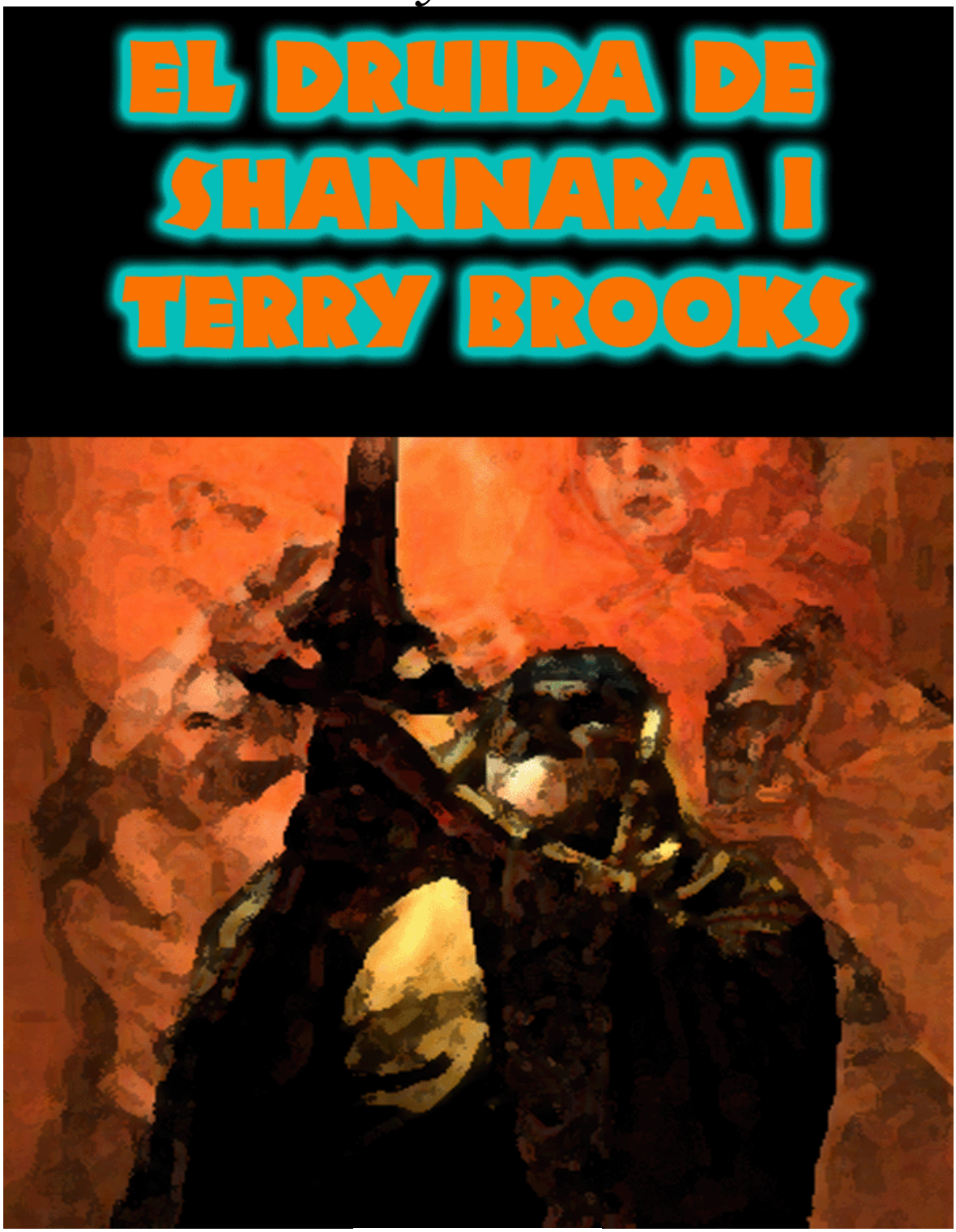
El druida de Shannara I

Terry Brooks



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

A Laurie y Peter
por su amor, apoyo y ánimo
en todas las cosas

1

El Rey del Río Plateado contemplaba, con profunda tristeza y gran desánimo, el mundo de los hombres mortales apostado en el límite de los Jardines que habían constituido sus dominios desde los albores de la era de los elfos. El terreno enfermaba y moría por doquier, la rica tierra negra se transformaba en polvo, las praderas se agostaban, los bosques se convertían en grandes extensiones de madera muerta y los lagos y ríos se estancaban o evaporaban. Asimismo, las criaturas enfermaban y morían a causa de la escasez de recursos, ya que los alimentos cada día estaban más contaminados. Hasta el aire había empezado a ser casi irrespirable.

Y mientras tanto, pensó el Rey del Río Plateado, *los Espectros se fortalecen.*

Extendió la mano para acariciar los pétalos carmesíes del ciclamen que crecía alrededor de sus pies. La forsitia se apiñaba más allá, junto con los cornejos y las zarzas, las fucsias y los hibiscos, los rododendros y las dalias, los macizos de lirios, azaleas, narcisos, rosas y un centenar de variedades de plantas siempre en flor, una profusión de colores que se extendía ante sus ojos hasta perderse de vista. También había animales, grandes y pequeños, criaturas cuya evolución se remontaba a la época lejana en que todos los seres vivían en paz y armonía.

En el mundo actual, el mundo de las Cuatro Tierras y las Razas que se había desarrollado a partir del caos y la destrucción de las Grandes Guerras, ese tiempo no se recordaba. El Rey del Río Plateado era su único superviviente. Existía ya cuando el mundo era nuevo y sus primeras criaturas empezaban a nacer. Entonces era joven, y había muchos como él. Ahora ya era viejo, el último de su especie. Todo lo que entonces existía, excepto los Jardines en que habitaba, había muerto. Sólo los Jardines sobrevivían, inmutables, conservados por la magia. La Palabra le había dado los Jardines, encomendándole su cuidado, para que permanecieran como recordatorio de lo que había sido y tal vez pudiera ser de nuevo. El mundo exterior evolucionaría, pero los Jardines permanecerían inalterables.

A pesar de ello, se estaban contrayendo. No era algo físico, sino espiritual. Los límites se mantenían fijos, inalterables, ya que se hallaban en un plano de existencia que no podía resultar afectado por los cambios registrados en el mundo de los hombres mortales. Los Jardines eran una presencia más que un lugar. Sin embargo, esa presencia perdía consistencia a causa de la enfermedad del mundo al que estaba unida, pues su misión, y también la de su cuidador, era mantener ese mundo. A medida que las Cuatro Tierras se iban envenenando, el trabajo se hacía más duro, sus efectos eran menos duraderos y la creencia humana en ellos, siempre difusa, empezaba a desaparecer.

Eso entristecía al Rey del Río Plateado. No sentía lástima por sí mismo, sino por los habitantes de las Cuatro Tierras, los hombres y mujeres mortales que corrían el riesgo de perder la magia de una forma definitiva. Los Jardines habían sido un refugio para ellos en la tierra del Río Plateado durante siglos, mientras que él era el espíritu amistoso que los protegía. Había velado por ellos, les había proporcionado un sentido de paz y bienestar que trascendía las fronteras físicas, y asegurado que la benevolencia y la buena voluntad eran todavía posibles en algunos rincones del mundo. Ahora eso había terminado, ya no podía proteger a nadie. La perversidad de los Espectros, el veneno que incesantemente inoculaban en las Cuatro Tierras, había ido erosionando su propia fuerza hasta dejarlo casi encerrado en sus Jardines, sin que pudiera acudir en ayuda de aquellos por quienes se había esforzado durante tanto tiempo.

Dominado por la desesperación, el Rey del Río Plateado contempló la ruina del

mundo. Los recuerdos jugaron al escondite en su mente. Los druidas, guardianes de las Cuatro Tierras, habían desaparecido. Algunos descendientes de la casa élfica de Shannara habían sido los paladines de las Razas durante generaciones, protegiendo los restos de la magia, pero todos ellos ya habían muerto.

Se propuso rechazar el sentimiento de desesperación que había hecho presa en él. Los druidas regresarían, porque había nuevas generaciones en la antigua estirpe de Shannara. El Rey del Río Plateado conocía de manera minuciosa casi todo lo que sucedía en las Cuatro Tierras, aunque no podía visitarlas. El espíritu de Allanon había convocado a varios descendientes de Shannara, que estaban dispersos, con el fin de recuperar la magia perdida, y tal vez lo lograran si conseguían sobrevivir el tiempo suficiente para encontrar la manera de hacerlo. Sin embargo, todos ellos estaban atravesando una situación peligrosa. Todos corrían el riesgo de morir, amenazados en el este, el sur y el oeste por los Espectros, y en el norte por Uhl Belk, el Rey de Piedra.

Sus cansados ojos se cerraron durante un breve instante. Sabía lo que se necesitaba para salvarlos; un acto de magia, tan poderoso y complicado que nada pudiera impedir su éxito, un acto de magia que traspasara las barreras que sus enemigos habían creado, que rompiera la pantalla de mentiras y falsedades colocada ante los cuatro de quienes tanto dependía.

Sí, *cuatro,* no tres. Ni siquiera Allanon podía captar toda la realidad.

Se dio la vuelta y se dirigió al centro de su refugio. Dejó que las canciones de los pájaros, la fragancia de las flores y el aire templado sosegaran su espíritu mientras caminaba y permitía que el color, el sabor y el sonido de todo lo que le rodeaba penetraran en él a través de sus sentidos. En realidad, podía hacer cualquier cosa dentro de sus Jardines, pero era afuera donde su magia era necesaria. Sabía muy bien que lo era. Como preparación, adoptó la forma del anciano con la que en ocasiones se mostraba al mundo exterior. Sus pasos se convirtieron en un bamboleo inestable, su respiración se volvió entrecortada, sus ojos se nublaron y su cuerpo se encorvó por el peso de la edad avanzada. Cesó el canto de los pájaros, y los animalillos que estaban cerca se escondieron con rapidez. El Rey del Río Plateado se propuso alejarse de todo aquello en lo que estaba inmerso, retrocediendo a lo que podría haber sido, por la necesidad de sentir la mortalidad humana para comprender con claridad cuál era la parte de sí mismo que debía entregar.

Cuando llegó al centro de sus dominios, se detuvo junto a una laguna de purísimas aguas alimentada por un pequeño arroyo, en la que en aquel momento bebía un unicornio. La tierra que la rodeaba era oscura y fértil. Flores diminutas y delicadas que no tenían nombre crecían al borde del agua. Eran tan blancas como la nieve recién caída. Un pequeño árbol se levantaba en medio de una plantación de violetas al otro lado de la laguna. Sus delicadas hojas verdes estaban moteadas de rojo. En un par de enormes rocas, las vetas de mineral brillaban bajo la luz del Sol.

El Rey del Río Plateado permaneció inmóvil sintiendo la vida que lo rodeaba, y deseó fundirse con ella. Cuando lo hizo, cuando todo se entramó con la forma humana que había adoptado, se expandió para abarcarla en su interior. Sus manos, de frágiles huesos y arrugada piel humana, se levantaron y convocaron su magia, y las sensaciones de la vejez que recordaban la existencia mortal desaparecieron.

El arbolito llegó primero, desarraigado, transportado, y se asentó ante él; el armazón de huesos sobre el cual podría edificar. Poco a poco, el árbol se curvó para adoptar la forma que él deseaba, plegando las hojas contra las ramas, envolviéndose y cerrándose. A continuación llegó la tierra, arrastrada por palas invisibles que la apilaban sobre el árbol, cubriendo y definiendo. Luego se aproximaron los minerales para los músculos, el agua para los fluidos y los pétalos de las diminutas flores para la piel. Cogió seda de la crin del unicornio para el cabello y perlas negras para los ojos. La magia modeló y urdió todos los

elementos, y su creación fue tomando forma.

Cuando terminó, la muchacha que se encontraba ante él era perfecta en todos los sentidos, salvo en uno. Aún le faltaba la vida.

Él miró a su alrededor y eligió a la paloma. La cogió en el aire y la depositó, todavía viva, en el pecho de la muchacha, donde se convirtió en su corazón. Entonces la abrazó y le insufló su propia vida, dio un paso atrás y esperó.

El pecho de la muchacha se levantó y se contrajo, y sus miembros se movieron. Abrió los ojos, unos carbones negros en contraste con sus delicadas y blancas facciones. Era de complexión pequeña y delicada, como una figura de papel cuyos bordes y ángulos hubiesen sido reemplazados por curvas. Sus cabellos eran tan blancos que parecían de plata, y había en ellos un brillo que sugería la presencia del precioso metal.

–¿Quién soy? –preguntó con una voz suave y musical, que recordaba los susurros de los arroyuelos y los apagados sonidos nocturnos.

–Eres mi hija –respondió el Rey del Río Plateado, descubriendo en su interior el renacimiento de unos sentimientos que creía perdidos hacía ya mucho tiempo.

No se molestó en decirle que era una elemental, una hija de la tierra creada por su magia. Ella podría sentir lo que era a partir de los instintos que le había proporcionado. No era necesaria ninguna otra explicación.

La muchacha dio un cauteloso paso hacia adelante, y luego otro. Al descubrir que podía andar, empezó a moverse con más rapidez, probando sus habilidades de distintas formas mientras rodeaba a su padre, a quien contemplaba con timidez y precaución. Contempló los alrededores con curiosidad, absorbiendo las vistas, olores, sonidos y sabores de los Jardines, descubriendo en ellos una relación que no pudo entender en aquel instante.

–¿Son mi madre estos Jardines? –preguntó de pronto, y el Rey del Río Plateado respondió que así era.

–¿Soy parte de ambos? –volvió a preguntar, y el Rey respondió que sí.

–Ven conmigo –le dijo con amabilidad el Rey del Río Plateado.

Recorrieron juntos los Jardines, explorándolos como un padre y su pequeña hija, contemplando las flores, observando los rápidos movimientos de los pájaros y los animales, estudiando los vastos y complicados diseños de las raíces enmarañadas, las complejas capas de roca y tierra y las pautas tejidas por los hilos de la existencia de los Jardines. Ella era rápida e inteligente, se interesaba por todo, respetaba la vida, se preocupaba. Él se sentía satisfecho, consciente de que la había creado bien.

Un rato más tarde, empezó a enseñarle los rudimentos de la magia. Primero le mostró la suya propia; sólo pequeños retazos, para no abrumarla. Entonces le permitió que ella probara la suya. La muchacha se sorprendió al comprobar que la poseía, y más aún cuando descubrió lo que podía hacer. Pero no titubeó en emplearla. Estaba ansiosa.

–Tienes un nombre –le dijo el Rey del Río Plateado–. ¿Te gustaría saberlo?

–Sí –respondió, deteniéndose y mirándolo fijamente.

–Tu nombre es Despertar. –Hizo una breve pausa–. ¿Comprendes por qué?

–Sí –respondió la muchacha, tras reflexionar un instante.

Él la llevó hasta un viejo nogal, cuya corteza se desprendía del tronco en grandes y gruesas tiras. Soplaba una fresca brisa, olía a begonia y a jazmín, y la hierba era suave al tacto cuando se sentaron sobre ella. Un grifo deambulaba por allí y olisqueó la mano de la muchacha.

–Despertar –dijo el Rey del Río Plateado–. Hay algo que debes hacer.

Con tranquilidad y de forma clara y precisa, le explicó las razones por las que debía abandonar los Jardines y salir al mundo de los hombres. Le indicó dónde debía ir y qué era lo que tenía que hacer. Le habló del Tío Oscuro, del joven de las tierras altas, y del otro que no tenía nombre, de los Espectros, de Uhl Belk y Eldwist, y de la piedra élfica negra.

Mientras le hablaba, revelándole la verdad de lo que ella era, experimentó un dolor dentro de su pecho que era inequívocamente humano, una parte de sí mismo que había permanecido arrinconada durante muchos siglos. El dolor provocó en él una tristeza que a punto estuvo de quebrar su voz y de hacerle derramar lágrimas. Sorprendido, se detuvo para controlarse, y tuvo que hacer un gran esfuerzo para proseguir con su explicación. La muchacha lo observaba en silencio, atenta, introspectiva y expectante. No puso objeciones a sus palabras ni formuló preguntas. Simplemente, se limitó a escuchar y aceptar.

–Comprendo lo que se espera de mí –dijo Despertar, poniéndose de pie, cuando el Rey del Río Plateado terminó su explicación–. Estoy dispuesta.

–No, hija, no lo estás –respondió él, haciendo un gesto negativo–. Lo descubrirás cuando salgas de aquí. A pesar de ser quien eres y de tus capacidades, serás vulnerable a cosas contra las que no puedo protegerte. Ten cuidado. Ponte en guardia contra lo que no puedas comprender.

–Lo haré –respondió la muchacha.

El Rey del Río Plateado la acompañó hasta el final de los Jardines, donde empezaba el mundo de los hombres, y juntos contemplaron su estado ruinoso. Permanecieron en silencio durante largo rato.

–Comprendo por qué soy necesaria allí –dijo por fin Despertar.

Él hizo un gesto de asentimiento dominado por la tristeza, sintiendo su pérdida aunque aún no se había marchado. *Es sólo una elemental,* pensó, pero enseguida supo que estaba equivocado. Era parte de él, como si la hubiera engendrado.

–Adiós, padre –dijo Despertar de repente, y empezó a alejarse.

Salió de los Jardines y desapareció en el mundo de más allá. Cuando partió, no se despidió con un beso ni con un abrazo. Simplemente se marchó, porque era todo lo que sabía hacer.

El Rey del Río Plateado se dio media vuelta. Los esfuerzos que había hecho, lo habían debilitado, extrayendo parte de su magia. Necesitaba tiempo para descansar. Se despojó de su imagen humana, apartando la falsa cobertura de piel y huesos, liberándose de sus recuerdos y sensaciones, y volvió a ser la criatura fantástica que era.

Sin embargo, los sentimientos que había provocado en él Despertar, su hija, la niña de su creación, siguieron con él.

2

Un escalofrío despertó a Walker Boh.

Tío Oscuro.

El susurro de una voz en su mente lo apartó de la orilla del estanque negro hacia el que se deslizaba, sacándolo de la intensa oscuridad a las franjas de luz grisácea, y el sobresalto fue tan violento que sintió calambres en los músculos de sus piernas. Levantó la cabeza del brazo que le servía de almohada y abrió los ojos, pero no descubrió nada. El dolor recorría todo su cuerpo en incesantes oleadas. Era como si lo hubieran tocado con un hierro candente, y se curvó sobre sí mismo en un inútil intento de aminorarlo. Sólo su brazo derecho permaneció extendido, como algo pesado y molesto que ya no le pertenecía, unido para siempre al suelo de la caverna donde se hallaba, convertido en piedra hasta el codo.

Allí estaba el origen del dolor.

Cerró los ojos, deseando que se disolviera, que desapareciera. Pero carecía de la fortaleza necesaria para ordenarlo, porque su magia estaba muy debilitada, casi agotada por el esfuerzo realizado para resistir el avance del veneno del Áspid. Habían pasado siete días desde su llegada a la Morada de los Reyes en busca de la piedra élfica negra, siete días desde que, en lugar de la piedra, había encontrado a la criatura letal que había sido puesta allí para acabar con su vida.

¡Oh, sí!, pensó lleno de angustia. Para acabar con mi vida de una forma cruel.

Pero ¿quién la había puesto allí? ¿Los Espectros u otros seres? ¿Quién tenía en su poder la piedra negra?

Recordó con desesperación los sucesos que lo habían llevado al estado en que se hallaba. La llamada del espíritu de Allanon, muerto trescientos años antes, a los herederos de la magia de Shannara: su sobrino Par Ohmsford, su prima Wren Ohmsford y él. Recibieron la convocatoria y también una visita del antiguo druida Cogline pidiéndoles que la atendieran. Y lo hicieron. Se reunieron los tres en el Cuerno del Infierno, el antiguo lugar de descanso de los druidas, donde Allanon se les apareció y les encomendó diferentes misiones para combatir el tétrico trabajo de los Espectros, que utilizaban su propia magia para agostar la vida de las Cuatro Tierras. A Walker le encomendó la misión de recuperar Paranor, el desaparecido hogar de los druidas, y con él a los druidas que lo habían habitado. Se resistió hasta que Cogline volvió a visitarlo, esta vez llevando consigo un volumen de las *Historias de los druidas* que hablaba de una piedra élfica negra con el poder de recuperar Paranor. Eso lo impulsó a visitar al Oráculo Siniestro, adivino de los secretos de la tierra y de los hombres mortales.

Escudriñó la penumbra de la caverna que lo rodeaba, las puertas que cerraban los Sepulcros de los Reyes de las Cuatro Tierras, muertos hacía varios siglos, los tesoros apilados ante las criptas donde yacían, y los centinelas de piedra que montaban guardia sobre sus restos. Ojos pétreos en rostros inexpresivos, ciegos, indiferentes. Estaba solo con sus fantasmas.

Se moría.

Las lágrimas inundaron sus ojos, nublándole la vista mientras luchaba por contenerlas. ¡Qué idiota había sido!

Tío Oscuro. Las palabras le llegaron sin sonido, un recuerdo que se burlaba y lo zahería. Era la voz del Oráculo Siniestro, el espíritu insidioso y responsable de la situación en que ahora se encontraba. Sus adivinanzas lo habían llevado a la Morada de los Reyes en busca de la piedra élfica negra. El Oráculo debía de saber lo que le esperaba, que allí no

encontraría ninguna piedra élfica sino el Áspid, una trampa mortal que lo destruiría.

¿Por qué había creído que sucedería otra cosa?, se preguntó Walker. ¿No lo odiaba el Oráculo Siniestro más que a nadie? ¿No se había vanagloriado de que lo enviaba a la perdición al darle lo que le pedía? Walker había seguido el camino marcado sólo para complacer al espíritu, corriendo al encuentro de la muerte prometida, creyendo con frivolidad que sería capaz de protegerse contra cualquier mal que lo acechara. ¿Recuerdas?, se reprendió. ¿Recuerdas lo confiado que eras?

Se retorció mientras el veneno ardía en su interior. Bien. ¿Qué había sido de su confianza?

Se puso de rodillas con gran esfuerzo y se inclinó sobre la grieta del suelo de la caverna donde su mano estaba clavada a la piedra. Apenas podía distinguir los restos del Áspid, el serpentino cuerpo pétreo enroscado en su brazo de piedra, los dos unidos para siempre, atados a la roca de la montaña. Apretó los dientes y subió la manga de su túnica. Tenía el brazo duro y rígido, gris hasta el codo, y vetas grises que ascendían hacia su hombro. El proceso era lento, pero irreversible. Todo su cuerpo se convertiría en piedra.

No importaba demasiado, pensó, pues moriría de hambre, de sed o a causa del veneno mucho antes de que eso llegara a suceder.

Dejó que la manga volviera a su sitio, cubriendo el horror de aquello en que se había convertido. Siete días. Las escasas provisiones que había llevado, hacía tiempo que se habían acabado, y también el agua, aunque ésta le había durado algo más. Estaba perdiendo sus fuerzas a un ritmo vertiginoso. Tenía fiebre, y sus períodos de lucidez eran cada vez más cortos. Al principio luchó con todas sus fuerzas contra lo que le sucedía, intentando utilizar su magia para expulsar el veneno de su cuerpo, para recuperar su mano y su brazo de carne y hueso. Pero la magia le había fallado por completo. Intentó liberar el brazo del suelo de piedra, pensando en que encontraría la forma de lograrlo, pero no lo consiguió. Era un condenado sin esperanza. Después, el cansancio lo indujo al sueño, cada vez con mayor frecuencia a medida que pasaban los días. Ahora ya le era muy difícil mantenerse despierto.

Mientras permanecía arrodillado en una terrible confusión de tinieblas y dolor, salvado momentáneamente de la muerte por la voz del Oráculo Siniestro, comprendió con aterradora certidumbre que si volvía a ceder al sueño, sería su perdición. Respiró con rapidez, ahogando el miedo que sentía. No debía permitir que eso sucediera. No podía rendirse.

Se propuso pensar. Mientras consiguiera hacerlo, razonó, no se quedaría dormido. Repasó mentalmente la conversación que había mantenido con el Oráculo Siniestro, oyendo de nuevo las palabras del espíritu, intentando descifrar una vez más su significado. El Oráculo no había nombrado la Morada de los Reyes cuando describió el lugar donde se encontraba la piedra élfica negra. ¿Se había precipitado Walker y llegado a una conclusión errónea? ¿Lo había confundido de manera deliberada? ¿Había algo de verdad en lo que le había dicho?

Sus pensamientos se dispersaron en la confusión, y su mente se negó a realizar lo que le pedía. Cerró los ojos, desesperado, y volvió a abrirlos con gran dificultad. Tenía las ropas heladas y empapadas por su propio sudor. Su cuerpo temblaba, su respiración era fatigosa, su vista estaba nublada y cada vez le costaba más trabajo tragar saliva. Con tantas distracciones... ¿cómo podía pensar? Su único deseo era tenderse y...

Se aterrorizó al advertir que esa necesidad amenazaba con engullirlo. Cambió de postura, frotando las rodillas contra el suelo hasta que empezaron a sangrar. Un poco de dolor me mantendrá despierto, pensó. Sin embargo, apenas lo sentía. Volvió a pensar en el Oráculo Siniestro. Vio al espectro riéndose de su situación, regocijándose con ella. Oyó su voz burlona que lo llamaba, y la furia aumentó su fuerza. Había algo que necesitaba

recordar, algo que el Oráculo le había dicho que debía recordar.

¡Por favor, no permitas que me quede dormido!

La Morada de los Reyes no respondió a su angustiosa súplica; las estatuas permanecieron silenciosas, desinteresadas, ajenas. La montaña esperaba.

¡Tengo que conseguir liberarme!, gritó sin pronunciar una sola palabra.

Y entonces recordó las visiones; o, mejor dicho, la primera de las tres que le había mostrado el Oráculo, aquella en la que se encontraba de pie sobre una nube por encima de los otros miembros del grupo que se había reunido en el Cuerno del Infierno en respuesta a la llamada del espíritu de Allanon, cuando dijo que prefería cortarse la mano antes que propiciar el regreso de los druidas, y después levantó el brazo para reforzar sus palabras.

Recordó la visión y reconoció la verdad que encerraba. El impacto que el recuerdo de esa visión provocó en él se tornó en incredulidad horrorizada, y dejó caer la cabeza hasta apoyarla en el suelo de piedra de la caverna. Lloró, sintiendo que las lágrimas corrían por sus mejillas, y que los extremos de los ojos le escocían al mezclarse éstas con el sudor. Su cuerpo se retorció ante la angustia que le producía su única alternativa.

¡No! ¡No lo haría!

Pero sabía que debía hacerlo.

Su llanto se trocó en una risa demente y gélida que surgía de su interior hacia el vacío de la tumba. Esperó hasta que terminó y los ecos se extinguieron en el silencio. Entonces levantó los ojos. Sus posibilidades se habían agotado; su destino estaba sellado. Si no se liberaba inmediatamente, no volvería a tener la oportunidad de hacerlo.

Y sólo había una forma de lograrlo.

Se endureció para poder llevarlo a cabo, escudándose contra las emociones, recurriendo a la última reserva de fuerzas. Escrutó el suelo de la caverna hasta encontrar lo que necesitaba. Era una piedra de la forma y el tamaño aproximado de la hoja de un hacha, dentada por un lado, lo bastante dura para mantenerse intacta tras la caída desde el techo del que se había desprendido durante la batalla mantenida cuatro siglos antes entre Allanon y la serpiente Valg. La piedra estaba a unos cinco metros de distancia, más allá del alcance de cualquier hombre normal. Pero él no era un hombre normal. Recurrió a la poca la magia que le quedaba, obligándose a permanecer inmóvil mientras la utilizaba. La piedra se acercó un poco, arañando el suelo al moverse, produciendo un lento chirrido en el silencio de la caverna. Walker se mareó por la tensión, consumido por la fiebre. Sin embargo, continuó atrayendo la piedra hacia él.

Por fin quedó al alcance de su mano libre. Dejó que la magia se disolviera mientras descansaba para recuperarse. Después extendió el brazo hacia la piedra, y sus dedos se cerraron en torno a ella. La acercó muy despacio. Le pareció que era muy pesada, hasta el extremo de no estar seguro de si conseguiría levantarla ni...

No concluyó el pensamiento. No podía demorar más tiempo lo que tenía que hacer. Arrastró la piedra hasta que la tuvo junto a él, se apuntaló con las rodillas, tragó una gran bocanada de aire, levantó la piedra sobre su cabeza, vaciló un instante y, en un arrebato de miedo y angustia, descargó el golpe contra la piedra de su brazo entre el codo y la muñeca con tanta fuerza que todo su cuerpo se estremeció. Sintió un dolor tan intenso que estuvo a punto de perder el conocimiento. Gritó mientras sus oleadas lo atravesaban, presa de la sensación de que lo estaban despedazando. Se inclinó hacia delante, esforzándose para respirar, y el hacha cayó de sus dedos inertes.

Entonces se dio cuenta de que algo había cambiado.

Se irguió y bajó la mirada hacia el brazo. El golpe había roto el miembro de piedra en el punto del impacto. La muñeca y la mano permanecían unidas al Áspid en la penumbra del compartimento oculto de la caverna, pero él estaba libre.

Continuó arrodillado y aturdido durante largo rato, contemplando su brazo

destrozado, la carne veteada de gris por encima del codo y los cascotes de piedra debajo de éste. Sentía el brazo envarado y plomizo. El veneno inoculado en su interior continuaba ejerciendo su letal efecto. El dolor lo atravesó.

¡Pero estaba libre! ¡Estaba libre!

De repente algo se movió en la cámara contigua, un roce leve y distante, como si hubiera despertado algún ser. Walker Boh sintió frío en la boca del estómago y comprendió lo que había sucedido. Su grito lo había delatado. Aquella cámara era la Asamblea, el lugar donde había vivido la serpiente Valg, guardiana de los muertos.

Y tal vez viviera todavía.

Walker se puso de pie, y sintió un ataque de vértigo. Lo ignoró, y también hizo caso omiso del dolor y el aturdimiento, y se dirigió con paso vacilante hacia las pesadas puertas forradas de hierro que le habían facilitado la entrada. Apartó de sí los sonidos de cuanto lo rodeaba, y los que procedían de su interior, concentrando sus fuerzas en recorrer la distancia que lo separaba del pasadizo que se iniciaba detrás. Si la serpiente vivía y lo encontraba ahora, Walker tendría los minutos contados.

Pero, afortunadamente, lo acompañó la suerte. La serpiente no salió al exterior. No apareció nada. Walker llegó hasta las puertas, las atravesó y prosiguió su camino en la oscuridad. Nunca supo muy bien qué fue lo que sucedió después. De algún modo consiguió atravesar la Morada de los Reyes, dejando atrás a los Heraldos de la Muerte cuyos terroríficos gritos podían volver locos a los hombres, y también a las Esfinges cuya mirada podía convertirlos en piedra. Oyó los gritos de los Heraldos, sintió las miradas ardientes de las Esfinges y experimentó el terror de la antigua magia de la montaña que intentaba capturarlo, convertirlo en una víctima más. Sin embargo, consiguió huir. Su inquebrantable determinación, una voluntad de hierro combinada con el cansancio, el dolor y la locura, fue el escudo que lo protegió mientras avanzaba. Quizá la magia también contribuyera a ello en alguna medida. Walker consideró esa posibilidad. Después de todo, la magia siempre era caprichosa, un misterio constante. Continuó avanzando en la oscuridad, entre imágenes fantasmagóricas, dejando atrás muros de roca que amenazaban con cerrarse a su alrededor, bajando túneles de vista y sonido en los que nada podía ver ni oír. Por fin, alcanzó la libertad.

Amanecía cuando salió al mundo exterior. La luz del Sol, tras atravesar un cielo cubierto de nubes y lluvia, residuos de la tormenta de la noche anterior, era débil y fría. Con el brazo mutilado protegido bajo la capa como un niño herido, recorrió el sendero montañoso que conducía a las llanuras del sur, sin volver la vista atrás en ningún momento. Apenas lograba ver lo que tenía delante. Sólo conseguía mantenerse en pie porque se negaba a rendirse. Apenas si era capaz de percibir sensaciones, ni siquiera era consciente del dolor que le producía el envenenamiento. Caminaba como si fuera una marioneta movida por alguien. El viento agitaba con furia su pelo negro, flagelando su pálido rostro, haciendo que sus ojos lloraran. Era como un espantapájaros loco que se bamboleaba entre la bruma gris.

Tío Oscuro, susurró en su mente la voz del Oráculo Siniestro, y rió de alegría.

Había perdido por completo la noción del tiempo. La débil luz del Sol no conseguía dispersar las nubes de tormenta, y el día continuaba gris y desapacible. Los senderos aparecían y desaparecían en una interminable procesión de rocas, desfiladeros, cañones y precipicios. Walker permanecía ajeno a todo lo que le rodeaba. Sólo sabía que estaba descendiendo, de vuelta al mundo que había abandonado de una manera tan estúpida, que estaba intentando salvar la vida.

Al mediodía llegó al Valle de Pizarra. Walker Boh era un despojo humano tan debilitado por la fiebre que continuó su avance tambaleándose sobre las planas y brillantes piedras negras del valle antes de caer en la cuenta de dónde se hallaba. Cuando se cercioró,

sus fuerzas cedieron. Se derrumbó sobre su arrugada capa, sintiendo que los afilados bordes de la roca le cortaban la piel de las manos y la cara, pero indiferente al dolor que esos cortes le producían mientras yacía boca abajo, exhausto. Poco después, se arrastró hasta las plácidas aguas del lago, palmo a palmo, dolorosamente, con su brazo inerte rematado en piedra. En su delirio, creía que si lograba llegar a la orilla del Cuerno del Infierno y sumergía en él su brazo destrozado, las aguas letales contrarrestarían el veneno que estaba acabando con su vida. No tenía sentido, pero para Walker Boh la locura se había convertido en norma de vida.

Fracasó incluso en esta pequeña empresa. A causa de su extrema debilidad sólo pudo acercarse unos metros, y después perdió el conocimiento. Lo último que recordaba era la oscuridad reinante aunque sabía que era de día. El mundo era un lugar tenebroso.

Durmió y soñó que se le aparecía el espíritu de Allanon. El fantasma emergía de las convulsas aguas del Cuerno del Infierno, oscuro y místico, mientras se materializaba desde el mundo de ultratumba donde había sido confinado. Se aproximó a Walker, lo puso de pie, le infundió nuevas fuerzas y otorgó claridad a sus pensamientos y a su visión. Fantasmal y transparente, gravitaba sobre las aguas oscuras y verdosas, aunque su contacto era extrañamente humano.

Tío Oscuro...

Cuando el fantasma del druida pronunció estas palabras, al contrario que cuando lo hizo el Oráculo Siniestro, estaban desprovistas de burla y de odio. Sólo definían quién y qué era Walker. *¿Por qué no quieres aceptar la misión que te he encomendado?*

Walker intentó responder con acritud, pero no fue capaz de encontrar las palabras adecuadas.

La necesidad de tu colaboración es muy grande, Walker. Yo no te necesito, son las Tierras y sus gentes, las Razas del nuevo mundo, las que te necesitan. Si no aceptas la misión que te he encomendado, no habrá esperanza para ellas.

Walker sintió una furia ilimitada. ¿Restaurar a los druidas, que ya no existían, y el desaparecido Paranor? Claro, respondió mentalmente Walker. Claro, espíritu de Allanon. Llevaré mi cuerpo deshecho en busca de lo que quieres, mi brazo envenenado. Aunque me estoy muriendo y no puedo ayudar a nadie, yo...

–Acepta mi encargo, Walker. Hasta ahora no lo has aceptado. Reconoce la verdad de ti mismo y de tu propio destino.

Walker no conseguía comprenderlo.

Afinidad con aquellos que han sido antes que tú, aquellos que comprendieron lo que significa «aceptar». Eso es lo que te falta.

Walker sintió un estremecimiento, que interrumpió la visión de su sueño. Las fuerzas lo abandonaron. Estaba junto a la orilla del Cuerno del Infierno, abrumado por la confusión y el miedo, sintiéndose tan perdido que le parecía imposible volver a encontrarse.

Ayúdame, Allanon, suplicó con desesperación.

El fantasma del druida flotó inmóvil en el aire, etéreo contra un fondo de cielos invernales y picos pelados, levantándose como el espectro de la muerte dispuesto a recoger una nueva víctima. De pronto, a Walker le pareció que morir era lo único que le quedaba.

¿Quieres que muera?, le preguntó. *¿Es eso lo que me pides?*

El fantasma del druida guardó silencio.

¿Sabías que me sucedería esto? Extendió el brazo, el muñón de piedra quebrada, la carne veteada de veneno.

El fantasma de Allanon permaneció en silencio.

¿Por qué no me ayudas?, gritó Walker.

¿Por qué no me ayudas tú?, respondió el espíritu del druida.

Las palabras resonaron en su mente, urgentes y cargadas de oscuros propósitos. Pero

no las había pronunciado él, sino Allanon.

Entonces, de repente, la figura lanzó un destello y se desvaneció. Las aguas del Cuerno del Infierno burbujearon y sisearon, rugieron de furia y volvieron a recuperar la quietud. La atmósfera era brumosa y oscura, llena de fantasmas y locos delirios, un lugar donde la vida y la muerte se encontraban en una encrucijada de preguntas sin respuesta y acertijos sin solución.

Walker Boh las vio sólo un momento, consciente de que no estaba dormido, sino despierto, dándose cuenta de que su visión podía ser real.

Entonces todo desapareció, y se sumergió en las tinieblas.

Cuando recuperó el conocimiento, alguien estaba inclinado sobre él. Walker lo vio a través de una neblina de fiebre y dolor. Era una figura delgada como un palo, vestida de gris, con el rostro afilado, la barba y el pelo rizados y escasos, la nariz ganchuda, y estaba tan cerca que parecía que quisiera sorber la poca vida que le quedaba.

–¿Walker? –dijo la figura con amabilidad.

Era Cogline. Walker tragó saliva con dificultad e intentó incorporarse, pero el peso de su brazo se lo impidió, obligándolo a echarse. Las manos del anciano palparon bajo la capa y encontraron el muñón. Walker sintió que se le cortaba la respiración.

–¿Cómo me... has encontrado? –consiguió preguntar.

–Allanon –respondió Cogline. Su voz era áspera y malhumorada.

–¿Cuánto tiempo llevo...? –preguntó Walker, dando un suspiro.

–Tres días. No sé cómo todavía puedes seguir con vida. No tienes derecho a estarlo.

–Ninguno –reconoció Walker, y abrazó impulsivamente a Cogline. El contacto y el olor familiar del cuerpo del anciano hicieron que sus ojos se llenaran de lágrimas–. Creo que no... debo morir... todavía.

Cogline le devolvió el abrazo.

–No, Walker. Todavía no.

Entonces le ayudó a ponerse de pie, levantándolo con una fuerza que sorprendió a Walker, sujetándolo mientras se dirigía hacia el sur del valle. Volvía a amanecer, y los dorados rayos del Sol iluminaban el horizonte sin nubes. El aire estaba tranquilo y expectante, a la espera de su llegada.

–Agárrate a mí –le dijo Cogline, mientras caminaba por el terreno cubierto de piedras negras–. Alguien nos espera con unos caballos para ayudarnos. Agárrate fuerte, Walker.

Walker Boh se agarró del anciano con todas sus fuerzas.

3

Cogline llevó a Walker Boh a Storlock, donde llegaron al anochecer. Realizaron el viaje a caballo, con Walker atado a la silla. Salieron de los Dientes del Dragón un día templado y luminoso, se dirigieron al este a través de los llanos de Rabb, hacia los bosques del Anar Central y la legendaria aldea de los stors. Devorado por el dolor y consumido por pensamientos de muerte, Walker permaneció despierto casi todo el tiempo, aunque nunca estuvo seguro de dónde se hallaba o de qué era lo que le sucedía, consciente sólo del balanceo del caballo y de las constantes palabras de ánimo de Cogline, que no cesaba de decirle que todo saldría bien.

No creía en sus palabras.

La aldea de Storlock estaba silenciosa, fría y seca a la sombra de los árboles, ofreciendo refugio contra el calor y el polvo de las llanuras. Varias manos se extendieron para separar a Walker de la silla, del olor a sudor y del movimiento balanceante, de la sensación de que en cualquier momento debía entregarse a la muerte que esperaba pacientemente su oportunidad para llevárselo con ella. No sabía por qué seguía con vida. No encontraba ninguna razón que pudiera justificarlo. Varias figuras envueltas en túnicas blancas se congregaron a su alrededor, animándolo y tranquilizándolo: stors, los gnomos sanadores de la aldea de todos conocida. Aquél era el centro de salud más avanzado de las Cuatro Tierras. Wil Ohmsford había estudiado con ellos y se había convertido en sanador, el único habitante de las Tierras Meridionales que lo había conseguido. Shea Ohmsford había sido curado en este centro de salud tras el ataque sufrido en las montañas de Wolfsktaag. Par también había sido trasladado a la aldea de los stors cuando los hombres bestia lo infectaron con su veneno en el Páramo Viejo. Lo había llevado el mismo Walker. Y ahora le tocaba el turno a él, pero no creía que la ciencia de los stors consiguiera salvarlo.

Acercaron una copa a sus labios, y un extraño líquido corrió por su garganta. Casi de forma instantánea, el dolor disminuyó, y se sintió dominado por un profundo sopor. Dormir sería bueno para él, se dijo a sí mismo. Sería un alivio. Lo trasladaron a la sala principal, y lo acostaron en una de las habitaciones traseras, desde donde se podía ver el bosque a través de la trama de las cortinas, una muralla de troncos oscuros y protectores. Lo desnudaron, lo cubrieron con mantas, le dieron un líquido caliente y amargo, y lo dejaron a solas para que durmiera.

Casi al instante se sumió en un profundo sueño.

La fiebre desapareció y el cansancio remitió mientras dormía. El dolor persistió, pero se había distanciado y ya no formaba parte de él. Se sumergió en el calor y la comodidad de su cama, y ni siquiera los sueños pudieron atravesar el escudo protector de su descanso. No tuvo visiones que lo perturbaran, ni pensamientos tenebrosos que lo obligaran a despertar. Allanon y Cogline quedaron relegados al olvido. Su angustia por la pérdida del brazo, su lucha para liberarse del Áspid y huir de la Morada de los Reyes, y su aterradora sensación de haber perdido el control de su propio destino... todo ello quedó relegado al olvido. Se sentía en paz consigo mismo.

No supo cuánto tiempo había dormido, porque no era consciente del paso del tiempo, del desplazamiento del Sol en el cielo, ni del cambio de la noche al día y del día a la noche. Cuando empezó a volver a la realidad, deslizándose desde la oscuridad de su descanso a través de un mundo de semiconsciencia, surgieron de manera inesperada ciertos recuerdos de su adolescencia, pequeños fragmentos de su vida en los días en que había empezado a aprender a manejar la frustración y a maravillarse por el descubrimiento de quién y qué

era.

Los recuerdos eran precisos y claros.

Todavía era un niño cuando descubrió que poseía el don de la magia. Entonces no le dio ese nombre, mejor dicho, no le dio ninguno. Creía que ese poder era patrimonio de todos, que él era igual que los demás. Vivía con su padre Kenner y su madre Risse en la Chimenea de Piedra, en la Cuenca Tenebrosa, y allí no había otros niños con los que pudiera compararse. Eso llegaría más tarde. Su madre fue la primera persona que le dijo que hacía cosas que estaban por encima de lo que se consideraba normal, y que eso lo hacía diferente de los demás niños. Todavía veía en su mente la expresión de su rostro mientras intentaba explicárselo, la tensión de sus delicadas facciones, su piel blanca que contrastaba vivamente con el negro azabache de su pelo, que siempre llevaba trenzado y adornado con flores. Todavía podía oír su voz baja y apremiante. Risse. Quería mucho a su madre. Ella no poseía el don de la magia; era una Boh, y la magia procedía de la familia de su padre, de los Ohmsford. Ella se lo había dicho, sentada frente a él en un brillante día de otoño, cuando el olor de las hojas muertas y la madera quemada llenaba el aire, sonriendo y tranquilizándolo mientras hablaba, intentando sin éxito ocultarle la inquietud que sentía.

Ésa era una de las habilidades que le proporcionaba la magia: la percepción de lo que sentían los demás. No lo conseguía con todos, pero sí con su madre; casi siempre.

–Walker, la magia hace que seas especial –le dijo–. Es un don que debes cuidar y apreciar. Sé que algún día harás algo maravilloso con ella.

Su madre murió un año después, víctima de unas fiebres que ni siquiera sus fabulosas dotes de sanadora pudieron dominar.

Desde entonces vivió con su padre, y lo que ella había considerado un don se desarrolló con gran rapidez. La magia aumentaba notablemente su capacidad, le proporcionaba perspicacia. Descubrió que, con frecuencia, podía sentir cosas que las personas se negaban a expresar: cambios de humor y carácter, emociones que creían mantener en secreto, opiniones e ideas, necesidades y esperanzas, incluso las razones que las impulsaban a actuar. Siempre había visitantes en la Chimenea de Piedra; viajeros de paso, comerciantes, buhoneros, leñadores, cazadores, tramperos, incluso investigadores, y Walker sabía todo lo referente a ellos sin necesidad de que le explicaran nada. A algunos se lo decía. Era un juego que le encantaba. Pero algunos se asustaron, y su padre le prohibió que volviera a hacerlo. Walker obedeció sin rechistar la orden paterna. Entonces ya había descubierto una habilidad nueva y mucho más interesante. Podía comunicarse con los animales del bosque, con los pájaros y los peces, e incluso con las plantas. Podía captar sus pensamientos y sentimientos de la misma forma que lo hacía con los humanos, aunque sus pensamientos y sentimientos fueran más rudimentarios y limitados. Desaparecía durante horas, en excursiones de aprendizaje, corriendo aventuras ficticias, en viajes de prueba y búsqueda. Pronto se definió a sí mismo como un explorador de la vida.

A medida que pasaba el tiempo, pudieron comprobar que el don especial de Walker también era útil para su instrucción. Empezó a leer los libros de su padre casi tan pronto como aprendió que las letras del alfabeto formaban palabras sobre sus ajadas páginas. Dominaba las matemáticas sin ningún esfuerzo. Comprendía las ciencias de una manera intuitiva. Pocas veces era necesario explicarle algo. Parecía comprender por sí mismo el funcionamiento de las cosas. La historia se convirtió en su pasión especial; tenía una capacidad prodigiosa para recordar acontecimientos, lugares, fechas y nombres. Empezó a tomar notas propias, a escribir todo lo que aprendía, a compilar enseñanzas que algún día transmitiría a otros.

Cuanto más se desarrollaba, más parecía cambiar la actitud de su padre hacia él. Al principio descartó sus recelos, convencido de que estaba equivocado. Pero la sensación persistió. Por fin, se decidió a planteárselo a su padre, y Kenner (un hombre alto y delgado,

de movimientos rápidos y ojos grandes e inteligentes) admitió que era verdad. Kenner no poseía el don de la magia. Había advertido algunos pequeños indicios de ella cuando era joven, pero desaparecieron poco después de que entrara en la pubertad. Lo mismo les había sucedido a su padre y al padre de su padre, lo mismo que a todos los Ohmsford que conocía hasta remontarse a Brin. Pero ése no parecía ser el caso de Walker. Su magia se fortalecía a medida que pasaban los días. Kenner le dijo que tenía miedo de que tales habilidades lo dominaran, de que se desarrollaran hasta tal punto que no pudiera prever ni controlar sus efectos. Pero también le dijo, como antes le había dicho Risse, que no debía reprimirlas, que la magia era un don que siempre tenía una razón de ser.

Poco después le contó la historia de la magia de los Ohmsford, de Allanon y de Brin, y del misterioso legado que el druida había dejado a la joven del valle cuando aquél estaba agonizando. Walker tenía doce años cuando escuchó el relato por primera vez. Quiso saber en qué consistía aquel legado, pero su padre no fue capaz de aclarárselo. Sólo pudo contarle la historia de su paso a través del linaje Ohmsford.

–Se manifiesta en ti, Walker. Tú se lo transmitirás a tus hijos, y éstos a los suyos, hasta el día en que sea necesario. Eso es lo que has heredado.

–Pero ¿para qué sirve un legado que carece de finalidad? –preguntó Walker.

–Siempre hay una finalidad en la magia, aunque nosotros no seamos capaces de comprenderla –respondió Kenner.

Apenas un año después, cuando Walker se disponía a entrar en la juventud y dejaba atrás la niñez, la magia reveló que poseía una faceta tenebrosa. Descubrió que podía ser destructiva. A veces, sobre todo cuando estaba furioso, sus emociones se transformaban en energía. Entonces podía hacer que las cosas se movieran, y romperlas, sin tocarlas. A veces convocaba una forma de fuego. No era un fuego normal; no ardía como el fuego natural y tenía un color distinto, un extraño tono cobalto. No obedecía sus órdenes, sino que actuaba a su manera. Necesitó varias semanas para aprender a controlarlo. Intentó ocultárselo a su padre, pero éste lo descubrió, como solía ocurrir con todo lo referente a él. Aunque dijo poco, Walker sintió que la distancia entre ellos se hacía insalvable. '

Algún tiempo después, su padre tomó la decisión de abandonar la Chimenea de Piedra. La salud de Kenner Ohmsford se había ido deteriorando en los últimos años, y su cuerpo, que antes era fuerte, estaba debilitado por una grave enfermedad. Tras cerrar la casa que había sido el hogar de Walker desde el día de su nacimiento, lo llevó a Valle Umbroso, a vivir con otra familia de Ohmsford, la formada por Jaralan y Mirianna y sus hijos Par y Coltar.

Para Walker Boh, el cambió de hogar fue lo peor que le había sucedido en su corta vida. Valle Umbroso, aunque era poco más que una pequeña aldea, le parecía agobiante comparado con la Chimenea de Piedra. Allí, la libertad no tenía límites; aquí, sin embargo, había unas fronteras que no podía traspasar. No estaba acostumbrado a vivir rodeado de tanta gente y no conseguía habituarse a su presencia. Tuvo que ir a la escuela, pero en ella no había nada que le pudieran enseñar. Su maestro y sus compañeros desconfiaban de él y lo malinterpretaban. Era un extranjero, se comportaba de forma diferente, sabía demasiado, y pronto decidieron que no querían mantener ninguna relación con él. Su magia se había convertido en una trampa que lo tenía atrapado. Se manifestaba en todo lo que hacía, y cuando se dio cuenta de que debería de haberla ocultado, ya era demasiado tarde. Permitió que lo golpearan en numerosas ocasiones porque renunciaba a defenderse. Le aterraba pensar en lo que podría suceder si dejaba escapar el fuego.

Antes de que se cumpliera el año de su estancia en Valle Umbroso murió su padre, y Walker deseó haber muerto al mismo tiempo.

Continuó viviendo con Jaralan y Mirianna Ohmsford, que eran muy buenos con él y comprendían las dificultades que tenía, porque su propio hijo, Par, empezaba a mostrar

signos evidentes de que también poseía el don de la magia. Par era descendiente de Jair Ohmsford, el hermano de Brin. Ambas ramas de la familia habían transmitido la magia de sus antepasados en los años transcurridos desde la muerte de Allanon, por lo que no fue una sorpresa. La magia de Par era menos imprevisible y complicada, y se manifestaba sobre todo en la habilidad del niño para crear imágenes vívidas con la voz. Todavía era pequeño, con sólo cinco o seis años, y apenas comprendía lo que le estaba sucediendo. Coltar aún no era lo bastante fuerte para proteger a su hermano, así que Walker terminó tomando al niño a su cargo. Le parecía natural. Después de todo, sólo él comprendía lo que experimentaba Par.

