apartar la mirada de la escena que se desarrollaba a sus pies. No era fácil que desde aquella distancia consiguieran descubrir su presencia. Los gnomos estaban esparcidos por toda la fortaleza y lo que quedaba del ejército de los enanos había huido hacia el sur en dirección a Culhaven. No le quedaba nada que hacer, salvo seguir su propio camino.

Y, por supuesto, eso era lo que había deseado durante todo el tiempo.

Sin embargo, se quedó allí sin moverse, haciéndose a sí mismo varias preguntas que no obtuvieron respuesta. No sabía lo que había ocurrido a Jair Ohmsford, que había desaparecido sin dejar rastro. Lo había buscado en cuanto echó en falta su presencia, pero sin encontrar ninguna señal que le aclarara su desaparición, y como no podía hacer otra cosa, se vio obligado a continuar solo la huida.

–En realidad, el muchacho era un problema –dijo entre dientes, irritado, pero era consciente de que sus palabras carecían de convicción.

Dio un suspiro, miró el cielo gris y empezó a alejarse de allí. Con el joven del valle desaparecido y el resto de los miembros del grupo muertos o dispersos, el viaje a la Fuente del Paraíso había llegado a su fin. En realidad, a él no le parecía una desgracia. Desde el

principio estuvo convencido de que era una búsqueda estúpida e imposible, y así se lo había dicho una y otra vez... a todos los demás miembros del grupo. No tenían ni idea de lo que les esperaba, no tenían ni idea del poder de los caminantes. No podían culparlo por lo ocurrido.

Las arrugas de su frente se hicieron más profundas. A pesar de todo, estaba preocupado por la suerte que hubiera podido correr el joven del valle.

Volvió sobre sus pasos, más allá de la maleza que protegía la entrada del túnel, y subió a un saliente rocoso que dominaba las Tierras Orientales y ofrecía una perspectiva de su sector occidental. Pensó, satisfecho de sí mismo, que al menos había sido lo bastante listo para planear su huida. Pero eso se debía a que era un superviviente, y los supervivientes siempre se tomaban tiempo necesario para planear una huida, salvo los locos como Garet Jax. El entrecejo fruncido de Slanter dejó paso a una leve sonrisa. Había aprendido hacía mucho tiempo a no arriesgarse excesivamente si no existían unas poderosas razones para ello. Había aprendido hacía mucho tiempo a mantener siempre un ojo abierto para ver la manera más rápida de salir de cualquier lugar donde hubiera entrado. Por tanto, cuando el enano tuvo la amabilidad de enseñarle los mapas de los túneles subterráneos que salían a la luz al norte, detrás de las líneas de los sitiadores, los había estudiado detenidamente. Por eso estaba vivo y seguro. Si los demás no hubiesen sido tan alocados...

El viento, áspero y desapacible, le dio en pleno rostro al bordear la roca de la montaña. A lo lejos, al norte y al oeste, los bosques del Anar parecían manchas de colores otoñales, empapadas de niebla y de lluvia. Aquél era el camino que tenía que seguir, y se entristeció al pensarlo. Debía volver a las tierras fronterizas, a la cordura y la paz, para recuperar su antigua vida y olvidarse de todo lo que había ocurrido. De nuevo era libre y podía ir donde le apeteciera. Una semana, diez días como máximo, y las Tierras Orientales y la guerra que las devastaba quedarían atrás.

–Aunque el muchacho tenía agallas –dijo, frotando su bota contra la roca.

Sin atreverse a tomar una decisión, miró con insistencia cómo caía la lluvia.