Su relación lo cambió todo. Tuvo algo en que concentrarse, una finalidad que iba más allá de la preocupación por su supervivencia. Le ayudó a acostumbrarse a la presencia de la magia en su cuerpo. Le dio consejos sobre su utilización, le advirtió sobre las precauciones que debía adoptar y sobre los recursos protectores que debía aprender a usar. Puso todo su empeño en enseñarle cómo controlar el miedo y la repulsa de quienes preferirían no comprender. Se convirtió en el mentor de Par.

La gente de Valle Umbroso empezó a llamarle «Tío Oscuro». Fueron los niños los primeros en darle este apodo. Realmente no era tío de Par. No era tío de nadie. Pero no tenía un parentesco definido a los ojos de los aldeanos; nadie sabía a ciencia cierta el vínculo que lo unía con Jaralan y Mirianna, así que podían aplicarle cualquiera. El apodo de «Tío Oscuro» hizo fortuna. Walker era alto, de piel pálida y pelo negro como su madre, en apariencia inmune al efecto bronceador del Sol, por lo que ofrecía un aspecto fantasmal. Los niños de Valle Umbroso lo consideraban una criatura nocturna que evitaba la luz del día, y su relación con Par les parecía misteriosa. Así se convirtió en el «Tío Oscuro», consejero de la magia, el extraño, sombrío y silencioso joven cuyas percepciones y comprensiones lo alejaban de toda persona humana.

Sin embargo, a pesar del apodo, la actitud de Walker mejoró. Fue aprendiendo a enfrentarse al recelo y la suspicacia. Ya no lo atacaban. Descubrió que podía repeler los asaltos de que era objeto con una simple mirada o un ademán, y que podía utilizar la magia para protegerse. Descubrió su capacidad para proyectar desconfianza y cautela en los demás e impedir que continuaran con sus violentas intenciones. Incluso logró poner fin a peleas ajenas. Por desgracia, todo eso contribuía a aislarlo aún más. Los adultos y los jóvenes se alejaron de él; sólo los niños pequeños se mostraron cautelosamente amistosos.

Walker nunca fue feliz en Valle Umbroso. La sospecha y el miedo siguieron estando presentes, ocultos bajo las sonrisas forzadas, los saludos convencionales y las fórmulas de cortesía habituales de los aldeanos que le permitían vivir entre ellos, pero sin acabar de aceptarlo. Walker sabía que la verdadera y única causa de su problema era la magia. Para sus padres era un don, pero él no podía considerarla como tal, ni podría hacerlo jamás, porque estaba seguro de que era una maldición que lo acompañaría hasta la tumba.

Cuando llegó a la edad adulta, decidió regresar a la Chimenea de Piedra, el hogar que recordaba con tanto cariño, lejos de la gente de Valle Umbroso, de sus recelos y suspicacias, de la malquerencia de que se sentía objeto. Par se había adaptado tan bien a la magia que ya no tenía que preocuparse por él. Había nacido en Valle Umbroso, y eso hacía que sus convecinos lo aceptaran de buen grado. Además, su actitud hacia el uso de la magia era muy distinta de la de Walker. Par no dudaba nunca; quería enterarse de todo lo que la magia podía hacer. Le traía sin cuidado lo que pudieran pensar los demás. Al contrario que Walker, podía ignorarlos. Los dos se habían ido separando a medida que crecían. Walker sabía que era inevitable. Había llegado el momento de irse. Jaralan y Mirianna le pidieron que se quedara, aunque comprendían los motivos que lo impulsaban a marcharse.

Siete años después de su llegada, Walker Boh se marchó de Valle Umbroso. Había

adoptado el apellido de su madre y renunciado al paterno de Ohmsford porque lo vinculaba demasiado al legado de magia que ahora despreciaba. Regresó a la Cuenca Tenebrosa, a la Chimenea de Piedra, sintiéndose como un animal enjaulado que era puesto en libertad. Cortó amarras con la vida que dejaba detrás. Tomó la decisión de no volver a utilizar la magia y se prometió a sí mismo que se mantendría alejado del mundo de los hombres.

Durante casi un año hizo lo que se había propuesto, pero después apareció Cogline y todo sufrió un cambio radical.

De repente, salió del duermevela para despertar, y sus recuerdos se borraron por completo. Se estremeció en el calor de su cama, y parpadeó. Durante un momento no supo dónde estaba. La luz diurna inundaba la habitación en que yacía a pesar de la sombría presencia de los árboles situados detrás de la ventana. El dormitorio era pequeño, estaba muy limpio y todo el mobiliario se reducía a una silla y una mesita colocadas junto a la cama. También había un jarrón con flores, una palangana con agua y algunas ropas dobladas a los pies de la cama. La única puerta de la habitación estaba cerrada.

Storlock. Allí era donde se encontraba, allí era donde lo había llevado Cogline.

Entonces recordó lo que le había sucedido.

Sacó con cuidado su maltrecho brazo de debajo de las mantas. Sintió un leve dolor, pero la pesadez de la piedra persistía, y seguía sin recuperar la sensibilidad. Se mordió los labios lleno de ira y frustración. Había disminuido notablemente la intensidad del dolor, pero todo seguía igual. La punta de piedra del brazo continuaba allí y las vetas grises producidas por el ascenso del veneno también estaban presentes.

Tapó el brazo para no verlo. Los stors no habían encontrado un remedio eficaz. Fuera cual fuese la naturaleza del veneno transmitido por el Áspid, los stors no habían conseguido controlarlo. Y si ellos eran los mejores sanadores de las Cuatro Tierras...

Se negó a concluir el pensamiento. Lo rechazó, cerró los ojos e intentó volver a dormir, pero no lo consiguió. Todo lo que podía ver era su brazo quebrándose al recibir el fuerte impacto del hacha de piedra.

La desesperación se apoderó de él, y lloró.

Pasó una hora antes de que la puerta se abriera. Cogline entró en la habitación, y logró que el opresivo silencio aún fuera más incómodo.

–Walker –dijo en voz baja.

–No pueden salvarme, ¿verdad? –preguntó Walker bruscamente, dejando que la desesperación se impusiera a todo lo demás.

–Estás vivo, ¿no? –repuso el anciano, que parecía una estatua colocada junto a la cama.

–No rehúses la pregunta con juegos de palabras. Sea cual fuere el remedio que los stors hayan aplicado, no me ha librado del veneno. Puedo sentirlo. Tal vez esté vivo, pero sólo por el momento. Dime si estoy equivocado.

–No te equivocas –respondió Cogline tras permanecer un momento en silencio–. El veneno todavía está dentro de ti. Ni siquiera los stors cuentan con los medios adecuados para extraerlo o impedir que siga extendiéndose. Sin embargo, han conseguido ralentizar el proceso, mitigar el dolor, y te han dado tiempo. Eso es más de lo que cabría esperar, teniendo en cuenta la naturaleza y la extensión de la herida. ¿Cómo te sientes?

–Como si estuviera muriéndome, pero muy cómodo –respondió Walker con un deje de amargura en la voz.

Se miraron sin hablar durante un rato. Después Cogline acercó la silla y se sentó. El anciano era un manojo de viejos huesos y articulaciones doloridas cubiertas por una arrugada piel marrón.

–Cuéntame lo que te sucedió, Walker –dijo Cogline.

Walker le habló del descubrimiento de la existencia de la piedra élfica negra tras la lectura del viejo volumen de la *Historia de los Druidas* que él le había entregado, y de su decisión de ir a entrevistarse con el Oráculo Siniestro para pedirle consejo, escuchar sus enigmas y contemplar sus visiones; de cómo había llegado a la conclusión de que debía ir a la Morada de los Reyes, donde encontró el compartimento secreto señalado con runas en el suelo de la Tumba y fue mordido y envenenado por el Áspid que habían dejado allí para que acabara con su vida.

–Al menos para que acabara con la vida de alguien. Tal vez la de cualquiera –puntualizó Cogline.

–Cogline, ¿qué sabes tú de eso? –le preguntó Walker, dirigiéndole una mirada cortante, con la furia y desconfianza reflejadas en sus ojos oscuros–. ¿Te dedicas ahora a los mismos juegos que los druidas? ¿Qué hay de Allanon? ¿Sabía...?

–Allanon no sabía nada –lo interrumpió Cogline, rechazando la acusación antes de que acabara de formularla. Los cansados ojos del anciano chispearon bajo su ceño fruncido–. Tomaste la decisión de resolver los acertijos del Oráculo Siniestro por tu cuenta y riesgo, sin ayuda de nadie, lo cual fue, sin duda, una decisión muy arriesgada. Te he advertido en innumerables ocasiones que el Oráculo encontraría la forma de acabar contigo. ¿Cómo podía conocer Allanon tus apuros? Esperas demasiado de un hombre que murió hace trescientos años, y aunque todavía siguiese con vida, su magia nunca podría traspasar la que rodea la Morada de los Reyes. Cuando entraste, él perdió tu rastro y también yo te perdí. Hasta que no saliste y te desplomaste a orillas del Cuerno del Infierno, no pudo descubrir lo que había sucedido y enviarme en tu ayuda. Fui con la mayor rapidez posible, y aun así tardé tres días en llegar.

Levantó una mano, moviendo uno de sus dedos, tan delgado como un palillo.

–¿No se te ha ocurrido pensar en que debe haber una razón para que aún no estés muerto? Esa razón es que Allanon ha encontrado la manera de mantenerte vivo; primero hasta que yo llegara, y después hasta que los stors pudieran encontrar algún tratamiento. Creo que debes reflexionar un poco más antes de repartir reproches tan a la ligera.

El anciano clavó sus ojos en Walker, y éste correspondió a la furiosa mirada, pero fue él quien primero cedió, ya que estaba demasiado enfermo para soportar la confrontación.

–En estos momentos me cuesta bastante trabajo creer a cualquiera –dijo Walker con resignación.

–Te cuesta creer a cualquiera en cualquier circunstancia –replicó Cogline, sin dulcificar lo más mínimo su expresión–. Hace mucho tiempo que forraste tu corazón con una plancha de hierro. Dejaste de creer en todo. Sin embargo, guardo muy buenos recuerdos de los días en que no era así.

Se calló, y la habitación permaneció en silencio. Walker pensó en la época a la que se refería el anciano, cuando lo visitó por primera vez y se ofreció a enseñarle las diversas formas de utilizar la magia. Cogline tenía razón. En aquellos días Walker no estaba tan amargado; al contrario, su corazón estaba henchido de esperanza.

–Tal vez pueda utilizar mi propia magia para sacar el veneno de mi cuerpo –dijo Walker en voz baja, casi echándose a reír. Había pasado mucho tiempo desde entonces–. Cuando regrese a la Chimenea de Piedra, cuando haya descansado. Brin Ohmsford tuvo esa facultad.

Cogline bajó los ojos en actitud pensativa. Sus manos nudosas se agarraron a los pliegues de su ropa, como si estuviera intentando tomar una decisión.

–¿Qué sabes de los otros... de Par, Coltar y Wren? –preguntó Walker tras esperar un momento.

–Par ha ido en busca de la Espada, acompañado por el joven Coltar –respondió

Cogline sin levantar la mirada–. La muchacha bohemia busca a los elfos. Los dos han aceptado la misión que les encomendó Allanon. ¿Y tú, Walker? –le preguntó, levantando los ojos.

Walker lo miró, considerando la pregunta a la vez absurda y problemática, cogido entre la incredulidad y la inseguridad. Antes hubiera respondido sin la menor vacilación. Pensó de nuevo en el encargo recibido de Allanon: recuperar el desaparecido Paranor y propiciar el regreso de los druidas. Una misión imposible y ridícula, según le había parecido en el momento en que le fue encomendada. Juegos absurdos. Él no tomaría parte en esa estupidez, les había dicho a Par, Coltar, Wren y a todos los demás miembros del pequeño grupo que habían acudido al Valle de Pizarra. Despreciaba a los druidas por haber manipulado a su antojo a los Ohmsford. Él no se convertiría en su marioneta. Se había mostrado tan osado, tan seguro. Hasta había afirmado que preferiría cortarse la mano antes que presenciar el regreso de los druidas.

Al parecer, la pérdida de su mano era el precio exacto.

Sin embargo, ¿esa pérdida suponía que ya no existía ninguna posibilidad de recuperar Paranor y propiciar el regreso de los druidas? ¿Qué pretendía hacer ahora?

Era consciente de que Cogline lo estaba observando y que esperaba con impaciencia su respuesta. Walker Boh mantuvo los ojos fijos en el anciano, pero sin verlo. De repente pensó en la *Historia de los druidas* y en el relato que ofrecía sobre la piedra élfica negra. Si no hubiera ido a buscarla, no habría perdido el brazo. ¿Por qué lo había hecho? Se había dejado llevar por la curiosidad. Pero ésa era una explicación demasiado simple, demasiado fácil. En cualquier caso, ¿no probaba eso que, a pesar de sus tajantes negativas, había aceptado el encargo de Allanon?

Si no era así, ¿qué estaba haciendo?

–Dime una cosa, Cogline –preguntó Walker, volviéndose a concentrar en el anciano–. ¿De dónde sacaste el libro de las *Historias de los druidas*? ¿Cómo lo encontraste? Me dijiste que lo habías encontrado en Paranor, y eso es completamente imposible.

–¿Por qué, Walker? –preguntó a su vez Cogline, esbozando una irónica sonrisa.

–Porque Paranor fue borrado del mundo de los hombres por Allanon hace trescientos años. Ya no existe.

–¿No existe? –inquirió Cogline, acentuando las arrugas de su rostro–. ¡Oh, claro que sí, Walker! Estás muy equivocado. Cualquiera que cuente con la magia adecuada, puede encontrarlo. Incluso tú.

Walker se mostró inseguro de repente.

–Allanon hizo que Paranor desapareciera del mundo de los hombres, pero todavía existe –dijo Cogline con voz suave–. Sólo se necesita la magia de la piedra élfica negra para recuperarlo. Hasta ese momento, estará perdido, ausente de las Cuatro Tierras. Pero quienes tienen los medios necesarios y el coraje suficiente pueden entrar en Paranor. Se necesita valor, Walker. ¿Te digo por qué? ¿Te gustaría escuchar la historia de mi viaje a Paranor?

Walker volvió a dudar, preguntándose si quería o no oír hablar de los druidas y de su magia.

–Sí –respondió poco después tras un breve instante de reflexión, haciendo un gesto de asentimiento.

–Pero estás predispuesto a no creer lo que voy a contarte, ¿verdad?

–Sí.

–No importa. Es preferible que juzgues por ti mismo –dijo el anciano, inclinándose hacia delante.

Hizo una breve pausa para ordenar sus pensamientos. La luz del día lo iluminaba, destacando las arrugas y los huecos de su delgada figura, efectos de la edad avanzada,

revelando la escasez de pelo de la cabeza y la barba, dando a sus manos una apariencia trémula mientras las unía ante sí.

–Fue después de vuestra reunión con Allanon. Él sintió, y yo también, que no aceptarías la misión que te había encomendado, que te resistirías a cualquier implicación sin considerar las posibilidades de éxito. Tu actitud es muy distinta de las de los otros dos: pones en duda todo lo que se te dice. Fuiste al encuentro con el espíritu de Allanon con la predisposición de rechazar cualquier cosa que te propusiera.

»No, Walker. No pongas objeciones –prosiguió Cogline, haciendo un gesto negativo y levantando las manos para impedir la inminente protesta de Walker–. Te conozco mejor que tú mismo. Ahora, escúchame. Me dirigí al norte a instancias de Allanon, simulando que desaparecía para que pudierais discutir libremente entre vosotros las acciones que deberíais emprender. Pero tú ya habías tomado una decisión irrevocable. No aceptarías lo que se te había pedido, y me propuse hacerte cambiar de opinión. Mira Walker, yo creo en los sueños; veo en ellos la verdad, cosa que tú no haces. Puedes estar seguro de que no sería mensajero de Allanon si hubiera un medio de evitarlo. Mis tiempos de druida hace mucho que tocaron a su fin, y no pretendo volver a ser lo que un día fui. Pero no queda nadie más y, por tanto, haré lo que creo que es necesario. Y es necesario que te convenza de que debes comprometerte.

Se estremeció ante la dureza de sus palabras, mientras dirigía a Walker una mirada que encerraba verdades de las que no podía hablar.

–Como te decía –prosiguió el anciano–, me dirigí al norte. Salí del Valle de Pizarra y crucé los Dientes del Dragón, hasta llegar al valle del Alcázar de los Druidas. De Paranor sólo quedan unas cuantas paredes ruinosas sobre un montículo yermo. El bosque todavía rodea el lugar donde una vez se levantó el Alcázar, pero en la tierra no crece nada, ni siquiera la más pequeña brizna de hierba. La muralla de espinos que antaño protegía el Alcázar ha desaparecido. Todo ha desaparecido... como si una mano gigantesca lo hubiera arrancado de cuajo.

»Permanecí allí, a la hora del crepúsculo, mirando el vacío, contemplando lo que antaño había sido. Podía sentir la presencia del Alcázar, casi podía verla surgir de las sombras, alzándose contra el oscuro cielo, definiendo la silueta de sus torres y parapetos de piedra. Esperé, porque Allanon sabía lo que era necesario y me lo haría saber en el momento oportuno.

Los cansados ojos del anciano miraban al infinito.

–Cuando me sentí cansado, me eché a dormir y Allanon me visitó en sueños, como ahora hace con todos nosotros. Me dijo que Paranor estaba todavía allí, transportado por la magia a un espacio y tiempo diferentes, pero que seguía estando allí. Me pidió que entrara, que cogiera el volumen de las *Historias de los druidas* donde se describían los medios que se debían utilizar para devolver Paranor a las Cuatro Tierras y que te lo entregara a ti. –Dudó un momento, dando la impresión de que iba a revelar algo más pero que renunciaba a hacerlo–. Y accedí.

»Entonces él me tocó la mano. Sacó mi espíritu de mi cuerpo, me envolvió en su magia, me convertí en algo distinto del hombre que soy, pero no sé en qué, y me dijo lo que debía hacer. Entonces me acerqué al lugar donde en otros tiempos se levantaban las murallas del Alcázar, cerré los ojos para que no me engañaran y palpé en mundos que existen más allá del nuestro en busca de la forma de lo que antes fue. Descubrí que podía hacerlo. Imagina cuál no sería mi sorpresa cuando las murallas de Paranor se materializaron de repente bajo mis dedos. Me arriesgué a dirigirles una rápida mirada, pero no había nada que ver, y tuve que empezar de nuevo. Ni siquiera como espíritu podía penetrar en la magia si incumplía sus reglas. Mantuve los ojos cerrados, volví a palpar los muros, descubrí la trampilla oculta en la base del Alcázar, tiré del pestillo que la abría y

entré.

La boca de Cogline dibujó una mueca a causa de la tensión.

–Entonces se me permitió abrir los ojos y mirar alrededor. Walker, era el Paranor de la antigüedad, un gran castillo con torres que se levantaban hasta tocar las nubes y murallas que se extendían hasta el infinito. Me pareció inmenso mientras subía las escaleras y atravesaba los salones; me sentí como una rata en un laberinto. El Alcázar estaba impregnado de olor y sabor a muerte. El aire tenía un extraño tono verdoso; todo estaba bañado en él. Si hubiera intentado entrar con mi cuerpo de carne y hueso, habría sido destruido al instante. Podía sentir cómo funcionaba la magia, surcando los pasillos de piedra en busca de cualquier signo de vida. Los hornos que fueron alimentados por el fuego del corazón de la tierra estaban inactivos, y Paranor frío y muerto. Al llegar a las estancias más altas, encontré pilas de huesos, grotescos y deformes. Eran los restos de los Espectros Corrosivos y los gnomos que Allanon dejó allí atrapados cuando recurrió a la magia para destruir Paranor. En el Alcázar de los Druidas no había ningún ser vivo, excepto yo.

Guardó silencio durante un momento, como si tuviera que hacer un esfuerzo para recordar.

–Busqué la cripta que guardaba las *Historias de los druidas.* Presentía dónde estaba, en parte por los recuerdos que conservaba de mis días de estudio en Paranor y en parte por la magia de Allanon. Busqué la biblioteca a través de la cual se accedía a la cripta, y al hacerlo advertí que tocaba las cosas como si todavía fuera una criatura provista de materia y no sólo un espíritu. Toqué con mis dedos los polvorientos y desgastados bordes de los estantes hasta que encontré las cerraduras de las puertas. Éstas se descorrieron, y la magia me abrió paso. Entré, encontré las *Historias de los druidas* reveladas, y cogí el volumen que me había indicado Allanon.

Los ojos de Cogline recorrieron la habitación iluminada por el Sol, buscando visiones ocultas para Walker.

–Después me marché. Volví por donde había entrado, un fantasma del pasado igual que aquellos que habían muerto allí, sintiendo la frialdad de su muerte y la inmediatez de la mía propia. Bajé las escaleras y seguí los corredores en un duermevela que me permitía sentir y ver el horror de lo que ahora campa por sus respetos en el Alcázar de los Druidas. ¡Cuánto poder, Walker! La magia que convocó Allanon era aterradora incluso después de tanto tiempo. Eché a correr... no con los pies, compréndeme, sino con la mente. ¡Estaba aterrorizado!

Un estremecimiento recorrió todo el cuerpo del anciano.

–Huí. Cuando desperté, el libro que había ido a buscar estaba a mí lado, y ése fue el libro que te entregué.

Guardó silencio, esperando pacientemente a que Walker analizara su historia.

–¿Es eso posible? ¿Se puede entrar en Paranor aunque ya no exista en las Cuatro Tierras?

–Los hombres corrientes no pueden hacerlo –respondió Cogline, haciendo un gesto negativo y frunciendo el entrecejo–. Pero quizás tú puedas hacerlo con la ayuda de la magia de la piedra élfica negra.

–Quizás –admitió Walker, abstraído–. ¿Qué magia posee la piedra?

–Sé tanto sobre ella como tú –respondió Cogline en voz baja.

–¿Ni siquiera conoces el lugar donde ahora pueda encontrarse o quién pueda tenerla?

–Nada –respondió Cogline, haciendo un gesto negativo.

–Nada –repitió Walker. Su voz estaba impregnada de amargura. Cerró los ojos un instante contra lo que estaba sintiendo. Cuando los abrió, reflejaban resignación–. Así es como entiendo las cosas. Tú esperas que acepte la misión de Allanon, es decir, que

recupere el desaparecido Paranor y propicie el regreso de los druidas. Sin embargo, sólo podré conseguirlo si tengo en mi poder la piedra élfica negra, y ni tú ni yo sabemos dónde está ni quién la tiene. Por otra parte, estoy infectado por el veneno del Áspid, y me voy petrificando lentamente. ¡Me estoy muriendo! Aunque pudieras convencerme... –Su voz se quebró, e hizo un gesto negativo–. ¿Es que no te das cuenta, Cogline? ¡No disponemos de suficiente tiempo!

–¿Y si lo hubiera? –inquirió el anciano, encogido bajo sus ropas, mirando por la ventana.

–No lo sé, Cogline –respondió Walker con voz cansada y una risa hueca.

–Sí lo sabes –dijo el anciano después de mirar a Walker durante largo rato, cruzando las manos sobre su pecho–. Sigues negándote a aceptar lo que es necesario. Reconoces la verdad en el fondo de tu corazón, pero la rechazas con tu mente. ¿Por qué?

Walker se limitó a mirarlo.

–No tengo nada más que añadir –dijo el anciano, haciendo un gesto de impotencia–. Descansa, Walker. Dentro de un par de días podrás marcharte. Los stors han hecho todo lo que estaba en sus manos. Tu curación, si se produce, debe proceder de otra fuente. Te llevaré a la Chimenea de Piedra.

–Me curaré –dijo Walker en voz baja.

Su voz traslucía ansiedad, ira y decisión.

Cogline no respondió. Se arregló las ropas y salió de la habitación. La puerta se cerró tras él con suavidad.

–Lo haré –juró Walker Boh.

4

Tras dejar a Padishar Cesta y a los supervivientes del Movimiento y dirigirse hacia el sur, Morgan Leah necesitó casi tres días para salvar la distancia existente entre los yermos parajes de los Dientes del Dragón y la ciudad de Culhaven, habitada por los enanos y rodeada de terrenos boscosos. El primer día, las tormentas barrieron las montañas, lavando las veredas pedregosas y tornándolas resbaladizas, bajo un cielo cubierto de nubes grises y una densa niebla a ras de suelo. El segundo día, las tormentas se alejaron, los rayos del Sol consiguieron romper las nubes y la tierra se secó. El tercer día llegó acompañado del verano y del aire cálido, impregnado de la fragancia de las flores y hierbas. El paisaje adquirió vivos colores bajo el cielo despejado, y los lentos y perezosos sonidos de las criaturas salvajes emergieron de los escondrijos que constituían sus hogares.

El estado de ánimo de Morgan mejoró con el cambio. En el momento de iniciar el viaje estaba descorazonado. Steff había muerto, asesinado en los túneles del Saliente, y el joven de las tierras altas se sentía abrumado por una infundada pero persistente sensación de culpabilidad, ya que pensaba que podría haber hecho algo para impedirlo. Por supuesto, no sabía qué. Había sido Teel quien había asesinado a Steff, y también había estado a punto de acabar con su vida. Ni Steff ni él supieron hasta el final que Teel era un ser distinto del que aparentaba, que no era la muchacha de quien el enano se había enamorado, sino un Espectro que les había acompañado en su viaje a las montañas con el único propósito de destruirlos. Morgan había sospechado de ella en varias ocasiones, pero no pudo conseguir pruebas de que sus sospechas eran fundadas hasta el momento en que ella se reveló, y entonces ya era demasiado tarde. Sus amigos del valle, Par y Coltar Ohmsford, habían desaparecido después de huir de los horrores del Pozo de Tyrsis y no los había vuelto a ver. El Saliente, la fortaleza de los miembros del Movimiento, había caído en manos de los ejércitos de la Federación, y Padishar Cesta y los proscritos habían huido hacia el norte a través de las montañas. La Espada de Shannara, cuya consecución era su principal objetivo, continuaba en paradero desconocido. Semanas de búsqueda del talismán, de intentos para resolver el enigma de su escondite, de aterradoras confrontaciones y huidas del acoso de la Federación y de los Espectros, y repetidas frustraciones y decepciones no habían servido para nada.

Pero Morgan Leah era fuerte y, tras un día o dos de quejas y lamentos, logró sobreponerse. Después de todo, ahora era un veterano en la lucha contra los opresores de su pueblo. Antes sólo había sido una pequeña molestia para el puñado de oficiales de la Federación que gobernaban las tierras altas, pero nunca había hecho nada que afectara a los acontecimientos importantes de las Cuatro Tierras. Su riesgo había sido insignificante, como el resultado de sus esfuerzos. Pero todo eso había cambiado. En las últimas semanas había viajado hasta el Cuerno del Infierno para reunirse con el espíritu de Allanon, había participado en la búsqueda de la Espada de Shannara, había combatido contra los Espectros y la Federación, y había salvado las vidas de Padishar Cesta y sus hombres al advertirlos sobre las aviesas intenciones de Teel antes de que ésta pudiera traicionarlos por última vez y de forma definitiva. Sabía que por fin había hecho algo que tenía valor y significado.

Y estaba a punto de hacer algo más.

Había prometido a Steff que cumpliría su último deseo. Mientras su amigo agonizaba, él le había jurado que iría a Culhaven, al orfanato donde Steff se había criado, para advertir a la abuela Elise y la tía Jilt que corrían peligro. Ellas constituían la única familia que Steff había tenido, y no quería abandonarlas a su suerte. Si Teel lo había traicionado, era probable que también las hubiera traicionado a ellas. Morgan les ayudaría

a ponerse a salvo.

Aquello contribuyó a fortalecer su ánimo y a salir del estado depresivo en que había caído los últimos días. Había empezado el viaje desencantado, y había permitido que el mal tiempo y la desgana obstaculizaran su marcha. Pero el tercer día había conseguido liberarse de los efectos de ambos. Su fuerza de voluntad le dio nuevos impulsos. Llevaría a la abuela Elise y a tía Jilt a un lugar seguro, fuera de Culhaven. Regresaría a Tyrsis y buscaría a los hermanos del valle hasta que los encontrara, y los tres juntos continuarían la búsqueda de la Espada de Shannara. Encontraría un medio de librar a Leah y a las Cuatro Tierras de la opresión de los Espectros y la Federación. Estaba vivo, y todo era posible. Silbó y tarareó una canción mientras caminaba, dejando que los rayos del Sol calentaran su rostro, olvidando las dudas y el desánimo. Era el momento de continuar.

De vez en cuando, sus pensamientos se retrotraían a la perdida magia de la Espada de Leah. Todavía llevaba los restos de la hoja rota en su cintura, dentro de la funda que había fabricado para tal propósito. Pensó en el poder que le había dado y en cómo la ausencia de ese poder hacía que se sintiera incompleto. Sin embargo, el arma aún conservaba una pequeña parte de la magia. Había conseguido convocarla para sobrevivir en los túneles del Saliente, cuando destruyó a Teel. Conservaba la suficiente para salvarle la vida.

En lo más profundo de su ser albergaba la esperanza, por muy absurda que pareciera, de que la Espada de Leah recuperaría la magia en algún momento.

A últimas horas de la tarde del tercer día de viaje salió de los bosques del Anar y entró en Culhaven. La aldea de los enanos estaba sucia y ruinosa, ya que era el refugio de los que eran demasiado viejos o demasiado jóvenes para que las autoridades de la Federación los llevaran a las minas o los vendieran como esclavos. Culhaven, que había sido una de las comunidades más prósperas y mejor cuidadas, ahora era un conjunto de edificios en mal estado habitados por unas personas que daban claras muestras de falta de eficacia y amor. El bosque crecía pegado a las primeras casas, la maleza invadía los patios y jardines, las calles estaban llenas de basura, ahogadas por los matojos. Las paredes de madera se combaban bajo la pintura cuarteada, las tejas y losas estaban agrietadas y rotas, y muchas de las molduras que habían rodeado las puertas y ventanas yacían esparcidas por el suelo. En la oscuridad, los ojos de esos enanos seguían al joven de las tierras altas en su camino. Podía sentir las miradas de la gente que se ocultaba detrás de las puertas y ventanas. Los pocos enanos que encontró, evitaron relacionarse con él, alejándose con rapidez. Siguió sin detenerse, sintiendo que su furia se inflamaba de nuevo por lo que les habían hecho. Les habían despojado de todo, excepto de la vida, y habían reducido su existencia a la nada.

Se mantuvo alejado de las calles principales para no llamar la atención. Era un hombre de las Tierras Meridionales y, por tanto, podía viajar libremente por las Tierras Orientales, pero no se identificaba lo más mínimo con los ocupantes de la Federación y prefería no relacionarse con ellos. Aunque no se sentía responsable de lo que les había ocurrido a los enanos, las cosas que veía en Culhaven hacían que se sintiera avergonzado de quién y qué era. Los soldados de una patrulla de la Federación que se cruzó en su camino le saludaron con cordialidad, y el joven de las tierras altas se vio obligado a devolverles el saludo.

A medida que se acercaba al orfanato, crecía su inquietud por lo que pudiera encontrar allí. La ansiedad empezó a imponerse a la confianza. ¿Llegaría demasiado tarde? Descartó esa posibilidad, porque no había ninguna razón que pudiera justificarla. Teel nunca se habría arriesgado a poner en peligro su disfraz actuando de forma precipitada. Sin duda, habría esperado hasta estar segura de que ya no tenía importancia.

Las sombras empezaban a alargarse mientras el Sol desaparecía entre los árboles. El aire se tornó frío y el sudor que empapaba la espalda del joven de las tierras altas se secó

bajo su túnica. Los sonidos del día empezaron a desvanecerse, convirtiéndose en un susurro expectante. Se miró las manos, fijando los ojos en la trama irregular de cicatrices blancas que cubría su piel morena. Las heridas recibidas en las batallas de Tyrsis y el Saliente habían dejado huellas en su cuerpo. Levantó la barbilla. Son cosas sin importancia, pensó. Las heridas internas dejan unas huellas mucho más profundas.

Vio que un chiquillo enano, de intensos ojos negros, lo observaba desde detrás de un muro de piedra bajo, pero no pudo precisar si era niño o niña. Estaba muy delgado y harapiento. Los ojos le siguieron durante un breve instante, y después desaparecieron.

Morgan apresuró el paso, sintiendo una mayor angustia. Vio a lo lejos el techo del orfanato, la fachada frontal, una ventana alta, un alero. Dobló una curva del camino y se detuvo en seco; algo iba mal. El patio del orfanato estaba vacío, el césped descuidado; no había juguetes, ni niños. Se sintió invadido por una oleada de pánico e intentó dominarla. Las ventanas del viejo edificio estaban oscuras. No había rastro de ninguna persona humana.

Se acercó a la verja del patio y se detuvo. Todo estaba en silencio.

Sus esperanzas habían sido infundadas. Después de todo, llegaba demasiado tarde.

Dio un paso al frente y volvió a detenerse. Recorrió con la mirada la oscuridad de la vieja casa, preguntándose si no se estaría metiendo en alguna trampa. Permaneció inmóvil largo rato, observando. No había signo de presencia alguna, ni tampoco motivos para que lo estuvieran esperando.

Empujó la verja, se dirigió al porche y abrió la puerta principal. El interior de la casa estaba oscuro, y sus ojos tardaron un momento en amoldarse a las nuevas condiciones. Cuando lo hicieron, entró. Atravesó muy despacio el edificio, registrando cada habitación, y salió de nuevo. Todo estaba cubierto de polvo. Hacía tiempo que allí no vivía nadie y, sin duda, nadie lo hacía ahora.

¿Qué podía haberles sucedido a las dos ancianas?

Se sentó en los escalones del porche y se apoyó contra la barandilla. Sólo existía una explicación posible: habían sido detenidas por la Federación. La abuela Elise y la tía Jilt nunca hubieran abandonado su hogar por voluntad propia, y menos aún a los niños que habían sido confiados a su cuidado. Además, sus ropas continuaban guardadas en los cofres y armarios, junto con los juguetes de los niños, las ropas de cama... todo. Lo había visto en su registro. El desorden existente era una prueba palpable de que la casa no había sido cerrada de forma premeditada. Si las ancianas hubiesen tenido la oportunidad de programar el cierre, no la habrían dejado así.

Se sintió invadido por un sentimiento de amargura. Steff contaba con él, no podía renunciar ahora. Tenía que encontrarlas. Pero ¿dónde? En Culhaven, ¿quién estaría dispuesto a decirle lo que necesitaba saber? Nadie. Los enanos no confiarían en un hombre de las Tierras Meridionales. Podría preguntar hasta que el Sol saliera por el oeste y se pusiera por el este.

Permaneció sentado en los escalones del porche durante largo tiempo, reflexionando, mientras la luz diurna se disolvía en el crepúsculo, hasta que advirtió que un niño lo observaba a través de la verja: era el mismo chiquillo que lo había mirado en el camino. Un chico, decidió esta vez.

–¿Sabes dónde han ido las dos señoras que vivían aquí? –le preguntó cuando comprendió que el niño se sentía cómodo en su presencia.

El niño desapareció inmediatamente, con tanta rapidez como si se lo hubiese tragado la tierra. Morgan dio un suspiro. Debía haber supuesto esa reacción. Estiró las piernas. Tendría que encontrar la forma de enterarse de lo que necesitaba recurriendo a las autoridades de la Federación. Podría ser peligroso, sobre todo si Teel les había hablado también de él... y ahora no había motivos para creer lo contrario. La joven enana debió de

haber denunciado a las dos ancianas antes de que el grupo iniciara el viaje hacia la Cuenca Tenebrosa. Probablemente, la Federación las había detenido en cuanto Teel estuvo a salvo fuera de la aldea. A ella no le preocupaba que Steff, Morgan o los hermanos del valle llegaran a descubrirlo; al fin y al cabo, todos habrían muerto antes de que consiguieran capturarla.

Morgan sentía deseos de golpear algo o a alguien. Teel los había traicionado a todos: Par y Coltar estaban perdidos; Steff había muerto; y las dos ancianas que nunca habían hecho daño a nadie...

–Eh, señor –oyó que le llamaban.

Morgan levantó la cabeza bruscamente. El niño había vuelto a la verja, acompañado de otro niño mayor, y había sido éste quien le había llamado, un chico vigoroso con la cabeza cubierta de una maraña de pelo rojo.

–Hace ya varias semanas que los soldados de la Federación se las llevaron a las casas de trabajo. Nadie vive aquí ahora.

Después se marcharon de repente, de la misma forma que había hecho antes el pequeño. Morgan se quedó mirando a la verja. ¿Le había dicho la verdad? No había ningún motivo para que lo engañara. Muy bien. Ahora tenía algo para empezar. Sabía a qué lugar debía dirigirse.

Se puso en pie, desanduvo el sendero y traspasó la verja. Siguió el camino que serpenteaba hacia el centro del pueblo. Las casas dejaron su sitio a las tiendas y mercados, y el camino se ensanchó y se dividió en varias direcciones. Morgan rodeó el distrito comercial, mientras el cielo se oscurecía y empezaba a tachonarse de estrellas. Las luces de las antorchas brillaban en las calles principales, pero estaban ausentes de las carreteras y caminos que seguía. En el silencio se escuchaban murmullos de voces, sonidos vagos que carecían de significado y definición, como si quienes hablaban temieran ser comprendidos. Las casas, antes sucias y destartaladas, ahora estaban arregladas y limpias, con patios cuidados. Casas de la Federación, pensó Morgan, robadas a los enanos y atendidas por las propias víctimas. Mantuvo a raya su amargura, concentrándose en la tarea que debía realizar. Sabía dónde estaban las casas de trabajo y la misión que cumplían. Allí era enviadas las mujeres que ya eran demasiado viejas para poder ser vendidas como esclavas, pero que aún podían desempeñar tareas tales como lavar, coser y otras similares. Eran asignadas a los barracones de la Federación y se las obligaba a atender las necesidades de los soldados. Si el niño le había dicho la verdad, eso era lo que estarían haciendo la abuela Elise y la tía Jilt.

Llegó a las casas de trabajo pocos minutos después. Había cinco, una serie de largos edificios bajos, paralelos entre sí, con ventanas a ambos lados y puertas en los extremos. Las mujeres que los atendían también vivían en ellas. Les proporcionaban jergones, mantas, palanganas y orinales, que se sacaban de debajo de las mesas de los talleres por la noche. Hacía algún tiempo que Steff lo había llevado allí para que pudiera ver a través de una ventana lo que ocurría dentro. Con una sola vez, Morgan tuvo suficiente.

Estuvo observando durante un momento, amparado en las sombras de un cobertizo. Había guardias en todas las entradas, y otros patrullaban los caminos y callejuelas. Aquellas mujeres eran unas verdaderas prisioneras. Sólo una enfermedad grave o la muerte les abriría las puertas del edificio. No había ninguna otra forma más benévola de liberación. Se les permitía recibir visitas de tarde en tarde, pero siempre bajo una estrecha vigilancia. Morgan no lograba recordar en qué fechas se admitían visitantes. Además, no importaba. No podía soportar la idea de que la abuela Elise y tía Jilt estuvieran encerradas en un lugar como aquél. Steff no hubiera buscado ninguna excusa para retrasar su liberación, y él tampoco la buscaría.

Pero ¿cómo podía entrar en el edificio? Y una vez dentro, ¿cómo conseguiría

sacarlas?

El problema era irresoluble. No había manera de acercarse a los barracones sin ser visto, ni de saber en cuál de los cinco edificios estaban las ancianas. Necesitaba mucha más información antes de pensar en un intento de rescate. Como en otras muchas ocasiones desde que dejó los Dientes del Dragón, deseó que Steff estuviera a su lado para aconsejarle.

Por fin, desistió. Regresó al centro del pueblo, alquiló una habitación en una de las posadas donde se alojaban los mercaderes y comerciantes de las Tierras Meridionales, tomó un baño para librarse de la suciedad, lavó también sus ropas y se retiró a descansar. Permaneció despierto pensando en la abuela Elise y en tía Jilt hasta que el cansancio y el sueño lo rindieron.

La mañana siguiente, al despertar, supo lo que tenía que hacer para rescatarlas.

Se vistió, desayunó en el comedor de la posada y se marchó. Lo que planeaba era arriesgado, pero no existía otra opción. Después de realizar unas discretas averiguaciones, se enteró de los nombres de las tabernas más frecuentadas por los soldados de la Federación. Había tres, y todas estaban situadas en la misma calle, cerca de los mercados de la ciudad. Caminó hasta encontrarlas, eligió la que presentaba mejor aspecto (La Bota Alta, un lugar débilmente iluminado), entró, encontró una mesa cerca de la barra, pidió un vaso de cerveza y se dispuso a esperar. Aunque eran las primeras horas del día, ya había algunos soldados vagando por allí, hombres de la guardia de noche que todavía no estaban dispuestos a retirarse a descansar. Eran proclives a hablar de la vida de la guarnición y no les preocupaba mucho quién pudiera estar escuchando. Morgan prestó atención. De vez en cuando, hacía alguna pregunta amistosa y, ocasionalmente, algún comentario. A veces invitaba a alguien, pero sobre todo esperaba.

Gran parte de la charla giraba en torno a una muchacha de quien se rumoreaba que era hija del Rey del Río Plateado. Había aparecido de una forma misteriosa en el país del Río Plateado, al sureste del Lago del Arco Iris, y se dirigía hacia el este. Por dondequiera que fuese, por todas las villas y ciudades que pasaba, hacía milagros. Nunca había habido tal magia, se decía. Ahora se dirigía a Culhaven.

El segundo tema de conversación se centraba en las quejas sobre la forma en que los oficiales dirigían el ejército. Puesto que eran soldados rasos los que hablaban, aquello no resultaba sorprendente. Y ése era, precisamente, el tema que interesaba a Morgan. El día pasó lentamente, sofocante y tranquilo dentro de los confines del salón, con sólo los fríos vasos de cerveza y la charla para aliviar el calor y el tedio. Los soldados de la Federación entraban y salían, pero Morgan se quedó en su lugar, una presencia casi invisible que bebía y observaba. Al principio pensó en recorrer todas las tabernas, pero pronto se dio cuenta de que se enteraría de todo lo que necesitaba sin moverse de aquélla, que era la primera que había visitado.

A media tarde ya contaba con la información necesaria, por lo que había llegado el momento de actuar. Se levantó, salió a la calle y se dirigió a la segunda taberna, La Charca de la Rana, un nombre que le caía al establecimiento como anillo al dedo. Tras sentarse en la parte trasera ante una mesa cubierta con un mantel verde que se destacaba en la penumbra como una hoja flotando en una charca oscura, empezó a buscar a su víctima. La encontró enseguida, un hombre de su misma talla, un soldado raso que bebía solo, sumido en algún pensamiento íntimo que le hacía inclinar la cabeza hasta casi topar con la barra del bar. Pasó una hora, y después otra. Morgan esperó con paciencia hasta que el soldado apuró su último vaso, se estiró y salió por la puerta. Entonces el joven de las tierras altas lo siguió.

El día estaba tocando a su fin, el Sol se ocultaba entre los árboles del bosque y su luz adquiría tonalidades grises ante la proximidad del ocaso. El soldado bajaba la calle

arrastrando los pies, inseguro, sorteando a los viandantes, de vuelta a los barracones. Morgan sabía a dónde se dirigía y se adelantó para atajarlo. Lo interceptó al doblar una esquina, junto a una herrería. Fingió que chocaba con él de forma involuntaria y, al hacerlo, lo golpeó con tal fuerza que el hombre perdió el conocimiento antes de tocar el suelo. Morgan lo dejó caer, hizo varios comentarios de sorpresa en voz baja, lo levantó y se lo cargó al hombro. El herrero y sus empleados interrumpieron su trabajo para mirarlo, y también algunos transeúntes se detuvieron o aflojaron el paso. Morgan comentó en tono irritado que ahora estaba obligado a llevar al soldado a su cuartel, y después se marchó, sin dejar de protestar.

Llevó al soldado inconsciente a un granero situado a poca distancia de allí, y entró sin que nadie lo viera. En la oscuridad, le quitó el uniforme, lo ató y amordazó, y lo ocultó tras una pila de sacos de avena. Se puso el uniforme, lo alisó y sacudió, guardó sus ropas en un saco que llevaba, se ciñó las armas y salió a la calle.

A partir de este momento, actuó con rapidez. El tiempo era básico en su plan; tenía que llegar al centro administrativo de las casas de trabajo justo después del cambio de guardia del anochecer. El día que había pasado en las tabernas le había proporcionado toda la información necesaria sobre la gente, los lugares y los procedimientos; sólo tenía que utilizar la información. Las sombras del crepúsculo se extendían ya sobre los bosques, engullendo las pocas zonas soleadas que quedaban. Las calles empezaban a vaciarse, mientras los soldados, los comerciantes y los ciudadanos se dirigían a sus casas a cenar. Morgan consiguió controlarse y saludar con naturalidad a todos los oficiales con los que se cruzaba en su camino. Adoptó una actitud deliberadamente hosca para que nadie se atreviera a acercarse. Se convirtió en un soldado de la Federación de aspecto duro, ensimismado en sus asuntos, al que nadie debía dirigirse si no tenía una buena razón para hacerlo, al que no se debía molestar. Su estrategia funcionó a la perfección, puesto que logró su propósito.

Las casas de trabajo estaban iluminadas cuando llegó a ellas, mientras concluían las actividades del día. Los guardias llevaban en ese momento la cena, consistente en sopa y pan. El olor de la comida inundaba el aire, y no contribuía precisamente a estimular el apetito. Morgan se dirigió a los cobertizos de almacenaje y fingió que se detenía a comprobar algo. Pasaron los minutos y la oscuridad fue creciendo.

El cambio de turno se produjo a la puesta del Sol. Guardias nuevos reemplazaron a los que estaban en las calles y las puertas de las casas de trabajo. Morgan mantuvo los ojos fijos en el Centro de Administración. El oficial del día entregó el mando a su sustituto nocturno. Un ayudante ocupó su puesto en la mesa de recepción. Dos hombres de servicio: eso era todo. Morgan les dio unos pocos minutos para que tuvieran tiempo de acomodarse y luego, tras tomar una bocanada de aire, salió de las sombras.

Se dirigió directamente al Centro de Administración y empujó las puertas.

–He vuelto –dijo al ayudante, que estaba sentado ante la mesa de recepción.

El ayudante lo miró con expresión de asombro.

–Por las viejas –añadió Morgan, permitiendo que su voz adquiriera cierto tono de irritación. Se quedó pensativo un instante–. ¿No se lo han dicho?

–Acabo de llegar... –respondió el ayudante, haciendo un gesto negativo.

–Muy bien, pero la orden debería estar sobre su escritorio desde hace una hora –replicó Morgan–. ¿No está ahí?

–Bueno, no sé... –titubeó el soldado, confundido, mientras miraba los montones de papeles que había sobre la mesa.

–Firmada por el mayor Assomal.

El ayudante se quedó petrificado. Sabía quién era el mayor Assomal. No había un solo soldado de la Federación destinado en Culhaven que no lo supiera. Morgan había oído

hablar del mayor en la taberna. Assomal era el oficial más temido y aborrecido del ejército de ocupación. Nadie quería tener trato con él, si podía evitarlo.

–Permítame que llame al capitán de guardia –dijo el ayudante en voz baja, poniéndose de pie rápidamente.

Entró en la oficina trasera y regresó un instante después acompañado de su superior. El capitán estaba visiblemente nervioso. Morgan lo saludó con el toque justo de desdén.

–¿Qué ocurre aquí? –preguntó el capitán, pero la pregunta sonó más como una súplica que como una petición.

Morgan cruzó las manos a la espalda y se irguió. Su corazón latía con fuerza.

–El mayor Assomal requiere los servicios de dos de las enanas que están confinadas en las casas de trabajo. Las seleccioné yo mismo, siguiendo sus órdenes. Me marché para que pudieran completar el papeleo y ahora he vuelto. Sin embargo, parece que nadie se ha ocupado del asunto.

El capitán de guardia era un hombre de piel blanca y cara redonda que, al parecer, había prestado la mayor parte de su servicio detrás de una mesa.

–No sé nada de eso –dijo el oficial, visiblemente malhumorado.

–Muy bien. ¿Transmito ese mensaje al mayor Assomal, capitán? –inquirió Morgan, encogiéndose de hombros.

–No, no, no quería decir eso –respondió el capitán, aún más pálido–. Es que... –resopló–. Esto es muy desagradable.

–Sobre todo porque el mayor Assomal espera mi vuelta inmediata –respondió Morgan, e hizo una breve pausa–. Con las enanas.

–¡Muy bien! ¿Qué importa? ¡Firmaré yo mismo! ¡Que las traigan y acabemos de una vez! –concluyó el capitán de guardia, haciendo un gesto de resignación.

Tras comprobar en el registro de nombres que la abuela Elise y tía Jilt estaban alojadas en el edificio cuatro, garabateó rápidamente una orden de libertad para los guardias de la casa. Cuando intentó enviar al ayudante a recoger a las ancianas, Morgan insistió en acompañarlo.

–Sólo para asegurarme de que no hay más confusiones, capitán –se disculpó–. Después de todo, tendré que responder ante el mayor Assomal.

El capitán no puso objeciones, ansioso por resolver el problema lo antes posible, y Morgan salió con el ayudante. La noche era tranquila y templada. Morgan se sentía casi exultante. Su plan, arriesgado o no, estaba perfectamente planeado y se desarrollaba sin contratiempos. Cruzaron el recinto hacia el edificio cuatro, presentaron la orden de libertad a los guardias de las puertas y esperaron mientras la examinaban con atención. Luego, los guardias descorrieron los cerrojos y les abrieron el paso. Morgan y el ayudante atravesaron las pesadas puertas de madera y entraron.

El aire de la estancia, repleta de bancos de trabajo y de cuerpos, estaba viciado y olía a sudor. Todo estaba cubierto de polvo, y la luz de una lámpara iluminaba escasamente las paredes desconchadas y sucias. Las enanas estaban acurrucadas, una contra otra, en el suelo, con tazones de sopa y platos de pan en la mano, acabando su cena. Volvieron la cabeza cuando entraron los dos guardias de la Federación, pero enseguida se concentraron de nuevo en su tarea. Morgan captó la inconfundible expresión de miedo y repulsa dibujada en sus afligidos rostros.

–Llámelas por sus nombres –ordenó al ayudante.

El soldado lo hizo, y su voz resonó en la habitación cavernosa. Al fondo, las dos figuras encogidas se pusieron de pie lentamente.

–Ahora espéreme fuera –dijo Morgan.

Después de un breve instante de vacilación, el ayudante se apresuró a cumplir la orden.

Morgan esperó, lleno de ansiedad, a que la abuela Elise y tía Jilt recorrieran con paso torpe la distancia que los separaba, sembrada de cuerpos, bancos y jergones. Apenas las reconoció. Sus ropas eran harapos. El bello pelo gris de la abuela Elise estaba desgreñado y sin brillo, y la estrecha cara de pájaro de tía Jilt, demacrada y cenicienta. Se encorvaban por algo más que la edad, y se movían con tanta lentitud que parecía que el caminar les produjera terribles dolores.

Llegaron ante él con la mirada baja, y se detuvieron.

–Abuela –les susurró–. Tía Jilt.

Las dos enanas levantaron la cabeza, y sus ojos se agrandaron como platos por el asombro. La tía Jilt contuvo la respiración.

–¡Morgan! –susurró la abuela Elise, maravillada–. ¡Hijo, eres tú!

El joven de las tierras altas se inclinó rápidamente y las abrazó. Las ancianas se derrumbaron contra él como muñecas de trapo sin fuerza propia, y pudo oír que las dos empezaban a llorar. Tras ellas, las otras enanas los miraban, confundidas.

–Ahora escuchadme con atención –dijo Morgan en voz baja a las dos ancianas, separándose de ellas con suavidad–. No tenemos mucho tiempo. He engañado al capitán de guardia para que os ponga bajo mi custodia, pero es posible que informe sobre ello si le damos la oportunidad de hacerlo, así que tenemos que apresurarnos. ¿Hay algún sitio donde podáis esconderos, algún lugar donde la Federación no pueda encontraros?

–La Resistencia nos esconderá –respondió tía Jilt sin titubear, haciendo un gesto de asentimiento. Su estrecho rostro reflejaba una férrea determinación–. Todavía nos quedan amigos.

–Morgan, ¿dónde está Steff? –preguntó la abuela Elise.

–Lo siento, abuela, Steff ha muerto –respondió el joven de las tierras altas, mirando fijamente a los ansiosos ojos de la anciana–. Lo mataron luchando contra la Federación en los Dientes del Dragón. –Vio el dolor que inundaba sus ojos–. Teel también ha muerto. Fue ella quien mató a Steff. No era lo que nosotros creíamos. Era una criatura de las que llaman Espectros, un ser de la magia negra ligado a la Federación. También os traicionó a vosotras.

–¡Oh, Steff! –exclamó la abuela Elise, aturdida, y volvió a llorar.

–Los soldados fueron a detenernos en cuanto os marchasteis –dijo la tía Jilt con ira–. Nos quitaron a los niños y nos metieron en esta jaula. Comprendí que algo había salido mal. Pensé que os habían capturado. ¡Maldita sea, Morgan, esa muchacha era como algo nuestro!

–Lo sé, tía –respondió el joven de las tierras altas, recordando el pasado–. Hoy en día es difícil saber en quién se puede confiar. ¿Quiénes son los enanos con los que pensáis esconderos? ¿Son de fiar? ¿Estáis seguras de ellos?

–Bastante seguras –contestó la tía Jilt–. Deja de llorar, Elise. –Dio una cariñosa palmada a la otra mujer–. Tenemos que hacer lo que dice Morgan y salir de aquí mientras aún estemos a tiempo.

La abuela Elise hizo un gesto de asentimiento, secándose las lágrimas. Morgan se irguió y acarició las grises cabezas de las dos ancianas.

–Recordad que no me conocéis; sólo estáis a mi cargo hasta que abandonemos este lugar. Y si surge algún contratiempo, si tenemos que separarnos, id a un lugar seguro. Prometí a Steff que me encargaría de vosotras. Así que ayudadme a cumplir mi promesa, ¿de acuerdo?

–De acuerdo, Morgan –dijo la abuela Elise.

Atravesaron las puertas, con Morgan delante y las dos ancianas, con las cabezas bajas, tras él. El ayudante esperaba a un lado, en postura rígida; los guardias parecían aburridos. Seguidos por las enanas, Morgan y el ayudante regresaron al Centro de

Administración. El capitán de guardia los esperaba con impaciencia, con los prometidos papeles de liberación en la mano. Se los presentó a Morgan para que los firmara, luego se los dio al ayudante, que mostraba evidentes signos de incomodidad, y regresó a su oficina.

–El mayor Assomal debe estar esperando –dijo Morgan, felicitándose por su éxito.

Se volvió, e iba a sacar de allí a la abuela Elise y a tía Jilt cuando la puerta se abrió ante ellos y apareció otro oficial de la Federación. Lucía las barras cruzadas de comandante de división.

–¡Comandante Soldt! –saludó el ayudante, poniéndose de pie.

Morgan se quedó de piedra. El comandante Soldt era el oficial encargado de supervisar el confinamiento de los enanos, y estaba al mando de toda la guarnición. Era difícil imaginar qué hacía en el centro a aquella hora, pero estaba claro que no iba a facilitar los planes de Morgan.

El joven de las tierras altas saludó.

–¿Qué es esto? –preguntó Soldt, mirando a las enanas–. ¿Qué están haciendo fuera de su barracón?

–Es una orden del mayor Assomal, comandante –respondió el ayudante.

–¿Assomal? –inquirió Soldt, frunciendo el entrecejo–. Está en el campo. ¿Para qué puede querer enanas...? –Miró de nuevo a Morgan–. No lo conozco, soldado. Déjeme ver sus papeles.

Morgan lo golpeó con todas sus fuerzas. Soldt cayó al suelo y se quedó tendido, inmóvil. Al instante, Morgan se volvió contra el ayudante, que retrocedió profiriendo aullidos de terror. Lo alcanzó y le golpeó la cabeza contra la mesa. El capitán de guardia salió justo a tiempo de recibir varios puñetazos en la cara. Retrocedió hasta su oficina, tambaleándose, y cayó desplomado al suelo.

–¡Por esa puerta! –dijo Morgan a las dos enanas.

Salieron del Centro de Administración. Morgan lanzó una rápida mirada a su alrededor y suspiró aliviado. Los centinelas permanecían en sus puestos. Nadie había oído nada. Llevó a las dos ancianas calle abajo, lejos de las casas de trabajo. Una patrulla apareció de frente. Morgan se detuvo, adelantándose a las enanas, adoptando una postura de mando. La patrulla se volvió antes de llegar a ellos y se perdió en la oscuridad.

Entonces alguien gritó a sus espaldas, pidiendo ayuda.

Morgan empujó a las ancianas a un callejón y las apremió para que se dirigieran con rapidez hacia el extremo opuesto. Los gritos se multiplicaron, y pudieron escuchar el sonido de pies que corrían. Los pitidos de los silbatos llenaron el aire y un cuerno llamó a reunión.

–Van a caer encima de nosotros de un momento a otro –dijo Morgan en voz baja.

Llegaron a la calle siguiente y continuaron por ella. Los gritos los rodeaban. Morgan empujó a las ancianas hacia un portal oscuro y esperó. Aparecieron soldados a ambos extremos de la calle, buscando. Los planes de rescate de Morgan habían saltado por los aires en mil pedazos. Cerró los puños. Pasara lo que pasase, no podía permitir que la Federación volviera a capturar a la abuela Elise y a tía Jilt.

–Tengo que despistarlos –dijo en voz baja a las ancianas–. Quedaos aquí hasta que ellos me persigan, y cuando lo hagan, salid corriendo.

–Morgan, ¿qué te pasará a ti? –le preguntó la abuela Elise, cogiéndolo por el brazo.

–No os preocupéis por mí. Haced lo que os he dicho. No me busquéis. Ya me encargaré yo de encontraros cuando todo esto haya terminado. Adiós, abuela. Adiós, tía Jilt.

Ignorando sus súplicas, las besó, les dio un apresurado abrazo y salió a la calle. Corrió hacia el primer grupo de perseguidores y les gritó.

–¡Están por aquí!

Los soldados lo siguieron y él se internó en un callejón, alejándolos de las enanas. Desenvainó el espadón que llevaba colgado a la espalda. Al salir del callejón vio a otro grupo y le gritó también, señalando hacia delante. Para ellos no era más que otro soldado... al menos por el momento. Si lograba que lo adelantasen, tal vez pudiera escapar.

–En ese granero de allí –gritó cuando el primer grupo lo alcanzó–. ¡Están ahí dentro!

Los soldados lo adelantaron, primero un grupo y después otro. Morgan corrió en dirección contraria. Al doblar la esquina de un almacén, se topó con otro grupo.

–Han entrado en...

Se detuvo en seco. El capitán de guardia del Centro de Administración se encontraba ante él, y no pudo reprimir un aullido de cólera cuando lo reconoció.

Morgan intentó huir, pero los soldados cayeron sobre él. Luchó con bravura, pero no tenía espacio para maniobrar. Sus atacantes lo rodearon y lo derribaron. Le llovían golpes de todas partes.

Esto no está saliendo como yo esperaba, pensó antes de que todo se volviera negro.

5

Tres días después llegó a Culhaven la hija del Rey del Río Plateado. La noticia de su llegada la precedió doce horas, por lo que, cuando se acercaba a las afueras de la ciudad, vio que la gente se había volcado a recibirla, esperando sus habitantes apiñados a ambos lados del camino, a lo largo de más de un kilómetro. Aquellas personas procedían de todas partes, tanto de la ciudad como de las comunidades cercanas del sur y el este, de las granjas de las llanuras y de los bosques, e incluso de las montañas del norte. Había enanos y hombres de estatura normal, y un puñado de gnomos de ambos sexos y diversas edades. Eran pobres, estaban cubiertos de harapos y habían perdido toda esperanza. Se apiñaban expectantes; algunos por simple curiosidad, pero la mayoría por la necesidad de creer en algo de nuevo.

Las historias que se contaban de la muchacha eran asombrosas. Había aparecido en el centro del país del Río Plateado, junto al Lago del Arco Iris, como un ser mágico surgido de la tierra. Se detenía en todos los pueblos y ciudades, granjas y aldeas por los que pasaba, y hacía milagros. Se decía que curaba la tierra. Tallos negros y resecos se convertían en brotes verdes y frescos. Las flores se abrían, la fruta maduraba y las cosechas crecían sólo con su contacto. Devolvía la vida a la tierra. Incluso cuando la enfermedad era más grave, ella lograba atajarla. Tenía una especie de afinidad con la tierra, un parentesco otorgado por su padre, que extendía los legendarios cuidados del Rey del Río Plateado. Durante años se creyó que su espíritu había muerto con la desaparición de la era de la magia, pero ahora se sabía que no era así. Como prueba, él les había enviado a su hija. Las gentes del país del Río de Plateado iban a recuperar su antigua forma de vida. Eso era lo que vaticinaban las historias.

No había nadie más ansioso por descubrir la verdad de todo aquello que Pe Eltar.

Era mediodía, y había estado esperando a la muchacha a la sombra del viejo y descortezado nogal que se erguía sobre una colina a la salida del pueblo desde poco antes del amanecer, cuando se enteró de su llegada. Tenía paciencia, y por eso pudo soportar sin problemas el paso del tiempo mientras esperaba con la creciente multitud y contemplaba cómo el Sol ascendía lentamente en el cielo estival y sentía que el calor se hacía más agobiante a medida que pasaba el tiempo. Las conversaciones a su alrededor eran animadas y francas, y él escuchó con atención. Se contaban historias sobre lo que había hecho la muchacha, y sobre lo que se creía que podría hacer. Se hacían especulaciones y juicios de valor. Los enanos eran los más firmes y vehementes en sus creencias... o en sus comentarios. Algunos decían que era la salvadora de su pueblo, otros que no era más que una espía de las Tierras Meridionales. Las voces aumentaban su intensidad hasta convertirse en gritos, que discutían y se apagaban. Los argumentos aleteaban en el aire húmedo y quieto como pequeñas explosiones de vapor salidas de una tierra furiosa. Los temperamentos ardían para después enfriarse. Pe Eltar se limitaba a escuchar, sin expresar en ningún momento su opinión.

–¡Ha venido para expulsar a los soldados de la Federación y para restaurar nuestros terrenos, que el Rey del Río Plateado tanto estima! ¡Ha venido para liberarnos!

–¡Bah, vieja, estás desvariando! No hay nada que demuestre que la muchacha sea quien dice ser. ¿Qué sabes tú de lo que puede hacer o no?

–Sé lo que sé. Es lo que siento.

–¡Ja! ¡Sólo puedes sentir el dolor de tus articulaciones! Crees lo que quieres creer, no la verdad. Y la verdad es que no sabemos quién es esa muchacha. ¡No tiene ningún sentido abrigar tantas esperanzas!

–¡Menos sentido tiene renunciar a ellas!

Y así, una y otra vez, una interminable sucesión de argumentos a favor y en contra que no tenía otro objetivo que el de ayudar a pasar el tiempo. Pe Eltar dio un suspiro. Casi nunca discutía, porque rara vez tenía motivos para hacerlo.

Cuando corrió la voz de que la muchacha se aproximaba, las discusiones y conversaciones se convirtieron en murmullos y susurros, y cuando apareció, hasta los susurros se apagaron. Un extraño silencio se impuso sobre todas las personas que flanqueaban el camino, sugiriendo que tal vez la muchacha no era lo que esperaban o que tal vez fuera algo más.

Llegó por el centro de la calzada, rodeada por los seguidores que había reunido durante su viaje al este: un grupo de seres cubiertos de harapos pero en cuyos rostros se reflejaba una gran alegría. Sus propias ropas eran burdas y mal confeccionadas, aunque de ella emanaba un fulgor casi visible. Era pequeña y liviana, pero de formas tan exquisitas que no parecía real. Tenía el cabello largo y plateado, resplandeciente como el agua tocada por la Luna. Sus facciones eran perfectas. Caminaba sola en un mar de cuerpos que se agrupaban a su alrededor, pero que no se atrevían a acercarse. Daba la impresión de flotar entre ellos. Se oían voces que la llamaban con ansiedad, pero se comportaba como si estuviera sola.

Entonces pasó cerca de Pe Eltar y se volvió de forma deliberada para mirarlo. Pe Eltar, sorprendido, sintió que un estremecimiento recorría todo su cuerpo. El peso de aquella mirada, o quizá sólo la sensación que le produjo, fue suficiente para hacer que se tambaleara. Casi de inmediato, los extraños ojos negros de la muchacha se apartaron y ella continuó, como un rayo de Sol que lo había cegado momentáneamente. Pe Eltar la siguió con la mirada, sin saber lo que la muchacha le había hecho ni lo que había ocurrido en aquel breve instante en que sus ojos se encontraron. Fue como si ella hubiera visto el interior de su corazón y su mente, como si con aquella simple mirada hubiera descubierto todo lo que estaba relacionado con él.

Pensó que era la criatura más hermosa que había contemplado en su vida.

La muchacha entró en el pueblo seguida de la multitud, a la que también se unió Pe Eltar. Era un hombre alto y esbelto, quizá demasiado delgado. Sus huesos eran prominentes, y los músculos y la piel de su cuerpo se ceñían tanto a ellos que parecía que iban a romperse de un momento a otro. Sin embargo, nada más lejos de la realidad; era duro como el hierro. Tenía un rostro largo y enjuto, con nariz aguileña y frente despejada, con pobladas cejas sobre unos ojos de color avellana que inspiraban confianza. Cuando sonreía, lo cual era frecuente, su boca se torcía un poco. Tenía el pelo castaño, corto y abundante. Mostraba cierta indolencia al andar, y lo mismo podía parecer un muchacho larguirucho que un gato cauteloso. Tenía las manos largas y delicadas. Vestía las ropas características de los habitantes del bosque, de lana rústica teñida en diversos tonos de marrón y verde, botas de cuero gastado, con ataduras cruzadas, y una capa corta con bolsillos.

No llevaba ningún arma a la vista. La Stiehl estaba sujeta a su muslo justo debajo de la cadera derecha. Ocultaba el cuchillo en su amplio pantalón, de donde le era muy fácil sacarlo.

Podía sentir el calor de la magia de la hoja.

Mientras avanzaba para alcanzar a la muchacha, la gente se apartaba, ya fuera por la expresión de su rostro, por su forma de moverse o por el muro invisible de que se rodeaba. No le gustaba que lo tocaran, y todo el mundo parecía darse cuenta de ello de una forma instintiva. Como siempre, le abrían paso. Atravesó la multitud como una sombra que persigue a la luz, sin perder de vista a la muchacha mientras lo hacía. Lo había mirado por alguna razón, y eso le intrigaba. No se había detenido a pensar en la apariencia que tendría

ni en la impresión que le causaría el verla por primera vez... pero nunca hubiera esperado que fuera la que era. Le sorprendió, le agradó y al mismo tiempo lo dejó preocupado. Desconfiaba de lo que no podía controlar, y sospechaba que sería difícil que cualquiera pudiera ejercer el más mínimo control sobre ella.

Pero, por suerte, él no era una persona cualquiera.

La gente cantaba una vieja canción que hablaba del renacimiento de la tierra con las nuevas cosechas, de los alimentos que se transportaban de los campos a las mesas de quienes habían trabajado para conseguirlos. Hubo loas para las estaciones, la lluvia y el Sol, que daban vida, y se entonaron cánticos en honor del Rey del Río Plateado. Las voces se hicieron cada vez más seguras e insistentes, pero la muchacha no parecía oírlas. Caminaba en medio de los cánticos y los gritos, ignorándolos, dejando atrás las casas y después las grandes tiendas que formaban el núcleo del centro comercial de la población. Los soldados de la Federación empezaron a hacer acto de presencia e intentaron dirigir el tráfico. Eran muy pocos y estaban mal preparados, pensó Pe Eltar. Al parecer, sus cálculos sobre la expectación que la llegada de la muchacha levantaría en la comunidad habían sido erróneos.

Los enanos eran fervientes en su adoración, como si les hubieran devuelto la vida que antes les había sido robada. Formaban un pueblo roto, sojuzgado durante muchos años y era muy poco lo que se les había ofrecido para que pudieran mantener viva la esperanza. Pero aquella muchacha parecía ser lo que estaban esperando. Tenía más entidad que las historias, que los rumores sobre quién era y qué podía hacer. Su apariencia despertaba sentimientos. Pe Eltar podía sentirlo con la misma intensidad que la gente reunida a su alrededor. Era distinta de cualquier otra persona que él conociese, y había ido a la ciudad de Culhaven por un motivo concreto. Iba a *hacer* algo.

Las actividades se detuvieron en Culhaven cuando sus habitantes, tanto los oprimidos como los opresores, al ver lo que estaba sucediendo se integraban de una forma espontánea. Pe Eltar comparaba aquel fenómeno con una ola que se levantaba en el océano y crecía hasta empequeñecer la vasta extensión de agua que la había formado. Eso mismo sucedía con la muchacha. Daba la sensación de que el resto del mundo dejaba de existir. Todo se difuminaba y perdía significado. Pe Eltar esbozó una sonrisa. Era una sensación maravillosa.

La ola se extendió por el pueblo, por las tiendas y negocios, los mercados de esclavos, las casas de trabajo, los barracones de los soldados, los ruinosos hogares de los enanos y las cuidadas casas de los oficiales de la Federación, bajó por la calle principal y continuó su camino. Nadie podía imaginar a dónde iba. Nadie más que la muchacha, porque ella era quien dirigía la ola desde el centro del remolino de cuerpos, controlando sus bordes, orientándola según su deseo. Seguían escuchándose los gritos y cánticos, jubilosos y embelesados. Pe Eltar se quedó maravillado.

La muchacha se detuvo. La multitud redujo el paso, giró a su alrededor y se quedó inmóvil. Se había parado al pie de las negras pendientes que antaño formaron los jardines de Meade. Levantó el rostro para mirar las filas de plataformas peladas, como si viera a través de ellas algo que nadie más podía ver. Pocos miembros del gentío seguían la dirección de su mirada: la mayoría se limitaba a mantener los ojos fijos en la muchacha. Ahora eran centenares, y todos querían ser testigos presenciales de lo que la hija del Rey del Río Plateado se disponía a hacer.

Entonces, de forma lenta y deliberada, la muchacha avanzó hacia la pendiente. La multitud no la siguió, quizá porque sintió que no debía hacerlo, adivinando por algún pequeño movimiento o gesto que debía limitarse a esperar. Se abrió a su paso, un mar de rostros expectantes. Algunas manos se extendieron en un intento de tocarla, pero ninguna lo consiguió.

Pe Eltar consiguió abrirse paso a través de la multitud hasta situarse en primera fila, a menos de diez metros de la muchacha. Aunque había avanzado con decisión, no sabía qué hacer.

Un grupo de soldados, al mando de un oficial con las barras cruzadas de comandante de la Federación, interceptó a la muchacha. Ella esperó, mientras que un murmullo de protesta brotaba de las gargantas de la multitud.

–No puedes estar aquí –le dijo el comandante con voz firme y clara–. Nadie puede. Debes volver atrás.

La muchacha lo miró, en actitud de espera.

–Ésta es una zona prohibida, señorita –prosiguió el comandante, con el tono de voz que un oficial utiliza para hablar a un inferior, mostrando su autoridad–. Nadie puede pisar esta tierra. Una orden del Consejo de la Federación, al que tengo el honor de servir, así lo establece. ¿Me comprendes?

La muchacha no respondió.

–Si no lo haces por voluntad propia, me veré obligado a detenerte.

Se oyeron algunos gritos furiosos.

La muchacha dio un paso hacia delante.

–Si no te marchas *de inmediato,* tendré que...

La muchacha hizo un gesto e, inmediatamente, las piernas del comandante quedaron clavadas en el suelo por unas raíces de más de dos centímetros de grosor. Los soldados que lo acompañaban retrocedieron llenos de espanto al ver que sus propias lanzas se convertían en palos nudosos y secos que se desmoronaban en sus manos. La muchacha prosiguió su marcha, sin ni siquiera dignarse mirarlos. La autoritaria voz del comandante se convirtió en un hilo apenas audible a causa del miedo, para a continuación dejar de oírse, ahogada por los murmullos de la multitud.

Pe Eltar esbozó una sonrisa. ¡Magia! ¡La muchacha poseía la verdadera magia! Las historias eran ciertas. Aquello era más de lo que esperaba. ¿Sería realmente la hija del Rey del Río Plateado?

Los soldados le abrieron paso, porque no se atrevían a desafiar al poder que ostentaba. Algunos oficiales de baja graduación intentaron imponer orden, pero se sentían inseguros después de lo que le había sucedido a su comandante. Pe Eltar echó una rápida mirada a su alrededor. Al parecer no había investigadores en la aldea y, en su ausencia, nadie se atrevería a actuar.

La muchacha ascendió por la ladera yerma y quemada hacia la cima, y a su paso se estremeció la tierra seca. El Sol enviaba sus ardientes rayos desde el cielo de mediodía, convirtiendo en un horno el terreno baldío. La muchacha, que no parecía sentirse afectada por el bochornoso calor, mantuvo imperturbable la expresión de su cara.

Mientras miraba a la muchacha, Pe Eltar se sintió atraído hacia el borde de un enorme precipicio, sabiendo que más allá había algo tan imposible que ni siquiera era capaz de imaginar.

¿Qué hará?

Cuando la muchacha llegó a la cumbre, se detuvo, dibujando una esbelta y etérea silueta contra el cielo azul. Esperó un instante, como si buscara algo en el aire que la rodeaba, una presencia invisible que le hablara. Después se arrodilló, introdujo sus manos en la tierra calcinada hasta que quedaron completamente enterradas e inclinó la cabeza, cayendo su cabello hacia delante como si se tratase de un velo de luz plateada.

En ese instante el mundo se paralizó.

Entonces la tierra empezó a sufrir temblores y fuertes sacudidas, y un ruido sordo surgió de las profundidades. La multitud, asustada, retrocedió. Los hombres se controlaron, las mujeres abrazaron a sus niños, y empezaron a oírse llantos y gritos. Pe Eltar avanzó un

paso. Él no estaba asustado; aquello era lo que había estado esperando, y nada ni nadie podría apartarlo de allí.

Entonces se produjo un destello en la ladera, un resplandor que llegó a oscurecer la brillante luz del Sol. Brotaron surtidores de la tierra, pequeñas erupciones que explotaron hacia el cielo lanzando una lluvia de polvo y guijarros sobre Pe Eltar y los que se hallaban situados en las primeras filas. Fue como si un gigante enterrado estuviese saliendo de su encierro, y grandes pedruscos empezaron a levantarse del suelo como si fueran los huesos de sus hombros. La superficie quemada se revolvió y desapareció bajo una capa de tierra nueva, fértil y brillante, que llenó el aire de un olor intenso. Grandes raíces se elevaron como serpientes, contoneándose y retorciéndose al compás del incesante retumbo, y empezaron a salir brotes verdes.

La muchacha permanecía arrodillada en medio de aquella intensa actividad. Su cuerpo se adivinaba rígido bajo las amplias ropas que lo cubrían, y tenía los brazos enterrados en la tierra hasta los codos. Su cara permanecía oculta.

La mayor parte de la multitud se arrodilló. Había quienes invocaban a las fuerzas de la magia, otros lo hicieron para protegerse de los temblores, ya que se habían hecho tan violentos que incluso sacudían a los árboles de troncos más gruesos. Pe Eltar se sintió invadido por una gran excitación, y no opuso la menor resistencia. Quiso correr hacia la muchacha, abrazarla, sentir lo que pasaba en su interior, compartir su poder.

Los peñascos rechinaban y chocaban entre sí mientras volvían a colocarse en su lugar, cambiando la forma de la colina. Se formaron terrazas en la roca. El musgo y la hiedra llenaron los agujeros, pasando de un nivel al siguiente en suave descenso. Aparecieron árboles, raíces que inmediatamente se convirtieron en pequeños arbustos, los cuales se ensancharon y ramificaron, desarrollando en escasos minutos lo que hubiese requerido varios años. Las hojas brotaron y se extendieron, como desesperadas por alcanzar la luz del Sol. Hierbas y matorrales ocuparon la tierra vacía, cubriéndola de un verde brillante. ¡Y flores! Pe Eltar dio un grito en su interior. Había flores por todas partes, en una profusión de vivos colores que amenazaba con cegarlo. Azules, rojos, amarillos, violetas... todo el vasto espectro de las tonalidades del arco iris cubrió la tierra.

Entonces cesó el retumbo y el silencio subsiguiente fue roto por el canto de los pájaros. Pe Eltar miró a la multitud que se agolpaba tras él. La mayoría seguía de rodillas, con los ojos desorbitados y las caras surcadas por una expresión de asombro. Muchos lloraban.

Se volvió hacia la muchacha. En pocos instantes había transformado toda la ladera. Había borrado de un plumazo cien años de devastación y negligencia, de deliberada destrucción, de quemas voluntarias, y había devuelto a los enanos de Culhaven el símbolo de lo que eran. Había restaurado los jardines de Meade.

Todavía estaba arrodillada, con la cabeza baja. Cuando se incorporó, apenas consiguió mantenerse en pie. Había gastado todas sus fuerzas en el empeño; parecía que no le quedaba nada. Se tambaleó. Los brazos colgaban en sus costados, flácidos, su rostro perfecto estaba contraído y arrugado, sus cabellos de plata húmedos y despeinados. Pe Eltar sintió que los ojos de la muchacha volvían a clavarse en él, y en esta ocasión no vaciló. Subió con rapidez por la ladera, esquivando rocas y matas, saltándose los senderos como si fueran obstáculos. Sintió que la multitud se agitaba a sus espaldas, oyó sus gritos, pero aquella gente no suponía nada para él y no volvió la vista atrás. Llegó junto a la muchacha justo en el momento en que se desplomaba, y la acogió en sus brazos. La acunó suavemente, sosteniéndola como si fuera un animalillo, de forma a la vez protectora y posesiva.

Ella lo miró, y él captó la intensidad y el brillo de sus ojos, la profundidad de sentimiento que albergaban, y en ese momento quedó unido a ella de un modo que le era

imposible describir.

–Llévame adonde pueda descansar –le pidió en voz baja.

La multitud ya los rodeaba. Las ansiosas voces se habían convertido en un murmullo que él era incapaz de acallar. Un mar de rostros los cercaba. Tranquilizó a los más próximos, asegurándoles que la muchacha sólo estaba cansada, y oyó que sus palabras pasaban de boca en boca. Vio a los soldados de la Federación tras la multitud, pero supo que habían tomado la decisión de mantenerse a distancia sin intervenir. Empezó a retirarse, con la muchacha en brazos, sorprendido por lo poco que pesaba. Pensó que no era nada y, a la vez, que lo era todo.

Un grupo de enanos le salió al paso, y le pidieron que los siguiera, que llevara a su casa a la hija del Rey del Río Plateado para que descansara con ellos. Pe Eltar dejó que le indicaran el camino. Cualquier refugio era bueno en aquellos momentos. Los ojos de las gentes los siguieron, pero ya se dispersaban, perdiéndose en el paraíso de los jardines, descubriendo la belleza que contenían. Se oyeron nuevos cánticos, más suaves que los anteriores, canciones de alabanza y agradecimiento, líricas y dulces, dedicadas a la muchacha.

Pe Eltar descendió por la ladera, dejó atrás los jardines de Meade, y regresó a Culhaven con la muchacha dormida en sus brazos. Ella se había confiado a su cuidado. Se había puesto bajo su protección. Le pareció irónico.

Él había sido enviado a Culhaven con la misión de acabar con la vida de la hija del Rey del Río Plateado.

6

Pe Eltar llevó a la hija del Rey del Río Plateado al hogar de los enanos que se habían ofrecido a darle cobijo, una familia formada por un hombre, su esposa, su hija viuda y dos nietos pequeños. Era una casita de piedra situada en los límites orientales de la población, protegida por robles blancos y olmos rojos, cuya parte trasera daba al bosque, junto al río. Era un lugar tranquilo, aislado, y cuando llegaron allí la mayor parte de sus seguidores habían desistido en su empeño de acompañarlos. Sin embargo, algunos decidieron quedarse y acamparon al borde de la propiedad. La mayoría de ellos acompañaban a la muchacha desde el sur, hombres fanáticos dispuestos a creer que ella sería su salvación.

Pero Pe Eltar sabía que eso no ocurriría nunca, porque ahora la muchacha le pertenecía.

Con ayuda de la familia, la acomodó en la cama de una pequeña habitación trasera donde dormía el matrimonio. Después, el hombre, su esposa y su hija viuda prepararon algo de comer para quienes se disponían a montar guardia, pero Pe Eltar se quedó. Se sentó en una silla cerca de la cama y veló su sueño. Los niños permanecieron un rato en la habitación para ver si ocurría algo, pero pronto perdieron su curiosidad y lo dejaron solo. La luz del día fue disminuyendo, pero él continuó sentado, esperando pacientemente a que la joven despertara. Observó el contorno de su cuerpo mientras dormía, la curva de sus caderas y sus hombros, la suave línea de su espalda. Era una criatura diminuta, sólo un poco de carne y hueso bajo las mantas. Un destello de vida. Se maravilló de la textura de su piel, de su color y perfección. Podía haber sido moldeada por un gran artista cuyas inspiraciones y habilidad hubieran creado una obra maestra única.

En el exterior se encendieron hogueras, y a través de la ventana cubierta con cortinas llegó un sonido de voces. Los ruidos del crepúsculo llenaban el silencio cuando las voces callaban, el canto de los pájaros y el zumbido de los insectos que se elevaba sobre el leve rumor de las aguas del río.

Como Pe Eltar no se sentía cansado ni necesitaba dormir, se dedicó a pensar.

Una semana antes, había sido citado por Rimmer Dall en la Atalaya Meridional. Había acudido a la cita porque le complacía, pero no porque estuviera obligado a hacerlo. Estaba aburrido y esperaba que el primer investigador le ofreciera alguna misión interesante, algo que para él representara un desafío. Para Pe Eltar, eso era lo único que importaba respecto a Rimmer Dall. Por lo demás, lo que el primer investigador hiciera con su vida y las vidas de los demás le traía sin cuidado. Por supuesto, no se hacía ilusiones. Sabía muy bien lo que era Rimmer Dall, pero no le importaba.

Necesitó dos días para realizar el viaje. Fue a caballo hasta el norte desde la abrupta región montañosa que se extendía bajo las Tierras Bajas del Túmulo de la Batalla, donde tenía su hogar, y llegó a la Atalaya Meridional al atardecer del segundo día. Desmontó antes de que los centinelas pudieran descubrir su presencia, y se acercó a pie. Era una molestia inútil; de cualquier manera, lo hubiesen admitido de inmediato. Pero le gustaba comprobar una y otra vez que podía moverse a su antojo. Le gustaba demostrar su talento.

Sobre todo a los Espectros.

Pe Eltar fue como uno de ellos mientras se aproximaba al negro monolito, un espectro surgido de la oscuridad que atravesaba las grietas de la piedra. Pasó ante los centinelas sin ser visto ni oído, tan invisible para ellos como el aire que respiraban. La Atalaya Meridional estaba oscura y silenciosa, sus muros lisos y pulidos, y sus corredores vacíos. Tenía el aspecto de un panteón bien cuidado. Aquel lugar era sólo para los muertos,

o para quienes traficaban con la muerte. Siguió su camino por sus catacumbas, sintiendo el latido de la magia aprisionada en la tierra, oyendo su agitación, como si intentara liberarse. Pe Eltar sabía que era un gigante dormido que Rimmer Dall y sus Espectros creían que podrían subyugar. Guardaban bien su secreto, pero no había secretos para él.

Cuando casi había llegado a la alta torre donde esperaba Rimmer Dall, mató a uno de los que montaban guardia, un Espectro, pero eso no establecía ninguna diferencia. Lo había matado porque podía hacerlo, porque le apetecía hacerlo. Se fundió con el negro muro de piedra y esperó hasta que la criatura pasó junto a él, atraída por el leve ruido que había hecho, y entonces sacó la Stiehl de su vaina oculta y acabó con la vida de su víctima de un sólo golpe silencioso. El centinela murió en sus brazos, su sombra se elevó ante él como humo negro y su cuerpo se redujo a cenizas. Pe Eltar vio cómo los ojos sorprendidos se apagaban. Después dejó el uniforme vacío donde pudieran encontrarlo.

Sonrió mientras flotaba en la penumbra. Llevaba mucho tiempo matando, y era muy bueno realizando ese trabajo. Descubrió su talento en los primeros años de su vida, su habilidad para encontrar y destruir incluso a las víctimas mejor guardadas, su sentido para romper cualquier protección. La muerte asustaba a la mayoría de la gente, pero no a Pe Eltar, que se sentía atraído por ella. La muerte era la hermana gemela de la vida, la más interesante de las dos. Era reservada, desconocida, misteriosa. Inevitable y eterna cuando llegaba. Era una fortaleza oscura con innumerables habitaciones que esperaban ser exploradas. La mayoría entraba sólo una vez, porque no tenía otra opción. Pe Eltar estaba dispuesto a entrar siempre que se le presentaba la ocasión, y esa oportunidad se le ofrecía a través de aquellos a quienes mataba. Cada vez que veía morir a alguien, descubría una habitación distinta, otra parte del secreto. Renacía.

Más arriba encontró a un par de centinelas apostados ante una puerta cerrada, pero lo vieron acercarse. Pe Eltar escuchó. No oyó nada, pero sintió que había alguien prisionero tras ella. Dudó un instante sobre si satisfacía su curiosidad de conocer o no su identidad. Pero para satisfacer su curiosidad, debía preguntar, cosa que nunca hacía, o matar a los centinelas. Decidió que no merecía la pena, y pasó de largo.

Subió un oscuro tramo de escaleras hasta llegar a la cúspide de la Atalaya Meridional y entonces entró en una sala de cámaras irregulares que estaban interconectadas como los corredores de un laberinto. No había puertas, ni tampoco centinelas. Pe Eltar entró en aquel fragmento de noche silenciosa. El exterior estaba oscuro ahora, la oscuridad se completaba mientras las nubes cubrían el cielo, separándolo del mundo inferior. Pe Eltar recorrió varias cámaras, escuchando, esperando.

Después se detuvo bruscamente, se irguió y dio media vuelta.

Rimmer Dall se destacó de la oscuridad de la que formaba parte. Pe Eltar esbozó una sonrisa. Rimmer Dall también era un maestro en el dominio de la técnica de hacerse invisible.

–¿A cuántos has matado? –preguntó el primer investigador con su voz susurrante.

–A uno –contestó Pe Eltar, esbozando una sonrisa que estiró las comisuras de su boca–. Tal vez mate a otro cuando salga.

–Un día ese juego se volverá contra ti –respondió Rimmer Dall, mientras sus ojos brillaban con un rojo peculiar–. Un día rozarás a la muerte por equivocación, y ella te atrapará a ti en lugar de a tu víctima.

Pe Eltar hizo un gesto de despreocupación. No temía a su propia muerte. Sabía muy bien que un día llegaría, y cuando eso sucediera, sería una cara conocida, una cara que había visto durante toda su vida. Para la mayoría de la gente existía el pasado, el presente y el futuro, pero no para Pe Eltar. El pasado no era más que recuerdos, y los recuerdos eran caducas señales de lo que se había perdido. El futuro era una vaga promesa, sueños y volutas de humo, por lo que tampoco le servía. Sólo el presente tenía importancia, porque

el presente era el aquí y ahora de tu identidad, el espectáculo de la vida, la inmediatez de la muerte, y podía ser controlado, cosa que no se podía hacer con el pasado ni con el futuro. Pe Eltar creía en el control. El presente era una cadena interminable de momentos que vivían y morían entrelazados, y siempre estabas allí para verlo venir.

Una ventana se abría a la oscuridad de la noche frente a una mesa y dos sillas, y Pe Eltar se acercó para sentarse. Rimmer Dall lo imitó. Estuvieron en silencio durante un largo rato, mirándose a la cara, pero observando algo más. Hacía unos veinte años que se conocían. Se habían encontrado por casualidad. Rimmer Dall era un joven miembro de un comité policial del Consejo de Coalición, y ya estaba muy implicado en la envenenada política de la Federación. Aunque casi era un adolescente, era implacable y decidido, e inspiraba temor en quienes lo rodeaban. Era un Espectro, desde luego, pero muy pocos lo sabían. Pe Eltar, casi de su misma edad, ya era un notable asesino con más de veinte muertes a sus espaldas. Se encontraron en el dormitorio de un hombre al que Rimmer Dall había ido a matar, un hombre cuya posición en el gobierno de las Tierras Meridionales ansiaba y cuya interferencia ya había aguantado demasiado tiempo. Pe Eltar había llegado primero, enviado por otro de los enemigos del hombre. Se estudiaron en silencio sobre el cuerpo sin vida de su víctima. La noche los envolvía en la misma negra oscuridad que reflejaba sus vidas, y los dos captaron la similitud que había entre ellos. Ambos utilizaban la magia, y ninguno de los dos era lo que parecía. Ambos eran completamente amorales. Ninguno temía al otro. En el exterior, Vado del Camino, la ciudad meridional, zumbaba, crujía y siseaba con las intrigas de hombres con ambiciones tan grandes como las suyas propias, pero con habilidades mucho menores. Se miraron a los ojos y vieron sus respectivas posibilidades.

A partir de ese momento formaron una asociación estable. Pe Eltar se convirtió en el arma y Rimmer Dall, en la mano que la empuñaba. Cada uno servía al otro por voluntad propia. No había coacciones ni ataduras entre ellos. Cada uno cogía lo que necesitaba y devolvía lo estipulado, aunque ninguno de los dos se identificaba con el otro ni comprendía su esencia. Rimmer Dall era el jefe de los Espectros, cuyo plan era un absoluto secreto. Pe Eltar era un asesino apasionado por su trabajo. Rimmer Dall encargaba a Pe Eltar la eliminación de todos aquellos que fueran potencialmente peligrosos. Pe Eltar aceptaba el encargo siempre que el desafío le parecía interesante. Se nutrían de las muertes de los demás.

–¿A quién tienes prisionero en la habitación de abajo? –preguntó Pe Eltar de repente, rompiendo el silencio, dando por finalizada la revisión del pasado.

Rimmer Dall inclinó un poco la cabeza, una máscara huesuda que daba a su rostro el aspecto de una calavera pelada.

–Un joven del valle, de las Tierras Meridionales. Uno de los hermanos Ohmsford. El otro cree que lo ha matado. Yo lo planeé todo para que lo creyera. –El hombretón parecía sentirse satisfecho de sí mismo–. Cuando llegue el momento, dejaré que vuelvan a encontrarse.

–Uno de tus juegos, ¿verdad?

–Un juego con apuestas muy altas, apuestas que implican una magia de proporciones inimaginables... una magia muy superior a la tuya, la mía o la de cualquier otro. Un poder sin límites.

Pe Eltar no respondió. Sentía el peso de la Stiehl contra su muslo, el calor de su magia. Le resultaba difícil imaginar una magia más poderosa, e imposible considerar una que le fuera más útil. La Stiehl era el arma perfecta, una hoja que lo cortaba todo. Nada se le resistía. El hierro, la piedra, la defensa más impenetrable eran inútiles contra ella. Nadie estaba a salvo, ni siquiera los Espectros; incluso éstos podían ser destruidos. Lo había descubierto años atrás, cuando uno intentó matarlo, introduciéndose en su dormitorio como

un gato cauteloso. El Espectro pensaba acabar con su vida mientras dormía, pero Pe Eltar siempre estaba despierto. Mató al ser negro con facilidad.

Después se le ocurrió pensar que Rimmer Dall podía haber enviado al Espectro para probarlo, pero prefirió no investigar esa posibilidad. En realidad carecía de importancia. La Stiehl hacía que fuera invencible.

Pensaba que el destino le había concedido el arma. No sabía quién la había forjado, pero sí que había sido hecha para él. Tenía doce años cuando la encontró, mientras viajaba hacia el norte con un hombre que afirmaba ser su tío (un borracho zafio y amargado con tendencia a maltratar a toda persona que fuera más pequeña y débil que él) a través de las Tierras Bajas del Túmulo de la Batalla, visitando sus numerosos pueblos y aldeas en los que su tío vendía los productos que antes había robado. Habían acampado en una hondonada de una zona cubierta de matorrales al borde de los Robles Negros, entre las Sirenas y los bosques de lobos, y el tío volvió a pegarle por alguna falta imaginaria antes de quedarse dormido con la botella al lado. A Pe Eltar ya no le importaban las palizas: las había recibido desde que, tras quedarse huérfano a los cuatro años de edad, su tío se había hecho cargo de él. Apenas recordaba cómo era la vida sin ellas. Lo que de verdad le importaba era la forma en que, en los últimos días, su tío le propinaba esas palizas. Era como si, al golpearlo, quisiera descubrir los límites de sufrimiento del muchacho, y Pe Eltar empezó a pensar que ya había sobrepasado esos límites.

Caminó bajo la luz crepuscular para estar solo, sorteando los barrancos vacíos, subiendo las desoladas pendientes, arrastrando los pies y esperando que el dolor de sus cortes y magulladuras disminuyera. La cañada estaba cerca, a unos centenares de metros, y la cueva que se abría a ella lo atraía con la fuerza de un imán. Sentía su presencia de una manera que no podía explicar. Oculta por unos matorrales y medio enterrada en las rocas caídas se abría una boca oscura y ominosa. Pe Eltar entró en ella sin vacilar. Pocas cosas lo asustaban incluso entonces. Su vista había sido siempre extraordinaria, y la luz más débil le servía para encontrar el camino.

Avanzó por la caverna hasta que encontró los huesos. Eran huesos humanos, con varios siglos de antigüedad, esparcidos al azar como si alguien les hubiese dado una patada. La Stiehl yacía entre ellos; su hoja emitía destellos plateados en la oscuridad, latiendo de vida. Su nombre estaba grabado en la empuñadura. Pe Eltar la cogió y sintió su calor. Un talismán de otra época, un arma dotada de gran poder. Enseguida cayó en la cuenta de que era mágica y que nada se le resistiría.

Con paso firme y decidido, salió de la cueva, regresó al campamento y cortó la garganta a su tío de un solo tajo. Primero lo despertó, para que se diera cuenta de quién era el que iba a acabar con su vida. Su tío fue el primer hombre que mató.

Aquello había ocurrido mucho tiempo atrás.

–Hay una muchacha –dijo Rimmer Dall de repente.

La mirada de Pe Eltar volvió a posarse en la cara huesuda silueteada contra las sombras de la noche. Pudo ver que los ojos escarlata emitían vivos destellos.

El aliento del primer investigador siseó entre sus labios.

–Dicen que posee la magia, que puede cambiar las condiciones de la tierra sólo con tocarla, acabar con la esterilidad y la enfermedad, y hacer que crezcan flores en el suelo más hediondo. Dicen que es hija del Rey del Río Plateado.

–¿Y lo es? –inquirió Pe Eltar, esbozando una sonrisa.

–Sí –respondió Rimmer Dall, haciendo un gesto de asentimiento–. Ella es la persona de la que hablan las historias. Ignoro el motivo exacto de su misión, pero sé que viaja hacia el este, hacia la ciudad de Culhaven y el país de los enanos. Parece que tiene un propósito

concreto. Quiero que lo descubras, y después que la mates.

–¿Por qué no la matas tú? –preguntó Pe Eltar, sin darle una respuesta.

–No –respondió Rimmer Dall, haciendo un gesto negativo–. No podemos acceder a la hija del Rey del Río Plateado. Por otra parte, reconocería al instante a un Espectro. Las criaturas mágicas comparten un vínculo que impide el disfraz. Debe ser alguien distinto de nosotros, alguien que pueda acercarse a ella lo suficiente, alguien de quien no pueda sospechar.

–Alguien –repitió mecánicamente Pe Eltar, acentuando su siniestra sonrisa–. Hay muchas personas que pueden hacer ese trabajo, Rimmer. Envía a otro. Tienes ejércitos enteros de degolladores leales que se sentirán encantados de eliminar a una muchacha lo bastante tonta como para revelar que posee la magia. Este negocio no me interesa.

–¿Estás seguro, Pe Eltar?

Pe Eltar emitió un prolongado suspiro. Ahora empiezan las negociaciones, pensó. Se puso de pie, y su delgado cuerpo parecía un látigo cuando se inclinó sobre la mesa para ver mejor la cara del otro hombre.

–Te he oído decir muchas veces que parezco un Espectro, que tenemos mucho en común. Manejamos una magia contra la que no hay defensa posible. Poseemos una percepción del sentido de la vida de la que otros carecen. Compartimos instintos y habilidades. Somos capaces de oler, saborear y sentir lo mismo. Somos las dos caras de la misma moneda. Lo has repetido una y otra vez. Muy bien, Rimmer Dall, a menos que estés mintiendo, esa muchacha me descubriría tan pronto como a ti, ¿verdad? Por tanto, es absurdo que me envíes.

–Tienes que ser tú.

–¿Por qué?

–Tu magia no es innata. Está separada de quien eres y de lo que eres. Aunque la muchacha pueda sentirla, nunca podrá descubrir que procede de ti. No advertirá el peligro que supones para ella. Podrás hacer lo que es necesario.

–Como ya te he dicho, este asunto no me interesa –respondió Pe Eltar, encogiéndose de hombros.

–¿Porque no encierra un desafío?

–Sí. Porque en él no hay desafío –respondió Pe Eltar, sentándose de nuevo.

–Esa muchacha no es una simple criatura de carne y hueso; no será fácil vencerla –dijo Rimmer Dall, arrellanándose en la silla y ocultado su cara en la oscuridad–. Tiene una magia poderosa que la protegerá. Para matarla, se necesita una magia aún más fuerte. Los hombres normales con armas normales no tienen ninguna oportunidad. Mis legiones de degolladores, como tú los llamas con tanto desdén, son inútiles, y los Espectros ni siquiera pueden acercarse. Además, aunque pudieran acercarse, tampoco serviría de nada. ¿Me comprendes, Pe Eltar?

Pe Eltar guardó silencio. Cerró los ojos, pero podía sentir la mirada de Rimmer Dall sobre él.

–Esa muchacha es peligrosa, Pe Eltar; sobre todo porque ha sido enviada para llevar a cabo una misión importante, y yo ignoro de qué se trata. Tengo que averiguarlo e impedir que la realice. No será fácil. Incluso para ti puede ser demasiado difícil.

–¿Eso crees? –inquirió Pe Eltar, con un gesto dubitativo.

–Es posible.

Pe Eltar se puso de pie con la celeridad del pensamiento y la Stiehl desenvainada en la mano. La punta de la hoja se levantó y se detuvo a menos de una pulgada de la nariz de Rimmer Dall. La sonrisa dibujada en el rostro de Pe Eltar era aterradora.

–¿De verdad?

–Haz lo que te pido, Pe Eltar –respondió Rimmer Dall, sin pestañear siquiera–. Ve a

Culhaven, encuentra a esa muchacha, averigua lo que piensa hacer y luego mátala.

Pe Eltar se preguntó si no debería matar a Rimmer Dall. Lo había pensado antes, había considerado seriamente la conveniencia de hacerlo. En los últimos tiempos, la idea había empezado a ejercer cierta fascinación en él. No sentía ninguna lealtad hacia el hombre, ni le interesaba nada de él, excepto las oportunidades que ofrecía, e incluso éstas ya no eran tan satisfactorias como antes. Estaba cansado de sus constantes intentos de manipulación. Ya no se sentía cómodo con el acuerdo. ¿No sería mejor romperlo de una vez?

La Stiehl ondeó. Desde luego el problema era que no había un verdadero motivo para hacer tal cosa. Matando a Rimmer Dall no conseguiría nada, a menos que estuviera dispuesto a descubrir qué secretos podrían revelarse en el momento de la muerte del primer investigador. Podrían ser interesantes. Por otra parte, ¿por qué precipitar los acontecimientos? Era mejor saborear la perspectiva durante algún tiempo. Era mejor esperar.

Envainó la Stiehl con un movimiento rápido y se alejó. Durante un breve instante tuvo la sensación de que había perdido la oportunidad que, probablemente, nunca más volvería a presentarse. Pero eso era una tontería. Rimmer Dall no podría impedirlo. La vida del primer investigador era suya y la tomaría en el momento en que se le antojara.

–Lo haré –respondió Pe Eltar, mirando a Rimmer Dall un momento y haciendo un gesto de indiferencia.

Se dio media vuelta y empezó a dirigirse a la salida.

–Ten cuidado, Pe Eltar –le advirtió Rimmer Dall–. Esa muchacha no es rival para ti. No juegues con ella. En cuanto hayas descubierto su objetivo, mátala.

Pe Eltar no respondió. Salió de la habitación y se fundió de nuevo con la oscuridad, desinteresándose de los pensamientos o deseos de Rimmer Dall. Ya había hecho bastante con aceptar el encargo del Espectro. La forma de llevarlo a cabo sólo le competía a él.

Partió hacia Culhaven. No mató a ningún centinela cuando abandonó la Atalaya Meridional, porque el esfuerzo no merecía la pena.

Ya era cerca de media noche cuando Pe Eltar, cansado de reflexionar, se dejó vencer por el sueño, dormitando en la silla mientras el paso de las horas se sucedía lentamente. La muchacha despertó antes del amanecer. La familia de enanos dormía y la casita estaba silenciosa. Las hogueras de los seguidores que habían acampado en los alrededores habían quedado reducidas a brasas y cenizas, y los últimos murmullos de conversación se habían apagado. En cuanto la muchacha se movió, Pe Eltar recuperó la conciencia. Sus ojos estaban fijos en él, y así siguieron largo rato. Luego, ella se incorporó lentamente.

–Me llamo Despertar –dijo.

–Yo soy Pe Eltar –respondió él.

La muchacha estrechó su mano. Sus dedos eran livianos como plumas cuando tocaron su piel. Entonces ella se estremeció y retiró la mano.

–Soy la hija del Rey del Río Plateado –prosiguió la joven. Se levantó de la cama y se colocó frente a él, echando hacia atrás sus enmarañados cabellos plateados. Pe Eltar estaba hechizado por su belleza, pero la muchacha no parecía advertirlo–. Necesito tu ayuda. He salido al mundo de los hombres en busca de un talismán. ¿Quieres acompañarme en mi búsqueda?

La petición cogió a Pe Eltar por sorpresa, y no respondió. Se limitó a seguir contemplándola.

–¿Por qué me has elegido? –preguntó por fin, inseguro.

–Porque eres especial –dijo Despertar sin pensarlo.

Era la respuesta adecuada, y Pe Eltar se sorprendió de que supiera lo suficiente para

dársela, de que pudiera sentir lo que él quería oír. Entonces recordó la advertencia de Rimmer Dall y se endureció.

–¿Qué clase de talismán vamos a buscar?

–Uno de magia, dotada de tal poder que incluso supera el de los Espectros –respondió la muchacha, manteniendo los ojos fijos en él.

Pe Eltar parpadeó. Despertar era muy hermosa, pero su belleza era una máscara que distraía y confundía. De pronto se sintió despojado de sus defensas, con su intimidad al descubierto, con todos sus secretos expuestos a la luz. Se dio cuenta de que ella lo conocía por lo que era, de que tenía la facultad de ver todo.

En ese instante estuvo a punto de matarla. Lo detuvo su apariencia vulnerable. A pesar de su magia, asombrosa sin duda, capaz de convertir el terreno yermo y requemado de una ladera en lo que no era más que un recuerdo en las mentes de los enanos más viejos, carecía de medios de defensa contra un arma asesina como la Stiehl. Pe Eltar pudo sentirlo. Si decidía matarla, ella no podría evitarlo.

Sin embargo, decidió no hacerlo. Todavía no.

–Los Espectros –repitió en voz baja.

–¿Les temes? –preguntó ella.

–No.

–¿Y a la magia?

–¿Qué sabes sobre mí? –le preguntó Pe Eltar, inclinándose hacia ella y buscando en sus ojos una posible respuesta, mientras tragaba una bocanada de aire fresco y sus facciones se endurecían.

–Sé que te necesito –respondió la muchacha, sosteniéndole la mirada–. Que no temerás ni titubearás para hacer lo que es necesario.

A Pe Eltar le pareció que sus palabras tenían un doble significado, pero no logró descifrar el oculto.

–¿Me acompañarás? –insistió Despertar.

Mátala enseguida, le había advertido Rimmer Dall. Averigua su objetivo y mátala. Pe Eltar retiró la mirada, fijándola en las sombras de la noche a través de la ventana, y escuchó los sonidos suaves y distantes del río y del viento. Nunca había tenido en cuenta los consejos de los demás. La mayoría eran inútiles para un hombre cuya vida dependía de la habilidad para usar su propio criterio. Además, aquel asunto tenía muchos ingredientes que Rimmer Dall no había mencionado. Había secretos en espera de ser descubiertos. Quizás el talismán que buscaba la muchacha era algo que incluso el primer investigador temía. Pe Eltar esbozó una sonrisa. ¿Si el talismán cayera en sus manos, no sería interesante?

Volvió los ojos hacia la muchacha. Podría matarla en cualquier momento.

–Te acompañaré –respondió por fin. Despertar extendió las manos para coger las suyas, y lo atrajo hacia sí. Podrían haber sido amantes.

–Hay otras dos personas que también deben acompañarnos, dos como tú –dijo–. Uno está en Culhaven. Quiero que lo traigas ante mi presencia.

Pe Eltar frunció el entrecejo. Ya había tomado la decisión de separarla de los tontos que estaban acampados fuera, creyentes en milagros, porque eran un estorbo en su camino. Despertar le pertenecía sólo a él.

–No –respondió, haciendo un gesto negativo.

–Sin ellos, no tendremos éxito –insistió Despertar, dando un paso hacia delante. Sus ojos de color negro azabache estaban extrañamente inexpresivos–. Sin ellos, el talismán está fuera de nuestro alcance. Nadie más debe venir, pero ellos tienen que acompañarnos.

Habló con tanta seguridad que a Pe Eltar le resultó imposible poner objeciones. Parecía completamente convencida de que decía la verdad. Tal vez fuera así, admitió.

Lógicamente, sabía más de su misión que él.

–¿Sólo dos? –preguntó– ¿Nadie más? ¿Ninguno de los que están afuera?

Despertar se limitó a hacer un gesto de asentimiento.

–Muy bien –aceptó Pe Eltar. Dos hombres no serían suficientes para causarle ningún problema ni interferir en sus planes. La muchacha seguiría siendo suya, y podría matarla cuando quisiera–. Dices que un hombre está en la ciudad. ¿En qué sitio puedo encontrarlo?

–En las prisiones de la Federación –respondió Despertar, dándole la espalda por primera vez desde que despertara, para ocultarle su cara.

7

Morgan Leah.

Ése era el nombre de la persona que Pe Eltar tenía que encontrar y llevar ante la hija del Rey del Río Plateado.

Las calles de Culhaven estaban desiertas. Sólo los mendigos sin hogar dormían en los portales de las tiendas, bultos informes de harapos que esperaban el final de la noche. Pe Eltar los ignoró mientras se dirigía al centro de la ciudad, donde estaban ubicadas las prisiones de la Federación. Faltaban un par de horas para que amaneciera; tenía tiempo más que suficiente para hacer lo que se proponía. Podría haber dejado el rescate para otra noche, pero no encontró ninguna razón que lo justificara. Cuanto antes encontrara a ese individuo, antes se pondrían en camino. Aún no le había preguntado a la muchacha a dónde se dirigirían. En realidad, ese detalle carecía de importancia.

Se mantuvo apartado de la luz mientras caminaba, reflexionando sobre el efecto ambivalente que ella le producía. Se sentía alegre y consternado al mismo tiempo. La muchacha hacía que se sintiera como un hombre en proceso de redescubrirse a sí mismo, y también como si fuera un verdadero idiota. Sin duda, Rimmer Dall afirmaría que se trataba de lo último, que estaba jugando al más peligroso de los juegos, que ella lo tenía cogido por la oreja y que se engañaba al pensar que dominaba la situación. Pero Rimmer Dall no tenía corazón, ni alma, ni sentido poético de la vida y la muerte. No se preocupaba por nada ni por nadie, sólo por el poder que poseía o buscaba. Era un Espectro, y los Espectros eran seres vacíos. Rimmer Dall podía pensar lo que quisiese, pero Pe Eltar se parecía muy poco a él. Pe Eltar comprendía las duras realidades de la existencia, la necesidad de mantenerse con vida, de asegurarse; pero también apreciaba la belleza de las cosas, sobre todo ante la perspectiva de la muerte. La muerte poseía una gran belleza. Para Rimmer Dall no era más que una extinción. Pero cuando Pe Eltar mataba, lo hacía para descubrir de nuevo la gracia y simetría que la convertían en el más maravilloso de los sucesos de la vida.

Estaba seguro de que debía de haber una belleza increíble en la muerte de Despertar. No se parecería a ninguna otra muerte que él hubiera causado.

No se apresuraría, no precipitaría el hecho irrevocable; se tomaría el tiempo necesario para planearla. Los sentimientos que ella le provocaba no alterarían ni cambiarían el curso de acción que había planeado. No se menospreciaría por experimentarlos; formaban parte de su disfraz, una reafirmación de su humanidad. Rimmer Dall y sus Espectros no podían comprender esos sentimientos, eran insensibles como la piedra. Pero Pe Eltar no. Nunca.

Pasó ante las casas de trabajo, procurando mantenerse oculto a los ojos de los soldados de la Federación que hacían guardia. El bosque cercano estaba quieto, dormido, como un vacío negro donde los sonidos eran incorpóreos y, de alguna forma, aterradores. Pe Eltar se convirtió en parte de ese vacío, cómodo dentro de su cobertura mientras avanzaba en silencio. Sólo él podía ver y oír cosas que estaban vedadas a cualquier otro ser humano; siempre había sido así. Podía sentir lo que vivía en la oscuridad, aunque se ocultara. Los Espectros también podían hacerlo, pero ni siquiera ellos eran capaces de asimilar lo que él.

Se detuvo ante un cruce de caminos iluminado, y esperó hasta asegurarse de que no corría ningún riesgo. Había patrullas por todas partes.

Visualizó la imagen de Despertar en el aura proyectada por una farola solitaria. Una niña, una mujer, un ser mágico... era todo eso y mucho más. Era la encarnación de las

cosas más hermosas de la Tierra, un claro de bosque iluminado por el Sol, una cascada, un cielo azul al mediodía, el caleidoscopio de color de un arco iris, una interminable lluvia de estrellas contemplada desde una llanura desierta. Era una criatura de carne y hueso, de vida humana y, sin embargo, también formaba parte de la tierra renacida, de los arroyos de las montañas, de las grandes y viejas rocas que sólo cedían ante el tiempo. Le sorprendía, pero podía sentir en ella cosas que eran a la vez incongruentes y compatibles. ¿Cómo era eso posible? ¿Qué era ella, aparte de lo que admitía ser?

Cruzó con rapidez la zona iluminada y se sumergió de nuevo en la oscuridad. No lo sabía, pero estaba decidido a averiguarlo.

La mole cuadrada y negra de las prisiones de la Federación se levantaba frente a él. Pe Eltar dedicó un breve instante a considerar las diversas opciones. Conocía el interior de las prisiones de la Federación en Culhaven; había estado en ellas un par de veces, aunque eso sólo lo sabía Rimmer Dall. Hasta en aquel lugar había hombres a quienes era preciso matar. Pero no era ése el caso de esta noche. Admitió que se había planteado la posibilidad de matar al hombre que tenía que rescatar, a aquel Morgan Leah. Era una forma de impedir que la muchacha insistiera en que los acompañase durante la búsqueda del talismán perdido. Si lo mataba ahora, y después al otro, el asunto quedaría zanjado. Podría mentir sobre lo sucedido. Pero la muchacha sospecharía la verdad, tal vez incluso la adivinaría. Ella confiaba en él, ¿por qué correr el riesgo de traicionar esa confianza? Además, quizás estuviera en lo cierto y aquellos dos hombres fueran necesarios para recuperar el talismán. Aún no los conocía lo suficiente. Era mejor no precipitarse y esperar el curso natural de los acontecimientos.

Mientras reflexionaba, dejó que su delgada figura desapareciera en la piedra del muro contra el que se apoyaba. Podía entrar en la prisión sin problemas, sólo con mostrar al oficial al mando su insignia de Espectro, y lograr la liberación del prisionero. Pero eso significaba revelar su identidad, y prefería no hacerlo. Nadie conocía su existencia, excepto Rimmer Dall. Era el asesino privado del primer investigador. Ninguno de los otros Espectros sospechaba siquiera su existencia; nadie lo había visto como tal. Quienes lo consiguieron, fueran Espectros o no, estaban muertos. Su existencia era un secreto y prefería que siguiera siéndolo. Sería mejor sacar al hombre de la prisión con su sistema habitual, en silencio y a escondidas, solo.

Pe Eltar esbozó una sonrisa. Salvar al hombre ahora para poder matarlo después. Era un mundo extraño.

Se despegó de la pared y avanzó envuelto en las sombras de noche hacia las prisiones.

Morgan Leah no estaba dormido. No podía dejar de reflexionar, recostado sobre un jergón de paja en su celda. Llevaba despierto casi toda la noche, demasiado inquieto, preocupado y angustiado para poder conciliar el sueño, con una inquietante sensación de futilidad de la que no lograba desembarazarse. La celda era claustrofóbica, de poco más de tres metros cuadrados de superficie y cuatro del suelo al techo, con una puerta de hierro de varios centímetros de grosor y una ventana enrejada tan alta que ni siquiera podía alcanzarla saltando. No la habían limpiado desde que lo metieron en ella y, por tanto, apestaba. Le llevaban comida, si aquello podía llamarse así, dos veces al día, y se la pasaban a través de una ranura abierta en la base de la puerta. De la misma manera le proporcionaban agua para beber, pero no podía lavarse. Llevaba prisionero casi una semana, y nadie había ido a verlo, por lo que empezaba a pensar que ya nadie lo haría.

Su situación era realmente extraña. Cuando fue capturado, pensó que intentarían averiguar sin pérdida de tiempo y por todos los medios a su alcance por qué se había tomado tantas molestias para liberar a dos viejas enanas. Se preguntaba si la abuela Elise y

la tía Jilt habrían conseguido huir, si permanecerían en libertad. No tenía ninguna posibilidad de enterarse. Había golpeado a un comandante de la Federación, tal vez lo había matado. Había robado un uniforme para hacerse pasar por soldado, había utilizado el nombre de un mayor para entrar en las casas de trabajo, había engañado a un oficial de servicio y había conseguido que el ejército de la Federación en general pareciera un puñado de incompetentes, y todo con la finalidad de liberar a dos ancianas. El mando de la Federación, burlado, debía mostrar algún interés en averiguar el porqué. Tenía que estar ansioso por hacerle pagar el daño y la humillación que le había infligido. Sin embargo, lo habían dejado solo y abandonado.

Consideró las distintas posibilidades. Parecía improbable que pudieran ignorarlo de forma indefinida, que lo dejaran en la celda hasta olvidarse de él. Había descubierto que el mayor Assomal estaba en el campo; tal vez esperaran su regreso para empezar los interrogatorios. ¿Pero sería el comandante Solt lo bastante paciente para esperar después de lo que le había hecho? ¿Estaba muerto? ¿Lo había matado después de todo? ¿O esperaban a alguien más?

Morgan dio un profundo suspiro. Alguien más. De manera ineludible, siempre llegaba a la misma conclusión. Esperaban a Rimmer Dall.

Tenía que ser así. Teel había traicionado a la abuela Elise y a la tía Jilt, denunciándolas a la Federación, pero en particular a los Espectros. Rimmer Dall debía de conocer su relación con los hermanos Ohmsford y también con todos los que habían partido con ellos en busca de la Espada de Shannara. Si alguien intentaba liberarlas, le sería notificado... e iría a ver de quién se trataba.

Morgan, que estaba mirando a la pared, se dio media vuelta. No le dolía tanto el cuerpo como los primeros días; las secuelas de la paliza recibida empezaban a desaparecer. Fue una suerte que no le rompieran ningún hueso. Podía considerarse afortunado por seguir con vida.

O no, se corrigió; todo dependía del punto de vista que se adoptara. Pensó en Par y Coltar, y lamentó no haber podido reunirse con ellos como había prometido. ¿Qué podía sucederles sin contar con su ayuda? ¿Qué podía haberles ocurrido durante su ausencia? Se preguntó si Damson Rhee los habría ocultado cuando huyeron del Pozo de Tyrsis, y si Padishar Cesta habría conseguido descubrir su escondite.

Se hizo un millar de preguntas, pero no encontró ni una sola respuesta válida.

Sobre todo, se preguntó cuánto tiempo le quedaba de vida.

Volvió a darse media vuelta, pensando en lo distintas que podrían haber sido las cosas para él. En otra época, habría ostentado el título de príncipe de Leah y gobernado su tierra natal. Pero hacía ya más de doscientos años que la Federación había puesto fin a la monarquía, y su familia ya no era depositaría de ningún derecho sobre las tierras altas. Cerró los ojos e intentó no pensar en lo que podría haber sido. Seguía conservando la esperanza, con el espíritu intacto a pesar de lo sucedido, con la misma facilidad de adaptación de que tanto había hecho gala. No tenía la más mínima intención de rendirse. Siempre había un camino.

Sólo deseaba descubrirlo.

Morgan Leah dormitó un rato, perdido en un flujo de imágenes que se mezclaban en un aluvión de caras y voces, burlándose de él con sus dislocadas y falsas conexiones, con mentiras sobre cosas que nunca habían existido y que nunca existirían.

Por fin se quedó dormido.

Entonces una mano le tapó la boca, cortando su exclamación de sorpresa. Otra mano lo sujetó contra el camastro. Morgan se debatió, pero la fuerza que lo sujetaba era inquebrantable.

–Silencio, ahora –le ordenó una voz en su oído–. Calla.

Morgan obedeció. Un hombre con rostro de halcón, vestido con uniforme militar, estaba agachado junto a él, mirándolo intensamente a los ojos. Las manos se retiraron del joven de las tierras altas, y el hombre se sentó a su lado en el camastro, mientras una tranquilizadora sonrisa se extendía por su estrecho rostro.

–¿Quién eres? –preguntó Morgan en voz baja.

–Alguien que puede sacarte de este lugar si demuestras ser lo bastante listo para hacer lo que te diga, Morgan Leah.

–¿Conoces mi nombre?

–Supuse que eras tú y he acertado –respondió el desconocido, acentuando su sonrisa–. De hecho, he llegado aquí por casualidad. ¿Podrás llevarme hasta la salida?

Morgan lo miró atentamente. Era un hombre alto y enjuto que daba la impresión de saber lo que hacía. Su sonrisa parecía grabada en su rostro, y no había nada amistoso en él. Morgan retiró la manta y se puso de pie, advirtiendo que su visitante retrocedía para mantener siempre entre ambos una distancia de seguridad. Cauteloso como un gato, pensó Morgan.

–¿Estás con el Movimiento? –preguntó el joven de las tierras altas al hombre.

–Estoy conmigo mismo. Ponte esto –le ordenó, tirándole unas prendas de ropa.

Cuando el joven de las tierras altas las examinó, advirtió que se trataba de un uniforme de la Federación. El desconocido desapareció en la oscuridad durante un breve instante, y luego volvió a aparecer con algo voluminoso sobre un hombro. Después dejó caer su carga sobre el jergón con un gruñido. Morgan se estremeció al advertir que era un cuerpo. El desconocido cogió la manta y la colocó sobre el cadáver para que pareciera que dormía.

–Así tardarán más tiempo en descubrir tu ausencia –dijo en voz baja, con aquella sonrisa enervante.

Morgan se apartó y se vistió lo más rápido que pudo. El desconocido gesticuló con impaciencia cuando terminó. Después salieron juntos por la puerta abierta de la celda.

El pasillo exterior era estrecho y estaba desierto. La luz de los faroles no ahuyentaba por completo la oscuridad. Morgan no había visto nada de las prisiones cuando lo encerraron, porque había perdido el conocimiento tras la paliza recibida, y se sintió perdido. Siguió al desconocido, recorriendo los pasadizos flanqueados por celdas idénticas a la suya propia, todas cerradas y aseguradas. No se tropezaron con nadie.

Al llegar al primer puesto de guardia tampoco encontraron a nadie. El desconocido cruzó con paso rápido hacia el pasadizo que se abría más allá, pero Morgan captó un destello de hojas de metal a través de una puerta entreabierta a un lado. Se detuvo y miró. Había filas de armas alineadas en las paredes de una pequeña habitación. De pronto, se acordó de la Espada de Leah. No podía marcharse sin ella.

–¡Espera un momento! –dijo en voz baja al desconocido.

Su salvador se volvió. Morgan dio un empujón a la puerta, que cedió un poco, arrastrando algo. El joven de las tierras altas continuó empujando hasta que pudo pasar. Dentro, tras la puerta, había otro hombre muerto. Morgan controló sus emociones y se dedicó a buscar la Espada de Leah.

Encontró la espada casi al instante, todavía en la vaina que él había adaptado, colgada de un clavo entre un puñado de lanzas. La alcanzó y, tras coger también un espadón, salió.

–No permitiré más retrasos –le advirtió el desconocido, que lo estaba esperando–. El cambio de guardia se realiza justo después del amanecer, y ya casi es la hora.

Morgan respondió con un gesto de asentimiento. Siguieron otro pasillo, bajaron un negro tramo de escaleras sostenido por vigas que crujían y gruñían bajo sus pies, y

atravesaron un patio. El desconocido sabía muy bien lo que estaba haciendo. No se tropezaron con ningún guardia hasta que llegaron a un puesto situado en el interior de las murallas, pero pasaron inadvertidos. Cruzaron las verjas y abandonaron la prisión cuando empezaban a aparecer las primeras luces por el horizonte oriental.

El desconocido llevó a Morgan carretera abajo. Pronto se detuvo y señaló la puerta trasera de un granero, donde la oscuridad era tan densa que el joven de las tierras altas tuvo que guiarse por el tacto. Una vez dentro, el desconocido encendió una lámpara. Tras buscar bajo una pila de sacos vacíos, sacó ropas para los dos, apropiadas para zonas boscosas, indistinguibles de las que utilizaban la mayor parte de los trabajadores de la Tierras Orientales. Se cambiaron en silencio, y escondieron los uniformes de la Federación bajo los sacos.

El desconocido indicó por señas a Morgan Leah que lo siguiera. Ambos volvieron a salir a las primeras luces del nuevo día.

–Eres de las tierras altas, ¿verdad? –preguntó de repente el desconocido, mientras atravesaban la ciudad en dirección este.

Morgan respondió con un gesto de asentimiento.

–Morgan Leah. Tu apellido es el nombre de tu país. Tu familia gobernaba las tierras altas, ¿no es así?

–Sí –respondió Morgan. Su compañero parecía ahora más relajado, y sus largas zancadas eran lentas y tranquilas, aunque sus ojos no dejaban de mirar a un lado y a otro–. Pero hace muchos años que dejó de existir la monarquía.

Cruzaron un puente estrecho sobre un afluente del Río Plateado contaminado por aguas fecales. Una anciana con un niño pequeño en brazos pasó junto a ellos. Morgan los miró, pero el desconocido no pareció reparar en ellos.

–Mi nombre es Pe Eltar –dijo después, sin ofrecerle la mano.

–¿A dónde vamos? –le preguntó Morgan.

–Ya lo verás –respondió Pe Eltar, curvando levemente la comisura de los labios–. A reunirnos con la dama que me ordenó que te liberara de la prisión.

Morgan pensó en la abuela Elise y en la tía Jilt. ¿Pero era posible que conocieran a alguien como Pe Eltar? Ya le había dicho que no pertenecía al Movimiento de los Nacidos Libres, y no parecía probable que se hubiera aliado con la Resistencia de los enanos. Pe Eltar, pensó Morgan, estaba exactamente con quien había dicho: consigo mismo.

Entonces, ¿quién podía ser la dama que lo había enviado?

Recorrieron callejuelas que serpenteaban entre cabañas y chozas de enanos emplazadas en los arrabales de Culhaven, deterioradas estructuras de piedra y madera que amenazaban con derrumbarse de un momento a otro sobre las cabezas de sus habitantes. Morgan oía la perezosa corriente del Río Plateado cada vez más cerca. Las casas se fueron distanciando a medida que los árboles se espesaban, y pronto fueron muy pocas las que quedaron a la vista. Los enanos que trabajaban en sus patios y jardines los miraban con recelo. Si Pe Eltar advirtió aquellas miradas, no dio la menor muestra de ello.

La luz del Sol ya traspasaba en anchos rayos los árboles de delante cuando llegaron a su destino: una casita bien cuidada, rodeada por una multitud de hombres harapientos que habían acampado junto al patio y ahora tomaban el desayuno y enrollaban los sacos de dormir. Los hombres intercambiaron algunos comentarios y miraron con desconfianza a Pe Eltar mientras se acercaba. Éste pasó entre ellos sin hablar, seguido de Morgan. Subieron los escalones que conducían a la puerta principal de la casa y entraron. Una familia de enanos, sentada ante una pequeña mesa, los recibió con breves palabras de bienvenida. Pe Eltar apenas prestó atención. Condujo a Morgan a un dormitorio de la parte trasera, le indicó que entrara y cerró la puerta tras ellos.

Había una muchacha sentada en el borde de la cama.

–Gracias, Pe Eltar –dijo la joven, levantándose.

Morgan Leah la miró. La muchacha era muy hermosa, con unas delicadas y perfectas facciones dominadas por los ojos más negros que el joven de las tierras altas había visto en su corta vida. Tenía una melena larga y plateada que brillaba como si poseyera luz propia, y una dulzura que invitaba a la protección. Llevaba ropas sencillas: una túnica, pantalones sujetos a la cintura con un ancho cinturón de cuero, y botas, pero las ropas no podían ocultar la armonía y la gracia del cuerpo que había debajo.

–Morgan Leah –dijo en voz baja la muchacha.

Morgan parpadeó al darse cuenta de que tenía los ojos clavados en la joven, y se ruborizó.

–Me llamo Despertar –prosiguió la muchacha–. Mi padre es el Rey del Río Plateado. Me ha enviado al mundo de los hombres en busca de un talismán y necesito tu ayuda para encontrarlo.

Morgan se dispuso a responder, pero renunció a hacerlo al no encontrar las palabras adecuadas. Miró a Pe Eltar, pero éste tenía concentrada su atención en la muchacha. Estaba tan hipnotizado como él.

Despertar se acercó a Morgan, y el rubor de su cara y su cuello se extendió por todo el cuerpo como una corriente cálida. La joven extendió las manos y colocó los dedos suavemente a ambos lados de la cara de Morgan. Él nunca había sentido un contacto similar. Pensó que daría cualquier cosa por experimentarlo otra vez.

–Cierra los ojos, Morgan Leah –le pidió Despertar.

El joven de las tierras altas no preguntó nada, y se limitó a hacer lo que le pedía la muchacha. De inmediato, se sintió en paz. Oía conversaciones en el exterior, el fluir de las aguas del río cercano, el susurro del viento, el canto de los pájaros y el roce de una azada. Entonces los dedos de Despertar presionaron su piel y todo desapareció en un estallido de color.

Morgan Leah flotaba como si estuviese sumergido en un sueño. Estaba rodeado de una luminosidad cubierta por la niebla, que no tenía su origen en un foco determinado. Entonces la neblina desapareció y ante sus ojos empezaron a desfilar las imágenes. Vio la entrada de Despertar en Culhaven, siguiendo un camino flanqueado por hombres, mujeres y niños que aplaudían y la vitoreaban cuando pasaba ante ellos, para luego seguirla con ansiedad. La vio atravesar una creciente multitud de enanos, habitantes de las Tierras Meridionales y gnomos hasta llegar a la yerma ladera donde en otros tiempos habían florecido los jardines de Meade. Le pareció que él estaba entre la multitud, que era uno más de aquellos que habían ido a ver lo que haría la muchacha, y sintió su misma expectación y abrigó sus mismas esperanzas. Entonces ella subió por la ladera, enterró las manos en la tierra calcinada y utilizó su asombrosa magia. La tierra se transformó ante sus ojos; los jardines de Meade fueron restaurados. Los colores, olores y sabores de su milagro inundaron el aire, y él sintió un dolor en el pecho increíblemente dulce. Entonces empezó a llorar.

En ese preciso instante las imágenes se desvanecieron, y se encontró de nuevo en la casa. Notó que los dedos de la muchacha se retiraban y se frotó los ojos con el dorso de la mano antes de abrirlos. Ella lo observaba.

–¿Eso fue real? –preguntó con voz temblorosa, a pesar de su resolución por mantenerla firme–. ¿Sucedió de verdad? Sucedió, ¿no es cierto?

–Sí –respondió Despertar.

–Restauraste los jardines. ¿Por qué?

–Porque los enanos necesitan tener algo en que creer –respondió la muchacha, esbozando una leve y dulce sonrisa–. Porque se están muriendo.

–Despertar, ¿puedes tú salvarlos? –preguntó Morgan, aspirando profundamente.

–No, Morgan Leah –respondió la hermosa joven, provocando en él una gran decepción–. No puedo. –Se volvió durante un breve instante hacia el otro lado de la habitación–. Tal vez tú puedas salvarlos algún día. Pero ahora debes venir conmigo.

–¿A dónde? –preguntó el joven de las tierras altas, tras un instante de vacilación.

–Al norte, Morgan Leah –respondió la muchacha, levantando su dulce rostro hacia la luz–. A la Cuenca Tenebrosa, para buscar a Walker Boh.

Pe Eltar permaneció en un rincón del pequeño dormitorio, completamente olvidado. No le gustaba nada lo que estaba viendo. No le gustaba la forma en que la muchacha había tocado al joven de las tierras altas, ni la reacción de éste. A él no lo había tocado de aquella forma. También le molestaba que supiera el nombre del joven de las tierras altas, y el del otro hombre, Walker Boh, pero no el suyo.

Entonces Despertar se volvió hacia él, introduciéndolo en su conversación con Morgan Leah, y le dijo que los dos tenían que viajar al norte para encontrar al tercer hombre. Una vez que lo hubieran conseguido, emprenderían la búsqueda del talismán. La muchacha no les dijo de qué talismán se trataba, ni ellos se atrevieron a preguntárselo. Pe Eltar lo achacó al peculiar efecto que ejercía sobre ellos, que los inducía a no dudar de sus palabras, a aceptarlas sin oponer la más mínima objeción. A Pe Eltar nunca le había sucedido nada semejante, pero su instinto le decía que aquella muchacha, aquella hija del Rey del Río Plateado, aquella criatura que poseía una asombrosa magia, no mentía. No creía que fuera capaz de hacerlo.

–Necesito que vengas conmigo –insistió Despertar, dirigiéndose al joven de las tierras altas.

–¿Nos acompañarás? –preguntó Morgan a Pe Eltar, volviéndose hacia él.

La forma en que hizo la pregunta satisfizo a Pe Eltar. En el tono de voz del joven de las tierras altas había cierto grado de desconfianza e incluso, tal vez, de miedo. Esbozó una enigmática sonrisa e hizo un gesto de asentimiento. Por supuesto, joven de las tierras altas, pero sólo para mataros en el momento en que me plazca, pensó.

El joven de las tierras altas se volvió hacia la muchacha y empezó a explicar algo sobre dos viejas enanas que había rescatado de las casas de trabajo y cuyo destino necesitaba conocer porque se lo había prometido a un amigo. No dejaba de mirarla, como si su imagen le diera vida. Pe Eltar hizo un gesto de incredulidad. Morgan no constituía una amenaza para él. No podía imaginar por qué la muchacha pensaba que necesitaban su colaboración para recuperar el misterioso talismán.

Despertar dijo al joven de las tierras altas que entre quienes la habían acompañado a la casita había uno que podría descubrir qué había sido de las enanas. Se aseguraría de que estuvieran bien. Ella le pediría que lo hiciera de inmediato.

–Entonces, si de verdad me necesitas, iré contigo –le prometió Morgan Leah.

Pe Eltar se volvió. El joven de las tierras altas iría porque no tenía elección, porque la muchacha lo había atrapado. Podía leer en los ojos del joven que estaba dispuesto a hacer cualquier cosa por ella. Pe Eltar comprendía ese sentimiento, e incluso lo compartía a su manera. La única diferencia entre ellos era el móvil que perseguían.

Pe Eltar se preguntó de nuevo cómo sería la muerte de la muchacha. Se preguntó qué descubriría en sus ojos.

Despertar llevó a Morgan hacia la cama para que pudiera descansar. Pe Eltar salió de la habitación en silencio y se quedó en el porche con los ojos cerrados, dejando que el calor del Sol bañara su rostro.

8

Hacía ya ocho días que Coltar Ohmsford estaba prisionero en la Atalaya Meridional y aún no sabía quién lo había llevado allí. Todo su mundo se reducía a la celda, una habitación de cinco metros cuadrados situada en la parte alta de la negra torre de granito, un cubículo de piedra y argamasa con una puerta de metal que nunca se abría, una ventana cerrada con postigos de metal, un jergón, un banco de madera y una mesita con dos sillas. La luz se filtraba por los resquicios de los postigos en finos rayos grises cuando era de día y desaparecía cuando era de noche. Coltar podía mirar a través de ellos y ver las aguas azules del Lago del Arco Iris y las verdes copas de los árboles. Podía captar visiones fugaces del vuelo de las grullas, golondrinas y gaviotas, y oír sus gritos solitarios.

A veces oía el ulular del viento que soplaba de las montañas de Runne a través de los cañones que canalizaban el río Mermidón. Incluso una o dos veces escuchó el aullido de los lobos.

En alguna ocasión le llegaban los olores de la cocina, pero nunca parecían proceder de la comida que le daban. Se la servían en una bandeja que empujaban a través de una trampilla practicada al pie de la puerta de hierro, una entrega furtiva de indeterminada procedencia, pero nadie se cuidaba de retirar las bandejas que él iba apilando junto a la puerta. Se escuchaba un zumbido ininterrumpido que ascendía, al parecer, de los sótanos del castillo, una especie de vibración que al principio atribuyó a una gran máquina, y después a algo semejante a un temblor de tierra. Se transmitía a través de los muros de la torre, y cuando Coltar ponía la mano contra ellos, sentía el estremecimiento de la piedra. Todo estaba caliente, a una temperatura agradable: las paredes y el suelo, la puerta y la ventana, la piedra, la argamasa y el metal. No conseguía imaginar cómo se producía, porque las noches eran tan frías que el aire cortaba. A veces le parecía oír pisadas más allá de la puerta; no cuando le llevaban la comida, sino en los momentos en que todo estaba tranquilo y el único sonido que se escuchaba era el zumbido de los insectos en los distantes árboles. Las pisadas no se acercaban, sino que pasaban sin detenerse. Tampoco tenían una procedencia clara. No podía precisar si le llegaban de abajo, de arriba o del exterior.

Era consciente de que lo observaban, no con frecuencia, pero sí lo suficiente para que pudiera advertirlo. Sentía los ojos de alguien fijos en él, estudiándolo, esperando quizá. No sabía desde dónde lo observaban. Tenía la impresión de que era desde todas partes. A veces oía una respiración, pero cuando intentaba localizarla, sólo podía escuchar la suya propia.

Pasaba la mayor parte del tiempo reflexionando, porque no tenía mucho que hacer. Podía dormir, comer, recorrer su celda de un lado a otro y mirar por los resquicios de los postigos. Podía escuchar, oler y saborear el aire. Pero creía que reflexionar era lo mejor, un ejercicio que mantenía su mente despierta y libre. Sus pensamientos, al menos, no estaban prisioneros. El aislamiento que sufría amenazaba con enloquecerlo, ya que estaba apartado de todo y de todos los que conocía, sin una razón ni una finalidad que pudiera ni siquiera imaginar, y hasta sus captores se mantenían ocultos de manera deliberada. Su preocupación por Par era tan fuerte que lo hacía llorar. Se sentía como si el resto del mundo lo hubiese olvidado, como si hubiese prescindido de él. Los acontecimientos se desarrollaban dejándolo al margen. Quizá todo lo que conocía hubiera cambiado. El tiempo se extendía en una lenta e interminable sucesión de segundos, minutos, horas y días. Se encontraba perdido en la penumbra, la oscuridad y el silencio. Su propia existencia carecía de significado.

Reflexionar lo mantenía lúcido.

Pensaba sin cesar en la manera de huir. La puerta y los postigos de la ventana estaban sólidamente incrustados en la piedra de la torre, y los muros y el suelo eran gruesos e impenetrables. En cualquier caso, no contaba ni con la más pequeña herramienta para poder cavar. Intentó escuchar a los guardias que patrullaban fuera de allí, pero su esfuerzo resultó inútil. Intentó ver quiénes eran los que le llevaban la comida, pero nunca lo consiguió. Huir parecía una misión imposible.

También pensó en la manera de revelar su presencia. Podía lanzar al exterior un trozo de tela o de papel con un mensaje escrito a través de los resquicios de los postigos, ¿pero con qué finalidad? El viento lo llevaría al lago o a las montañas, y nadie lo encontraría. O al menos, no a tiempo de que pudiera servir de algo. Pensó en gritar, pero sabía que estaba muy alejado del camino de cualquier viajero, y que nadie lo oiría. Había mirado en innumerables ocasiones el paisaje a la luz del día y nunca había visto a nadie. Sentía que estaba completamente solo.

Por último, se dedicó a averiguar qué sucedía más allá de su puerta. Intentó potenciar al máximo la capacidad de sus sentidos y, cuando eso falló, puso en juego su imaginación. Sus captores habían asumido innumerables identidades y pautas de conducta. Planes y conspiraciones cobraron vida con todo detalle. Par y Morgan, Padishar Cesta y Damson Rhee, enanos, elfos y habitantes de las Tierras Meridionales se dirigían a la torre negra para liberarlo. Se organizaban patrullas de rescate. Pero todos los intentos terminaban en fracaso. Nadie podía llegar hasta él. Por último, todos habían desistido. Más allá de los muros de la Atalaya Meridional, la vida continuaba.

Después de una semana de tan solitaria y triste existencia, Coltar Ohmsford empezó a sentirse invadido por la desesperación.

Pero el octavo día de cautiverio apareció Rimmer Dall. Eran las últimas horas de una tarde lluviosa y gris, con nubes bajas y tormentosas que cruzaban los cielos, los relámpagos eran una luminosa tela de araña que destellaba a través de los resquicios, y los truenos lanzaban a la oscuridad largos y terroríficos bramidos. El aire de verano estaba cargado de olores avivados por la humedad, y en la celda de Coltar hacía frío. El joven del valle estaba junto a la ventana, mirando por las rendijas, escuchando el discurrir de las aguas del río Mermidón, encajado en el cañón rocoso abierto a los pies de la fortaleza.

Al principio, cuando oyó que el cerrojo se descorría, no se volvió, convencido de que su sentido del oído le traicionaba. Entonces vio que la puerta empezaba a abrirse, advirtió movimiento con el rabillo del ojo y enseguida se dio media vuelta.

Una extraña forma embozada, alta, tenebrosa e impresionante, sin rostro ni miembros, un fantasma surgido de la noche, apareció en el umbral de la celda. Coltar se acordó de los Espectros y de inmediato adoptó una postura protectora, buscando en su reducida celda alguna arma con la que defenderse.

–No te asustes, joven del valle –le dijo el Espectro con una voz extrañamente familiar–. Aquí no corres ningún peligro.

El Espectro cerró la puerta y avanzó bajo la débil luz que iluminaba la celda. Lo primero que distinguió Coltar fue la cabeza de un lobo blanco marcada sobre la ropa negra, después la mano izquierda enguantada hasta el codo y la huesuda y estrecha cara con la barba rojiza.

Rimmer Dall.

Inmediatamente, Coltar pensó en las circunstancias de su captura. Había recorrido con Par, Damson y el Topo los túneles que se extendían bajo la ciudad de Tyrsis hasta el palacio abandonado de los reyes de la vieja ciudad. Cuando llegaron al palacio, los dos hermanos Ohmsford habían entrado solos en el Pozo en busca de la perdida Espada de Shannara. Él se había quedado montando guardia en la entrada a la cripta, donde creían que estaba la Espada, mientras su hermano iba a buscarla. Ésa había sido la última vez que

había visto a Par. Lo habían agarrado por detrás, le habían dado un golpe que lo había dejado inconsciente y lo habían llevado donde ahora se encontraba prisionero. Hasta aquel momento, no supo quién había sido el responsable de su captura. Tenía sentido que fuera Rimmer Dall, el hombre que habían encontrado semanas atrás en Varfleet y los había perseguido sin descanso a lo largo y ancho de las Cuatro Tierras.

El primer investigador se detuvo a varios pasos de Coltar. Su taimado rostro se mostraba tranquilo y seguro.

–¿Has descansado?

–Ésa es una pregunta realmente estúpida –respondió Coltar antes de detenerse a pensarlo–. ¿Dónde se encuentra mi hermano?

–No lo sé –respondió Rimmer Dall, encogiéndose de hombros–. La última vez que lo vi estaba sacando la Espada de Shannara de la cripta donde estaba guardada.

–¿Estabas... dentro? –preguntó Coltar, sorprendido.

–Sí.

–¿Y permitiste que Par cogiera la Espada de Shannara? ¿Permitiste que se marchara con ella?

–¿Por qué no? Le pertenece.

–¿Quieres que crea que no te importa que tenga en su poder la Espada?

–No de la forma que piensas.

–Así que permitiste que Par se marchara, pero me hiciste prisionero a mí. ¿No es así? –preguntó el joven del valle, después de guardar un breve silencio.

–Así es.

–¿Por qué? –pregunto Coltar, haciendo un gesto de incomprensión.

–Para protegerte.

–¿De qué? ¿De la libertad de elegir? –inquirió Coltar, soltando una sonora carcajada.

–De tu hermano.

–¿De Par? ¡Debes de creer que soy el mayor imbécil que existe!

–Para ser sincero contigo, hay algo más que la protección que te he otorgado –respondió Rimmer Dall sin inmutarse, cruzándose de brazos–. Estás prisionero también por otro motivo. Tarde o temprano, tu hermano vendrá a buscarte. Cuando lo haga, quiero tener otra oportunidad de hablar con él. Mantenerte aquí me asegura esa oportunidad.

–¡Lo que en realidad sucedió –replicó Coltar, furioso–, es que me capturaste, pero Par consiguió huir! Encontró la Espada de Shannara y de alguna forma consiguió librarse de ti, y ahora me estás utilizando como cebo para capturarlo. Pues bien, te advierto que no funcionará. Par es demasiado listo para caer en una trampa tan burda como ésa.

–Si pude capturarte en la entrada de la cripta, ¿cómo consiguió huir tu hermano? –le preguntó Rimmer Dall, haciendo un gesto negativo. Esperó durante un breve instante la respuesta del joven del valle, luego se acercó a la mesa y se sentó en una de las sillas de madera–. Te diré la verdad, Coltar Ohmsford, si me dejas. ¿Me permitirás hacerlo?

Coltar estudió la cara del hombre durante un momento, en silencio, y después se encogió de hombros. ¿Qué tenía que perder? Permaneció donde estaba, de pie, manteniendo deliberadamente la distancia entre ellos.

–Empecemos por los Espectros –dijo Rimmer Dall, haciendo un gesto de asentimiento–. No son lo que vosotros creéis. No son unos monstruos, cuya única finalidad es la destrucción de las Razas y que sólo con su presencia han provocado la enfermedad de las Cuatro Tierras. En gran manera, también ellos son víctimas de la situación. Son hombres, mujeres y niños que poseen la magia. Son el resultado de la evolución del hombre a través de generaciones en las que la magia ha sido utilizada. La Federación los caza como si fueran animales. Pudiste ver a las pobres criaturas que habitan en el Pozo. ¿Sabes lo que son? Son Espectros que la Federación ha capturado, haciéndolos enloquecer

de hambre para convertirlos en algo peor que animales. También tuviste ocasión de ver a la vieja leñadora y al gigante cuando os dirigíais a Culhaven. Pero no es culpa suya.

Rimmer Dall levantó con rapidez la mano enguantada en cuanto vio que Coltar Ohmsford se disponía a tomar la palabra.

–Escúchame, joven del valle. Te preguntas cómo sé tanto sobre ti. No te preocupes, te lo explicaré si tienes paciencia para escucharme.

»Me convertí en primer investigador para capturar a los Espectros... no con el propósito de hacerles daño o encarcelarlos, sino para advertirlos del peligro que corrían y ponerlos a salvo –prosiguió Rimmer Dall, bajando su mano enguantada–. Por eso os abordé en Varfleet, para protegeros tanto a ti como a tu hermano. No tuve oportunidad de hacerlo. Os he estado buscando desde entonces para explicaros lo que sé. Suponía que regresaríais a Valle Umbroso y puse a vuestros padres bajo mi protección. Si yo conseguía encontraros antes de que lo hiciera la Federación, estaríais a salvo.

–No creo nada de eso –dijo Coltar con gran frialdad.

–Muchacho, os han engañado desde el principio –prosiguió Rimmer Dall, ignorando sus palabras–. Ese viejo, el que afirma llamarse Cogline, os dijo que los Espectros eran el enemigo que debíais combatir, y el espíritu de Allanon, en el Cuerno del Infierno, os dijo que los Espectros debían ser destruidos. Recuperad las magias perdidas del viejo mundo, os aconsejó. Encontrad la Espada de Shannara. Encontrad las desaparecidas piedras élficas. Restaurad el perdido Paranor y haced que regresen los druidas. Pero ¿os dijeron de qué manera podíais conseguir todo eso? Desde luego que no. Porque no es conveniente que conozcáis toda la verdad sobre el asunto. Si la conocierais, abandonaríais la empresa sin pérdida de tiempo. Los druidas no os aprecian lo más mínimo, ni a vosotros ni tampoco a vuestra especie, y nunca lo han hecho. Solamente les interesa recuperar el poder que perdieron cuando tuvo lugar la muerte de Allanon. Si lográis que vuelvan, si restauráis su magia, controlarán de nuevo el destino de las Razas. Para eso es para lo que trabajan, Coltar Ohmsford. La Federación, de forma inconsciente y sin saberlo, les está ayudando. Los Espectros son las víctimas más idóneas para que ambos se ceben en ellas. Tu tío fue el único capaz de captar la verdad, vio con toda claridad que Allanon pretendía manipularlo, inducirlo a llevar a cabo una misión que no beneficiaría a nadie, y os advirtió a todos vosotros sobre las ocultas intenciones del espíritu del druida. Él rehusó formar parte de la locura de los druidas. Tenía razón. El peligro es mucho mayor de lo que tú nunca puedas imaginar.

»Esto que te estoy diciendo, se lo dije a tu hermano cuando entró en la cripta para recoger la Espada de Shannara –prosiguió el primer investigador, inclinándose hacia delante–. Lo estuve esperando allí... varios días. Sabía que volvería a coger la Espada. Tuvo que hacerlo; no podía evitarlo. Eso es lo que sucede cuando posees la magia. Lo sé, porque también la tengo.

Se levantó de repente, y Coltar retrocedió, alarmado. El cuerpo vestido de negro empezó a rielar en la penumbra, como si fuera translúcido. Entonces pareció dividirse, y Coltar le oyó jadear. La oscura forma de un Espectro surgió lentamente del cuerpo de Rimmer Dall, con los ojos como ascuas, flotó en el aire un momento y volvió a fundirse con el cuerpo.

–Soy un Espectro, como puedes ver –dijo el primer investigador, esbozando una fría sonrisa–. Todos los investigadores son Espectros. Irónico, ¿verdad? Los gobernantes de la Federación no lo saben. Creen que somos personas normales, nada más, personas que sirven a sus retorcidos intereses, que pretenden librar a la tierra de la magia. Son tontos. La magia no es enemiga del pueblo, pero ellos sí lo son. Y los druidas. Y todo aquél que impide que los hombres y las mujeres sean lo que son y lo que deben ser.

»Esto también se lo dije a tu hermano, y le dije una cosa más: que también él es un

Espectro –prosiguió Rimmer Dall, apuntando a Coltar con un dedo como si fuera una daga–. ¡Ah, sigues sin creerme!, ¿no es así? Escucha. Par Ohmsford en realidad es un Espectro, queráis admitirlo o no. También lo es Walker Boh, y cualquier persona que posea la auténtica magia. Eso es lo que somos todos nosotros... Espectros. Somos hombres, mujeres y niños cuerdos y racionales hasta que los esbirros de la Federación nos capturan y encarcelan, haciéndonos enloquecer. Entonces la magia nos trastorna y nos convertimos en animales, como la leñadora y el gigante, como los seres que viven prisioneros en el Pozo.

–No. Todo eso es mentira –respondió Coltar, haciendo un gesto negativo.

–¿Por qué crees que sé tanto de vosotros? –insistió Rimmer Dall con exagerada tranquilidad–. Conozco todo lo referente a vuestra huida hacia el sur a través del río Mermidón, a vuestros encuentros con la leñadora y el anciano, a vuestra reunión con el joven de las tierras altas para persuadirlo de que se uniera a vosotros, conozco todos los detalles sobre vuestro viaje a Culhaven, a continuación a la Chimenea de Piedra y, por último, al Cuerno del Infierno. Conozco vuestra relación con los enanos y vuestro encuentro con Walker Boh y con tu prima Wren Ohmsford. Conozco vuestra relación con los proscritos y con Padishar Cesta, con la muchacha y con todos los demás. Sabía que bajaríais al Pozo e intenté deteneros. Sabía que regresaríais y os esperé allí. ¿Cómo podía saberlo, muchacho? Dímelo.

–Por medio de un espía infiltrado en el campamento de los proscritos –respondió Coltar, sintiéndose inseguro.

–¿Quién?

–No lo sé –respondió el joven del valle.

–Entonces te lo diré yo. El espía era tu hermano.

Coltar le dirigió una mirada de asombro.

–Tu hermano, aunque él no lo advertía. Par es un Espectro, y a veces sé lo que piensan otros Espectros. Cuando utilizan su magia, la mía responde. Me revela sus pensamientos. Cuando tu hermano utilizó el cantar, me comunicó todos sus pensamientos. Por eso pude descubriros. Pero el uso de su magia también alertó a otros. Puso en guardia a los enemigos. Por eso el Devorador os siguió hasta las montañas de Wolfsktaag y los gnomos araña hasta la Chimenea de Piedra.

»¡Piensa, joven del valle! Todo lo que os ha sucedido ha sido una consecuencia natural de vuestros propios actos. No quería causaros ningún daño en Tyrsis. Fue la decisión de Par de bajar al Pozo lo que provocó todos los problemas. Yo no quería para nada la Espada de Shannara. Sí, es cierto que la mantenía oculta... pero sólo para obligar a Par a que acudiera a mí y así poder salvarlo.

–¿Qué es exactamente lo que quieres decir? –preguntó Coltar, turbado.

–Te he dicho que la única razón por la que te he traído aquí es para protegerte de tu hermano –respondió Rimmer Dall, clavando sus claros ojos en los del joven del valle–. Te he dicho la verdad. La magia de un Espectro tiene doble filo, como cualquier espada. Es probable que hayas pensado lo mismo muchas veces. Puede ser tu salvación o tu condena; puede funcionar para ayudar o para herir. Pero en realidad es bastante más complicado que eso. Un Espectro puede resultar afectado por las tensiones que exige la utilización de la magia, sobre todo cuando alguien la amenaza o la acosa. La magia puede desgastar, puede escapar. ¿Recuerdas a las criaturas del Pozo? ¿Recuerdas a las que habéis encontrado en vuestros viajes? Tu hermano posee la magia del cantar. Pero el cantar es sólo una débil concha que cubre la magia que yace debajo... una magia más poderosa de lo que imagina. Empieza a fortalecerse mientras él corre, se oculta y trata de mantenerse a salvo. Si no consigo darle alcance a tiempo, si continúa ignorando mis advertencias, esa magia lo consumirá.

Se produjo un largo y tenso silencio, que Coltar dedicó a reflexionar. Recordó que

Par le había dicho que creía que la magia del cantar era capaz de hacer mucho más que crear imágenes, que podía sentirla buscando una liberación. Recordó cómo había reaccionado durante su primera entrada en el Pozo, lanzando una luz a través de la penumbra, iluminando los recovecos de la cripta. Pensó en las criaturas que estaban allí prisioneras, convertidas en monstruos y demonios.

Se preguntó, durante un breve instante, si Rimmer Dall le estaría diciendo la verdad.

–Piénsalo bien, Coltar Ohmsford –dijo con voz suave el primer investigador, dando un paso al frente y luego deteniéndose. Era realmente corpulento, oscuro y temible, sin embargo, su voz infundía una extraña tranquilidad en el ánimo del joven de valle–. Reflexiona. Tendrás tiempo de sobra para pensar. Quiero que permanezcas aquí hasta que tu hermano venga a buscarte o utilice su magia. De una forma u otra, tengo que encontrarlo y advertirle sobre todos los peligros que corre. Tengo que protegeros a ambos y a aquellos con los que finalmente entraréis en contacto. Ayúdame. Debemos hallar un medio de llegar hasta tu hermano. Debemos intentarlo. Sé que ahora no me crees, pero pronto me creerás.

–No lo creo –respondió Coltar, haciendo un gesto negativo.

Fuera, lejos y más abajo, los truenos retumbaban y se perdían entre el ruido producido por la lluvia.

–¡Os han contado tantas mentiras...! –dijo Rimmer Dall–. Con el tiempo, lo comprenderás.

El primer investigador se dirigió a la puerta de la celda, dando por concluida su visita, pero de repente se dio media vuelta.

–Ya has pasado demasiado tiempo encerrado en esta habitación. A partir de este momento, puedes salir durante el día. Llama a la puerta cuando quieras hacerlo. Baja al patio de armas y practica con ellas. Siempre encontrarás a alguien dispuesto a ayudarte. Debes entrenarte. Necesitas aprender a protegerte mejor. Sin embargo, te aconsejo que no cometas ningún error. No conseguirás fugarte. De noche, volverás a tu encierro. Me gustaría no tener que tomar esta decisión, pero son muchas las cosas que están en juego.

»Tengo que hacer una visita, un viaje de varios días –prosiguió Rimmer Dall, tras hacer una breve pausa–. Alguien más requiere mi atención. Cuando regrese, volveremos a hablar.

Observó a Coltar durante un rato, como si pretendiera estudiar sus reacciones con algún fin concreto. Luego le dio la espalda y salió de la celda. El joven del valle esperó a que cerrara la puerta, regresó a los postigos y se dedicó de nuevo a contemplar la lluvia.

Esa noche durmió muy mal, asaltado en sueños por seres tenebrosos con la cara de su hermano y acosado, en los momentos de vigilia, por lo que Rimmer Dall le había dicho. *Tonterías,* fue su primer pensamiento. *Mentiras.* Pero su instinto le decía que al menos había una parte de verdad... y eso sugería la desagradable posibilidad de que fuese verdad todo lo que le había dicho. Par era un Espectro, y la magia un arma que podía destruirlo. Los dos estaban amenazados por fuerzas oscuras más allá de lo que eran capaces de comprender y de controlar.

Ya no sabía qué creer.

Cuando despertó, llamó a la puerta. Un investigador vestido de negro lo dejó salir y lo acompañó hasta el patio de armas. Otro, un tipo rudo con la cabeza afeitada y cubierto de costurones y cicatrices, se ofreció a practicar con él. Utilizando estacas acolchadas, combatieron toda la mañana. Coltar sudaba y se esforzaba. Se sintió bien al hacer que su cuerpo volviera a ejercitarse.

Más tarde, de nuevo en la soledad de su celda, mientras la tarde se despejaba de nubes y la luz del Sol inundaba el distante sur, evaluó su nueva situación. Seguía siendo un prisionero, pero no estaba confinado en una celda. Le habían ofrecido los medios para que

pudiera mantenerse fuerte y ágil. Ya no se sentía tan amenazado.

Si Rimmer Dall estaba jugando o no con él, aún estaba por ver. En cualquier caso, el primer investigador había cometido un error. Había dado al joven del valle la oportunidad de explorar la Atalaya y con ella, la posibilidad de encontrar una vía de escape.

9

La Chimenea de Piedra, donde Walker Boh languidecía, se había convertido para el descendiente de Brin Ohmsford en una prisión mucho más terrible que la de Morgan Leah. Se había recluido en su hogar tras su paso por Storlock con la firme determinación de curar la enfermedad que lo atacaba, de expulsar de su cuerpo el veneno que le había inyectado el Áspid, de curarse por sus propios medios aunque los sanadores stors no lo hubieran conseguido a pesar de sus esfuerzos. En una semana se produjo en él un cambio radical, se llenó de amargura y pesimismo, temeroso de que sus esperanzas fueran vanas, de que su salvación fuese imposible. Los días eran largos y calurosos, y los pasaba deambulando por el valle ensimismado en sus reflexiones, intentando averiguar qué forma de magia le permitiría detener el flujo del veneno. Dedicaba las noches enteras a reflexionar. Pasaba las horas de oscuridad dedicado al silencioso e inútil esfuerzo de poner en práctica sus ideas.

Pero nada funcionaba.

Intentó un poco de todo. Empezó realizando una serie de ejercicios mentales, sondeos internos de su propia magia concebidos para disolver, romper, anular o, al menos, frenar el avance del veneno, pero nada de eso había sucedido. Canalizó la magia en forma de asalto, el equivalente a una convocación interna del fuego que a veces empleaba para proteger y defender. Al parecer, la canalización no encontraba la verdadera fuente; se esparcía y perdía su potencia. Puso en práctica todos sus conocimientos sobre los hechizos y conjuros que había acumulado a lo largo de los años, tanto los innatos como los adquiridos, pero también había fallado. Por último recurrió a los productos químicos y a los polvos en los que confiaba Cogline, las ciencias del viejo mundo aplicadas en el nuevo. Atacó la pétrea ruina de su brazo e intentó quemar la carne para cauterizarla. Probó pociones curativas que eran absorbidas por la piel y penetraban en la piedra. Utilizó campos magnéticos y eléctricos. Ingirió antitoxinas. Pero también habían fallado. El veneno era demasiado fuerte. No había forma de derrotarlo. Continuaba abriéndose camino por su sistema, matándolo lentamente.

Rumor estaba a su lado casi siempre, y lo seguía en los largos paseos diurnos, tendiéndose en la oscuridad de su habitación mientras él se esforzaba en vano para emplear la magia de un modo que le permitiera sobrevivir. El gigantesco gato del páramo parecía sentir lo que sucedía a Walker; lo observaba como si temiera que pudiese desaparecer en cualquier momento, como si su mirada pudiera protegerlo de algún modo contra aquella amenaza invisible. Los luminosos ojos amarillos estaban siempre allí, mirándolo con inteligencia y preocupación. Walker descubrió que le infundían esperanza, y buscó en ellos las respuestas que no encontraba en ningún otro sitio.

También Cogline hacía todo lo que estaba en su mano para ayudar a Walker. Como el gato del páramo, permanecía alerta, aunque a distancia, temeroso de que su presencia le resultara insoportable si se acercaba demasiado o se quedaba demasiado tiempo junto a él. El antagonismo que existía entre los dos seguía vivo. A ambos les resultaba difícil soportar la presencia del otro durante más de unos minutos. Cogline le proporcionaba los remedios que conocía, mezclando polvos y pociones a petición de Walker, administrando emplastos y medicinas, sugiriendo formas de magia que tal vez pudieran ayudar. Sobre todo, lo animaba asegurándole que acabarían encontrando el antídoto adecuado.

Walker se sentía agradecido por la dedicación y los esfuerzos del anciano, aunque nunca lo admitiría. En mucho tiempo, era la primera vez que no deseaba estar solo. Nunca había pensado demasiado en su propia muerte, convencido de que ese momento todavía estaba muy lejos y de que, cuando llegara, estaría preparado. En aquellos días descubrió

que ambas convicciones eran erróneas. Estaba furioso y se sentía asustado y confundido; falto de estabilidad. Se esforzaba por mantener el sentido del equilibrio, por creer en sí mismo, por mantener viva una pequeña esperanza, pero sin la firme presencia de Cogline hubiese estado perdido. El rostro y la voz del anciano, sus movimientos, sus manías, todo tan familiar para él, eran asideros en el acantilado del que pendía, y evitaban que se precipitara al vacío. Hacía mucho tiempo que conocía a Cogline; en ausencia de Par y Coltar, y también de Wren aunque en menor medida, Cogline era su único enlace con el pasado... un pasado al que él le había vuelto la espalda, despreciado y, por último, rechazado por completo, un pasado que ahora intentaba recuperar desesperadamente, porque sabía que sólo podía salvarlo su vínculo con la magia. Si no se hubiese dado tanta prisa en menospreciarla, si no hubiera estado tan ansioso por liberarse de su influencia, si hubiera dedicado más tiempo a comprenderla, aprenderla, dominarla y hacer que sirviera a sus necesidades, tal vez ahora no tendría que luchar tan denodadamente por salvar su vida.

Aunque el pasado siempre es irrecuperable, sentía cierto consuelo con la presencia del anciano que le había proporcionado la escasa comprensión que tenía de la magia. Cuando su futuro se tornó tan incierto, descubrió una extraña y exigente necesidad de las cosas que le quedaban del pasado. Y la más inmediata era Cogline.

Cogline lo había visitado en el transcurso del segundo año de su solitaria vida en la Chimenea de Piedra. Hacía quince años que había muerto Risse y Kenner, cinco. Estaba solo a pesar de los notables esfuerzos realizados por Jaralan y Mirianna para integrarlo en su familia. Se mantenía alejado de la gente a causa de la magia. Mientras que con el paso de los años desde la época de Brin la magia se debilitaba en todos los miembros de la familia Ohmsford, no era ése su caso. Antes al contrario, cada día se hacía más fuerte, más insistente, más incontrolable. Aquello había sido bastante malo cuando vivía en Valle Umbroso, y se hizo insoportable en la Chimenea de Piedra. Empezó a manifestarse de nuevas formas: percepciones no deseadas, extrañas anticipaciones, cruel reconocimiento sensitivo y aterradoras exhibiciones de poder que amenazaban con destrozarlo. No podía dominarla. No la comprendía y, por tanto, le era imposible encontrar la forma de averiguar cómo funcionaba. Era mejor que estuviese solo; nadie podía sentirse seguro cerca de él. Entonces descubrió que empezaba a perder la cordura.

Cogline había conseguido que todo cambiara. Una tarde de finales de otoño salió de entre los árboles, materializándose en la niebla que descendía de las montañas de Wolfsktaag. Era un escuálido anciano, vestido con ropas que colgaban de forma precaria de su frágil figura, con el pelo alborotado y unos ojos penetrantes. Iba acompañado de Rumor, una enorme e inalterable presencia negra que parecía preludiar el cambio que no tardaría en producirse en la vida del Tío Oscuro. Cogline le contó la historia de su vida desde los días de Bremen y el Consejo de los Druidas hasta el día presente, mil años de tiempo. Fue una narración escueta que no pedía aceptación, sino que la exigía. Por extraño que pueda parecer, Walker lo creyó. Sentía que aquel cuento descabellado e improbable era cierto. Las historias hablaban de Cogline desde la época de Brin Ohmsford, y aquel hombre viejo que tenía delante respondía por completo a las descripciones que de él se hacían.

–Yo estaba durmiendo el sueño de los druidas –dijo Cogline–. Si no hubiera sido así, habría venido antes. No creía que pudiera llegar tan pronto el momento, pero la magia que reside en tu interior ha cobrado vida con tu llegada a la plenitud. Allanon lo planeó así cuando entregó a Brin el legado de sangre; llegaría un tiempo en que la magia volvería a ser imprescindible, y se le otorgaría a uno de los miembros de la familia Ohmsford. Es muy probable que el elegido seas tú, Walker. Si realmente es así, necesitarás mi ayuda para comprender su funcionamiento.

Walker sentía grandes recelos, pero admitió la posibilidad de que el anciano le

enseñara a controlar la magia. Necesitaba de forma desesperada poder ejercer ese control, y estaba dispuesto a aprovechar la oportunidad que le ofrecía el anciano.

Cogline se quedó con Walker casi tres años. Le reveló, como un maestro a un estudiante, la sabiduría de los druidas, le entregó las llaves que abrían las puertas de la comprensión. Le mostró los sistemas utilizados por Bremen y Allanon, le enseñó a concentrarse para aprovechar el fuerte poder de la magia, a establecer situaciones mentales para canalizar el poder y que no se perdiera de forma casual. Walker ya poseía algunos conocimientos; había vivido muchos años con la magia y había aprendido algo sobre la autorrenuncia y la contención necesarias para sobrevivir a sus exigencias. Cogline amplió sus conocimientos, introduciéndolo en zonas que Walker nunca hubiera podido sospechar su existencia, instruyéndolo sobre métodos asombrosos, increíbles. De forma lenta y gradual, Walker empezó a descubrir que la magia ya no gobernaba su vida, sino que, por el contrario, cedía el paso al autocontrol, y a partir de ese momento empezó a mandar en sí mismo.

Cogline lo instruyó también en las ciencias del viejo mundo, los productos químicos y las pociones que había desarrollado y utilizado durante años, los polvos que quemaban el metal y explotaban como fuego, y las soluciones que cambiaban el estado de los sólidos y líquidos. También se le abrieron a Walker otras puertas. Descubrió una forma de poder completamente nueva, su curiosidad era tan grande que intentó investigar la combinación de ambos: el viejo mundo y el nuevo, una mezcla de magia y ciencia que nadie había conseguido. Avanzaba con lentitud y cuidado, decidido a no convertirse en otra de las víctimas que el poder había exigido a lo largo de los años, desde los hombres del antiguo mundo que provocaron las Grandes Guerras hasta Brona, el druida rebelde, los Portadores de la Calavera y los Espectros Corrosivos que habían provocado las Guerras de las Razas.

Entonces, sin conocer la razón, cambió. Quizás inducido por el júbilo que sentía al utilizar la magia. Tal vez por su insaciable necesidad de saber más. Fuera cual fuese la razón, llegó a convencerse de que era imposible ejercer un dominio completo sobre la magia, que por mucho empeño que pusiera, sería incapaz de protegerse de sus efectos adversos y que su poder acabaría imponiéndose. Su actitud hacia el uso de la magia sufrió un giro de ciento ochenta grados de la noche a la mañana. Intentó alejarse de ella, arrojarla fuera de sí. Su situación era insoportable. Deseaba con todas sus fuerzas distanciarse de la magia, pero no podía conseguirlo porque formaba parte de su ser. Cogline vio lo que estaba sucediendo y puso todos los medios para hacerle razonar. Walker se negaba a escuchar, preguntándose de repente cuál era el verdadero motivo de que estuviera allí el anciano, negándose a admitir que sólo estaba allí para ayudarle. Se trataba de un intento de manipulación, de una conspiración druídica que podía remontarse a la época de Shea Ohmsford. No tomaría parte en ella. Discutió agriamente con Cogline y, al final, el anciano optó por irse.

Regresó varios años después, pero Walker ya no aceptaba instrucciones de nadie sobre el uso de la magia, porque temía que la adquisición de nuevos conocimientos erosionara el control que tanto le había costado conseguir, y que la magia pudiera dominarlo. Era preferible contentarse con los conocimientos que poseía, limitados pero manejables, y mantenerse alejado de las Razas como había planeado desde el principio. Cogline podía ir y venir cuando y como le placiera, podían seguir manteniendo su incómoda alianza, pero nunca se entregaría a los usos que los druidas habían hecho de la magia, ni a los de nadie. Él, y sólo él, sería su propio dueño hasta el final de sus días.

Pero, por desgracia, ese final ya había llegado para él, y no estaba seguro de que hubiera elegido bien. La muerte se había presentado reclamando su vida, y si no se hubiera distanciado tanto de la magia tal vez hubiera podido retrasar su visita. Admitir todo esto suponía tragarse una amarga dosis de orgullo. Era doloroso reconocerlo, pero no lo podía

evitar. Había aceptado la verdad durante toda su vida, y no deseaba empezar a engañarse ahora.

Dos semanas después de su regreso de Storlock, a primeras horas de la tarde, Walker Boh estaba sentado ante el fuego soportando el dolor de su enfermedad, que no cesaba de recordarle que había dejado demasiadas cosas pendientes para hacerlas más adelante, y Cogline, sentado a la mesa, hojeaba un libro de los que conservaba en la casa para su propio uso.

–Ven a sentarte conmigo –dijo Walker al anciano.

Se lo pidió con amabilidad, casi agotado, y Cogline accedió a su petición sin poner objeciones. Juntos contemplaron el brillante resplandor del fuego.

–Me estoy muriendo –dijo Walker poco después–. Lo he intentado todo para librarme del veneno, pero no he conseguido nada. Han fallado tu ciencia y mi magia. Tenemos que aceptar lo que eso significa. Sigo intentando evitarlo por todos los medios, pero me temo que no conseguiré sobrevivir. –Apretó el brazo contra el costado, un peso de piedra que actuaba sin descanso para derrotarlo, para acabar con su vida–. Y hay algunas cosas que necesito explicarte antes de morir.

Cogline lo miró y se dispuso a hablar, pero Walker le obligó a callar con un gesto.

–He albergado resentimientos contra ti sin ninguna causa razonable. He sido desagradable contigo cuando tú siempre me has tratado con amabilidad. Lo lamento.

»Tenía miedo de lo que me haría la magia si continuaba entregándome a ella, y todavía lo tengo –prosiguió, tras volverse para observar la reacción del anciano–. Aún no he cambiado de opinión. Sigo creyendo que los druidas utilizan a los miembros de la familia Ohmsford para sus propios fines, que sólo nos dicen lo que les conviene y nos dirigen a su antojo. No me gusta la idea de ser una marioneta en sus manos. Pero ahora me doy cuenta de que me equivoqué al pensar que tú eras uno de ellos. Tú tienes tus propios propósitos para actuar.

–Suponiendo que sean míos y no producto de las circunstancias o designios del destino –respondió Cogline. En su rostro se reflejaba una gran tristeza–. Utilizamos muchas palabras para describir lo que nos sucede, y todo se reduce a lo mismo. Vivimos nuestras vidas como ha sido preestablecido que las vivamos... con alguna posibilidad de elección, con algún riesgo, pero sobre todo como el resultado de las personas que somos. –Hizo un gesto de insatisfacción–. ¿Quién puede afirmar que estoy más libre de los druidas y sus manipulaciones que tú? Allanon acudió a mí de la misma forma que a ti, al joven Par y a Wren, y me hizo suyo. No puedo decir otra cosa.

–Sin embargo, he sido brusco contigo y puedo asegurarte que no me satisface recordarlo –insistió Walker, haciendo un gesto de asentimiento–. Quería considerarte mi enemigo porque eres una persona de carne y hueso, no un druida muerto y desaparecido ni una magia invisible. Podía golpearte. Quería que fueses la fuente del miedo que yo sentía. Pensar de esa forma me facilitaba las cosas.

No te disculpes –dijo Cogline, encogiéndose de hombros–. La magia es una carga difícil de soportar para cualquiera, y mucho más para ti. –Hizo una breve pausa–. No creo que te puedas liberar de ella.

–Salvo con la muerte –afirmó Walker.

–Si la muerte llega tan pronto como esperas –respondió el anciano, parpadeando–. Pero ¿encargaría Allanon una misión a una persona a quien pudiera impedirse tan fácilmente su cumplimiento? ¿Arriesgaría una pérdida completa de su labor a la posibilidad de que murieses demasiado pronto?

–Incluso los druidas pueden equivocarse en sus juicios –respondió Walker, tras un momento de vacilación.

–¿Incluso en éste? –preguntó Cogline.

–Tal vez fue un mal cálculo del tiempo. Cualquiera en mi lugar conservaría la magia pasada la juventud. Pero no yo. Cogline, ¿qué podría salvarme ahora? ¿Queda algo que no hayamos intentado?

–No lo sé, Walker –respondió el anciano haciendo un gesto negativo–. Pero presiento que hay algo.

Tras pronunciar el anciano estas palabras, guardaron silencio. Rumor, tendido cómodamente ante el fuego, levantó la cabeza para mirar a Walker y la volvió a apoyar en el suelo. La leña de la chimenea chisporroteó con fuerza, y una vaharada de humo tiñó el aire de la habitación.

–¿Entonces crees que los druidas aún no han acabado conmigo? –preguntó Walker, rompiendo el silencio–. ¿Crees que no permitirán que se acabe mi vida?

–Creo que depende de ti, Walker –respondió Cogline, tras reflexionar durante un breve instante–. Siempre lo he creído así. Te falta capacidad para descubrir lo que debes hacer. O al menos para aceptarlo.

Walker sintió que un escalofrío recorría todo su cuerpo. Las palabras del anciano eran ecos de las pronunciadas por Allanon. Sabía lo que significaban. Tenía que reconocer que el legado de Brin Ohmsford estaba destinado a él, que debía colocarse la armadura de la magia y enfrentarse a la batalla como un guerrero invencible surgido de otra época. Que su destino era destruir a los Espectros.

¿Un moribundo?

¿Cómo?

Volvió a imponerse el silencio, pero en esta ocasión Walker no lo rompió.

Tres días más tarde, el estado de salud de Walker sufrió un grave quebranto. Las medicinas prescritas por los stors y las pócimas elaboradas por Cogline cedieron de repente ante la fuerza del veneno. Se despertó mareado y febril, con notables dificultades para levantarse. Desayunó, salió al porche para disfrutar del calor del Sol y se desplomó.

Durante varios días, sólo recordó fragmentos de lo que le había sucedido. Cogline lo llevó a la cama y lo cubrió con trapos fríos mientras la fiebre del veneno ardía en su interior como un fuego inextinguible. Tomaba líquidos, pero no podía comer. Soñaba constantemente. Un desfile sin fin de criaturas viles y aterradoras pasaba ante él, amenazándole mientras permanecía indefenso, despojándolo de su cordura. Luchó contra ellas lo mejor que pudo, pero carecía de las armas adecuadas para vencerlas. Los monstruos resistían todo lo que empleaba. Al final, se entregó a ellos y se hundió en un sueño negro y profundo.

Despertaba de vez en cuando y siempre veía a Cogline a la cabecera de su cama. Una vez más, la tranquilizadora presencia del anciano fue su salvación, porque Cogline fue para él un asidero al que agarrarse para salir de la inconsciencia en que estaba cayendo. Las manos nudosas se extendían hacia él, en unas ocasiones para sujetarlo con fuerza y en otras para acariciarlo como si fuera un niño necesitado de consuelo. La voz familiar lo alentaba, pronunciando palabras sin significado pero llenas de afecto. Podía sentir la presencia del anciano a su lado esperando a que se despertara.

–Todavía no puedes morir, Walker Boh –le pareció oír más de una vez, aunque no estaba seguro de ello.

A veces veía la cara del anciano inclinada sobre él, muy cerca, y su piel correosa y arrugada, el pelo erizado, la barba gris y los ojos brillantes y comprensivos. Podía olerlo, un árbol del bosque con ramas y un tronco viejos, pero con hojas nuevas y primaverales. Cuando la enfermedad amenazó con derrotarlo de forma definitiva, Cogline estaba a su lado para impedirlo. Gracias a él no cedió a los embates de la enfermedad, luchó contra los efectos del veneno y deseó recuperarse.

A primeras horas de la tarde del cuarto día se despertó y tomó un poco de sopa. El veneno había detenido su avance, al menos de forma temporal; las medicinas, los ungüentos y la voluntad de sobrevivir renacida en Walker se hicieron de nuevo con el control de la situación. Se obligó a comprobar el estado de su brazo roto. El veneno había progresado. El brazo se había convertido en piedra casi hasta el hombro.

Esa noche lloró de rabia y frustración. Antes de quedarse dormido, fue consciente de que Cogline estaba junto a la cabecera de su cama, una frágil presencia contra la intensa e inexorable oscuridad, recordándole en voz baja que todo saldría bien.

Despertó en las lentas y vacías horas que separan la medianoche del amanecer, cuando da la sensación de que el tiempo se ha detenido. Lo despertó el instinto, una fuerte sensación de que algo iba muy mal. Se apoyó en un codo, débil y desorientado, incapaz de detectar la causa de su nerviosismo. Un extraño sonido se imponía al silencio de la noche, un zumbido de actividad procedente de algún lugar del exterior que el sueño y la enfermedad le impedían precisar. Respirando fatigosamente, se sentó, temblando de frío bajo las ropas de la cama.

Pudo ver el resplandor de una intensa luz a través de las cortinas, mal corridas, de las ventanas.

Oyó voces. No, pensó, presa de la angustia, voces no. Son sonidos guturales e inhumanos.

Necesitó reunir todas sus fuerzas para arrastrarse hasta la ventana, avanzando muy despacio y sobreponiéndose al dolor, la fatiga y la fiebre. Procuró no hacer ruido, consciente de la necesidad de proceder con cautela, sintiendo que no debía descubrirse. En el exterior, los sonidos habían aumentado, y un insoportable olor a podredumbre lo inundaba todo.

A tientas, encontró el alféizar y consiguió levantar la cabeza hasta el borde.

Lo que vio a través de la abertura de las cortinas congeló su estómago.

Cogline despertó cuando Rumor le empujó con la cabeza, con un movimiento brusco y enérgico que lo hizo levantar al instante. Había velado a Walker hasta muy avanzada la madrugada, sumido en la lectura de sus libros de ciencia del viejo mundo, intentando descubrir algún nuevo medio que pudiera salvar la vida de Walker. Por fin, rendido, se había quedado dormido en el sillón, ante el fuego, con el libro abierto sobre el regazo, y allí fue donde lo encontró Rumor.

–¡Maldita sea, gato! –murmuró.

Su primer pensamiento fue que le había ocurrido algo a Walker. Después oyó los sonidos, todavía débiles, pero aumentando en intensidad. Gruñidos, rugidos y siseos, como si fueran producidos por animales que no hacían ningún esfuerzo para ocultar su llegada.

Se frotó los ojos para recuperar por completo la conciencia. Sólo una lámpara ardía sobre la mesa del comedor; el fuego de la chimenea se había apagado. Se ciñó la ropa y se dirigió a la puerta principal, inquieto, deseando descubrir cuanto antes lo que estaba sucediendo. Rumor lo acompañó, adelantándose, con el pelo del lomo erizado y la boca entreabierta enseñando los dientes. Era evidente que, fuera lo que fuese lo que había en el exterior, no le gustaba nada al gato del páramo.

Cogline abrió la puerta y salió al porche. El cielo estaba despejado. La luz de la Luna bañaba los árboles, cubriendo el valle de blanca luminosidad. La frialdad del aire despertó por completo a Cogline. Se detuvo al borde del porche y observó. Docenas de pares de luces rojas parpadearon en dirección este, una amplia extensión salpicada de delicados capullos escarlata que resplandecían en la oscuridad. Los había por todas partes, rodeando la casa y el claro.

Cogline forzó la vista, y entonces advirtió que se trataba de ojos.

Dio un salto hacia atrás cuando algo se movió entre ellos. Era un hombre vestido con un uniforme negro y la insignia plateada de la cabeza de un lobo cosida en el pecho. Cogline lo vio con claridad cuando entró en la zona iluminada por la Luna, corpulento y huesudo, con una cara cóncava y ojos sin vida.

Rimmer Dall, pensó, y se sintió enfermo.

–Anciano –le llamó el primer investigador en voz baja y chirriante.

Cogline no respondió. Lo miró fijamente, obligándose a no desviar la vista hacia su derecha, donde estaba la ventana abierta del dormitorio de Walker. Se sintió inundado por el miedo y la furia, y una voz interior le gritó que corriera, que salvara su vida. No te entretengas, le aconsejó. Despierta a Walker.

¡Ayúdale a huir!

Pero el anciano sabía que ya era demasiado tarde.

Entonces comprendió que hacía tiempo que sabía que sucedería aquello.

–Mis amigos y yo hemos venido a buscarte, anciano –dijo Rimmer Dall.

Avanzó, y las criaturas que lo acompañaban empezaron a salir a la luz, una tras otra, todas con un aspecto horrible. Espectros. Algunos eran personas deformes, como la leñadora que Cogline había expulsado del campamento de Par y Coltar Ohmsford varias semanas atrás; otros presentaban el aspecto de perros o lobos, y caminaban a cuatro patas, cubiertos de pelo, con los rostros contorsionados y hocicos de animales, mostrando los dientes y las garras. Los gruñidos que emitían, indicaban con toda claridad que estaban ansiosos e impacientes por alimentarse.

–Fracasos –dijo su líder–. Hombres que no pudieron imponerse a sus debilidades. Ahora sirven a una finalidad mejor. –Avanzó un paso–. Anciano, tú eres el último... el último que se enfrenta a mí. Todos los descendientes de Shannara han desaparecido, han sido barridos de la faz de la Tierra. Tú eres lo único que queda, un pobre ex druida por cuya salvación nadie se tomará la menor molestia.

–¿Es cierto eso? ¿Has matado a todos? –preguntó Cogline, acentuándose las arrugas que marcaban su rostro.

Rimmer Dall fijó los ojos en él.

No es verdad, se dijo a sí mismo Cogline. No ha matado a nadie, sólo pretende que yo lo crea.

–¿Y has venido hasta aquí para decírmelo? –insistió el anciano.

–He venido para acabar contigo –respondió Rimmer Dall.

Bien, ya sé a qué atenerme, pensó el anciano. Cualquier cosa que el primer investigador hubiese conseguido hacer respecto a los descendientes de Shannara no era suficiente; por eso ahora iba tras Cogline, tal vez una presa más fácil. Casi esbozó una sonrisa al pensar que todo se reducía a eso. Bueno, en realidad ya lo sabía. Allanon se lo había advertido semanas atrás, cuando le pidió que cogiera la *Historia de los druidas* de Paranor. No se lo había dicho a Walker, desde luego. Había pensado en decírselo, pero no le pareció que fuera el momento oportuno. Entérate, *Cogline,* dijo el espíritu con voz profunda y profética. *He leído los signos del más allá; tu tiempo en este mundo casi ha finalizado. La muerte te persigue, y es una cazadora implacable. La próxima vez que veas el rostro de Rimmer Dall te habrá encontrado. Recuerda, entonces. Cuando llegue ese momento, recupera de Walker la* Historia de los druidas *y agárrala como si fuera tu vida. No la sueltes. No la entregues. Recuerda, Cogline.*

Recuerda.

Cogline ordenó sus pensamientos. La *Historia de los druidas* estaba en un hueco de la chimenea de piedra, dentro de la casa, donde Walker la había escondido.

Recuerda.

Dio un prolongado suspiro, resignado a su suerte. Había formulado preguntas, por supuesto, pero el espíritu no le había dado ninguna respuesta. Eso era muy propio de Allanon. Era suficiente con que Cogline supiera lo que sucedería; no necesitaba conocer los detalles.

Rumor rugió, con el pelo completamente erizado. Se agazapó en actitud protectora delante del anciano, y Cogline comprendió que no había forma de salvar al gran gato. Rumor nunca lo abandonaría. Hizo un gesto de resignación. Bien. Una extraña sensación de calma invadió todo su ser. Sus pensamientos eran muy claros. Los Espectros habían ido a buscarlo. No sabían que Walker Boh estaba allí y, por tanto, debía evitar que lo descubrieran.

Frunció el entrecejo. ¿Le ayudaría la *Historia de los druidas,* si lograba cogerla?

Sus ojos se encontraron con los de Rimmer Dall.

–No creo que seáis suficientes para hacer el trabajo –dijo el anciano, esbozando una sonrisa.

Levantó el brazo y un polvo plateado voló hacia donde se encontraba el primer investigador, convirtiéndose en llamas al alcanzarlo. Rimmer Dall dio un grito impregnado de furia y retrocedió, tambaleándose. Las criaturas que lo acompañaban atacaron. Se lanzaron sobre Cogline desde todas partes, pero Rumor las recibió con una acometida, las detuvo a corta distancia del porche, y despedazó a las que iban en cabeza. Cogline lanzó puñados de polvo plateado a sus atacantes, y filas enteras se consumieron en las llamas. Los Espectros gritaban y aullaban, atropellándose unos a otros cuando intentaban retroceder. Los cuerpos chocaron violentamente a la luz de la Luna, llenando el claro de miembros quemados. Empezaron a atacarse unos a otros, muriendo a docenas. *¡Creían que sería una presa fácil!* Cogline experimentó una salvaje y perversa satisfacción mientras se echaba la capa hacia atrás y hacía que la noche explotara con un gran resplandor blanco.

Durante un instante increíble, creyó que conseguiría sobrevivir.

Pero entonces volvió a aparecer Rimmer Dall, demasiado poderoso para ser derrotado por la pequeña magia de Cogline, y espoleó con su propio fuego a las criaturas que mandaba, a sus perros y lobos y semihumanos, a sus brutos casi sin mente. Los Espectros, aterrorizados, atacaron con renovado frenesí de odio y furia. Esta vez no retrocedieron. Rumor acabó con la primera oleada, gigantesco y rápido como era, pero las siguientes cayeron sobre él como un remolino de dientes y garras. Cogline no pudo hacer nada para ayudar al valeroso gato. Incluso con el polvo plateado explotando a su alrededor, los Espectros no cejaron en su ataque, y Rumor empezó a perder terreno.

Desesperado, Cogline utilizó los últimos restos de su polvo, lanzando puñados a la tierra, creando una barrera de llamas que durante un momento contuvo el avance de las bestias. Corrió al interior de la casa y sacó la *Historia de los druidas* de su escondite.

Ahora verán.

Apenas acababa de regresar a la puerta, cuando los Espectros atravesaron la pared de fuego y se abalanzaron contra él. Oyó que Rimmer Dall les gritaba. Sintió a Rumor que le empujaba hacia atrás, protegiéndolo. No había lugar adonde huir, ni tenía sentido intentarlo, así que permaneció de pie, apretando el libro contra su pecho, como un espantapájaros harapiento frente a un vendaval. Sus atacantes lo alcanzaron. Cuando le pusieron las manos encima y empezaron a herir su cuerpo, sintió que las marcas rúnicas del libro adquirían vida. Un deslumbrante fuego blanco se esparció, y todo lo que se encontraba en un radio de tres metros quedó consumido.

Ahora sólo quedas tú, Walker, fue el último pensamiento de Cogline.

El anciano desapareció entre las llamas.

La explosión final apartó a Walker de la ventana un segundo antes de que, tanto ésta

como sus cortinas, fueran engullidas por las llamas. A pesar de eso, su cara y sus manos se chamuscaron, y sus ropas humearon. Quedó tirado en el suelo mientras el fuego lamía el techo de la habitación. Lo ignoró, pues ya no le importaba lo que sucediera. No había sido capaz de ayudar a Cogline ni a Rumor, demasiado débil para recurrir a la magia, demasiado débil para erguirse y luchar contra los Espectros, demasiado débil para cualquier cosa que no fuera colgarse del alféizar de la ventana y contemplar el espectáculo.

¡Inútil! Gritó la palabra en el silencio de su mente, desbordado por un intenso sentimiento de ira y tristeza.

En su desesperación, se puso de rodillas y atisbó entre las llamas. Cogline y Rumor habían desaparecido. Rimmer Dall y los Espectros que habían conseguido sobrevivir se dirigían al bosque. Los observó durante un momento, pero enseguida sus fuerzas lo abandonaron y volvió a desplomarse.

¡Inútil!

El calor del fuego aumentó a su alrededor. Las vigas caían, las chispas saltaban y le quemaban la piel. Su cuerpo se estremecía de dolor, pero su brazo de piedra era un ancla que lo sujetaba al suelo de madera. Pensó que había llegado al fin de sus días. En un minuto o dos estaría rodeado por las llamas. Nadie podía ayudarlo. Nadie sabía que estaba allí. El anciano y el gigantesco gato del páramo habían ocultado su presencia a los Espectros, habían dado su vida para...

Se horrorizó cuando una imagen del rostro de Rimmer Dall apareció en su mente, con sus ojos muertos estudiándolo.

Entonces, Walker Boh decidió que no quería morir.

Casi sin darse cuenta, empezó a arrastrarse.

10

Despertar encontró dos días después a Walker Boh. Iba acompañada de Pe Eltar y Morgan Leah, que se sentían atraídos por el misterio que en ellos despertaba la personalidad de la muchacha, porque les había dicho que los necesitaba para recuperar el talismán que tenía que buscar; también la acompañaban por curiosidad, por la pasión que en ellos provocaba y por otra media docena de razones más que ninguno de los dos podía precisar con exactitud. Hicieron el viaje desde Culhaven en tres días, a pie y sin esconderse siguiendo el curso del río Rabb, donde éste bordeaba el Anar, al oeste de las montañas de Wolfsktaag, a salvo de los seres tenebrosos que vivían en aquellas tierras. Al parecer, la cautela no preocupaba demasiado a Despertar. La joven había decidido partir en pleno día, renunciando a la protección de la oscuridad, después de pedir a su grupo de seguidores que permanecieran en su lugar de origen y continuaran con su trabajo para devolver la salud a la tierra, y se mantuvo en las llanuras despejadas durante todo el camino hasta que llegaron a los linderos del bosque. Aunque para Morgan Leah fue un verdadero alivio no tener que aventurarse de nuevo en las montañas de Wolfsktaag, estaba seguro de que las patrullas de la Federación que vigilaban el curso del río Rabb intentarían detenerlos. Sin embargo, aunque lo intentaron, no pudieron hacerlo. Fueron vistos en diferentes ocasiones y trataron de abordarlos en cada una de ellas, pero cuando los soldados ya se encontraban cerca, daban media vuelta de repente y se alejaban de ellos, como si se hubieran equivocado, como si no hubieran visto a nadie.

Por fin, al anochecer, llegaron a la Chimenea de Piedra. Los hombres tenían los pies doloridos, estaban cubiertos de sudor y se sentían un poco molestos por el rápido paso que la muchacha les había marcado y el hecho de que ella pudiera mantenerlo sin esfuerzo aparente. Rodearon Storlock, atravesaron el desfiladero de Jade y bajaron hasta el torrente de Chard, penetrando en la Cuenca Tenebrosa. El Sol estaba a sus espaldas y descendía con rapidez hacia las cumbres de las montañas. Los cielos que tenían delante reflejaban su luz menguante. Una densa columna de humo negro serpenteaba en la lejanía. La vieron mucho antes de que pudieran precisar su origen. Se elevaba al este, que ya empezaba a quedar cubierto por las sombras de la noche, y Morgan Leah empezó a preocuparse. Despertar no dijo nada, pero el joven de las tierras altas tuvo la impresión de que su rostro reflejaba una tensión interior. Cuando llegaron al borde del valle y ya no les quedó ninguna duda sobre la causa de aquella densa humareda, la expresión de la muchacha reveló una profunda tristeza.

Se dirigieron a las humeantes ruinas de la cabaña, que había quedado reducida a unos pocos escombros requemados. El fuego que la había consumido había sido tan fuerte que en algunos lugares aún había llamas. Maderas y cenizas rojas elevaban al cielo el humo negro. El claro que la rodeaba estaba chamuscado, muerto y pisoteado. Parecía que dos grandes ejércitos hubieran librado una batalla en menos de un centenar de metros. No quedaba nada reconocible. Había trozos esparcidos de algo que podría haber pertenecido a algún cuerpo humano, pero era imposible afirmarlo. Incluso Pe Eltar, que siempre procuraba ocultar sus pensamientos y reacciones, parecía profundamente impresionado.

–Aquí han estado los Espectros –dijo Despertar, haciendo que los dos hombres escrutaran la penumbra del bosque–. Pero se han ido y no volverán.

Dirigidos por la muchacha, buscaron en el claro a Walker Boh. Morgan sintió una gran angustia. Había mantenido la esperanza de que Walker no estuviera en la Chimenea de Piedra, que el ataque de los Espectros se debiera a otro motivo. Nada habría conseguido sobrevivir a tales fuerzas de destrucción, pensó. Vio que Pe Eltar daba patadas ocasionales

a los montones de escombros, compartiendo su opinión. No le gustaba nada aquel hombre; no acababa de fiarse de él; no conseguía comprenderlo. A pesar de que lo había liberado de las prisiones de la Federación, no conseguía simpatizar con él. Pe Eltar lo había rescatado a instancias de Despertar; de lo contrario, no habría movido ni un dedo. Incluso tuvo la desfachatez de decírselo abiertamente. Su identidad seguía siendo un misterio, pero Morgan no esperaba nada bueno. En aquel momento, mientras recorría el terreno calcinado, parecía un gato en busca de algo con lo que poder jugar.

Despertar encontró a Walker Boh poco después, y reclamó con urgencia la ayuda de sus acompañantes. Era difícil imaginar cómo había podido adivinar el lugar donde estaba oculto. Se hallaba inconsciente y varios palmos bajo la tierra. Pe Eltar y Morgan lo sacaron de allí, y descubrieron que había quedado atrapado en un pasadizo subterráneo que conducía desde la cabaña hasta el bosque. Aunque el pasadizo se había desplomado, probablemente durante el ataque de los Espectros, le llegaba el aire suficiente para conseguir sobrevivir. Lo llevaron a la luz del atardecer, y Morgan vio los restos de su brazo, cuya parte inferior había desaparecido por completo, convirtiéndolo en un muñón de piedra que sobresalía del hombro. Su respiración era débil y fatigosa, y su piel de un blanco grisáceo. Al principio, el joven de las tierras altas pensó que estaba muerto.

Lo tendieron con cuidado en el suelo, le limpiaron la cara y Despertar se arrodilló junto a él. Extendió ambas manos para coger la suya. La sostuvo un instante, y los ojos de Walker se abrieron. Morgan retrocedió. Nunca había visto aquella expresión en los ojos de Walker: era una expresión espantosa, demencial.

–No me dejes morir –consiguió decir con dificultad el Tío Oscuro.

La muchacha le tocó el rostro, y se quedó dormido inmediatamente. Morgan tragó una bocanada de aire y después la expulsó lentamente. Walker Boh no pedía ayuda por miedo, sino por rabia.

Acamparon junto a las ruinas de la casa para pasar la noche, al socaire de los árboles, mientras la luz se retiraba para dar paso a la oscuridad. Despertar encendió una hoguera cerca de donde Walker dormía, se puso a su lado y ya no se movió. A veces le cogía una mano, o lo acariciaba, olvidándose por completo de Morgan y Pe Eltar. No parecía que pudiera necesitar su ayuda, ni que deseara su presencia, por lo cual el joven de las tierras altas encendió otra hoguera a cierta distancia y preparó la cena con los víveres que llevaban: pan, carne seca, queso y fruta. Se la ofreció a la muchacha, pero ella hizo un gesto negativo y Morgan se retiró. Cenó solo, porque Pe Eltar se llevó su ración a la oscuridad.

Poco después, Despertar se tendió junto a Walker Boh y se durmió con su cuerpo apretado contra el del enfermo. Muy a su pesar, el joven de las tierras altas se sintió inundado por una oleada de celos. Observó la cara de la muchacha a la luz de la hoguera, las líneas de su cuerpo, su suavidad. Era muy hermosa. No podía explicar la influencia que ejercía sobre él; le parecía imposible que pudiera negarle nada. No es que tuviera una esperanza razonable de que Despertar correspondiera a sus sentimientos... ni siquiera creía que sintiese algo por él. Pero la necesitaba cada vez más. No debería de haberla acompañado después de huir de la cárcel sin asegurarse de que la abuela Elise y tía Jilt estaban a salvo. Debería de haber ido en busca de los hermanos del valle, en busca de Par y Coltar Ohmsford, como se había propuesto en repetidas ocasiones mientras yacía en la oscuridad de aquella sucia celda de la Federación. Sin embargo, allí estaba, siguiendo a la muchacha tras un talismán que, según ella, existía, pero que nunca les había descrito, atrapado con el enigmático Pe Eltar y ahora con Walker Boh. Era algo que lo aturdía, pero que, sin embargo, en ningún momento llegó a cuestionar. Estaba allí por voluntad propia, porque en cuanto conoció a Despertar se había enamorado de ella.

La contempló hasta que se sintió mal, y entonces se obligó a mirar hacia otro lado.

Se sorprendió al ver que Pe Eltar, de pie en la semioscuridad junto a los árboles, también estaba observándola.

Volvería a sorprenderse poco después, cuando Pe Eltar se acercó para sentarse a su lado junto al fuego. Lo hizo con la mayor naturalidad, como si no existiese ninguna diferencia entre ellos, como si fueran compañeros y no unos perfectos desconocidos. De facciones enjutas, delgado como la sombra de un alambre, no era más que un conjunto de líneas y ángulos que amenazaba con desaparecer en la oscuridad. Se sentó con las piernas cruzadas, relajado, encorvado, esbozando una leve sonrisa al ver que Morgan fruncía el entrecejo.

–No te fías de mí –le dijo al joven de las tierras altas–. Y es mejor que no lo hagas.

–¿Por qué? –preguntó Morgan.

–Porque no me conoces y nunca debes confiar en alguien a quien no conozcas. Tampoco debes fiarte de la mayoría de los que conozcas. Las cosas son así. Dime, Morgan, ¿por qué crees que estoy aquí?

–No lo sé.

–Yo tampoco. Apostaría a que a ti te pasa lo mismo. Estamos aquí, tú y yo, porque la muchacha dice que nos necesita, pero en realidad no sabemos qué significa eso. Estamos aquí porque los dos somos incapaces de negarnos a hacer cualquier cosa que ella nos pida. –Daba la impresión de que Pe Eltar hablaba tanto para Morgan como para sí mismo. Dirigió una rápida mirada a Despertar e hizo un gesto de asentimiento–. Es hermosa, ¿verdad? ¿Cómo se puede decir no a semejante criatura? Pero es algo más, porque también guarda algo en su interior, algo especial incluso en este mundo. Posee la magia, la magia más poderosa que pueda existir. Devuelve la vida a las cosas muertas... como a los jardines, como a ese que yace ahí.

»Todos queremos tocar esa magia, sentirla a través de ella –prosiguió Pe Eltar, mirando de nuevo al joven de las tierras altas–. Eso es lo que creo. Quizá podamos hacerlo, si tenemos suerte. Pero si los Espectros están metidos en esto, si hay que tratar con seres tan perversos, tendremos que protegernos mutuamente. No es preciso que tú confíes en mí ni yo en ti, y hasta tal vez sea conveniente que no confiemos el uno en el otro, pero tenemos que guardarnos mutuamente las espaldas. ¿Estás de acuerdo?

Morgan no estaba seguro, pero hizo un gesto de asentimiento. Le parecía que Pe Eltar no era de las personas que confían en que otros les guarden las espaldas, ni de las que guardan la espalda de nadie.

–¿Sabes qué soy? –preguntó Pe Eltar en voz baja, con su mirada fija en el fuego–. Soy muy habilidoso. Entro y salgo de los sitios sin que nadie lo advierta. Muevo a seres que no quieren ser movidos. Hago que la gente desaparezca. –Levantó la cabeza–. Tengo un poco de magia propia. Tú también, ¿verdad?

–Ése es el hombre que posee la magia –respondió Morgan, precavido, haciendo un gesto negativo y señalando a Walker Boh.

–Parece que no le ha servido de mucho contra los Espectros –dijo Pe Eltar, esbozando una maliciosa sonrisa.

–Es posible que le haya ayudado a seguir con vida.

–No mucho, al parecer. ¿Qué ayuda puede prestarnos con ese brazo? –preguntó Pe Eltar, cruzando las manos–. Dime, ¿qué puede hacer con su magia?

–Puede hacer lo mismo que tú –respondió el joven de las tierras altas, porque no le había gustado la pregunta–. Pregúntaselo cuando esté mejor.

–Si es que mejora –respondió Pe Eltar, levantándose de repente con un movimiento sin esfuerzo que sorprendió a Morgan. Es muy rápido, pensó el joven de las tierras altas. Mucho más rápido que yo. Pe Eltar lo estaba mirando–. Siento la magia en ti, muchacho. Quiero que me hables de ella en alguna ocasión. Dentro de cierto tiempo, cuando hayamos

viajado juntos un poco más y nos conozcamos mejor. Cuando confíes en mí.

Salió de la zona iluminada por la hoguera, extendió su manta en el suelo y se acostó, quedándose dormido al instante.

Morgan lo observó durante un rato, mientras pensaba que tendría que pasar mucho tiempo antes de que pudiera llegar a confiar en él. Pe Eltar sonreía con bastante facilidad, pero daba la impresión de que era un acto mecánico, reservado sólo a su boca. Reflexionó sobre lo que había dicho el hombre sobre sí mismo, buscando un sentido a sus palabras. ¿Entraba y salía de los sitios sin ser visto? ¿Movía seres que no querían ser movidos? ¿Hacía desaparecer a la gente? ¿Qué clase de galimatías era aquél?

Las llamas de la hoguera empezaban a extinguirse y todos dormían. Morgan recordó el pasado, a sus amigos muertos o desaparecidos, el inexorable fluir de los acontecimientos que tanto lo inquietaban. Pero, sobre todo, pensó en la muchacha que afirmaba que era la hija del Rey del Río Plateado. Despertar.

¿Qué iba pedirle?

Y él, ¿qué podría darle?

Walker Boh despertó al amanecer, saliendo del negro pozo de su inconsciencia. Parpadeó y vio la cara de la muchacha inclinada sobre él, mirándolo. Sintió las manos de la joven sobre su rostro, los dedos fríos y suaves contra su piel, y tuvo la impresión de que lo levantaba sin realizar ningún esfuerzo, como si levantara una pluma.

–Walker Boh.

La muchacha había pronunciado su nombre en tono amistoso.

Le parecía extrañamente familiar, aunque estaba seguro de que nunca la había visto antes. Intentó hablar, pero se dio cuenta de que no podía hacerlo. Algo se lo impedía, una sensación de asombro ante su exquisita belleza, ante los sentimientos que provocaba en su interior. Estaba llena de una magia misteriosa que era simple y compleja a la vez. Era como una mezcla de elementos, de tierra, aire y agua; de todo lo que daba vida. Se daba cuenta de que era distinta de Morgan Leah y Pe Eltar, aunque aún no sabía hasta qué punto lo era. No se sentía atraído por ella como amante o protector. Existía una afinidad entre ambos que superaba la pasión y el deseo. Había unos vínculos de entendimiento inmediato que los unían como nunca podrían hacerlo las emociones. Walker era plenamente consciente de la existencia de esos lazos, pero era incapaz de definirlos. Aquella muchacha era lo que él había intentado ser durante toda su vida. Era un reflejo de sus sueños.

–Mírame –dijo la joven.

Sus ojos se clavaron en ella. La muchacha retiró los dedos de su rostro y los dirigió a los restos de su brazo, al muñón de piedra que colgaba inerte y sin vida del hombro. Se introdujeron bajo la tela y le acariciaron la piel, avanzando hacia donde la carne se había convertido en piedra. Walker se encogió ante su contacto, porque no quería que descubriera su enfermedad, la corrupción de su carne. Pero los dedos persistieron en su intento y los ojos no se apartaron.

Entonces Walker jadeó mientras todo desaparecía en un blanco y ardiente destello de dolor. Durante un breve instante volvió a ver la Morada de los Reyes, las criptas de los muertos, la losa de piedra con sus marcas rúnicas, el agujero negro que se abría abajo y el rápido movimiento del ataque del Áspid. Después le pareció que flotaba, y que no había otra cosa que los ojos de la muchacha, negros e insondables, envolviéndolo en una ola de dulce alivio. El dolor desapareció, saliendo de él en forma de bruma roja que se disolvió en el aire. Walker sintió que le quitaban un peso de encima y que se sentía en paz consigo mismo.

Después, es probable que se hubiera dormido de nuevo; no estaba seguro. Cuando volvió a abrir los ojos, la muchacha estaba a su lado, mirándolo, y la luz del amanecer,

escasa y distante, se filtraba entre las copas de los árboles. Tenía la boca y la garganta secas, y ella le ofreció agua de un odre. Fue consciente de que Morgan Leah lo miraba con expresión de asombro, y de que su cara bronceada expresaba incredulidad. Había otro hombre junto a él, alguien a quien no conocía, de rostro duro y astuto. Recordó que ya estaban los dos cuando lo encontró la muchacha. ¿Qué veían ahora para mostrarse tan sorprendidos?

Entonces se dio cuenta de que había cambiado algo. Sentía el brazo más liviano, más libre, y ya no le dolía. Reunió las pocas fuerzas que le quedaban para levantar la cabeza y mirar su brazo enfermo. Su hombro estaba desnudo y sano; la carne había sustituido a la piedra producida por la enfermedad.

Su brazo había desaparecido, y también el veneno del Áspid.

¿Qué sentía? Las emociones se atropellaban en su interior. Miró a la muchacha e intentó hablar, pero no consiguió pronunciar una sola palabra.

–Me llamo Despertar –dijo la muchacha, con expresión serena–. Soy la hija del Rey del Río Plateado. Mírame a los ojos y encuéntrame.

Hizo lo que le pedía, y ella lo tocó. Inmediatamente vio lo que Morgan Leah había visto antes, lo que Pe Eltar había presenciado: la llegada de Despertar a Culhaven y la resurrección de los jardines de Meade del polvo y las cenizas a que habían quedado reducidos. Sintió la maravilla del milagro y de manera instintiva supo que la muchacha era quien decía ser. Poseía una magia que desafiaba la credulidad, una magia que podía superar el más penoso de los naufragios de la vida. Cuando desaparecieron las imágenes, volvió a quedarse anonadado por la inexplicable afinidad que lo unía a ella.

–Vuelves a estar bien, Walker Boh –le dijo–. No te volverá a atormentar la enfermedad. Ahora descansa, porque tu colaboración es muy importante.

Lo tocó una vez más, y Walker se quedó dormido.

Despertó a mediodía, hambriento y sediento. Ella le proporcionó comida y agua, y le ayudó a sentarse. Se sentía más fuerte ahora, más como el hombre que era antes del encuentro con el Áspid, capaz de pensar con claridad por primera vez desde hacía semanas. Su satisfacción por haberse librado del veneno del Áspid, por sentirse vivo, luchó contra la ira que sentía por lo que Rimmer Dall y los Espectros habían hecho a Cogline y a Rumor. Él los había insultado diciéndoles que no eran más que un viejo y un gato molesto. Contempló las huellas de la devastación en el claro. La muchacha no necesitó preguntarle qué había sucedido; simplemente le tocó y lo supo. Todas las imágenes de los trágicos sucesos de aquella noche regresaron en una cascada de recuerdos que le hizo estremecerse y cerrar los ojos. Ella volvió a tocarlo, para consolarlo y tranquilizarlo, pero Walker no derramó ni una sola lágrima. No podía permitírselo. Aprisionó su pena tras el muro de la firme e inquebrantable decisión de hallar y destruir a los responsables.

–No puedes llevar a la práctica tus sentimientos, Walker Boh –le dijo Despertar sin que pudieran oírla Morgan Leah y el hombre llamado Pe Eltar–. Si persigues a los Espectros ahora, te destruirán. Careces de la sabiduría y la fuerza necesarias para vencerlos. Sólo puedes encontrar ambas cosas a través de mí.

–Ahora os explicaré para qué os necesito –dijo Despertar, antes de que Walker pudiera responder, llamando a Morgan y Pe Eltar y pidiéndoles que se sentaran. Miró a uno y después al otro, y a continuación fijó sus ojos en la lejanía–. Hace mucho tiempo, en una época anterior a la humanidad, anterior a las guerras de las criaturas fantásticas, anterior a todo lo que conocéis, hubo muchos como mi padre. Fueron los primeros seres mágicos a quienes la Palabra dio vida y dominio sobre la Tierra. Su misión era preservar y proteger; y mientras pudieron, lo hicieron. Pero el mundo cambió con el declinar de las criaturas fantásticas y el ascenso del hombre. La evolución del mundo acabó con casi todo lo que

existía en el comienzo, incluyendo a los que eran como mi padre. Murieron uno tras otro, perdidos en el paso de los años y los cambios del mundo. Las Grandes Guerras destruyeron a muchos de ellos. Las Guerras de las Razas destruyeron a muchos más. Por fin, sólo quedó mi padre, ahora una leyenda, el señor fantástico a quien llamaban Rey del Río Plateado.

»Pero mi padre no estaba solo, como creía –prosiguió Despertar, levantando la cara–. Había otro. Al principio, ni siquiera mi padre conocía su existencia, porque estaba convencido de que todos sus iguales habían muerto hacía mucho tiempo y solamente él había conseguido sobrevivir. Estaba equivocado. Otro igual que él seguía conservando la vida, aunque tan cambiado que era irreconocible. Todos los primeros seres fantásticos extraían su magia de los elementos de la tierra. La fuerza de mi padre, en cambio, derivaba de los ríos y los lagos, de las aguas que alimentaban a la tierra. Concibió sus jardines para nutrirlos, para darles vida y extraer vida de ellos a cambio. Su hermano, aquel que había sobrevivido sin que él lo supiera, extraía su magia de la piedra. Mi padre encontraba fuerza en la fluidez y el cambio, y su hermano lo hacía en la constancia y la inmutabilidad.

»Su nombre es Uhl Belk –continuó, tras hacer una breve pausa–. Es el Rey de Piedra. No tenía nombre en los antiguos días; ninguno de los seres semejantes a mi padre lo tenía. No eran necesarios los nombres. Mi padre recibió el suyo de las gentes de la tierra, pero no porque lo pidiera. Uhl Belk tomó su nombre del miedo. Lo hizo porque sentía que sólo teniendo un nombre podría estar seguro de sobrevivir. Pensaba que la posesión de un nombre implicaba permanencia, y ésta era lo único que para él tenía importancia. A su alrededor, el mundo cambiaba, lo viejo desaparecía dando paso a lo nuevo. Le resultaba imposible aceptar que debía cambiar, pues como la piedra de la que sacaba su fuerza era inflexible. Para continuar, intensificó los hábitos que lo habían mantenido vivo durante tanto tiempo, hundiéndose en la tierra sobre la que se apoyaba. Se escondió mientras las Grandes Guerras acababan prácticamente con todo. Volvió a esconderse cuando las guerras de la magia, las Guerras de las Razas amenazaron con hacer lo mismo. Tomó su nombre y se envolvió en piedra. Como mi padre, su mundo quedó reducido casi a nada, a un diminuto fragmento de existencia que era todo lo que su magia podía proteger. Se aferró a ello con desesperación, mientras las guerras de los hombres se extendían a lo largo de los siglos, esperando que un día regresara la cordura.

»Pero, al contrario que mi padre, Uhl Belk se alejó de la misión que le había encomendado la Palabra. Perdió el sentido de su finalidad enfrascado en la lucha por la supervivencia. Se convenció de que lo único que importaba era conservar la vida a toda costa. Olvidó su compromiso de preservar y proteger la Tierra. Su promesa perdió significado. Acumuló y atesoró su magia con una idea fija en la mente: cuando consiguiera ser lo bastante fuerte, se aseguraría de que su existencia nunca fuera amenazada por nada ni por nadie.

Despertar bajó los ojos y los levantó de nuevo.

–Uhl Belk es el señor de Eldwist, un brazo de tierra situado al noreste, más allá de las montañas de Charnal, donde las Tierras Orientales terminan en el Tiderace. Después de permanecer oculto durante siglos, ha salido a la luz para reclamar para sí el mundo de los hombres. Lo hace a través de su magia, que aumenta su fuerza a medida que la aplica. Y la aplica de forma indiscriminada a los campos, las aguas, los árboles y las criaturas que se nutren de todo ello. Lo convierte todo en piedra y a cambio obtiene una magia que aumenta aún más su poder. Todo Eldwist es piedra, y las tierras limítrofes también están empezando a convertirse en piedra. El Tiderace lo mantiene cautivo por ahora porque es enorme, y ni siquiera la magia de Uhl Belk es todavía suficiente para imponerse a un océano. Pero Eldwist está unido a las Tierras Orientales por uno de sus extremos, y nada, excepto mi padre, puede impedir que el veneno de la magia se extienda hacia el sur.

–Y los Espectros –añadió Morgan Leah.

–No, Morgan –respondió la muchacha, y a ninguno le pasó por alto que había omitido el apellido–. Los Espectros no son enemigos de Uhl Belk. Sólo mi padre quiere preservar las Cuatro Tierras. Los Espectros, como el Rey de Piedra, quieren cambiar las Tierras hasta hacerlas irreconocibles, hasta dejarlas yermas y sin vida. Los caminos de los Espectros y de Uhl Belk no se cruzan porque ninguno tiene que temer nada del otro. Un día eso puede cambiar, pero cuando suceda ya no tendrá importancia para ninguno de nosotros.

»Piensa en tu brazo –prosiguió Despertar, mirando a Walker Boh–. El veneno que lo ha infectado es de Uhl Belk. El Áspid le pertenecía. Todo lo que el Rey de Piedra o sus criaturas tocan, como sucedió con tu brazo, se endurece y muere. Ésa es la fuente del poder de Uhl Belk, esa inmovilidad, esa falta de cambio.

–¿Por qué decidió envenenarme? –preguntó Walker.

Los cabellos plateados de la muchacha captaron un rayo de Sol y destellaron con intensidad durante un breve instante. La joven hizo un gesto de ignorancia, y el rayo de luz se perdió.

–Robó un talismán druídico de la Morada de los Reyes, y quiso asegurarse de que quien descubriera el robo muriera antes de pudiera hacer nada al respecto. Tuviste la mala suerte de ser tú, eso es todo. Los druidas, cuando vivían, tenían suficiente poder para desafiar a Uhl Belk. Esperó a que desaparecieran para regresar. Ahora sólo tiene un verdadero enemigo, mi padre.

»Uhl Belk pretende devorar a la tierra, y para conseguirlo tiene que destruir a mi padre –prosiguió Despertar, fijando sus ojos oscuros en Pe Eltar–. Él me ha enviado para que lo impida, pero no podré conseguirlo sin vuestra ayuda. Necesito que me acompañéis al norte, a Eldwist. Una vez allí, debemos encontrar y recuperar el talismán que el Rey de Piedra robó a los druidas de la Morada de los Reyes. Mientras esté en poder de Uhl Belk, será invencible. Debemos quitárselo.

–¿Cómo vamos a hacerlo? –preguntó Pe Eltar, manteniendo inexpresivo su largo y estrecho rostro.

–Encontraréis un medio –dijo la muchacha, mirándolos de uno en uno–. Mi padre dijo que lo lograríais, que poseéis los medios. Pero es necesario el concurso de los tres. Cada uno de vosotros tiene la magia precisa. No hemos hablado de ello, pero así es. Las tres magias son necesarias y, por tanto, debéis ir los tres.

–Los tres –musitó Pe Eltar, dirigiendo una mirada dubitativa a Walker y Morgan–. ¿Qué es lo que hace esa piedra élfica negra? ¿Qué clase de magia posee?

Walker se inclinó hacia delante para escuchar la respuesta, y los negros ojos de Despertar se clavaron en él.

–Roba el poder de otras magias. Las absorbe y se apropia de ellas.

Se produjo un asombrado silencio. Walker nunca había oído hablar de una magia con semejante poder. Ni siquiera en las viejas leyendas druídicas se hacía ninguna mención de ella. Pensó en las palabras contenidas en el tomo de la *Historia de los druidas* que le había dado Cogline, las palabras que describían cómo era posible restaurar Paranor:

> Una vez desaparecido, así permanecerá Paranor para el mundo de los hombres mientras exista el tiempo, sellado e inconquistable dentro de su escondite. Sólo una magia tiene el poder de recuperarlo: esa singular piedra élfica de color negro que fue concebida por los seres fantásticos del viejo mundo en la manera y forma de todas las piedras élficas, combinando, sin embargo, en una sola piedra los necesarios atributos de

corazón, mente y cuerpo. Quienquiera que tenga causa
y derecho, la utilizará para su debida finalidad.

Había memorizado las palabras antes de esconder el libro en un hueco de la chimenea de la cabaña cuando se dispuso a emprender el viaje hacia la Morada de los Reyes. Las palabras explicaban algo de cómo se debía utilizar la piedra élfica negra para recuperar Paranor. Si la magia de los druidas la mantenía apartada, la piedra élfica negra anularía la magia y devolvería el Alcázar a su lugar. Walker frunció el entrecejo. Eso parecía demasiado fácil. Peor aún, el poder de una magia de esas características sugería que, una vez utilizada, nada podría vencerla. ¿Por qué los druidas iban a correr el riesgo de que algo tan poderoso cayera en manos de un enemigo como Uhl Belk?

Por otro lado, parecía que habían hecho todo lo posible por protegerla. Era muy difícil que alguien consiguiera robarla de la Morada de los Reyes. E incluso que pudiera saberse que estaba allí. ¿Cómo lo había descubierto el Rey de Piedra?

–Si la piedra élfica negra puede absorber otras magias, ¿cómo es posible vencerla? –preguntó Pe Eltar de repente, poniendo fin a las reflexiones de Walker–. Nuestra propia magia, y cualquier otra magia, no tendrá ningún valor contra ella.

–Sobre todo la mía, porque no poseo ninguna –repuso Morgan, y todos se volvieron hacia él–. Al menos, no la suficiente para que pueda ser tenida en cuenta.

–¿Hay algo que puedas hacer para ayudarnos a derrotar al Rey de Piedra? –preguntó Walker, dirigiéndose a la joven–, ¿Puedes utilizar de alguna forma tu propia magia?

–No –respondió Despertar, y los tres hombres, mirándola, esperaron a que continuara–. Mi magia será inútil hasta que hayáis arrebatado la piedra élfica negra a Uhl Belk. Además, hay que evitar que se entere de quién soy. Si lo supiera, acabaría conmigo inmediatamente. Iré con vosotros y os aconsejaré cuando sea preciso. Os ayudaré en la medida de mis posibilidades, pero no puedo utilizar mi magia... ni siquiera una pequeña cantidad en un brevísimo espacio de tiempo.

–Pero ¿crees que seremos capaces de conseguirlo? –inquirió Pe Eltar, escéptico.

–El Rey de Piedra pensará que vuestra magia no reviste ninguna importancia y, por tanto, en ningún momento se sentirá amenazado por vosotros.

El rostro de Pe Eltar adquirió una expresión tan sombría que hizo olvidar a Walker sus sospechas de que Despertar les estaba ocultando algo. Después tuvo el convencimiento pleno de que así era. No de que les mintiera, sino de que no les decía toda la verdad. El problema era que no tenía ni la más remota idea de qué se trataba.

–Hay otro motivo por el que debéis ayudarme –dijo ella entonces, mirándolos fijamente–. Todo es posible si me acompañáis. Walker Boh, he extraído el veneno de tu cuerpo y te he devuelto la salud, pero no puedo devolverte la integridad. Ayúdame a recuperar la piedra élfica negra y encontrarás la forma de conseguirlo. Morgan Leah, tú puedes devolver la magia a tu espada rota. Acompáñame. Pe Eltar, tú encontrarás una magia más poderosa que la de los Espectros. Ven conmigo. Mi padre me aseguró que los tres juntos poseéis las llaves que abrirán todos los secretos. Mi padre sabe que es posible. Y podéis estar seguros de que nunca mentiría.

»Es cierto que las Cuatro Tierras y sus gentes están amenazadas por los Espectros, pero no es menor la amenaza de Uhl Belk –prosiguió Despertar, levantando el rostro hacia los tres hombres–. La forma de terminar con una amenaza se encontrará terminando con la otra. La piedra élfica negra es el talismán que nos permitirá acabar con las dos. Sé que vosotros no estáis en condiciones de comprenderlo todavía, y que yo no puedo explicároslo. No sé cuál será el resultado de esta empresa. Pero os acompañaré, viviré o moriré con vosotros, alcanzaremos el éxito o el fracaso juntos. Estaremos unidos para siempre por lo que suceda.

Como ya estamos unidos, pensó Walker, y se preguntó de nuevo por qué persistía aquella sensación.

El silencio se impuso en el pequeño grupo. Nadie quiso romper su coraza. Había preguntas que no habían recibido respuestas y respuestas que no habían sido dadas; había dudas, recelos y temores que debían dominar. El futuro que había sido establecido para todos ellos apenas hacía una semana se extendía delante, un sendero oscuro e incierto que los llevaría donde quisiera. Uhl Belk, el Rey de Piedra, esperaba al final de ese sendero, e iban a ir a su encuentro. Ya estaba decidido. Sin que nadie lo dijera expresamente, se resolvió de esa manera. Tal era la fuerza de la magia de Despertar, la magia que ejercitaba sobre las vidas de otros, una magia que no sólo restauraba la vida a lo que se creía muerto, sino que también despertaba esperanzas y sueños en los vivos.

Eso fue exactamente lo que sucedió.

Morgan Leah pensaba en lo que supondría para él recuperar los plenos poderes de la Espada de Leah. Recordaba lo que sentía cuando la magia obedecía sus órdenes. Pe Eltar pensaba en cómo sería poseer un arma a la que nadie se pudiera oponer. Recordaba lo que sentía cuando utilizaba la Stiehl, y se preguntaba si esto sería igual.

Pero Walker Boh no pensaba en sí mismo, sino en la piedra élfica negra. Era la llave de todas las puertas cerradas. ¿Podrían restaurar Paranor? ¿Podrían regresar los druidas? Recordó la misión que le había encomendado Allanon como parte de lo que debía hacerse para destruir a los Espectros. Y ahora, por primera vez desde que tuvo los sueños, quería verlas destruidas. Más aún, quería ser él mismo quien las destruyera.

Miró al fondo de los negros ojos de Despertar, y le pareció que ella podía leer sus pensamientos. Un truco de druida, un don mágico.

Y de pronto, sorprendentemente, recordó dónde la había visto antes.

Se acercó a ella esa noche para decírselo. Tardó tiempo en decidirse a hacerlo. Hubiera sido mucho más fácil callarse, porque al hablar arriesgaba su reciente amistad y su participación en el viaje a Eldwist. Pero guardar silencio equivalía a mentir, y no podía permitírselo. Esperó a que Morgan Leah y Pe Eltar se quedaran dormidos, hasta que la noche se sumiera en la más completa oscuridad y el paso del tiempo se redujera a un lento reptar. Se levantó sin hacer ruido, todavía dolorido y entumecido por los sufrimientos pasados, y cruzó el claro iluminado por la hoguera donde ella esperaba.

Al atravesar las ruinas de la cabaña, las revisó. Antes, cuando todavía había luz, había buscado entre las cenizas los restos de la *Historia de los druidas,* pero no pudo encontrar nada.

Despertar no dormía. Estaba sentada bajo un enorme abeto, el árbol más alejado, de los tres que bordeaban el claro, de los dos hombres que estaban descansando. Walker se encontraba todavía bastante débil y no podía caminar mucho, pero no deseaba hablarle donde los otros dos pudieran oírlo. Ella pareció advertir sus deseos. Se levantó y se internó con él en el bosque sin pronunciar una palabra. Cuando estuvieron a suficiente distancia, se detuvo y se volvió.

–¿Qué quieres decirme, Walker Boh? –preguntó, y le invitó a sentarse a su lado sobre la fresca tierra del bosque.

Él se quedó pensativo durante un breve instante antes de hablar. Sentía aquel extraño vínculo que lo unía a ella sin saber por qué, y casi cambió de opinión, asustado de lo que había pensado decirle y de la reacción que podía provocar.

–Despertar –dijo por fin, y el sonido de su nombre brotando de sus labios lo detuvo de nuevo. Reforzó su decisión–. Cogline me dio un libro de las *Historias de los druidas* antes de morir. El fuego ha consumido ese libro. Uno de sus párrafos decía que la piedra élfica negra es una magia druídica y posee el poder de devolver a su lugar el desaparecido

Paranor. Ésa es la misión que me encomendó el espíritu de Allanon cuando fui a hablar con él en el Cuerno del Infierno hace varias semanas: restaurar Paranor y hacer que los druidas vuelvan a las Cuatro Tierras. Cogline me pidió que aceptara esa misión, y me trajo la *Historia de los druidas* para convencerme de que era una misión posible.

–Lo sé –dijo ella con voz suave.

Sus ojos negros amenazaban con engullirlo, y Walker miró hacia otra parte.

–Dudé de él –prosiguió Walker, ahora con más dificultad–. Cuestioné sus intenciones, lo acusé de servir a los intereses de los druidas. No quería tener nada que ver con ellos. Pero mi curiosidad hacia la piedra élfica negra me obligó a leerlo tras su marcha. Decidí averiguar en qué lugar estaba escondida la piedra élfica, e hice una visita al Oráculo Siniestro.

»Me mostró tres visiones –prosiguió, volviendo a mirar a la joven ahora con más seguridad–. Yo aparecía en las tres. En la primera estaba de pie ante los otros que también habían ido al Cuerno del Infierno para escuchar al espíritu de Allanon, y declaraba que prefería cortarme la mano antes que prestar mi colaboración para hacer factible el regreso de los druidas. La visión se burló de lo que había dicho y me mostró mi imagen sin la mano. Y ahora ya no la tengo. Ni la mano, ni el brazo.

»La tercera visión no tiene importancia ahora –continuó con voz temblorosa–. Pero en la segunda me hallaba en la cima de una montaña que dominaba el mundo, con una muchacha. Ella perdió el equilibrio y extendió las manos hacia mí en demanda de ayuda. Cuando lo hizo, en lugar de ayudarla, le empujé y cayó al vacío. Esa muchacha eras tú, Despertar.

Esperó su respuesta, y el silencio llenó el espacio que había entre ellos hasta que a Walker le pareció que nada los separaba. Despertar no habló, sino que mantuvo los ojos fijos en él, con cara inexpresiva.

–¡Tú conoces al Oráculo Siniestro! –exclamó él, exasperado.

Entonces vio que parpadeaba y advirtió que había estado pensando en otra cosa.

–Es un espíritu exiliado –dijo la muchacha.

–Que miente y se burla, pero que también dice parte de la verdad, ocultándola de manera insidiosa. No mintió con la primera visión. Mi brazo ha desaparecido. ¡No consentiré que pase lo mismo con tu vida!

–No me harás daño, Walker Boh –respondió Despertar, esbozando una leve sonrisa, sólo un ligero movimiento en la comisura de sus labios–. ¿Estás preocupado por eso?

–La visión –repitió él.

–La visión no es nada más que eso, una visión –respondió la muchacha con amabilidad–. Las visiones son tanto ilusión como verdad. Las visiones sólo muestran posibilidades, pero en ningún caso estamos sometidos a ellas. No establecen lo que va a suceder, y mucho menos las visiones provocadas por una criatura como el Oráculo Siniestro. Se burla con falsedades de quienes le consultan, y los engaña. ¿Le temes, Walker Boh? No, tú no le temes. Tampoco yo. Mi padre me dice lo que ocurrirá, y eso es suficiente. No me harás ningún daño.

–Tal vez se equivoque en lo que dice –dijo Walker, sintiendo la cara tensa y dolorida–. Tal vez no vea todo lo que va a pasar.

–Serás mi protector en este viaje, Walker Boh –respondió Despertar, haciendo un gesto afirmativo. Entonces extendió su fina mano y tocó la de Walker–. Lo seréis los tres, mientras sea necesario. No te preocupes. Con vosotros estaré completamente a salvo.

–Podría quedarme atrás... –dijo Walker, haciendo un gesto de indecisión.

–No –respondió la muchacha. La palabra estaba forjada en hierro. Entonces se apresuró a levantar la mano hacia la boca de Walker y la tocó, como si quisiera apartar algún nuevo veneno–. Estaré a salvo si me acompañáis. Sólo correré peligro si no estáis

conmigo. Debes venir.

–¿Puedes decirme algo de lo que se espera de mí? –preguntó Walker, mirándola con expresión dubitativa. Despertar se limitó a hacer un gesto negativo. –¿O de la forma en que voy a conseguir la piedra élfica negra de Uhl Belk?

Despertar volvió a responder con un gesto negativo.

–¿O de qué manera voy a protegerte teniendo sólo un brazo y...?

–No.

Walker dejó que su cuerpo se desmadejara, sintiéndose de repente muy cansado. La oscuridad era una capa de duda e indecisión que lo ahogaba con sus pliegues.

–No soy más que medio hombre –dijo entre dientes–. He perdido la fe en mí mismo, en las promesas que me hice, en las tareas que me fijé. He sido arrastrado por sueños de druidas y misiones en las que no creo. He perdido a mis dos mejores amigos, mi casa, mi sentido de la dignidad. Era el más fuerte de todos los que acudimos a reunirnos con el espíritu de Allanon, y todos confiaban en mí; ahora soy el más débil, apenas capaz de mantenerme en pie. No puedo olvidarme de las visiones del Oráculo Siniestro tan deprisa como tú. He sido demasiado confiado y me he equivocado muchas veces. Ahora debo cuestionarlo todo.

–Walker Boh –dijo Despertar.

La miró, intrigado, mientras la muchacha extendía los brazos y le ayudaba a ponerse en pie.

–Volverás a ser fuerte... pero sólo si tú crees que puedes volver a serlo.

Estaba tan cerca que Walker podía sentir el calor de su cuerpo a través del frío aire de la noche.

–Eres igual que yo –prosiguió ella en voz baja–. Lo has presentido ya, aunque no comprendes por qué es así. Es porque somos, antes que nada, criaturas de la magia que poseemos. La magia nos define, nos da forma, nos hace ser quienes somos. Es un derecho de nacimiento al que no podemos renunciar. Quieres protegerme contándome esa visión, impidiendo el peligro que tu presencia implicaría si la visión fuese verdadera. Pero, Walker Boh, estamos unidos de tal manera que, a pesar de lo que nos muestre cualquier visión, no podemos separarnos y sobrevivir. ¿No lo sientes? Debemos tomar la senda que conduce a Eldwist, Uhl Belk y la piedra élfica negra, y seguirla hasta el final. No debemos permitir que las visiones de lo que podría ser nos detengan. No podemos permitir que los temores interfieran en nuestro futuro.

»La magia, Walker Boh, gobierna el sentido de mi vida, la magia que me dio mi padre –prosiguió, tras hacer una breve pausa–. ¿No te pasa a ti?

No era una pregunta, sino la afirmación de un hecho, de una verdad indiscutible.

–Sí –reconoció Walker, aspirando profundamente.

–No podemos negarla ni huir de ella, ¿verdad?

–No.

–Tenemos eso en común, y órdenes distintas para encontrar la piedra élfica negra y preservar a las Cuatro Tierras. La tuya procede del espíritu de Allanon y la mía, de mi padre. Excepto eso, no existe diferencia alguna. Todos los caminos conducen al talismán de los druidas. –Levantó el rostro hacia los débiles rayos de luz que empezaban a filtrarse entre los árboles–. Debemos compartir la búsqueda, Walker Boh.

Había entusiasmo y seguridad en su voz. Walker la miró a los ojos, aún lleno de las dudas y los temores que ella le pedía que olvidara, pero confortado por su talante decidido y su fuerza de voluntad. En otros tiempos, él había poseído ambas cualidades en igual medida. Se sintió avergonzado y furioso por su pérdida. Recordó la determinación de Par Ohmsford para realizar lo que era necesario, para encontrar la utilización adecuada del don de su magia. Pensó en su muda promesa a los fantasmas de Cogline y Rumor. Todavía le

preocupaba la visión del Oráculo Siniestro, pero Despertar tenía razón. No podía permitir que eso le impidiera cumplir su misión.

La miró e hizo un gesto de asentimiento. Recuperó parte de su voluntad.

–No volveremos a hablar de la visión del Oráculo Siniestro –prometió Walker.

–No lo haremos mientras no sea preciso –respondió Despertar.

Lo cogió del brazo y lo llevó de regreso al campamento entre las oscuras sombras del bosque.

11

Par Ohmsford fue recuperando las fuerzas poco a poco. Pasó dos semanas en cama, en el cubil subterráneo del Topo, convertido en un esqueleto macilento e inmóvil envuelto en viejas sábanas, bajo una mezcla de sombras y luz de velas, y rodeado por los extraños e imperturbables rostros de los hijos adoptivos del Topo. Al principio, el tiempo carecía de significado porque estaba desconectado del mundo real. Después la locura se desvaneció, y Par empezó a recuperar su identidad. Los días y noches adquirieron entidad propia, y Damson Rhee y el Topo volvieron a ser reconocibles para el joven del valle. La neblina de luz y oscuridad se aclaró para permitirle reconocer las habitaciones subterráneas en las que descansaba. Volvió a familiarizarse con los deteriorados muñecos, que tenían botones por narices y ojos, pespuntes por bocas y cuerpos de trapo. Y también consiguió recordar sus nombres. Las palabras volvieron a adquirir significado. Se alimentó y consiguió disfrutar de unos sueños reparadores.

Pero, sobre todo, se impusieron los recuerdos, que lo perseguían tanto durante el sueño como en estado de vigilia, fantasmas que gravitaban al borde de sus pensamientos, deseando zaherirle y clavar sus dientes. Recuerdos del Pozo, los Espectros, Rimmer Dall y la Espada de Shannara, pero en especial recuerdos de Coltar.

Nunca podría perdonarse. Coltar había muerto por su culpa... no sólo porque había provocado el soplo fatal, el golpe asesino de la magia del cantar, no porque hubiera descuidado la protección de su hermano contra las bandas de Espectros que vagaban por el Pozo mientras discutía con Rimmer Dall, sino porque desde el principio, desde el momento en que habían emprendido la huida de Varfleet y de los investigadores, se había limitado a pensar en sí mismo. Su necesidad de conocer la verdad sobre el cantar, la Espada de Shannara, la misión de Allanon, la finalidad de la magia... eso era lo único que realmente tenía importancia para él. Lo había sacrificado todo por descubrir esas verdades, y al final ese sacrificio había incluido a su hermano.

Damson Rhee se esforzaba en persuadirlo de lo contrario al ver sus horribles sufrimientos y reconocer de manera instintiva la causa.

–Fue él quien se empeñó en acompañarte, Par –le decía Damson una y otra vez con voz suave y cariñosa, y con la cara cerca de la suya y el pelo rojo derramándose sobre sus hombros–. Impuso su voluntad. Te quería tanto que no podría haber sido de otro modo. Hiciste lo que estuvo en tu mano para impedirlo, para mantenerlo a salvo. Pero Coltar no se dejó convencer; su sentido del deber y la lealtad estaban por encima de su propia vida. Estaba decidido a protegerte de los peligros que ambos sabíais que os esperaban. Dio su vida por salvarte, ¿es que no lo ves? No le quites ese mérito insistiendo en que fue culpa tuya. Fue él quien tomó la decisión. Era obstinado, y no hubiese cambiado de opinión por mucho que lo hubieses intentado. Él comprendió, Par. Reconoció que era necesario que hicieras lo que hiciste. Tú también lo creías y debes seguir creyéndolo. No permitas que su muerte sea inútil.

Pero Par temía que la muerte de Coltar hubiera sido exactamente eso, inútil, y el miedo lo perseguía en sus más tenebrosos pensamientos. ¿Qué había conseguido a cambio de la muerte de su hermano? ¿La recuperación de la Espada de Shannara? Sí, ahora tenía la legendaria espada de sus antepasados de sangre élfica, el talismán que el espíritu de Allanon le había encargado que buscara. Pero ¿servía realmente para algo? Había fallado por completo como arma contra Rimmer Dall, incluso después de que el primer investigador se hubiera mostrado como lo que en realidad era, un Espectro. Si la Espada era una magia necesaria, como le había asegurado Allanon, ¿por qué no había destruido a

su mayor enemigo? Además, si tenía que creer a Rimmer Dall, la Espada de Shannara podría haber sido suya con sólo pedirla. No hubo necesidad alguna de realizar aquel angustioso y destructivo descenso al Pozo. Entonces, ¿qué podía justificar la muerte de Coltar?

Y aún tendría menos sentido si Rimmer Dall hubiera dicho la verdad respecto a otra cosa: que Par Ohmsford era un Espectro. Porque si Par era igual que aquellos seres contra los que luchaban para proteger a las Cuatro Tierras...

Si Coltar había muerto para salvar a un Espectro...

¿Increíble? Ya no estaba seguro.

Los recuerdos, amargos y borrosos, no cesaban de atormentarlo y lo sumergían en un mar de angustia, incredulidad y furia. Luchó con todas sus fuerzas contra aquellas aguas turbulentas, se esforzó para mantenerse a flote, para respirar, para sobrevivir. La fiebre desapareció, la agudeza de sus emociones se suavizó, las aristas se redondearon y las heridas de su corazón y de su cuerpo cicatrizaron y sanaron.

Se levantó dos semanas después, decidido a no permanecer más tiempo en cama, y empezó a dar paseos cortos por los oscuros dominios del Topo. Se lavaba en la palangana, se vestía y comía en la mesa. Recorría el cubículo de extremo a extremo, de puerta a puerta, probándose, abriéndose paso a través de su debilidad. Rechazó los recuerdos y los mantuvo a raya, sobre todo por medio de la acción. Ocuparse en algo, en cualquier cosa, le ayudaba a no pensar en el pasado. Se fijó en los olores y sabores que flotaban en el aire estancado. Estudió la textura de los viejos muebles, de los diversos desechos del mundo de arriba, y las paredes y suelos. Su tesón aumentó. Estaba vivo y había un buen motivo para seguir viviendo. Caminaba de un lado a otro entre la luz y la penumbra como un fantasma impulsado por una visión interna.

Incluso cuando estaba demasiado cansado para moverse, le molestaba la idea de acostarse. Se pasaba las horas sentado al borde de su cama examinando la Espada de Shannara, reflexionando sobre su misterio.

¿Por qué no había respondido cuando su hoja tocó a Rimmer Dall?

–¿Es posible que te hayan engañado y que ésta no sea la Espada de Shannara? –le preguntó Damson un día, con cautela.

–Cuando la vi en la cripta y la toqué, supe que era la Espada, Damson –respondió Par, tras un breve instante de reflexión–. He cantado la historia muchas veces, la he visualizado con mucha frecuencia. En mi mente no hubo ninguna duda. –Hizo un gesto negativo–. Todavía lo creo.

La muchacha hizo un gesto de asentimiento. Estaba sentada en la cama, a su lado, con las piernas cruzadas y una mirada intensa en sus ojos verdes.

–Pero es posible que tu fuerte deseo de encontrarla haya influido en ti, Par, Quizá la deseabas tanto que permitiste que te engañaran.

–Sí, pudo haber sucedido eso –reconoció el joven del valle–. Entonces, pero no ahora. Mira la hoja. Aquí. La empuñadura está gastada, vieja... y sin embargo la hoja brilla como si fuera nueva. La magia la protege, igual que ocurre con la espada de Morgan. Y mira el grabado de la antorcha con su llama...

Su entusiasmo acabó en un suspiro. Vio la duda reflejada en los ojos de Damson.

–Pero la triste realidad es que no funciona. No hace nada. La sostengo, y parece la auténtica, la que debería ser... pero no hace nada, no revela nada, no me hace sentir el más leve indicio de su magia. Así, ¿cómo puede ser la verdadera Espada?

–Contramagia –dijo el Topo con tono solemne. Estaba acurrucado en un rincón de la estancia próximo a ellos, casi invisible en la penumbra–. Una máscara que oculta.

Se estiró la cara con las manos para cambiar su forma.

–Alguna clase de encubrimiento –respondió Par mirándolo y haciendo un gesto de

asentimiento–. Sí, Topo, es posible. También yo he pensado en esa posibilidad. Pero ¿qué magia puede existir que tenga el poder suficiente para contrarrestar el de la Espada de Shannara? ¿Cómo podrían producir los Espectros una magia semejante? Y, en caso afirmativo, ¿por qué no la utilizaron para destruir la hoja? ¿No debería tener yo capacidad para romper cualquier contramagia siendo el legítimo portador de la Espada?

El Topo lo observó un instante en silencio. Tampoco Damson respondió.

–No comprendo –dijo Par–. No comprendo qué es lo que puede pasar.

También le extrañaba que Rimmer Dall lo hubiese dejado marchar con la Espada. Si era el arma auténtica que parecía ser, el arma que podía destruir a los Espectros, el primer investigador no hubiera permitido que Par Ohmsford se la llevara. Sin embargo, se la entregó sin discutir, casi animándolo a que la aceptara, diciéndole que era falso lo que le habían contado sobre los Espectros y la Espada.

Y después demostró que el contacto de la Espada no le causaba ningún daño.

Par deambulaba por las habitaciones del Topo con la Espada en la mano, sopesándola, equilibrándola, intentando invocar a la magia que yacía en su interior. Sin embargo, el secreto de la Espada de Shannara continuaba eludiéndolo.

De vez en cuando, Damson dejaba su escondite subterráneo y salía a las calles de Tyrsis. Era extraño pensar que existía una ciudad entera sobre sus cabezas, más allá de la vista y el oído, con gente y edificios, luz del Sol y aire puro. Par quería acompañarla, pero ella le aconsejó sabiamente que permaneciera donde estaba. Todavía carecía de las fuerzas necesarias para afrontar tal empresa, y era muy probable que la Federación siguiera buscándolo.

Una semana después de que Par abandonara el lecho del dolor y empezara a moverse por sí mismo, Damson regresó con noticias inquietantes.

–Hace bastantes días, la Federación descubrió el emplazamiento del Saliente –explicó–. Un espía infiltrado en el campamento de los proscritos los había traicionado. Enviaron un ejército desde Tyrsis a la Cuña de Parma para asediarlo, y el asedio tuvo éxito. El Saliente cayó. Fue poco después de que consiguieras huir del Pozo, Par. –Tragó saliva–. Todos han muerto.

–¿Todos? –repitió el joven del valle, conteniendo la respiración.

–Al menos eso es lo que dice la Federación. Afirma que el Movimiento ha sido aniquilado.

Siguió un momento de silencio. Permanecieron sentados ante la larga mesa del Topo, rodeados de sus ciegos y mudos hijos, con los platos y las copas delante como correspondía a lo que se había convertido en un ritual de media tarde.

–¿Más té, encantadora Damson? –preguntó el Topo con amabilidad, con su rostro peludo asomando sobre el borde de la mesa.

La joven hizo un gesto de asentimiento sin apartar los ojos de Par.

–No pareces demasiado preocupada –dijo por fin el joven del valle, frunciendo el entrecejo.

–Me parece muy raro que la noticia de esa victoria haya tardado tanto en llegar a la ciudad.

–Entonces no es verdad.

Damson mordió una de las galletas que el Topo les había dado y la masticó.

–Tal vez sea cierto que el Saliente haya caído en manos de la Federación. Pero conozco a Padishar Cesta, y no creo que se haya dejado capturar en su propio escondite. Es demasiado listo para permitir eso. Además, los amigos que tiene aquí el Movimiento, con alguno de los cuales he hablado, dicen que los soldados afirman que ha habido pocos muertos, unas docenas como mucho, y que ya estaban muertos cuando llegaron a la cima del Saliente. ¿Qué ha sucedido a los demás? Había trescientos hombres en el campamento.

Por otra parte, si la Federación hubiera hecho prisionero a Padishar Cesta, habría clavado su cabeza en una pica y la habría expuesto sobre las puertas de la ciudad para demostrarlo.

–Pero ¿no hay ningún mensaje de Padishar?

La muchacha hizo un gesto negativo.

–¿Ni noticias de Morgan, Steff o los demás?

–Han desaparecido sin dejar rastro –respondió Damson, haciendo de nuevo un gesto negativo.

–Entonces... –dijo el joven del valle, dejando que la palabra flotara en el aire.

Damson esbozó una sonrisa impregnada de tristeza, y terminaron el té sin volver a hablar.

Al día siguiente, Par se sintió más fuerte y decidido, y les dijo una vez más que quería salir a las calles de la ciudad. Había estado encerrado mucho tiempo y necesitaba ver algo de su propio mundo. Necesitaba sentir el calor del Sol sobre su piel y respirar aire puro. Además, mientras permaneciera escondido, no conseguirían nada. Ya era hora de que empezara a hacer algo.

Damson se opuso de forma rotunda, alegando que aún no estaba completamente recuperado y que salir a la luz era demasiado peligroso para él. La Federación ya sabía quién era; su descripción estaba en todas partes. Después de su huida del Pozo, los investigadores habían empezado a registrar los niveles inferiores del antiguo palacio y descubierto los túneles que conducían hasta allí. Ahora los recorrían. Había kilómetros de túneles y alcantarillas, pero seguía existiendo el riesgo de ser descubiertos. De momento, era mejor no moverse.

Por fin, llegaron a un acuerdo. Permitirían que Par saliera a los túneles cercanos, siempre que fuera acompañado de Damson o el Topo. Pero no saldría a la superficie, ni siquiera durante un breve instante. Iría a donde le dijeran y haría lo que le ordenaran. Pero al menos saldría de aquellas habitaciones. Par aceptó las condiciones.

Empezó a explorar, ansioso, estudiando los túneles mientras seguía a Damson y al Topo, cartografiándolo todo con precisión en su cabeza. El primer día se cansó enseguida y tuvo que regresar. Al día siguiente se sintió más fuerte, y continuó mejorando a medida que pasaban los días. Empezó a comprender cómo se entrecruzaban los túneles y las alcantarillas, hasta el extremo de creerse capaz, en caso de necesidad, de encontrar el camino de salida a la superficie sin ayuda. El Topo le aconsejaba cautela, lo vigilaba con sus agudos y brillantes ojos, y asentía satisfecho. Damson permanecía cerca, tocándolo constantemente, como para resguardarlo del peligro. Par sonreía en su interior ante sus actitudes protectoras.

Pasó una semana. Ya se sentía mucho mejor, casi completamente recuperado. Había transcurrido más de un mes desde el día en que lo había llevado bajo la ciudad de Tyrsis para esconderlo, y no podía dejar de pensar en marchar, en reemprender su vida.

Y al mismo tiempo se preguntaba por dónde debía empezar.

Al final, fueron otros quienes tomaron la decisión por él.

A últimas horas de la tarde, diez días después de que comenzara a explorar los túneles que rodeaban el cubil del Topo, Par estaba sentado al borde de su cama, examinando una vez más la Espada de Shannara. Damson había salido a las calles de la ciudad en busca de información sobre Padishar y la Federación. El Topo era una mancha furtiva mientras iba de habitación en habitación, enderezando, arreglando y ordenando sus posesiones. Llegó la hora del té sin que la muchacha hubiera regresado, y el Topo empezó a mostrarse inquieto. Par también se habría inquietado si se hubiese permitido pensar en ello, pero él estaba preocupado por otro asunto. Sus recuerdos del descubrimiento de la Espada de Shannara y la muerte de Coltar aún estaban incompletos, y los fragmentos sólo

encajaban en su sitio para después abandonarlo mientras intentaba completar la imagen. De vez en cuando aparecía una pieza nueva. Como ahora.

Estaba relacionada con el cantar. Recordó cómo su magia se acumulaba dentro de él, convocada sin su intervención, cuando Coltar o, mejor dicho, el ser que había sido Coltar, lo amenazó. Entonces, después de que Coltar desapareciera y los otros Espectros del Pozo lo atacaran, el cantar le proporcionó una espada llameante, un arma diferente de cualquiera que la magia hubiese producido jamás. Destruyó a los Espectros sin ningún esfuerzo. Durante unos instantes estuvo poseído, inundado de furia y locura, sacado del dominio de la razón. Recordó lo que había sentido. Pero existía algo más, algo que había olvidado por completo hasta entonces. Cuando los Espectros fueron destruidos y extendió la mano para recoger la Espada de Shannara del lugar en que había caído, la Espada le quemó y dejó su marca en la mano. Al instante su propia magia murió, y a partir de ese momento fue incapaz de volver a convocarla.

¿Por qué había hecho eso la Espada de Shannara? ¿Qué había sucedido para que pudiera producir tal reacción?

Estaba reflexionando sobre aquello, intentando hacerlo encajar en lo poco que sabía del misterio de la Espada, cuando Damson irrumpió en el refugio subterráneo del Topo con su larga melena revuelta y la respiración acelerada.

–¡Soldados de la Federación! –exclamó, corriendo hacia donde estaba Par y obligándolo a ponerse de pie–. ¡Docenas, en las alcantarillas, registrándolas! No en el palacio, sino aquí. Apenas pude esquivarlos y adelantarlos. No sé si alguien nos ha traicionado o si es que me han visto. ¡Pero han encontrado la entrada y se dirigen hacia aquí! –Se detuvo para controlarse–. Si nos quedamos, nos encontrarán. Tenemos que salir de aquí ahora mismo.

Par se echó al hombro la Espada de Shannara y empezó a hacer un hatillo con sus escasas pertenencias. Sus pensamientos se dispersaron. Deseaba salir de los túneles, pero no de aquella forma.

–¡Topo! –gritó Damson, y la criatura peluda se acercó a ella con rapidez–. Tienes que venir con nosotros. Si no lo haces, te encontrarán.

–No, encantadora Damson –respondió el Topo con voz tranquila, haciendo un solemne gesto negativo–. Éste es mi hogar y nunca lo abandonaré.

–No puedes quedarte, Topo –insistió Damson, inclinándose hacia él–. Correrás un grave peligro. Esos hombres te harán daño.

–Ven con nosotros, Topo –dijo Par–. Por favor. Estás amenazado por nuestra culpa.

–Fui yo quien decidió traeros –respondió el Topo, mirándolo con sorna–. Yo decidí cuidaros. Lo hice por Damson... pero también por mí mismo. Me gustáis. Me gustan los sentimientos que despiertas en mí, hermosa Damson.

Par vio con el rabillo del ojo que Damson se ruborizaba, pero no dejó de observar al Topo.

–Nada de eso importa ahora. Lo que cuenta es que somos tus amigos, y los amigos se protegen mutuamente. Tienes que venir con nosotros.

–Nunca regresaré al mundo de ahí arriba –insistió el Topo sin alterarse–. Éste es mi hogar. Tengo que cuidarlo. ¿Qué sería de mis niños? ¿Qué sería de Chalt y de la pequeña Lida, de Westra y Everlind? ¿Me obligaréis a abandonarlos?

–¡Tráelos contigo, si quieres! –dijo Par, que empezaba a impacientarse.

–Os ayudaremos a encontrar un nuevo hogar –añadió Damson.

–El mundo de arriba no quiere saber nada de nosotros –respondió el Topo, haciendo un nuevo gesto negativo–. No pertenecemos a él, encantadora Damson. Pertenecemos al de aquí abajo. No te preocupes por nosotros. Conocemos estos túneles. Hay lugares donde podremos ocultarnos, en los que no nos encontrarán jamás. Recurriremos a ellos si es

necesario. –Calló un momento–. Podríais venir con nosotros. Estaríais a salvo.

–Bastante tienes con salvarte tú, Topo –dijo Damson, frunciendo el entrecejo y poniéndose de pie–. Ya te hemos hecho correr demasiados peligros. Prométeme que irás a uno de esos escondites, en los que no te puedan encontrar, ahora mismo. Llévate a todos tus pequeños y quédate allí con ellos hasta que termine esta cacería y los túneles vuelvan a ser seguros. Prométemelo.

–Lo prometo, dulce Damson –respondió el Topo, haciendo un gesto de asentimiento.

La muchacha recogió deprisa sus pertenencias y se reunió con Par en la entrada. El Topo los observaba desde la penumbra, apenas un par de ojos brillantes perdidos entre los objetos desechados y la débil luz de las velas.

Damson colgó al hombro su equipaje.

–Adiós, Topo –dijo en voz baja; entonces dejó caer al suelo su carga, se acercó al lugar donde estaba su amigo y le dio un efusivo abrazo. Cuando regresó junto a Par, tenía la cara inundada de lágrimas.

–Te debo la vida, Topo –le dijo Par–. Gracias por todo lo que has hecho por mí.

Una mano pequeña se levantó en un leve gesto de despedida.

–¡Recuerda tu promesa! –dijo Damson, casi con furia–. ¡Escóndete!

Atravesaron la entrada y se internaron en el túnel, avanzando en silencio. Damson no llevaba ninguna antorcha, pero sacó una de las extrañas piedras que brillaban con el calor de la mano. Utilizó su lucecita para guiarse, abriendo los dedos para ver el camino, y cerrándolos de nuevo para que no los descubrieran. Se alejaron con rapidez del cubil del Topo, pasando de un túnel a otro, y luego subieron por una escalera metálica y llegaron a un pozo.

Desde algún lugar lejano les llegó un sonido de pisadas de botas.

Damson alejó a Par de aquel sonido por un túnel resbaladizo y maloliente. La temperatura estaba subiendo y el aire se impregnaba de olores de alcantarilla. Las ratas se escondían en los huecos oscuros, y el agua chorreaba por las grietas de la roca. Continuaron andando. En una ocasión oyeron voces confusas y distantes, pero Damson las ignoró.

Llegaron a una intersección de alcantarillas, una oquedad anillada que recogía el agua en un profundo pozo oscuro. Una convergencia central, pensó Par. Respiraba con dificultad, sintiendo que sus fuerzas disminuían ante la súbita actividad. Le dolían los músculos de las piernas y la espalda, y se estiró con cuidado para aliviarlos.

Damson lo miró con preocupación. Tras un breve instante de duda, siguió adelante.

Volvieron a oír las voces, esta vez más cerca, procedentes de varias direcciones. La luz de las antorchas fulguraba tras ellos. Damson y Par subieron por otra escalera y llegaron a un túnel tan estrecho que se vieron forzados a reptar para atravesarlo. La humedad y la suciedad empaparon las ropas de Par y se aferraron a su piel. Se obligó a respirar por la boca y, cuando ya no pudo más, aguantó la respiración.

Salieron al principio de un túnel más amplio, con un canal en el centro, por lo que había dos caminos de piedra, uno a cada lado del agua que fluía por las alcantarillas. Un par de túneles más pequeños lo intersectaban. Vieron un destello de luces en cada uno, y Damson apresuró el paso. Doblaron un recodo, y también allí había luces esperándolos. Damson se detuvo, empujando a Par contra la pared de roca.

Cuando se volvió hacia él, vio la desesperación reflejada en sus ojos.

–La única salida está delante de nosotros –dijo la muchacha con la boca pegada a su oído–. Si volvemos atrás, nos capturarán.

Retrocedió un paso para poder ver su reacción. El joven del valle miró hacia las luces, que se acercaban con rapidez, y oyó el golpeteo de las botas y un eco de voces. El miedo se acumuló en su interior y amenazó con ahogarlo. Le parecía que la Federación lo

había estado persiguiendo siempre, que aquella caza nunca acabaría. Había escapado tantas veces que no podría continuar haciéndolo. Tarde o temprano lo abandonaría la suerte. Le había sido difícil sobrevivir al Pozo y a los Espectros. Estaba agotado y enfermo, y sólo quería que lo dejaran en paz. Pero la Federación no renunciaría nunca; el ciclo no tenía fin.

Durante un breve instante, se sintió completamente desesperado. Entonces, de repente, pensó en Coltar. Recordó su juramento de que alguien debía pagar la muerte de su hermano, y la furia se impuso a la desesperación. No, no conseguirían capturarlo, se prometió a sí mimo. Nadie iba a entregarlo a Rimmer Dall.

Pensó en convocar la magia que le había ayudado en el Pozo, recurrir a aquella terrible espada que cortaría a su enemigo en pedazos, pero rechazó ese impulso. Era un poder demasiado grande para volver a soportarlo tan pronto y con tan escasa comprensión. Necesitaba la astucia, no la fuerza bruta. Entonces se acordó de la forma en que había logrado huir de la Federación aquella noche en el parque del Pueblo. Arrastrando a Damson consigo, se dirigió con rapidez hacia un hueco oscuro formado por las riostras en la pared del túnel. Se acurrucó en él junto a la muchacha, y le hizo un gesto de silencio.

Los soldados se acercaron, cinco hombres fuertes, con las antorchas levantadas para tener la luz suficiente para su búsqueda. El metal de sus armas resplandecía. Par tragó una bocanada de aire y se concentró. Sólo tendrían una única oportunidad.

Esperó hasta que los soldados casi estuvieron junto a ellos, y entonces utilizó el cantar. Lo controló férreamente, porque no quería correr ningún riesgo. Lanzó sobre los soldados una red de advertencias susurradas, un indicio de algo que alborotaba las aguas de las alcantarillas mucho más adelante, un movimiento indeterminado. Infundió en sus mentes la necesidad de apresurarse para capturar a quien lo producía.

Como un solo hombre, los soldados echaron a correr y pasaron sin reparar en su presencia. El joven del valle y la muchacha se apretaron contra la roca del túnel, conteniendo la respiración. En unos segundos, los soldados habían desaparecido.

Damson y Par se pusieron de pie muy despacio. Entonces la muchacha, dejándose llevar de un impulso, lo abrazó.

–Vuelves a estar bien, Par Ohmsford –dijo en voz baja, y le dio un beso–. Vamos. Ya casi estamos libres.

Corrieron pasadizo abajo, cruzaron una confluencia y entraron en un pozo seco. Las antorchas, botas y voces quedaron atrás. Había una escalera. Damson la subió primero, deteniéndose en lo alto para abrir una trampilla. La luz entró por ella. La muchacha escuchó, observó y la atravesó, con Par inmediatamente detrás.

Se encontraron en un cobertizo cerrado, con paredes de madera. Sólo tenía una puerta. Damson se acercó a ella, la abrió con cautela y la traspasó acompañada de Par.

La ciudad de Tyrsis se alzaba a su alrededor, murallas de fortalezas, torres acaracoladas, edificios de piedra y madera. El aire estaba impregnado de olores y sonidos. Oscurecía, y las gentes regresaban a sus casas. El calor del verano hacía que la vida transcurriera lenta y cansina. El cielo estaba adquiriendo un tono violeta oscuro, y las estrellas empezaban a salpicarlo como si fueran trocitos de cristal desparramados. La Luna llena brillaba intensamente y enviaba su fría luz blanca al mundo.

Par Ohmsford esbozó una amplia sonrisa, olvidando sus dolores y temores. Ajustó el peso de la Espada de Shannara entre sus hombros. Era agradable conservar la vida.

Damson le cogió la mano y la apretó con cariño.

Caminaron juntos calle abajo y luego desaparecieron en la noche.

12

Despertar mantuvo a su pequeño grupo varios días en la Chimenea de Piedra para dar tiempo a Walker Boh a que recuperase las fuerzas. Éstas volvieron pronto, impulsadas por las leves caricias y las súbitas sonrisas de la muchacha; tanto por el hecho de su presencia como por la intervención de la naturaleza. Había magia en ella, un aura invisible que la rodeaba, que se extendía a todo lo que entraba en contacto con ella, que restauraba y renovaba con rapidez y efectividad sorprendentes. Walker recuperó las fuerzas casi de un día para otro. Los efectos de su envenenamiento quedaron reducidos a simples recuerdos, unidos al dolor por la pérdida de Cogline y Rumor. La expresión de inquietud desapareció de sus ojos, y pudo dominar su furia y su temor, encerrándolos en un oscuro rincón de su mente donde no lo perturbarían ni tampoco serían olvidados cuando llegara el momento de recordarlos. Recuperó su capacidad de decisión, su confianza, su sentido de la finalidad y volvió a ser el Tío Oscuro de antaño. Su magia le ayudó a recuperarse, pero era Despertar quien le proporcionaba la fuerza, momento a momento.

La muchacha hizo algo más. Eliminó del claro donde se había levantado la cabaña las cicatrices y quemaduras, y las señales de la batalla librada con los Espectros fueron desapareciendo. Brotaron la hierba y las flores, y llenaron el vacío con pinceladas de color y efluvios de fragancias que suavizaban y confortaban. Incluso las ruinas de la cabaña se convirtieron en polvo y desaparecieron de la vista. Daba la impresión de que la muchacha podía cambiar el mundo a su capricho.

Morgan Leah empezó a hablar con Walker cuando Pe Eltar se había alejado. El joven de las tierras altas seguía desconfiando de él, y admitió ante Walker que no estaba seguro de quién era ni de la razón que había llevado a Despertar a pedirle que los acompañara. Morgan había madurado desde la última vez que había visto a Walker. Insolente y pagado de sí mismo en su primera visita a la Chimenea de Piedra, ahora parecía consciente, controlado, cauteloso sin perder el valor, un hombre razonable. A Walker le gustaba más por ello, y pensaba que los acontecimientos que habían conspirado para separarlo de los Ohmsford y llevarlo a Culhaven habían modelado su carácter. El joven de las tierras altas refirió a Walker los últimos acontecimientos que había vivido junto a Par y Coltar, la búsqueda de Padishar Cesta y su adhesión al Movimiento, el viaje a Tyrsis y sus intentos por sacar del Pozo la Espada de Shannara, las batallas libradas contra los Espectros y, por último, su separación y huida. Le contó el asalto al Saliente llevado a cabo por la Federación, la traición de Teel, su muerte y la de Steff, y la huida al norte del proscrito.

–Teel nos vendió a todos –afirmó Morgan al terminar su narración–. Traicionó a la abuela Elise y a tía Jilt en Culhaven, a los enanos que colaboraban con la Resistencia, a todos. Creo que también debió de traicionar a Cogline.

Pero Walker no creía que hubiera realizado esa última traición. Los Espectros conocían a Cogline y la Chimenea de Piedra desde que Par fuera secuestrado en el valle por los gnomos araña unos meses atrás. Los Espectros podían haber decidido vengarse de Cogline en cualquier momento, aunque no lo hicieran hasta entonces. Antes de matarlo, Rimmer Dall había dicho a Cogline que él era el único que luchaba contra los Espectros, y eso significa que consideraba a Cogline una amenaza. Más preocupante que el hecho de que los hubiese encontrado era la afirmación del primer investigador de que todos los descendientes de Shannara estaban muertos. Obviamente, se equivocaba en el caso de Walker, pero ¿qué había sido de Par y Wren, los otros miembros de la estirpe de Shannara que el espíritu de Allanon había enviado en busca de aquellas cosas que, según él, salvarían a las Cuatro Tierras? ¿Estaba equivocado Rimmer Dall o habían corrido la misma suerte

que Cogline? Como no tenía ningún medio para descubrir la verdad, decidió guardar para sí sus pensamientos. Carecía de sentido preocupar a Morgan Leah, que ya estaba bastante intranquilo imaginando las posibles consecuencias de su decisión de seguir a Despertar.

–Sé que no debería estar aquí –le había confesado a Walker una tarde. Estaban los dos sentados a la sombra de un viejo roble blanco, escuchando el canto de los pájaros que revoloteaban en el cielo–. Di mi palabra a Steff y me encargué de la liberación de la abuela Elise y la tía Jilt. ¡Pero esto! ¿Qué hay de la promesa que hice a Par y Coltar de protegerlos? ¡No debería estar aquí, debería estar en Tyrsis, buscando a los hermanos del valle!

–No, muchacho, no –respondió Walker–. ¿De qué serviría que los encontraras? ¿Qué ayuda podrías prestarles contra los Espectros? Aquí tienes la oportunidad de hacer algo mucho más importante, e incluso necesario, si lo que dice Despertar es cierto. Tal vez tú puedas encontrar la manera de restaurar la magia de tu Espada, y es posible que yo encuentre la forma de restaurar mi brazo. Las esperanzas son débiles para quienes tenemos mentes pragmáticas, pero, a pesar de ello, no dejan de ser esperanzas. Sentimos que ella nos necesita, Morgan, y respondemos. Creo que no podemos rechazar tal sentimiento. Por ahora, debemos ir con ella.

Había llegado a creerlo, influido por su charla nocturna con Despertar cuando él le habló de la visión del Oráculo Siniestro y de sus temores de que podría cumplirse, ganado por la insistencia y seguridad con que la muchacha le había asegurado que no se cumpliría. Morgan Leah no se sentía menos unido a ella, hipnotizado por su belleza, encadenado por sus deseos, atraído de una manera que Walker no podía comprender ni tampoco negar. Despertar ejercía una atracción diferente sobre cada uno de los tres hombres. La que ejercía sobre Morgan era física, una fascinación derivada de su apariencia y de sus movimientos, de la exquisita línea de su rostro y de su cuerpo, de una belleza que superaba a todo lo que había visto e incluso imaginado. La de Walker era más etérea, una sensación de hermandad nacida de su magia común, una comprensión de las maneras en que ella se veía obligada a pensar y actuar, un vínculo a través de una cadena común, en la que cada eslabón era una experiencia compartida de razonamientos surgidos del reclamo de la magia.

Los sentimientos de Pe Eltar eran más difíciles de percibir. Se había autodenominado artista en varias ocasiones, pero sin duda era algo más. Ninguno dudaba de que era una persona muy peligrosa, aunque procuraba ocultar cualquier detalle sobre sí mismo. Rara vez hablaba con alguno de ellos, incluida Despertar, aunque se sentía tan atraído por ella como Morgan o Walker, y le dedicaba tanta atención como ellos. Pero la atracción de Pe Eltar era más parecida a la que siente un hombre por sus posesiones que por una amante o un espíritu afín. Miraba a Despertar como un artesano que se siente orgulloso de su obra y de su habilidad para crearla. Era una actitud difícil de comprender para Walker, pues Pe Eltar había sido reclutado como los demás y no había hecho nada para que Despertar fuese como era. Sin embargo, no conseguía desterrar la sensación de que Pe Eltar consideraba a la muchacha de su propiedad y que intentaría poseerla cuando se le presentara la ocasión propicia.

Los días de la semana fueron pasando y, por fin, Despertar consideró que Walker había recuperado las fuerzas suficientes para emprender el viaje. Los cuatro partieron de la Chimenea de Piedra. A pie, porque el terreno no permitía nada mejor, se dirigieron al norte a través de la Cuenca Tenebrosa y los bosques del Anar, bordeando la parte occidental de la cresta de Toffer hasta llegar el río Rabb. Lo vadearon en el lugar donde las aguas se estrechaban, y continuaron hacia las montañas de Charnal. Avanzaban muy despacio, porque la zona era boscosa, estaba llena de maleza, salpicada de barrancos y riscos, y se veían obligados a dar rodeos para encontrar un paso franqueable. Sin embargo, hacía buen tiempo, días templados por el Sol y con suaves brisas, el final del verano convertido en un

lento y perezoso fluir de horas que hacía que cada día pareciera delicioso pero interminable. La enfermedad se había extendido incluso hasta aquellos parajes situados tan al norte, tierra agostada y envenenada, aunque no con la gravedad con que lo había hecho en las regiones centrales de las Cuatro Tierras, y los olores y sabores, los paisajes y sonidos eran casi siempre frescos y limpios. Los arroyos llevaban aguas claras y los bosques presentaban un verde intenso, y la vida tanto en los cursos de agua como en los bosques no parecía afectada por la lobreguez con que los Espectros amenazaban cubrirlo todo.

Durante las noches acampaban en los calveros, junto a lagunas o arroyuelos que les proporcionaban agua fresca para beber y a menudo peces para comer. De vez en cuando los hombres charlaban entre sí, incluido Pe Eltar. Era Despertar quien se mostraba reservada, quien se alejaba una vez concluida la jornada de marcha, quien se aislaba lejos del resplandor del fuego y de la presencia de los otros tres miembros del pequeño grupo. No lo hacía porque los desdeñara o huyera de ellos, sino porque parecía que necesitaba la soledad. Pronto se levantó una muralla entre los viajeros, una distancia invisible que se estableció la primera noche y continuó los días siguientes. Ninguno de los tres hombres le formuló preguntas, pero la observaban subrepticiamente, vigilándose unos a otros, a la espera de que sucediera algo. Como no sucedía nada, empezaron a relajarse y a hablar entre sí. De todas formas, Morgan no hubiera podido mantenerse en silencio durante mucho tiempo, porque era un joven abierto y confiado que disfrutaba de la comunicación y de la compañía de los demás. Walker y Pe Eltar eran diferentes, cautelosos y reservados por naturaleza. Las conversaciones entre ambos solían convertirse en pequeñas escaramuzas, porque cada uno intentaba descubrir los secretos del otro sin revelar los propios. Utilizaban las palabras como pantalla, procurando mantener oculto lo que de verdad les interesaba.

A veces, especulaban sobre el lugar adonde se dirigían y sobre lo que harían cuando llegaran. Esas conversaciones no eran muy largas. Nadie estaba dispuesto a hablar de la clase de magia que poseía, aunque Walker y Morgan tenían cierta idea sobre sus mutuas capacidades, pero ninguno se mostraba dispuesto a proponer un plan de acción para recuperar el talismán. Se trataban como si practicaran la esgrima, buscando sus puntos fuertes y sus debilidades, lanzando fintas con sus preguntas y sugerencias, intentando descubrir en qué tipo de hierro se escudaban los otros. Walker y Pe Eltar consiguieron poco el uno del otro, y aunque estaba claro que la presencia de Morgan se debía a la magia contenida en la Espada de Leah, era imposible saber qué podría conseguir con el arma rota. Pe Eltar no cesaba de preguntar sobre lo que podía hacer la espada, qué materiales podía atravesar y hasta dónde llegaba su poder. Morgan utilizó todos sus recursos, que no eran pocos, para ser a la vez amable y confuso en sus respuestas, y dar la impresión de que la magia podía hacerlo todo o nada. De esta forma consiguió que Pe Eltar lo dejara en paz.

Al finalizar la primera semana de viaje llegaron al pie de las colinas que conducían a las montañas de Charnal, y en ellas se internaron durante los días siguientes en dirección noroeste hacia el Tiderace, siempre a la sombra de las montañas. Se encontraban ya en tierras que ninguno conocía. Ni Morgan ni Pe Eltar habían estado nunca al norte del Alto Anar, y Walker no había sobrepasado las regiones inferiores de las montañas de Charnal. En cualquier caso, era Despertar quien los guiaba, sin mostrarse insegura aunque fuera quien menos conocía aquellos parajes, obedeciendo a alguna voz interna que ninguno de los hombres podía oír, a un instinto que ninguno de ellos poseía. Admitía que no sabía con exactitud a dónde se dirigía, que sólo lo presentía, pero que era bastante probable que se perdiera en cuanto cruzaran las montañas de Charnal, porque las montañas podrían ser insondables para ella. Eldwist estaba bastante lejos de las montañas de Charnal, y tendrían que ayudar a la joven a encontrarlo.

–¿Cuentas con la magia necesaria para conseguirlo, Walker? –se burló Pe Eltar

cuando la muchacha terminó, pero Walker se limitó a esbozar una sonrisa y a hacerse la misma pregunta.

La lluvia los sorprendió a finales de la segunda semana y los siguió sin descanso durante la tercera, empapando el camino, sus mochilas y ropas, y también sus espíritus. Las nubes, oscuras y persistentes, se concentraban en el cielo a lo largo de las cumbres de las montañas y se obstinaban en permanecer inmóviles sobre ellas. Los truenos retumbaban y los relámpagos destellaban contra la muralla montañosa, como si unos gigantes hicieran juegos de sombras con las manos. Eran muy pocos los viajeros que se aventuraban tan al norte, y casi todos los que se encontraron en su camino eran trolls. Pocos hablaron y muchos menos fueron los que les dieron una información útil. Había varios desfiladeros que atravesaban las montañas a un día o dos de camino, y todos empezaban en una ciudad que se levantaba sobre una estribación llamada Pendiente Escarpada. Sí, algunos pasos conducían al Tiderace. No, nunca habían oído hablar de Eldwist.

–Todo esto hace que uno dude de su existencia –dijo Pe Eltar, continuando en su papel de perturbador, con una fría sonrisa reflejada en su afilado e inexpresivo rostro, carente de humor–. Le hace a uno pensar.

Esa noche, cuando sólo faltaban dos días para que se cumplieran las tres semanas de viaje, Pe Eltar abordó el tema de una forma que no dejaba lugar a dudas sobre sus sentimientos. La lluvia, que seguía cayendo en forma de bruma gris, helaba y embotaba los sentidos, deprimiendo su estado de ánimo.

–Esa ciudad, Pendiente Escarpada –empezó a decir en un tono agudo que hizo que todos se volvieran a mirarlo–, ahí es donde nos desorientaremos, ¿verdad? –Dirigió la pregunta a Despertar, que no respondió–. Después nos perderemos, y a mí no me gusta perderme. Tal vez sea hora de que hablemos un poco más sobre el asunto que nos ha traído hasta aquí.

–¿Qué quieres saber, Pe Eltar? –preguntó la muchacha con voz suave, sin mostrar el más leve indicio de alteración.

–No nos has dicho nada sobre lo que nos espera, y creo que ha llegado el momento de que lo hagas.

–Me pides unas respuestas que no puedo dar –respondió Despertar, haciendo un gesto negativo–. También yo tengo que descubrirlas.

–No lo creo –dijo Pe Eltar en voz baja y dura, haciendo un gesto negativo. Morgan Leah le dirigió una mirada de reproche y Walker se puso de pie–. Conozco a la gente, incluso a la que posee la magia como tú, y sé cuándo me dicen todo lo que saben y cuándo no lo hacen. Tú te encuentras en el segundo caso. Será mejor que hables.

–¿O darás media vuelta y te irás? –inquirió Morgan, desafiante.

Pe Eltar dirigió al joven de las tierras altas una mirada indiferente.

–¿Por qué no lo haces, Pe Eltar? ¿Por qué no?

Pe Eltar se levantó con ojos inexpresivos y, aparentemente, desinteresados. Morgan lo imitó. Pero Despertar se interpuso entre los dos, intentando separarlos sin mostrar que ésa fuera su intención, como si sólo pretendiera enfrentarse a Pe Eltar. Se plantó ante él, pequeña y vulnerable, con el pelo de plata echado hacia atrás. Él frunció el entrecejo y, durante un breve instante, pareció que se sentía amenazado e iba a reaccionar en consecuencia. Delgado como un látigo, se curvó igual que una serpiente. Pero ella no se movió, ni para acercarse ni para alejarse, y la tensión desapareció del hombre poco a poco.

–Debes confiar en mí –le dijo, hablándole como si fuera la única persona viva en todo el mundo, manteniéndolo hechizado con la fuerza de su voz, la intensidad de sus ojos negros y la proximidad de su cuerpo–. Lo que necesitáis saber sobre Uhl Belk y Eldwist, ya os lo he dicho. Lo que necesitáis saber sobre la piedra élfica negra, también os lo he dicho. Al menos, os he dicho todo lo que yo sé. Es verdad que hay algunas cosas que os

oculto, pero también hay cosas que vosotros me ocultáis a mí. Así son todas las criaturas vivientes, Pe Eltar. No puedes echarme en cara que guarde mis secretos, cuando tú tienes los tuyos propios. No oculto nada que os pueda perjudicar. Es lo único que puedo hacer.

Pe Eltar la miró en silencio, ocultando sus reacciones tras sus ojos, donde escondía sus pensamientos.

–Cuando lleguemos a Pendiente Escarpada, pediremos ayuda para encontrar el camino –prosiguió Despertar con una voz que no sobrepasaba el susurro, pero que era clara y segura–. Allí sabrán dónde está Eldwist y alguien nos indicará el camino.

Para sorpresa de Walker y Morgan Leah, Pe Eltar se limitó a hacer un gesto de asentimiento y a alejarse. No volvió a hablar con ninguno de ellos. Parecía que se hubiera olvidado de su existencia.

Al día siguiente llegaron a una carretera ancha que se extendía hasta perderse en las estribaciones montañosas. Se ondulaba como una serpiente entre la luz y las sombras cuando el Sol descendió tras los picos de las montañas de Charnal. Cayó la noche y acamparon bajo un cielo tachonado de estrellas, el primer cielo despejado que podían disfrutar en muchos días. Restaurado su equilibrio por la desaparición de las lluvias, charlaron en voz baja mientras cenaban, pero en ningún momento hicieron alusión a los sucesos de la noche anterior. Pe Eltar parecía sentirse satisfecho con la respuesta que le había dado Despertar, aunque no le había dicho prácticamente nada. Supongo que se debe a la forma en que le habló, pensó Walker; se debe a la forma en que utilizó su magia para alejar sus recelos y su ira.

A la mañana siguiente emprendieron la marcha muy temprano, dirigiéndose de nuevo hacia el noreste, sintiendo el cálido y agradable brillo del Sol. A últimas horas de la tarde ya habían empezado a ascender y a internarse en las colinas, y al anochecer llegaron a la ciudad Pendiente Escarpada.

La luz crepuscular se reducía a un tenue resplandor detrás de las montañas occidentales, que teñía el cielo de pinceladas de oro y plata. Pendiente Escarpada estaba sumida en una profunda laguna de sombras, agazapada en un hueco al pie de las montañas, donde los árboles empezaban a escasear y a dispersarse entre los salientes rocosos. Los edificios de la ciudad eran lúgubres, estructuras destartaladas que se levantaban sobre cimientos de piedra y estaban formadas por paredes de madera, tejados y ventanas, y puertas cerradas y reforzadas. Había una sola calle que serpenteaba entre las casas como si buscara una salida. Los edificios de la ciudad se amontonaban a los lados de la calle, excepto un puñado de chozas y cabañas que moteaban las alturas como centinelas descuidados. Todo necesitaba una urgente reparación. Las tablas de las paredes estaban rotas y colgaban sueltas, los tejados mostraban la falta de algunas ripias, y los porches estaban hundidos y combados. Astillas de luz se introducían por las grietas y hendiduras. Había yuntas de caballos enganchados a carretas junto a los edificios, cada una un poco más destartalada que la anterior, y oscuras figuras bípedas se movían entre ellas como fantasmas.

Cuando el grupo se acercó, Walker vio que la mayoría eran trolls, altos y corpulentos a la luz crepuscular, con sus caras de corteza de árbol inexpresivas. Varios levantaron la vista a su paso, pero ninguno se molestó en saludarlos o en dirigirles una segunda mirada. Les llegó un sonido de voces, gruñidos incorpóreos, murmullos y risas que las paredes agrietadas no podían contener. Pero, a pesar de la charla, las risas y el movimiento de los hombres, Pendiente Escarpada transmitía una fuerte sensación de vacío, como si hiciera mucho tiempo que la hubiesen abandonado los seres vivos.

Despertar los condujo camino arriba sin detenerse, sin mirar a derecha ni a izquierda, tan segura de sí misma como lo había estado desde el principio. Morgan la seguía a menos de un paso, vigilante, brindándole su protección, aunque tal vez no fuese necesario. Pe

Eltar se había colocado a la derecha, a cierta distancia, y Walker cerraba la marcha del pequeño grupo.

Había varias cervecerías en el centro de Pendiente Escarpada, y daba la impresión de que todos sus habitantes estaban reunidos en ellas. De algunas brotaba música, y los hombres cruzaban su puerta en un sentido u otro, entrando y saliendo de la zona iluminada sin que fuera posible distinguir sus rostros. También pasaron algunas mujeres, con aspecto duro y ajado. Pendiente Escarpada parecía un lugar de final del trayecto, no de principio.

Despertar entró en la primera cervecería y preguntó al dueño si conocía a alguien que pudiera indicarles el camino a Eldwist a través de las montañas. Hizo la pregunta con la mayor naturalidad, como si no tuviera ninguna importancia. No se daba por enterada del alboroto que su presencia provocaba, las miradas que le dirigían desde todos los rincones, los oscuros deseos que se insinuaban en muchos de aquellos ojos. Tal vez, pensó Walker mientras la observaba, aquello la dejaba indiferente. Pero el joven de las tierras altas pudo comprobar que nadie intentó aproximarse, ni se mostró amenazador. Morgan se mantenía en actitud protectora tras ella, mirando a aquella gente poco amistosa, como si un hombre pudiera impedir que hicieran algo, en caso de que decidieran hacerlo. Pero no era el joven de las tierras altas quien ponía freno a sus aviesas intenciones, ni Walker, ni siquiera el temible Pe Eltar: era la muchacha, una criatura tan sorprendente como un ser surgido de una imaginación desbordada, a quien no molestaban por miedo a que desapareciera. Los hombres reunidos en el interior de la cervecería la miraban con ojos incrédulos, pero tampoco querían demostrarse a sí mismos que no era más que una ilusión.

Como no obtuvieron ninguna respuesta satisfactoria en la primera cervecería, entraron en la siguiente. Nadie los siguió. Su interior era similar al de la anterior, pero más pequeño y abarrotado. El humo de las pipas y el olor de los cuerpos era más denso y desagradable. Había trolls, gnomos, enanos y hombres en Pendiente Escarpada, bebiendo y charlando como si todo fuera normal, como si lo que sucedía en el resto de las Cuatro Tierras careciera de importancia. Walker estudió sus caras con detenimiento y, cuando no pudo descubrir nada en ellas, pasó a los ojos. En ellos encontró secretos y temores. Pertenecían a hombres que soportaban privaciones y desilusión, aunque intentaban ignorarlo para poder sobrevivir. Algunos parecían peligrosos, y varios estaban al borde de la desesperación. Pero la vida tenía un orden en Pendiente Escarpada, como en la mayor parte de los sitios, y no era conveniente perturbarlo. Los extranjeros llegaban y se iban, incluso los que eran tan extraordinarios como Despertar, y la vida continuaba igual que antes. Despertar era semejante a una estrella fugaz, un fenómeno poco frecuente que uno podía considerarse afortunado si tenía la ocasión y la fortuna de contemplarlo, pero que no producía ningún cambio en su vida.

Entraron en la tercera cervecería, y después en la cuarta. En las dos, las respuestas recibidas a las preguntas de Despertar fueron idénticas a las anteriores. Nadie sabía nada de Eldwist ni de Uhl Belk, y nadie quería saberlo. Había unas ocho tabernas a lo largo de la calle, la mayoría con oferta de camas en el primer piso y venta de suministros en la parte trasera, y algunas de ellas se dedicaban también al intercambio de productos. Como Pendiente Escarpada era la única ciudad que podía encontrarse en varios días de viaje en cualquier dirección, y como estaba situada en el lugar donde convergían los caminos de las montañas, era frecuentada por toda clase de gentes, tramperos y mercaderes en su mayoría, pero también otros. Todas las cervecerías estaban llenas de transeúntes o de residentes temporales, que hacían un alto en el camino. Hablaban de todo, de negocios y de política, de rutas recorridas y maravillas vistas, de gentes y lugares de las Cuatro Tierras. Walker escuchó con disimulo, y le pareció que Pe Eltar hacía lo mismo.

En la quinta cervecería que visitaron, encontraron al fin la respuesta que buscaban. El tabernero era un tipo alto, corpulento y rubicundo, con el rostro poblado de cicatrices y

sonrisa fácil. Miró a Despertar de una manera que hizo que Walker se sintiera incómodo. Después sugirió que la muchacha debería alquilar una habitación para unos cuantos días, sólo para ver si le gustaba el pueblo lo suficiente para quedarse. Eso hizo que Morgan Leah se adelantara con los ojos echando chispas, pero Despertar le hizo retroceder con un leve gesto, sostuvo la atrevida mirada del tabernero y le respondió que no le interesaba. El tabernero no insistió, pero, para sorpresa de todos, le dijo que el hombre que buscaba estaba en el local que había más abajo, en El Gato Desollado. Su nombre, dijo, era Horner Dees.

Volvieron a salir a la noche, dejando al tabernero con la duda de si había hecho bien en decírselo. Su mirada lo indicaba. Despertar tenía ese don; era la esencia de su magia. Podía cambiarte por completo antes de que te dieras cuenta. Podía hacer que actuaras de una forma inesperada. Podía hacer que quisieras hacer cualquier cosa para complacerla. Era la actitud que una mujer hermosa es capaz de provocar en un hombre, pero en el caso de Despertar influía algo más que la belleza. Era su propia esencia, la elemental que parecía humana pero que encerraba mucho más, una personificación de la magia que, a los ojos de Walker, era fiel reflejo del padre que la había creado. Conocía las historias y leyendas sobre el Rey del Río Plateado. Cuando alguien se encontraba con él, le decía lo que deseaba saber sin ocultar nada. Su sola presencia era suficiente para que *quisiera* decirlo. Walker había visto cómo Morgan, Pe Eltar y los hombres de las tabernas reaccionaban ante su presencia. E incluso él mismo. Despertar era, sin duda, hija de su padre.

Encontraron la cervecería El Gato Desollado en el otro extremo del pueblo, al abrigo de unos enormes y viejos nogales. Era un edificio grande e irregular que crujía y gruñía sólo con el movimiento de los hombres y mujeres que estaban en su interior, que parecían frecuentarlo por la fuerza de la costumbre. Era un lugar tan abarrotado como los otros, pero había más espacio y estaba dividido en compartimentos alineados con las paredes, lo cual mejoraba su aspecto. Las luces estaban esparcidas aquí y allá como amigos lejanos, destacándose en la penumbra, y los parroquianos estaban reunidos en grupos ante la barra y en las largas mesas y bancos. Las cabezas se volvieron cuando traspasaron la puerta, como también había ocurrido en las otras cervecerías, y los ojos se clavaron en ellos. Despertar se dirigió al tabernero, y éste, tras escucharla atentamente, señaló con la mano hacia el fondo de la sala. Allí había un hombre sentado ante una mesa, solo en un reservado oscuro, encorvado y sin rostro, apartado de la multitud y la luz.

Los cuatro se dirigieron hacia la mesa ocupada por el hombre, y se detuvieron al llegar.

–¿Horner Dees? –preguntó Despertar con su voz de seda.

Unas manos grandes retiraron la jarra de cerveza de la boca barbuda, y una cabeza grande y despeinada se levantó. Era un hombre muy grande y corpulento, una especie de oso con muchos años a la espalda. Estaba tan cubierto de pelo, que podía verse en los brazos y el dorso de las manos, en la garganta y en el pecho, en la cabeza y la cara, que, a excepción de los ojos y la nariz, sus rasgos quedaban ocultos casi por completo. Era imposible adivinar su edad, pero el pelo era gris plateado, tenía la piel arrugada y manchada, y los dedos nudosos como raíces viejas.

–Tal vez lo sea –respondió con voz ronca, clavando sus ojos en la muchacha.

–Me llamo Despertar –se presentó la joven–. Éstos son mis compañeros. Buscamos un lugar llamado Eldwist y a un hombre llamado Uhl Belk. Nos han dicho que conoces a los dos.

–Os han informado mal.

–¿Puedes llevarnos allí? –preguntó Despertar, ignorando su respuesta.

–Acabo de deciros...

–¿Puedes llevarnos allí? –insistió Despertar, interrumpiéndolo.

El hombretón la miró en silencio, sin moverse, sin mostrar ni el más leve indicio de lo que estaba pensando. Era como una roca grande y firme que había conseguido sobrevivir a los fenómenos atmosféricos y la erosión, y sólo los consideraba una brisa pasajera.

–¿Quién eres? –preguntó por fin–. ¿Qué se esconde detrás de tu nombre?

–Soy la hija del Rey del Río Plateado –respondió Despertar, sin la menor vacilación–. ¿Lo conoces, Horner Dees?

–Sí, lo conozco –respondió Dees, haciendo un gesto de asentimiento–. Quizá tú seas la persona que dices ser, quizá yo sea quien piensas que soy, y hasta es posible que conozca Eldwist y a Uhl Belk. Quizá soy el único que los conoce... el único que está aún vivo para poder contarlo. Hasta es posible que haga lo que me pides y os lleve allí. Pero no veo la razón. Sentaos.

Señaló hacia varias sillas vacías, y los cuatro se sentaron frente a él. Miró a los hombres, y luego sus ojos volvieron a fijarse en la muchacha.

–No parece que seáis de los que no saben lo que hacen. ¿Por qué queréis encontrar a Uhl Belk?

–Uhl Belk robó algo que no le pertenece, algo que ha de ser recuperado –respondió Despertar. Sus ojos negros eran impenetrables e intensos.

–¿Planeáis arrebatárselo o vais a pedirle que lo devuelva? –inquirió Horner Dees, haciendo una mueca–. ¿Sabéis algo de Uhl Belk? Yo sí.

–Robó un talismán de los druidas.

–Muchacha, nadie que entra en Eldwist vuelve a salir de allí –respondió Horner Dees tras un breve instante de vacilación. Su barbuda cara se torció mientras masticaba un alimento imaginario–. Nadie excepto yo, y lo conseguí porque tuve suerte. Allí hay cosas a las que nada se puede oponer. Belk es viejo, procedente de otra era, pero posee una magia oscura y maligna. Vosotros nunca le quitaréis nada y, por supuesto, él no os lo dará por su propia voluntad.

–Los tres hombres que me acompañan son más fuertes que Uhl Belk –dijo Despertar–. También poseen la magia, y lo vencerán. Mi padre dice que así sucederá. El poder de estos tres hombres prevalecerá sobre Uhl Belk.

Mientras ella pronunciaba sus nombres, Horner Dees los fue mirando para identificarlos, pasando con rapidez de una cara a otra, deteniéndose sólo en la de Pe Eltar, tan brevemente que Walker no estuvo seguro al principio de que lo hubiera hecho.

–Son hombres –dijo por fin–. Uhl Belk es algo más. No se le puede matar como a un hombre corriente. Es probable que ni siquiera logréis encontrarlo. Él os encontrará a vosotros, y entonces ya será demasiado tarde. –Chasqueó los dedos y se echó hacia atrás.

Despertar lo observó un instante a través de la mesa; después, de pronto, extendió las manos y tocó la superficie del tablero. Al instante, una astilla se curvó hacia arriba, se convirtió en un fino tallo del que brotaron hojas y al final floreció, llenándose de pequeñas campanillas. La sonrisa de Despertar fue tan mágica como su obra.

–Muéstranos el camino a Eldwist, Horner Dees –dijo.

–Necesitaréis algo más que flores para derrotar a Belk –respondió el rastreador, humedeciéndose los labios.

–Tal vez no –respondió en voz baja Despertar, y Walker tuvo la sensación de que contaba con otra cosa–. ¿No te gustaría venir con nosotros y comprobarlo por ti mismo?

–No he llegado a viejo por ser estúpido –respondió Horner Dees, haciendo un gesto negativo. Meditó un momento, y luego volvió a inclinarse hacia delante–. Fui a Eldwist hace diez años. Ya conocía su existencia, pero sabía que era peligroso y no me atrevía a entrar solo. De todas formas, no dejé de preguntarme qué habría allí, porque lo que hago es descubrir cosas. He sido guía, soldado, cazador, todo lo que se puede ser, y al final todo se

reduce a lo mismo. Así que seguí pensando en Eldwist, en qué habría allí, en aquellos viejos edificios, en las piedras que vi por todas partes. Al fin me decidí a ir, porque no podía soportar la ignorancia. Llevé a una docena de hombres conmigo, los trece afortunados. Pensábamos encontrar algo de valor, ya que es un lugar secreto y antiguo. Sabíamos cómo se llamaba. Se oían leyendas sobre él, desde hacía mucho tiempo, al otro lado de las montañas, donde habíamos estado algunos de nosotros. Los trolls lo conocen. Es una península... sólo una estrecha franja de tierra, cubierta de roca, que se interna en el Tiderace. Fuimos una mañana, los trece, llenos de vida. ¡Al amanecer del día siguiente, los otros doce habían muerto, y yo corría como un ciervo asustado!

»No vayáis –les advirtió, hundiendo los hombros–. No os acerquéis a Eldwist y Uhl Belk.

Cogió la jarra, apuró su contenido, y la dejó de golpe sobre la mesa. El sonido llamó la atención del tabernero, que llegó enseguida con otra jarra llena en la mano. Dees no lo miró, mantuvo los ojos fijos en Despertar, y el tabernero se retiró inmediatamente. Ya era cerca de medianoche, pero sólo unos pocos parroquianos se habían ido. Continuaban agrupados como habían estado desde el atardecer, algunos desde antes, charlando cada vez más vagamente y en posturas más relajadas. De momento, el tiempo había perdido su fuerza sobre ellos, víctimas de todo tipo de conflictos y desgracias, refugiados bajo el escudo del alcohol y la compañía fácil. Dees no era uno de ellos; Walker Boh no creía que llegara a serlo nunca.

–Horner Dees –dijo entonces Despertar, estremeciéndose y pronunciando el nombre como si lo deletreara, una muchacha joven intentando comprobar la resistencia de un hombre viejo–. Si no haces nada para remediarlo, Uhl Belk vendrá a buscarte.

Por primera vez, Dees pareció sobresaltarse.

–Con el tiempo, vendrá –prosiguió Despertar con voz amable y triste–. Ensancha su reino y éste se extiende con creciente rapidez. Si no hay alguien que lo detenga, si no hay alguien que ponga límites a su poder, tarde o temprano te alcanzará.

–Para entonces ya estaré muerto –respondió el rastreador, pero no parecía muy seguro.

–Hay misterios que nunca resolverás, porque no tendrás oportunidad de hacerlo –dijo Despertar, esbozando una mágica, perfecta y maravillosa sonrisa–. No es el caso de Uhl Belk. Te has pasado la vida descubriendo cosas. ¿Por qué te detienes ahora? ¿Cómo sabrás quién de nosotros está en lo cierto respecto a Uhl Belk si no nos acompañas? Hazlo, Horner Dees. Muéstranos el camino a Eldwist. Emprende este viaje.

–Me gustaría creer que ese monstruo puede ser destruido... –respondió Dees, tras reflexionar durante largo rato–. No estoy seguro de...

–¿Realmente necesitas estarlo? –preguntó la muchacha con voz suave.

–Nunca lo he necesitado –respondió Dees frunciendo el entrecejo y esbozando una sonrisa, una mueca que pronunció notablemente las arrugas de su cara. Después soltó una carcajada, y por fin se puso serio–. Se trata de un camino difícil, no de un paseo. En esta época del año, los pasos de las montañas son casi impracticables; y, una vez que estemos al otro lado, sólo podremos contar con nuestras propias fuerzas. No tendremos ayuda de nadie. Sólo encontraremos trolls, y ellos no se preocupan por los forasteros. Lo cierto es que ninguno de vosotros parece lo bastante fuerte para llegar a la meta.

–Probablemente seamos más fuertes de lo que tú puedas imaginar –dijo Morgan Leah en voz baja.

–Tendréis que serlo, y mucho –respondió Dees dirigiendo una crítica mirada al joven de las tierras altas y dando un suspiro–. Bien. Ya está decidido, ¿verdad? Yo, un viejo, a punto de internarse de nuevo en territorios inexplorados. –Se rió abiertamente y miró a Despertar–. Eres muy hábil, lo reconozco. Consigues sacar una nuez de su cáscara sólo con

la palabra. Incluso a una nuez vieja y dura como yo. Bien, bien.

Retiró la silla de la mesa y se incorporó. Era aún más impresionante de pie que sentado, como un muro agrietado que se negara a desplomarse a pesar de haber soportado las inclemencias del tiempo durante muchos años. Se plantó ante ellos, encorvado y con aspecto rudo, con sus largos brazos colgando, parpadeando como si acabara de salir a la luz.

–Muy bien, os llevaré –dijo en voz baja pero firme, inclinándose hacia delante para dar mayor énfasis a su decisión–. Os llevaré porque es cierto que no lo he visto todo ni he encontrado todas las respuestas, y la vida no vale nada si no se intenta... aunque no creo que intentarlo sea suficiente. Reuníos aquí conmigo al amanecer, y os daré una lista de lo que necesitáis y de dónde podéis encontrarlo. Conseguidlo vosotros, y yo me encargaré de la organización. Lo intentaremos. ¿Quién sabe? Quizás alguno de nosotros consiga regresar.

Guardó silencio durante un breve instante y los miró como si los viera por primera vez.

–¿No sería un buen chiste que vuestra magia demostrara que es más poderosa que la de Belk? –inquirió Dees, con cierto tono divertido en su voz.

A continuación se dio la vuelta, atravesó la sala y desapareció entre las sombras de la noche.

13

Horner Dees cumplió su palabra y se reunió con ellos a primeras horas de la mañana siguiente para organizar los preparativos del viaje a Eldwist a través de las montañas de Charnal. Se encontraron en la puerta de la posada donde se habían alojado para pasar la noche, una deteriorada construcción de dos plantas que en el pasado había sido residencia y más tarde almacén. Sin molestarse en decirles cómo había conseguido localizarlos, les dio una lista de las cosas que necesitaban y las direcciones donde podían obtenerlas. Era aún más imponente de lo que había parecido la noche anterior, más ancho que la puerta que tenía ante sí. Hablaba entre dientes y gruñía, y su voz denotaba que había bebido demasiado. Pe Eltar pensó que era un borracho inútil, y a Morgan Leah le resultó bastante desagradable. Aceptaron sus instrucciones sin rechistar, porque era lo que Despertar esperaba que hicieran. Horner Dees los decepcionó por completo. Sin embargo, Walker Boh veía en él algo diferente. La noche anterior, tras la marcha del rastreador, se alejó de sus compañeros de viaje con la muchacha y le sugirió que tal vez no era el hombre que buscaban. Después de todo, ¿qué sabían de Dees aparte de lo que él les había dicho? Aunque fuera cierto que había estado en Eldwist, habían pasado diez años desde entonces. ¿Recordaría el camino? ¿No se perderían? Pero Despertar lo tranquilizó con su característica habilidad para disipar cualquier duda, afirmando que Horner Dees era el hombre que necesitaban. Ahora, mientras escuchaba al viejo rastreador, estaba pensando que la muchacha tenía razón. Walker había viajado mucho y conocía los preparativos que debían realizarse. No cabía la menor duda de que Dees también lo sabía. A pesar de su voz gangosa y su aspecto aturdido, Horner Dees sabía muy bien lo que llevaba entre manos.

El tiempo que dedicaron a la organización pasó con suma rapidez. Walker, Morgan y Pe Eltar se ocuparon de los víveres, las mantas, las lonas, las cuerdas, las herramientas para escalar, los útiles de cocina, las ropas y el equipo de supervivencia que Dees había ordenado adquirir. El propio Dees se encargó de los animales, toscas mulas que podrían soportar las pesadas cargas y las tormentas de las montañas. Lo llevaron todo a un viejo establo situado en el extremo norte de Pendiente Escarpada, un lugar que, al parecer, Dees hacía servir de taller y casa. Vivía en el cuarto trasero, y cuando no estaba dando órdenes o comprobando su trabajo, se quedaba allí.

Despertar se aisló aún más de los miembros del pequeño grupo. Cuando no estaba con ellos, que era la mayor parte del tiempo, no tenían ni idea de su paradero. Parecía moverse como una nube errante, más como si fuera una sombra que como un ser de carne y hueso. Tal vez se retirara a los bosques próximos a la ciudad, porque allí se sintiera más cómoda. Quizá se limitara a ocultarse. De cualquier manera, desaparecía por completo, como el Sol cuando acaba el día, y ellos echaban a faltar su presencia. Cuando regresaba, recuperaban la tranquilidad. Les hablaba todos los días, siempre de forma individual, nunca en grupo. Les daba algo de sí misma, un poco de confianza que no podían definir pero tampoco ignorar. Si hubiera sido otra persona, hubiesen pensado que estaba jugando con ellos. Pero era Despertar, la hija del Rey del Río Plateado, y en su vida no había tiempo para juegos, ni deseo ni necesidad alguna que satisfacer. Ella estaba por encima de esa conducta, y aunque no acababan de comprenderla y dudaban de que pudieran conseguirlo alguna vez, estaban convencidos de que el engaño y la traición no tenían cabida en Despertar. Su sola presencia los mantenía unidos, ligados a ella sin posibilidad de marcharse. Era incandescente, una criatura de brillantez abrumadora, tan mágica que se sentían cautivados por ella como lo habrían estado por la contemplación del arco iris. Hacía que la buscaran por todas partes. Esperaban que apareciera, y entonces se sentían

seducidos de nuevo. Esperaban que los hablara, que los tocara, que los mirara. Ella los hacía girar en el vértice de su ser, y aunque eran conscientes de que estaban hechizados, deseaban continuar así. Se vigilaban unos a otros como halcones, inseguros sobre cuál era el papel que desempeñaban en sus planes, de su utilidad y de su necesidad. Se esforzaban por saber algo de ella que no supieran los otros, y medían el tiempo que pasaban con ella como si fuera oro en polvo.

Sin embargo, no conseguían desterrar por completo las dudas y recelos. En el secreto de sus pensamientos más íntimos todavía les preocupaba el criterio que la joven había seguido para elegirlos, su previsión en la búsqueda que habían accedido a llevar a cabo, y también se preguntaban si el desear estar con ella era suficiente motivo para continuar.

Las reflexiones de Pe Eltar eran las más intensas. La razón principal de que hubiese emprendido aquel viaje era que la muchacha lo intrigaba, porque era distinta de las otras personas que había matado, porque quería saber de ella todo lo posible antes de utilizar la Stiehl, y porque quería descubrir si el talismán del que hablaba, la piedra élfica negra, era tan poderoso como ella creía y si él podría apropiárselo. Le había molestado su insistencia en que debían acompañarlos el arrogante joven de las tierras altas y el alto y pálido manco. Hubiese preferido que fueran solos, porque estaba plenamente convencido de que él era todo lo que la joven necesitaba. Sin embargo, refrenó su lengua y se mantuvo paciente, convencido de que los otros dos no supondrían para él ningún problema.

Pero ahora también se había añadido al grupo Horner Dees, y había algo en el viejo que lo inquietaba. Era extraño que le produjera esa sensación, porque parecía un viejo inútil. Suponía que la fuente de su inquietud era el hecho de que empezaba a sentirse rodeado de gente. ¿Cuántos más pretendía añadir la muchacha al grupo? Pronto estaría sorteando lisiados e ineptos a cada paso, ninguno de los cuales sería digno del más mínimo esfuerzo para eliminarlo. Pe Eltar era un solitario, y odiaba los grupos. Sin embargo, la muchacha se empeñaba en aumentar su número, y con un propósito bastante indeterminado. Su magia parecía casi ilimitada; podía hacer cosas que nadie podía igualar, ni siquiera él. Estaba convencido de que, a pesar de que afirmara lo contrario, su magia era suficientemente poderosa para llevarlos a Eldwist. Una vez allí, sólo lo necesitaba a él. ¿Con qué fin incluía a los demás?

Hacía dos noches, justo antes de que cesaran las lluvias, Pe Eltar le había manifestado su frustración y descontento, intentando obligarla a revelar la verdad. Despertar influyó sobre él de algún modo, lo calmó, haciéndole desistir de su decisión de desenmascararla. La experiencia lo había dejado perplejo por la facilidad con que lo había manejado, y llegó a pensar en matarla y acabar de una vez por todas. Él había descubierto su objetivo, ¿verdad? ¿Por qué no hacer lo que le había aconsejado Rimmer Dall y acabar con el asunto, olvidar la piedra élfica negra y dejar que aquellos idiotas la buscaran solos? Pero decidió esperar, y ahora se alegraba, porque aunque era irritante la presencia de Dees y de los otros dos, empezaba a pensar en que comprendía su utilidad. Despertar los había llevado para que sirvieran de distracción, nada más. Después de todo, ¿qué otro servicio podían prestar? La fuerza de uno residía en una espada rota y la de otro, en un cuerpo roto. ¿Qué eran tales miserables magias comparadas con la de la Stiehl? ¿No era él el asesino, el maestro matador, cuya magia se imponía a todo? Por eso lo había elegido Despertar. Nunca lo había dicho, pero Pe Eltar lo sabía. Rimmer Dall se había equivocado al pensar que no lo reconocería por lo que era. La muchacha, con su formidable penetración e intuición, no habría dejado de captar una verdad tan obvia. Por eso hizo que la acompañara, por eso lo eligió antes que a los otros. Lo necesitaba para acabar con la vida de Belk; era el único que podía hacerlo. Necesitaba la magia de la Stiehl. Los demás, incluido Dees, eran unas simples ramitas que acabarían siendo arrojadas al fuego. Al final, Despertar dependería de él.

Si Pe Eltar se hubiera molestado en preguntarle, quizá Morgan Leah le hubiese dado la razón. Era el más joven y el más inseguro, a pesar de su actitud arrogante. Era un muchacho recién convertido en hombre; un hecho que se veía obligado a admitir ante sí mismo, aunque no ante los demás. Había viajado poco y hecho pocas cosas. Sabía menos de casi todo. En realidad, había pasado su corta vida en las tierras altas de Leah, y aunque se las había ingeniado para encontrar la manera de hacer desagradable la estancia en su tierra de los oficiales de la Federación que pretendían gobernarla, poco más había logrado. Amaba, sin esperanza de ser correspondido, a Despertar, y no tenía nada que ofrecerle. La Espada de Leah era el arma que ella necesitaba en su búsqueda de la piedra élfica negra, el talismán cuya magia podría derrotar a Uhl Belk. Pero la Espada había perdido lo mejor de su magia cuando se quebró contra las puertas del Pozo. La que le quedaba era insuficiente y, aún peor, imprevisible. Sin ella, no veía cómo podía ser útil en aquel asunto. Tal vez Despertar estaba en lo cierto al decir que lograría recuperar el poder de la Espada si la acompañaba. ¿Pero qué sucedería si la amenazaban antes? ¿Cuál de los tres podría ofrecerle protección? Él sólo tenía una espada rota. Walker Boh, sin su brazo, parecía menos poderoso de lo que había sido, un hombre en busca de sí mismo. Horner Dees era viejo y gris. Sólo Pe Eltar, con su magia secreta y sus actitudes enigmáticas, parecía capaz de defender a la hija del Rey del Río Plateado.

No obstante, Morgan estaba decidido a continuar, aunque no estaba seguro del porqué. Quizá fuera orgullo o tal vez una obstinada negativa a rendirse. Fuera lo que fuese, mantenía viva una tenue esperanza de que podría demostrar de algún modo su eficacia a la extraña y maravillosa muchacha de la que se había enamorado, de que la protegería de cualquier amenaza y que, con tiempo y paciencia, descubriría la manera de restaurar la magia de la Espada de Leah. Cumplía con prontitud y diligencia las tareas que le encomendaba Horner Dees para preparar el viaje al norte, esforzándose más que los otros. Pensaba sin cesar en Despertar, cuya imagen llenaba su mente. Ella era un regalo, lo sabía. Era la posibilidad de todo lo que siempre había esperado. Era algo más que su belleza, o que el hecho de que lo hubiera liberado de las prisiones de la Federación, o de la restauración de los jardines de Meade para los enanos de Culhaven. Era consciente de que existía algo entre ellos, un vínculo intangible diferente del que la unía a los demás. Podía notarlo cuando le hablaba, cuando lo llamaba por su nombre de pila, cosa que no hacía con los otros. Podía notarlo en su forma de mirarlo. Era algo increíblemente maravilloso.

Decidió evitar que ese vínculo se rompiera, fuera lo que fuese, pasara lo que pasase. Para su sorpresa, e incluso su alegría, aquello se convirtió en lo más importante de su vida.

Walker Boh también sentía algo, pero más difícil de definir. Como la determinación de Morgan para amarla y la de Pe Eltar para matarla, había algo que lo unía a Despertar. Era una extraña afinidad entre ambos, unas magias compartidas que les daban percepciones mutuas que nadie más poseía. Como el joven de las tierras altas y el asesino, creía que su relación con la muchacha era distinta, más personal e importante, más duradera. No la amaba como Morgan, ni deseaba poseerla como Pe Eltar. Lo que anhelaba era entender su magia, porque estaba convencido de que si lo lograba también entendería la suya propia.

El dilema estaba en decidir si eso era o no una buena idea. No bastaba con que su deseo fuera acuciante; las muertes de Cogline y Rumor se lo habían probado. Sabía que necesitaba comprender la magia si quería destruir a los Espectros, pero seguía temiendo las consecuencias de ese conocimiento. Con la magia siempre había que pagar un precio. Lo había intrigado desde que descubrió que la poseía, pero también lo había asustado. El miedo y la curiosidad lo habían empujado en dos direcciones opuestas durante toda su vida. Así había ocurrido cuando su padre le habló de su legado, cuando se esforzó sin éxito para crear un hogar entre los habitantes de Valle Umbroso, cuando Cogline apareció y se ofreció a enseñarle cómo funcionaba la magia, y cuando conoció la existencia de la piedra

élfica negra tras la lectura de las páginas de la *Historia de los druidas* y supo que era factible el cumplimiento de la misión que el espíritu de Allanon le había encomendado. Siempre era lo mismo, y también lo era en esta ocasión.

Durante un tiempo se había preocupado porque pensaba que había perdido toda la magia, que había sido destruida por el veneno del Áspid. Pero tras la cura de su brazo, había recuperado las fuerzas y con ellas el convencimiento de que la magia había sobrevivido. Hizo algunas pequeñas pruebas durante el viaje. Sabía que estaba allí; por ejemplo, cuando algo en su interior reaccionaba ante la presencia de Despertar, ante la manera en que ella utilizaba su propia magia para influir en Morgan, Pe Eltar y en él mismo, y el efecto que causaba en los demás. También estaba presente en su forma de percibir los detalles. Había captado la vacilación en la mirada que Horner Dees había dirigido a Pe Eltar: un atisbo de reconocimiento. Podía sentir la interacción entre los miembros del grupo y Despertar, los sentimientos que yacían bajo la superficie de las miradas y las palabras que intercambiaban. Tenía percepción, intuición y conocimiento previo en algunos casos. No cabía la menor duda, la magia aún estaba en él.

En cualquier caso, la magia se había debilitado. Ya no era el arma poderosa que había sido, y eso le hacía pensar. Tenía una oportunidad de apartarse de su influencia, de la penumbra en que sumía su vida, del legado de Brin Ohmsford y los druidas, y de todo lo que lo había convertido en el Tío Oscuro. Si no ahondaba en ella, no se produciría ningún daño. La magia permanecería dormida. Si la dejaba de lado, tal vez consiguiera liberarse.

Pero sin la magia los Espectros también estarían libres. ¿Qué sentido podía tener el viaje a Eldwist para enfrentarse a Uhl Belk si no utilizaba la magia? ¿Qué uso podría hacer de la piedra élfica negra?

Así pues, todos daban vueltas en el interior de las jaulas que ellos mismos se habían construido; Walker Boh, Morgan Leah y Pe Eltar, gatos recelosos de mirada aguda y ojos ansiosos, decididos a hacer lo que se esperaba de ellos en los próximos días y al mismo tiempo todavía inseguros. Se hacían compañía unos a otros, pero sin entablar amistad. El tiempo pasó con celeridad mientras se dedicaron a adquirir y empaquetar los suministros. Horner Dees parecía sentirse satisfecho, pero era el único. Los otros tres luchaban contra las presiones provocadas por su inseguridad, su impaciencia y sus dudas a pesar de la decisión tomada, y nada que pudieran hacer o pensar les proporcionaba alivio. Ante ellos se extendía la oscuridad, cimentada sobre sí misma como una nube negra, y no lograban ver lo que había tras ella. Se levantaba ante ellos como una muralla, un conglomerado de hechos y circunstancias, una explosión de magia y fuerza bruta, una revelación de necesidad y propósito. Una nube negra e impenetrable que intentaría devorarlos, y cuando lo hiciera, ninguno de ellos podría conservar la vida.

Tres días después dejaron la población de Pendiente Escarpada. Salieron al amanecer, bajo un cielo cubierto de nubes que rozaban las montañas e impedían el paso de la luz. El olor a lluvia flotaba en el aire, y el viento que soplaba desde las cumbres era gélido y cortante. El pueblo dormía, acurrucado en la oscuridad como un animal asustado, receloso y silencioso. Algunas lámparas de aceite olvidadas ardían en los porches y a través de las grietas de las ventanas, pero no se veía ningún movimiento de personas. Mientras se internaban en las montañas, Walker Boh se volvió un momento para contemplar por última vez los amontonados edificios descoloridos, que parecían caparazones de saltamontes, vacíos y abandonados, y fascinantemente feos.

A mediodía empezó a caer la lluvia, y ya no cesaría durante toda una semana. A ratos se convertía en llovizna, pero nunca cesaba por completo. Las nubes continuaban inmóviles en el cielo, los truenos rugían por todas partes y los relámpagos destellaban a lo lejos. Pasando frío y completamente empapados, los componentes del pequeño grupo no podían hacer nada para aliviar su incomodidad. Los pies de las colinas estaban cubiertos de

una densa vegetación, pero las cumbres estaban peladas. El viento soplaba con fuerza y, sin Sol que los calentara, permanecían ateridos. Horner Dees fijó un ritmo fuerte, pero el grupo no podía viajar deprisa a pie y tirando de las mulas, por lo que el avance era muy lento. De noche dormían en tiendas de campaña, a cubierto de la lluvia, y podían quitarse las ropas mojadas y envolverse en las mantas. Pero no había madera para encender fuego y la humedad persistía. Cada mañana se despertaban helados, comían porque era necesario para reponer las fuerzas y reemprendían la marcha.

Después de varios días de viaje, las colinas dieron paso a las montañas, y el camino se hizo menos seguro. Los senderos, que hasta entonces eran anchos y despejados, desaparecieron por completo. Dees los condujo por un laberinto de riscos y desfiladeros, por el borde de grandes pendientes, y alrededor de enormes peñascos que empequeñecían los edificios de Pendiente Escarpada. Se vieron obligados a mirar dónde ponían los pies a cada paso, porque el camino se empinaba peligrosamente. Las nubes se extendían hacia abajo, llenando el aire de una humedad pegajosa que trataba de envolverlos, retorciéndose alrededor de las rocas como gusanos gigantescos y livianos de pieles fangosas. Los truenos estallaban, cayendo sobre ellos una tromba de agua; parecía que estuvieran en el centro de la tormenta. Perdieron de vista todo lo que habían dejado atrás, y no podían distinguir lo que tenían delante.

Sin Dees, se hubieran perdido. Las montañas de Charnal tragaban a los viajeros como un océano a una piedra. Todo parecía igual. Los acantilados eran murallas infranqueables que se levantaban entre la bruma y la lluvia, los cañones se perdían en vastos abismos de vacío negro, y las montañas se extendían en una sucesión interminable de picos nevados. El frío era muy intenso. En ocasiones, la lluvia se convertía en granizo e incluso en nieve, pero los miembros del pequeño grupo, arrebujados en sus grandes capas, no renunciaban a seguir caminando. A pesar de las adversas condiciones climatológicas, Horner Dees se mantenía firme y seguro, y pronto aprendieron a confiar en él. El rastreador se sentía en las montañas como en su casa, cómodo a pesar del terrible clima y el difícil terreno, en paz consigo mismo. Tarareaba mientras caminaba, perdido en recuerdos de otros tiempos y lugares. De vez en cuando se detenía para señalar algo que a los demás les había pasado inadvertido, decidido a no pasar nada por alto. Desde el principio quedó claro que conocía las montañas como la palma de su mano, y enseguida comprendieron que también las amaba. Hablaba con frecuencia de ese amor, de la mezcla de fiereza y serenidad que encontraba en ellas, y de su inmensidad y permanencia. La profunda voz de Horner Dees tronaba y vibraba como si formara parte de las trepidantes tormentas y del viento. El rastreador contaba historias de la vida en las montañas de Charnal y, cuando lo hacía, les revelaba algo de sí mismo.

Sin embargo, no conseguía que ninguno de los miembros del pequeño grupo compartiera sus sentimientos, tal vez con la excepción de Despertar, que, como ya era habitual, no dejaba traslucir sus pensamientos. Los otros tres se limitaban a refunfuñar de vez en cuando, mantenían un deliberado silencio el resto del tiempo y se esforzaban sin éxito para ignorar su incomodidad. Ellos nunca podrían llegar a apreciar las montañas, sólo eran una barrera que tenían que atravesar. Se esforzaban con la esperanza de que el viaje no tardaría en llegar a su fin.

Pero no acababa de llegar. El viaje se alargó como el de un perro perdido en busca de su amo que, manteniendo su olor en la mente, se distrae con otros olores. Las lluvias disminuyeron su intensidad y por fin cesaron, pero el aire seguía siendo helado, el viento continuaba soplando con fuerza y no veían el final de las montañas. Los hombres, la muchacha y los animales avanzaban con grandes dificultades. Hacia mitad de la segunda semana, Dees dijo que estaban empezando a descender, pero no había forma de saber si era cierto lo que decía; nada en las rocas y los matorrales indicaba que hubieran iniciado el

descenso. Las montañas de Charnal los rodeaban por todas partes hasta donde alcanzaba la vista.

A los doce días de viaje les sorprendió una tormenta de nieve en un estrecho desfiladero y estuvieron a punto de perecer. Cayó con tanta rapidez sobre ellos que incluso cogió por sorpresa a Dees. Ordenó que se ataran unos a otros y, como no había ningún lugar donde pudieran refugiarse, se vio obligado a ordenar que continuaran la marcha. El aire se convirtió en una sábana de un blanco impenetrable y todo lo que los rodeaba desapareció de repente. Sus manos y pies empezaron a helarse. Las mulas huyeron aterrorizadas por el estruendo producido por el desprendimiento de parte de un muro del desfiladero. Entre rebuznos y resbalones huyeron de los frenéticos hombres hasta que acabaron despeñándose. Sólo una se salvó, y no era la que llevaba la comida.

Al fin encontraron un refugio, sobrevivieron a la tormenta y después reemprendieron la marcha. Incluso Dees, que había demostrado que era el más fuerte, empezaba a dar muestras de fatiga. Al día siguiente, la mula se rompió una pata al meterla en un hoyo cubierto de nieve, y entonces se vieron obligados a sacrificarla. Habían perdido casi todo, y tuvieron que conformarse con lo que llevaban en las mochilas; un poco de comida y agua, algunas cuerdas y pocas cosas más.

Aquella noche la temperatura sufrió un brusco descenso. Se habrían congelado si Dees no hubiese conseguido encontrar leña para encender una hoguera. Pasaron toda la noche acurrucados cerca de las llamas, frotándose las manos y los pies, hablando para permanecer despiertos por miedo a morir si se quedaban dormidos. Formaban un grupo extraño, los cinco sentados al abrigo de las rocas, apiñados alrededor de las débiles brasas, todavía desconfiando unos de otros, protegiéndose a sí mismos y obligados a compartir el espacio, el tiempo y las adversas circunstancias. Sin embargo, las palabras que pronunciaban los descubrían no por lo que expresaban, sino por el cómo, el cuándo y el por qué. Aquello los unía de una forma extraña, con unos lazos más fuertes que cualquier otra cosa; y aunque la proximidad era más física que emocional, y limitada en cualquier caso, al menos les dio un sentimiento de camaradería que no existía antes.

El clima mejoró, las nubes se aclararon y desaparecieron, el Sol apareció de nuevo calentando el aire, lo cual contribuyó a que la nieve y la lluvia desaparecieran. Las montañas de Charnal empezaron a reducir su imponente presencia, y ya no cabía duda de que estaban descendiendo. Volvieron a verse rodeados de árboles, dispersos al principio, formando pequeños bosques después, y por último espesos y extensos bosques cuyo fin no alcanza la vista, rodeando valles lejanos. Pudieron pescar y cazar para alimentarse, dormir en cálidos claros y despertar secos y descansados. El estado de ánimo de los cinco miembros del pequeño grupo experimentó una sensible mejoría.

Por fin, quince días después de salir de Pendiente Escarpada, llegaron a las Lanzas.

Permanecieron largo rato en los riscos, contemplando el valle que se extendía a sus pies. Era casi mediodía, el Sol brillaba y el aire era cálido y estaba impregnado de intensos aromas. El valle era amplio y profundo, sombreado por las montañas que se levantaban a los lados. Tenía forma de embudo, con la boca ancha en el extremo sur y la estrecha en el norte, donde desaparecía en una línea de distantes colinas. Estaba poblado de árboles, pero hacia la mitad se levantaba una cresta dentada, y los árboles que allí crecían habían sufrido una enfermedad que los había privado de su follaje. Los troncos y las ramas pelados se alzaban hacia el cielo como los pelos erizados del lomo de un animal acorralado.

Parecen lanzas, pensó Morgan Leah.

–¿Qué hay ahí abajo? –preguntó el joven de las tierras altas, mirando a Horner Dees.

Su actitud hacia el rastreador había cambiado durante las dos últimas semanas. Ya no lo consideraba un viejo impertinente y desagradable. Había tardado más tiempo que

Walker Boh en apreciar su valía, pero por fin reconoció que Dees era un profesional eficiente, mejor que cualquier otro que él hubiese conocido. Morgan se hubiera contentado con ser la mitad de bueno. Había empezado a prestar atención a lo que el viejo decía y hacía.

–No lo sé –respondió Dees, haciendo un gesto negativo–. Hace diez años que no paso por aquí. –A Dees, por su parte, le gustaban el entusiasmo de Morgan y sus ganas de trabajar. Le gustaba el que al joven de las tierras altas le interesara aprender. Frunció el entrecejo mientras sostenía la mirada de Morgan–. Sólo estoy siendo cuidadoso, muchacho.

Siguieron contemplando y estudiando el valle durante algún tiempo.

–Allí abajo hay algo –dijo Pe Eltar en voz baja.

Nadie discutió su apreciación. Pe Eltar seguía siendo un misterio para todos, pero ya lo conocían lo suficiente para confiar plenamente en su instinto.

–Tenemos que atravesar el valle o rodear una de las montañas que se levantan a los lados –dijo Dees–. Si optamos por la segunda alternativa, perderemos una semana.

Continuaron vigilando el valle sin hablar, pensando en el problema por separado.

–Vamos –dijo de repente Horner Dees.

Empezaron a descender y descubrieron un sendero que conducía directamente al centro del valle y a la cresta pelada. Caminaban en silencio, con Dees abriendo la marcha, seguido de Despertar, Morgan, Walker y Pe Eltar cerrando la marcha del grupo. Pasaron de la luz a la penumbra, y la temperatura del aire sufrió un brusco descenso. El valle se alzó para recibirlos y durante un momento los engulló. Después el sendero se elevó en dirección a la cresta, y se encontraron en medio de los árboles muertos. Morgan observó los esqueletos sin vida, las cortezas ennegrecidas, las hojas y capullos secos, y se volvió de manera instintiva a mirar a Walker. El Tío Oscuro levantó su pálido y contraído rostro, y sus duros ojos se clavaron en el joven de las tierras altas. Los dos pensaban lo mismo. Las Lanzas habían enfermado de la misma forma que el resto de la tierra. Los Espectros también actuaban allí.

Cruzaron una franja de luz solar que se colaba a través de un espacio entre picos y luego descendieron al centro de una hondonada. La tranquilidad era anormal, un pozo de silencio que ampliaba el sonido de sus pisadas. Morgan sintió que se acrecentaba su inquietud, recordando su encuentro con los Espectros durante el viaje a Culhaven en compañía de los hermanos Ohmsford. Olió el aire en busca del hedor a rancio que advertía de su presencia, y sus oídos se esforzaron para captar el más leve sonido. Dees avanzaba con decisión, y el largo pelo de Despertar dejaba un fino rastro de plata a su espalda. Ninguno de los dos daba la menor muestra de cautela. Sin embargo, todos estaban en tensión, y Morgan podía sentirlo.

Dejaron atrás la hondonada y regresaron a la cresta. Durante cierto tiempo estuvieron a bastante altura sobre los árboles, lo cual permitió a Morgan ver el valle de extremo a extremo. Habían recorrido más de la mitad del camino y se acercaban al final estrecho del embudo donde las montañas se separaban y los árboles se esparcían con el comienzo de las colinas que se levantaban a lo lejos. El nerviosismo de Morgan empezó a desaparecer y se encontró pensando en su hogar, en las tierras altas de Leah, en el paisaje que le había visto crecer. Se dio cuenta de que añoraba a las tierras altas mucho más de lo que cabía esperar. Una cosa era que su hogar ya no le perteneciera porque la Federación lo ocupaba y otra que pudiera aceptar la situación. Como Par Ohmsford, vivía con la esperanza de que las cosas cambiaran algún día.

El sendero volvió a descender y apareció otra hondonada. En esta ocasión estaba cubierta de matorrales y maleza que llenaban los huecos dejados por la desaparición de los árboles. Se adentraron en ella, abriéndose paso entre las zarzas y matojos, y se dirigieron al

espacio abierto por donde serpenteaba el sendero. La penumbra se hacía más intensa a medida que el Sol se retiraba hacia el oeste. Los bosques formaban una muralla de oscuro silencio.

Acababan de entrar en un claro abierto en el centro de la hondonada, cuando Despertar se detuvo de repente.

–Quietos –ordenó la muchacha.

Obedecieron al instante, fijando los ojos en ella para después pasear su mirada por los matorrales que los rodeaban. Algo se movía entre ellos. Empezaron a destacarse figuras que iban abandonando poco a poco su escondite y salían a la luz. Había centenares de criaturas pequeñas y achaparradas, con miembros peludos y nudosos y facciones huesudas. Parecía que hubiesen nacido de los matorrales, tan semejantes eran a ellos, y sólo los pantalones cortos y las armas parecían diferenciarlos. Las armas eran formidables, cortas lanzas y extraños instrumentos arrojadizos con extremos afilados. Las criaturas las blandían en actitud amenazadora mientras avanzaban.

–Urdas –dijo Horner en voz baja–. No os mováis.

Ninguno lo hizo, ni siquiera Pe Eltar, que había adoptado la misma postura que las criaturas que lo amenazaban.

–¿Quiénes son? –preguntó Morgan a Dees, mirando al mismo tiempo a Despertar en busca de protección.

–Gnomos –respondió el rastreador–. Con mezcla de trolls. Nadie está seguro de cuál es la proporción exacta. Nunca se los ve al sur de las montañas de Charnal. Son septentrionales como los trolls, tribales como los gnomos y muy peligrosos.

Los urdas los rodearon, cortando cualquier posibilidad de huida. Sus cuerpos era musculosos, las piernas cortas y fuertes y los brazos largos. Sus caras eran toscas e inexpresivas. Morgan intentó sacar alguna conclusión estudiando sus ojos amarillos, pero no lo consiguió.

Entonces se dio cuenta de que todos miraban a Despertar.

–¿Qué hacemos? –preguntó con ansiedad, en voz baja, el joven de las tierras altas a Dees.

El rastreador se limitó a encogerse de hombros.

Los urdas se acercaron a ellos, y se detuvieron cuando estuvieron a unos tres metros. No los amenazaron ni hablaron, sino que se limitaron a quedarse inmóviles, observando a Despertar y esperando.

¿A qué esperan?, se preguntó Morgan.

En aquel preciso instante los matorrales se separaron, dando paso a un hombre de cabellos dorados. Los urdas se arrodillaron inmediatamente, inclinando la cabeza en actitud de respeto. El hombre de los cabellos dorados miró a los cinco miembros del grupo cercado y esbozó una sonrisa.

–El rey ha llegado –dijo con voz alegre–. Larga vida al rey.

14

Soltad las armas, por favor –les ordenó el hombre con amabilidad–. Ponedlas en el suelo. No os preocupéis, enseguida podréis recogerlas de nuevo.

Cantó:

Nada dado libremente se pierde jamás.
Os será devuelto
con la confianza y el amor de los demás.

Los cinco miembros del grupo procedentes de Pendiente Escarpada fijaron sus ojos en él.

–Por favor –dijo–. Las cosas serán mucho más fáciles si lo hacéis.

Dees miró a los demás, hizo un gesto de resignación e hizo lo que le pedían. Ni Walker ni Despertar llevaban armas. Morgan vaciló durante un breve instante y Pe Eltar no hizo el menor movimiento.

–Es sólo para demostrar vuestra amistad –continuó el hombre, animándolos–. Si no dejáis las armas en el suelo, mis súbditos no permitirán que me acerque. Tendré que hablaros a gritos desde aquí.

Cantó:

Arriba, abajo, dondequiera que debamos ir,
tendré que seguir gritando.

Morgan, después de recibir una significativa mirada de Dees, obedeció la orden. Era difícil predecir lo que hubiera hecho Pe Eltar si Despertar no hubiese intervenido.

–Haz lo que dice –dijo la muchacha a Pe Eltar.

Pe Eltar vaciló, incluso entonces, antes de desprenderse de su espadón. La expresión de su duro rostro era inequívoca. A pesar de que lo hizo, Morgan estaba dispuesto a apostar cualquier cosa a que ocultaba algún arma.

–Así está mucho mejor –dijo el desconocido–. Ahora, dad un paso atrás. ¡Eso es!

Dijo una palabra, y los urdas se pusieron de pie con rapidez. Era un hombre de estatura y constitución normales, movimientos rápidos y enérgicos, y llevaba afeitado su hermoso rostro varonil. Sus ojos azules pestañeaban sin cesar. Señaló a los urdas y después a las armas depositadas del suelo. Las extrañas criaturas emitieron murmullos de satisfacción e hicieron gestos de asentimiento. El hombre desconocido, esbozando una amplia sonrisa, volvió a cantar con voz potente y matizada una breve canción que los urdas parecieron reconocer. Cuando terminó, el círculo se abrió para abrirle paso. Se dirigió a Despertar, le hizo una reverencia, cogió su mano y la besó.

–Mi señora –dijo.

Cantó:

Cinco viajeros cruzaron campos y ríos
y los extensos bosques de las Tierras Orientales.
Cruzaron las montañas de Charnal
para llegar a las Tierras Septentrionales.
Tra-la-rí, tra-la-rá.

Cinco viajeros llegaron desde muy lejos
y ahora están en las tierras de los urdas.
Se enfrentaron a los peligros de las Lanzas
para conocer al rey Carisman.
Tra-la-rí, tra-la-rá

Volvió a inclinarse ante Despertar.

–Mi nombre es Carisman, señora. ¿Y el tuyo?

Despertar se lo dijo, y después los de sus compañeros. No parecía importarle que los supiera.

–¿De verdad eres rey? –preguntó la muchacha.

–¡Oh, sí, señora! –respondió Carisman, esbozando una sonrisa–. Soy rey de los urdas, señor de todos los que ahora ves y de muchos, muchos más. Para ser sincero, yo no he buscado este trabajo. Recayó sobre mí, como ellos dicen. Pero ahora acompañadme. Ya habrá tiempo para que os cuente esa historia. Recoged vuestras armas... con cuidado, por supuesto. No debemos alarmar a mis súbditos. Os llevaré a mi palacio y hablaremos, beberemos vino y comeremos frutas y peces exóticos. Venid ahora, venid. ¡Será un real festín!

Dees intentó decir algo, pero Carisman ya se alejaba, rápido como una pluma impulsada por el viento, danzando, cantando una nueva canción mientras indicaba que lo siguieran. El rastreador, Morgan y Pe Eltar recogieron sus armas y, junto con Walker y Despertar, siguieron al rey Carisman. Los urdas los rodeaban sin presionarlos, pero manteniéndose tan cerca que su presencia resultaba incómoda. Las extrañas criaturas no hablaban entre sí; sólo gesticulaban, observando a Carisman y a los viajeros, en actitud inquisitiva y cautelosa. Morgan correspondió a la mirada del urda más próximo e intentó esbozar una sonrisa. El urda no se inmutó.

Dejaron atrás las Lanzas y se dirigieron al boscoso valle que se extendía a sus pies, al oeste de la cresta donde la penumbra era más intensa. Había un estrecho sendero que serpenteaba entre los árboles, y lo recorrieron con Carisman a la cabeza, sin dejar de cantar. Morgan había conocido a algunos personajes extraños, pero ninguno tanto como Carisman. No podía dejar de preguntarse por qué alguien, incluidos los urdas, podía querer a aquel individuo como rey.

Dees se había retrasado para caminar junto al joven de las tierras altas, y se lo preguntó.

–Como dije, son tribales. Supersticiosos, igual que la mayoría de los gnomos. Creen en espíritus, fantasmas y otras cosas absurdas.

–Pero ¿y Carisman? –preguntó Morgan.

–Admito que no tengo ni idea –respondió el rastreador, haciendo un gesto negativo–. Los urdas no suelen mantener ningún contacto con los forasteros. Éste parece loco de atar, pero está claro que ha encontrado la manera de ganarse su respeto. Nadie había oído hablar de él.

–Parece inofensivo –dijo Morgan, mirando al saltarín Carisman por encima de las cabezas de los urdas.

–Es probable –respondió Dees, haciendo una mueca–. De todas formas, no es él quien debe preocuparte.

Caminaban en dirección oeste, hacia el muro montañoso. La luz del día se debilitaba con rapidez, y la oscuridad se fue extendiendo hasta cubrir todo el bosque. Morgan y Dees continuaron intercambiando comentarios, pero los otros tres guardaron sus pensamientos para sí. Walker y Pe Eltar eran sombras tensas y Despertar, un estallido de luz. Los urdas caminaban a su alrededor, apareciendo y desapareciendo en los espesos matorrales. Las

palabras de Carisman habían sugerido que eran invitados, pero Morgan no podía liberarse de la sensación de que, en realidad, eran prisioneros.

Tras recorrer poco más de un kilómetro, el sendero desembocó en un claro, donde los urdas habían levantado su poblado. Habían construido una empalizada para protegerse de los asaltantes, y las puertas se abrieron para dejar paso a los cazadores y al grupo que escoltaban. Innumerables mujeres, niños y ancianos esperaban dentro, y los miraron con expresión de asombro. Sus voces no eran más que un zumbido bajo e ininteligible. La aldea estaba formada por pequeñas chozas y refugios abiertos que rodeaban una casa hecha con troncos ensamblados y tejas de madera. Había árboles dentro del recinto que, además de proporcionar sombra, servían de soporte a los caminos elevados y a los ascensores. Había pozos dispersos y ahumaderos para curar la carne. Los urdas, al parecer, tenían algunas habilidades rudimentarias.

Los cinco miembros del grupo procedentes de Pendiente Escarpada fueron llevados a la casa principal, y les hicieron subir a una plataforma donde había una silla burdamente tallada, adornada con guirnaldas de flores frescas. Carisman se sentó en ella e indicó a sus invitados que lo hicieran en las esteras cercanas. Morgan y los demás obedecieron, sin dejar de observar con disimulo a los urdas, que entraron en gran número y se sentaron en el suelo ante la plataforma. Una vez que todos estuvieron acomodados, Carisman se levantó y volvió a cantar, esta vez en una lengua que Morgan no pudo identificar. Cuando terminó, varias mujeres urdas llegaron con platos de comida.

–Tengo que cantar para que hagan cualquier cosa –dijo Carisman, sentándose–. A veces es muy aburrido.

–¿Qué estás haciendo aquí? –le preguntó Horner Dees sin ambages–. ¿De dónde procedes?

–¡Ah! –suspiró Carisman.

Cantó:

Había un joven inventor de canciones en Pendiente
que sintió que era el momento de levantar el vuelo.
Decidió viajar
Se dirigió al norte y a las Lanzas llegó.
¡Y los urdas lo convirtieron en su rey!

Esbozó una sonrisa.

–Me temo que no es muy original. Dejadme intentarlo de nuevo.

Cantó:

Venid aquí, amigos míos, mi dama, acercaos,
hay muchos mundos que descubrir,
territorios que atravesar y gentes que conocer,
maravillas que admirar y vidas que organizar,
y un millón de aventuras que correr.

Venid aquí, amigos míos, mi dama, acercaos,
el juglar es un hombre que ha de cantar para volar.
Explora caminos por cantares que digan la verdad,
en busca de significados ocultos y pruebas evidentes
de razones para vivir la vida.

Venid aquí, amigos míos, mi dama, acercaos,

hay vida que encontrar en los ríos y los cielos,
en los bosques y montañas que se extienden a lo lejos,
en las criaturas que retozan, brincan y juegan
y demandan mis canciones para aprender.

–Bastante mejor, ¿no os parece? –les preguntó, con los ojos azules saltando de una cara a otra en una búsqueda ansiosa de su aprobación.

–¿Eres juglar? –preguntó Horner Dees–. ¿De Pendiente Escarpada?

–Bueno, llegué aquí desde Pendiente Escarpada. Estuve allí un día o dos hace varios años. –Carisman parecía azorado–. La canción funciona, así que la utilizo. –Esbozó una sonrisa–. Pero soy juglar, sí. De toda la vida. Tengo ese don y la inteligencia para usarlo. Tengo talento.

–Pero ¿por qué estás aquí, Carisman? –insistió Despertar.

–Señora, la casualidad me ha traído a este tiempo y lugar, e incluso a encontrarme contigo –respondió Carisman, que parecía derretirse–. He recorrido la mayor parte de las Cuatro Tierras, buscando las canciones que inspiraran mi música. Siento una inquietud que no me deja permanecer demasiado tiempo en ningún sitio. Tuve oportunidades para hacerlo, e incluso damas que quisieron retenerme... aunque ninguna era tan hermosa como tú. Pero seguí viajando. Deambulé primero por el oeste, después por el este y finalmente por el norte. Llegué a Pendiente Escarpada y me pregunté qué habría más allá. Por fin tomé la decisión de cruzar las montañas para verlo.

–¡Y ha conseguido sobrevivir! –exclamó Horner Dees, sin poder salir de su asombro.

–Por poco. Tengo sentido de las cosas; es algo que procede de mi música, según creo. Me aprovisioné bien, pues había recorrido territorios hostiles antes. Encontré el camino escuchando a mi corazón. Tuve la buena fortuna de contar con un clima favorable. Cuando por fin conseguí cruzar las montañas, exhausto y casi muerto de hambre, lo admito, me encontraron los urdas. Sin saber qué hacer, canté para ellos. Quedaron encantados con mi música y me convirtieron en su rey.

–¿Encantados por cancioncillas carentes de rima? –Dees no conseguía desterrar su escepticismo–. Es una explicación absurda, Carisman.

–¡Oh, no pretendo ser mejor que otros! –respondió el rey, divertido, esbozando una sonrisa.

Y cantó:

No importa lo alto o excelso que sea el trono,
quien se siente en él es lo mismo que tú.

–Ahora comed, debéis estar muy hambrientos después del viaje –dijo a continuación, zanjando el tema–. Tenéis toda la comida y bebida que deseéis. Y confesadme el motivo de vuestro viaje a estas tierras. Nadie se aventura tan al norte... ni siquiera los tramperos. Nunca veo a nadie, excepto a los trolls y gnomos. ¿Por qué habéis venido?

Despertar le dijo que buscaban un talismán. Era más de lo que Morgan habría revelado, pero a Carisman no pareció interesarle, ya que ni siquiera se molestó en preguntar qué era el talismán o para qué lo necesitaban. Sólo quería saber si Despertar podría enseñarle nuevas canciones. Carisman era rápido y brillante, aunque no fijaba mucho la atención. Era como un niño, inquisitivo, distraído y predispuesto a dejarse sorprender. Parecía que necesitaba la aprobación ajena. Despertar era quien mejor respondía a su necesidad, así que se concentró en ella, dirigiendo la palabra a los demás sólo cuando era necesario. Morgan escuchó sin interés mientras comía, y entonces advirtió que Walker no prestaba ninguna atención, sino que observaba a los urdas que estaban ante

la plataforma. Morgan empezó a observarlos también. Después de un rato se dio cuenta de que estaban sentados en grupos muy definidos. El primero estaba integrado por una mezcla de hombres jóvenes y viejos, a quienes todos trataban con deferencia. Jefes, pensó enseguida el joven de las tierras altas. Hablaban sin cesar entre sí, mirando de vez en cuando a los seis que ocupaban la plataforma, pero ignorándolos al mismo tiempo. Estaban tomando alguna decisión sin contar con la intervención de Carisman.

Morgan empezó a ponerse nervioso.

Terminaron de comer y retiraron los platos vacíos. Los urdas aplaudieron, y Carisman se puso en pie con un suspiro. Cantó de nuevo, pero esta vez la canción fue diferente. En esta ocasión era medida y complicada, una pieza musical llena de sutilezas que iban más allá de la armonía. La voz de Carisman llenó la casa, apartando todo lo que estorbaba a los sentimientos, buscando a través del cuerpo para abrazar y acunar el corazón. Morgan se sorprendió. Ni siquiera el cantar mágico de Par Ohmsford lo había impresionado tanto. El joven del valle captaba su interés y aprecio por la historia con su canción, pero Carisman lograba que su alma se rindiera.

Cuando terminó, siguió un profundo silencio. Volvió a sentarse, perdido en sí mismo, todavía atrapado en lo que acababa de cantar. Entonces los urdas empezaron a golpearse las rodillas como gesto de aprobación.

–Ha sido muy hermoso, Carisman –dijo Despertar.

–Gracias, señora –respondió el rey con timidez–. Tengo talento para algo más que cancioncillas, como has podido comprobar.

–¿Te ha parecido hermoso, Walker? –preguntó de repente la muchacha de los cabellos de plata, volviéndose hacia el Tío Oscuro.

–Me pregunto por qué alguien que posee esa habilidad decide compartirla con tan pocos –respondió el hombre de rostro pálido, haciendo un gesto de asentimiento e inclinándose hacia delante.

Los ojos oscuros se clavaron en Carisman.

–Bueno... –dijo el juglar, removiéndose con visible incomodidad, y las palabras se negaron a salir.

–En especial cuando dices que hay una inquietud en ti que no te permite quedarte mucho tiempo en el mismo sitio. Sin embargo, estás aquí con los urdas.

Carisman se limitó a mirarse las manos.

–No te permiten marchar, ¿verdad? –inquirió Walker en voz baja.

–No –admitió Carisman muy a su pesar, dando la impresión de que deseaba que se lo tragara la tierra–. Aunque soy su rey, me mantienen cautivo. Sólo me permitirán ser rey mientras cante. Los urdas me respetan porque creen que mi canción es mágica.

–Y lo es –dijo Despertar en voz tan baja que sólo Morgan, sentado a su lado, pudo oírla.

–¿Qué nos ocurrirá a nosotros? –preguntó Dees con voz áspera, mientras se erguía en actitud amenazadora–. ¿También estamos cautivos? ¿Nos has traído aquí como invitados o tal vez como prisioneros, rey Carisman? ¿O eso no depende de ti?

–¡Oh, no! –exclamó el juglar, visiblemente aturdido–. Quiero decir que sí, que mi opinión también cuenta. No sois cautivos. Sólo he de hablar con el Consejo, aquellos que están sentados ahí abajo. –Señaló al grupo que Walker y Morgan habían estado observando antes. Vaciló al advertir la expresión del rostro de Pe Eltar, y se puso de pie–. Les hablaré ahora mismo. Si es necesario, cantaré. Una canción especial. No permaneceréis aquí más tiempo del que vosotros deseéis, os lo prometo. Señora, creedme, por favor. Somos amigos.

Bajó de la plataforma y se arrodilló junto a los miembros del Consejo de los Urdas, dirigiéndose a ellos con ansiedad. Los miembros del pequeño grupo intercambiaron

interrogativas miradas mientras esperaban saber si eran invitados o prisioneros.

–No creo que pueda hacer gran cosa para ayudarnos –dijo en voz baja Horner Dees.

–Si le pongo un cuchillo en la garganta, creo que nos liberarán –dijo Pe Eltar, inclinándose hacia delante.

–O nos matarán en el acto –replicó Dees en voz tan baja que parecía un siseo.

–Démosle una oportunidad –dijo Walker Boh, mirando a la asamblea.

–Sí –dijo Despertar, sin dejar traslucir sus pensamientos–. Paciencia.

Permanecieron sentados en silencio hasta que Carisman regresó tras separarse del Consejo. Su expresión hablaba por él.

–Yo... tengo que pediros que os quedéis a pasar la noche –dijo, esforzándose por pronunciar las palabras, más tenso de lo que cabría imaginar–. El Consejo desea... debatir el asunto. Es una formalidad, comprendedlo. Sólo os pido un poco de tiempo...

Se calló, inseguro. Se había situado lo más lejos posible de Pe Eltar. Morgan contuvo la respiración. No creía que la distancia que los separaba supusiera mucha protección. Se preguntó, casi fascinado, qué haría Pe Eltar, qué *podría* hacer contra tantos.

Pero el joven de las tierras altas no tuvo oportunidad de descubrirlo en esa ocasión.

–Esperaremos –respondió Despertar, esbozando una amplia sonrisa para dar ánimos a Carisman.

Los llevaron a una de las chozas y les dieron jergones y mantas para dormir. Cerraron la puerta tras ellos, pero sin llave. Morgan no creía que eso tuviera demasiada importancia. La choza se levantaba en el centro del poblado, y éste estaba rodeado por la empalizada y lleno de urdas. Se había preocupado de preguntar a Dees por las extrañas criaturas durante la cena, y el rastreador le había dicho que eran una tribu de cazadores. Sus armas estaban diseñadas para abatir incluso a las presas más rápidas. Los intrusos de dos patas, dijo, no constituyen para ellos ningún desafío.

–No van a permitir que nos marchemos –dijo Pe Eltar, mirando a través de las grietas abiertas en las paredes de barro de la choza–. Diga lo que diga ese rey de juguete, intentarán retenernos. Será mejor que huyamos esta noche.

–Hablas como si tuviéramos la posibilidad de elegir –respondió Dees, apoyándose en la pared.

–Yo puedo marcharme cuando quiera –respondió Pe Eltar, volviéndose hacia el rastreador–. No hay una sola prisión que pueda impedírmelo.

Lo dijo de una manera tan natural que todos lo miraron con asombro, excepto Despertar, que estaba absorta en el vacío.

–Hay magia en su canción –dijo la muchacha.

–¿Verdadera magia? –preguntó Morgan, que recordó que ya lo había dicho antes.

–Creo que sí. No sé cuál es su fuente; ni siquiera estoy segura de sus efectos. Pero, sin duda, es una forma de magia. Carisman es algo más que un simple juglar.

–Sí –reconoció Pe Eltar–. Es un perfecto idiota.

–Podríamos pensar que tú también lo eres si insistes en creer que podemos marcharnos de aquí sin él –dijo Horner Dees.

Pe Eltar se volvió hacia él. Había tanta ira en su rostro que Dees se irguió con mucha más rapidez de la que Morgan hubiese creído posible. Walker Boh, una oscura figura en el otro extremo de la choza, se volvió despacio. Pe Eltar pareció reflexionar sobre sus posibles opciones, y después miró a Despertar, que lo observaba. El joven de las tierras altas, que estaba junto a ella, dio un paso al frente. Pe Eltar lo ignoró, y se acercó a la muchacha.

–¿Para qué necesitamos a todos estos inútiles? –preguntó sin poder contener su ira–. Estoy aquí porque me lo pediste. Podría haber decidido lo contrario.

–Lo sé –respondió Despertar.

–Sabes lo que soy –prosiguió Pe Eltar, inclinándose y dejando su alargado rostro de halcón sobre el de la muchacha–. Sabes que tengo la magia que necesitas. Tengo la magia que realmente te hace falta. Déjalos. Vayamos tú y yo solos.

Todo a su alrededor pareció petrificarse; los demás se convirtieron en estatuas incapaces de actuar. La mano de Morgan Leah se movió un milímetro hacia su espada, pero se detuvo. No sería lo bastante rápido. Pe Eltar lo mataría antes de que la desenvainara.

–Todavía no ha llegado nuestro momento, Pe Eltar –respondió con voz tranquila y fría Despertar, mirándole a los ojos y sin dar la menor muestra de miedo–. Debes tener paciencia y esperar a que llegue.

Morgan no entendió el significado de sus palabras, y le dio la sensación de que tampoco Pe Eltar parecía que las comprendiera. La cara afilada se puso en tensión y los duros ojos echaron chispas. Parecía que estaba tomando una decisión.

–Sólo mi padre posee el don de ver el futuro –dijo Despertar con voz suave–. Me aseguró que os necesitaría a los tres cuando encontráramos a Uhl Belk. Y así será... aunque tú desees lo contrario, Pe Eltar...

–No, muchacha –respondió Pe Eltar, haciendo un gesto negativo–. Te equivocas. Se hará lo que yo decida. Igual que siempre. –La estudió un instante, y luego hizo un gesto de indiferencia–. Sin embargo, ¿qué diferencia habrá? Otro día, otra semana, para acabar en lo mismo. Puedes seguir con los otros si lo deseas. Al menos por ahora.

Dio media vuelta y se sentó en un rincón oscuro.

Los otros lo observaron en silencio.

Al caer la noche, el valle de los urdas quedó tranquilo mientras sus habitantes dormían. Los cinco viajeros se acurrucaron en la oscuridad de su refugio, separados unos de otros por la intimidad de sus pensamientos. Horner Dees dormía, Walker era un bulto sin forma determinada, inmóvil, Morgan Leah estaba sentado junto a Despertar, sin moverse, con los ojos cerrados contra la débil luz de la Luna y las estrellas que penetraba del exterior.

Pe Eltar los observaba a todos, intentando reprimir la furia que las circunstancias y su propia estupidez habían despertado en él.

Se preguntó qué le podía ocurrir, qué era lo que le había hecho perder los nervios de aquella forma, estando a punto de revelar sus intenciones y casi de perder la oportunidad de llevar a cabo lo que tenía que hacer. Hasta aquel momento, siempre lo había controlado todo. *¡Siempre!* Pero no en esta ocasión, en que se había dejado arrastrar por la frustración y la impaciencia, amenazando a la muchacha y a sus acompañantes como un escolar pendenciero.

Ahora ya se había calmado y estaba en disposición de analizar lo que había hecho, sus emociones y sus errores. Había cometido muchos y la responsable era la muchacha, que conseguía perturbarlo. Era la ruina de su existencia, porque ejercía sobre él, al mismo tiempo, una irritación y una atracción que tiraban en direcciones opuestas, una criatura de belleza, vida y magia a la que no conseguiría llegar a comprender hasta el momento de matarla. Sus deseos de hacerlo aumentaban sin cesar, y cada vez le resultaba más difícil controlarlos. Pero era consciente de que tenía que esperar hasta que tuviera en su poder la piedra élfica negra. La dificultad residía en saber resistir mientras tanto su obsesión por ella. Despertar lo encendía, lo inflamaba y lo retorcía como si fuese un alambre. Todo lo que a él le parecía obvio y sencillo, ella lo consideraba absurdo y complicado. Insistía en que los acompañaran aquellos tres idiotas: el manco, el joven de las tierras altas y el enorme y viejo guía. *¡Estúpidos! ¡Inútiles!* ¿Cuánto tiempo tendría que seguir soportándolos a todos?

Sintió una nueva oleada de furia, pero la reprimió enseguida. *Paciencia.* El consejo procedía de ella... pero sería mejor que lo siguiera.

Escuchó a los urdas que había en el exterior, los guardias, más de una docena, agazapados en la oscuridad alrededor de la choza. No los veía, pero podía sentir su presencia. Su instinto le decía que estaban allí. No había ninguna señal del juglar... pero eso no suponía ninguna diferencia. Los urdas no pensaban dejarlos en libertad.

¡Tantas intrusiones para lo que realmente importa!

Sus agudos ojos se fijaron en Dees durante un breve instante. El rastreador era el peor de todos, el más difícil de comprender. Tenía algo...

Necesitó ejercer sobre sí mismo un férreo control. Tenía que ser paciente y esperar. Sin duda, los acontecimientos continuarían conspirando para obligarlo a tomar decisiones precipitadas, pero tenía que hacer todo lo posible por dominarlos. Tenía que mantener el control sobre sí mismo.

Era muy difícil. No estaba en su país ni aquélla era su gente, y no estaba familiarizado con el entorno y las conductas. Escalaba un acantilado que le era completamente desconocido, y el camino era traicionero.

Tal vez le fuera imposible mantener el control.

Hizo un gesto de resignación, pero no consiguió recuperar la tranquilidad. El pensamiento permaneció con él, y no pudo rechazarlo.

Carisman apareció después de medianoche. Despertar se lo indicó a Morgan tocándole suavemente la mejilla. El joven de las tierras altas se levantó y descubrió que los otros tres ya estaban de pie. La puerta se abrió y el juglar entró con gran sigilo.

–Ah, estáis despiertos. Bien.

Se acercó a Despertar, y dudó como un niño obligado a confesar algo que preferiría mantener en secreto.

–¿Qué ha decidido el Consejo, Carisman? –le preguntó la muchacha con voz amable, cogiéndolo del brazo y obligándolo a que la mirara a los ojos.

–Me temo que lo mejor y lo peor, señora –respondió Carisman, haciendo un gesto de impotencia. Después miró a los demás–. Podéis marcharos todos, excepto vos, señora, cuando queráis.

–¿Por qué? –preguntó Morgan acaloradamente, recordando la forma en que los urdas habían mirado a Despertar, fascinados por su atractivo–. ¿Por qué no la liberan también a ella?

–Mis súbditos dicen que es muy hermosa –respondió Carisman, tragando saliva–. Creen que es una criatura mágica, como yo, y desean que se case conmigo.

–¡Ésa sí que es una historia fantástica! –exclamó Horner Dees con expresión de incredulidad.

–¡He visto cómo la mirabas! –exclamó Morgan, agarrando a Carisman por la parte delantera de su túnica–. ¡Esto es idea tuya!

–¡No, no, lo juro! –gritó el juglar, aterrorizado–. ¡Yo nunca haría una cosa así! Los urdas...

–No creo que a los urdas les importe...

–Suéltalo, Morgan –lo interrumpió Despertar en voz baja pero firme. Morgan obedeció al instante y retrocedió un paso–. Está diciendo la verdad. No ha sido idea suya.

–No importa de quién sea la idea –dijo Pe Eltar, avanzando en actitud amenazadora. Sus ojos se clavaron en Carisman–. Ella viene con nosotros.

–No lo permitirán –respondió en voz baja Carisman, palideciendo, mientras su mirada iba de una cara a otra–. Y si no lo permiten, terminará como yo.

Cantó:

En tiempos pasados, hubo una hermosa doncella.
Deambulaba por los campos y los valles del bosque
con el mundo entero por morada.
Un señor poderoso le pidió que se casara con él.
Cuando ella rehusó, la llevó a su casa,
y la encerró en una mazmorra.
Ella lloró por lo que había perdido.
Prometió dar todo lo que tenía
a cambio de su libertad.
Un duendecillo oyó su súplica y derribó la puerta,
pero no la liberó como ella había pedido,
sino que reclamó su posesión.

La moraleja es: si te ofreces a darlo todo,
prepárate a quedarte sin nada.

–Carisman, ¿qué intentas decirnos? –preguntó Horner Dees, exasperado, haciendo un gesto de impotencia.

–Que hay decisiones que te arruinan. Que desear poseerlo todo te puede llevar a perderlo todo –respondió Walker Boh–. Carisman creyó que encontraría la libertad al convertirse en rey, y sólo ha encontrado grilletes.

–Sí –suspiró el juglar, con una expresión llena de tristeza–. Yo no pertenezco a este sitio más que Despertar. ¡Si lleváis a la hermosa muchacha con vosotros, debéis llevarme a mí también!

–¡No! –exclamó Pe Eltar.

–Señora –suplicó Carisman–. Por favor. Llevo aquí casi cinco años... Estoy tan prisionero como la doncella de mi canción. ¡Si no me lleváis con vosotros, estaré cautivo hasta el fin de mis días!

–Vamos a un lugar muy peligroso –respondió Despertar, haciendo un gesto negativo–. Mucho más peligroso que éste. No estarías seguro.

–No importa. Quiero ser libre –respondió el juglar con voz temblorosa.

–¡No! –repitió Pe Eltar, dando vueltas como un gato–. ¡Piensa, muchacha! ¿Otro idiota más para entorpecernos? ¿Por qué no todo un ejército de idiotas?

Morgan Leah se había cansado de recibir insultos, y estuvo a punto de decirlo cuando Walker Boh lo agarró por un brazo y le hizo un gesto de advertencia. Morgan frunció el entrecejo, pero logró contenerse.

–¿Qué sabes del norte del país, Carisman? –preguntó Horner Dees de repente, haciendo que Pe Eltar diera un paso atrás–. ¿Has estado alguna vez allí?

–No, y no me importa lo que pueda haber –respondió Carisman, haciendo un gesto negativo–. Quiero salir de aquí. –Adquirió una expresión astuta–. Además, tenéis que llevarme. No conseguiréis salir sin mi ayuda.

Todos clavaron sus ojos en Carisman.

–¿Qué significa eso? –preguntó Dees con cautela.

–Significa que moriréis una docena de veces si no os ayudo –respondió Carisman.

Y cantó:

Palos y piedras os romperán los huesos,
pero sólo si escapáis de las lanzas.
Hay trampas y celadas por todas partes,

y nadie para avisaros salvo yo.
Tra-la-rá, tra-la-rá, tra-la-rá.

Pe Eltar lo cogió por la garganta con tal rapidez que los demás no pudieron hacer nada para evitarlo.

–¡Di todo lo que sepas antes de que acabe contigo! –lo amenazó.

–Nunca –jadeó Carisman con firmeza, a pesar de la situación en que se hallaba–. A menos... que accedáis... a llevarme con vosotros.

Su rostro perdió por completo el color cuando la mano de Pe Eltar apretó. Morgan y Horner Dees intercambiaron una mirada, vacilantes, y a continuación miraron a Despertar. Pero fue Walker Boh quien intervino. Se colocó tras Pe Eltar y lo tocó de una manera que no pudieron ver. El hombre se estremeció y retrocedió, con la cara rígida por la sorpresa. Walker se adelantó, rodeó a Carisman con su brazo y lo alejó de allí.

Pe Eltar se dio media vuelta. Su mirada dejaba traslucir una furia helada. Morgan estaba seguro de que iba a atacar a Walker. Pero Pe Eltar consiguió sorprenderlo una vez más. En vez de golpear, se limitó a mirar fijamente durante un segundo a Walker Boh, y luego se alejó de él. Su cara se había quedado completamente inexpresiva.

–Carisman, ¿conoces un camino de salida? –preguntó Despertar, para rebajar la tensión.

–Sí, señora– respondió el juglar, haciendo un gesto de asentimiento mientras tragaba saliva.

–¿Nos lo indicarás?

–Si accedéis a llevarme con vosotros. –Estaba negociando, pero parecía confiado.

–¿No sería suficiente con que te ayudáramos a huir de la aldea?

–No, señora. Podría perderme y volverían a traerme otra vez. Tengo que ir con vosotros, lejos. Quizás os pueda ayudar en algo.

Cuando los burros vuelen, pensó Morgan.

Despertar vaciló durante un breve instante, una actitud extraña en ella, y dirigió una mirada interrogativa a Horner Dees.

–Tiene razón. Los urdas lo capturarían y volverían a llevarlo con ellos –dijo el viejo guía–. Y también lo harán con nosotros si no nos apresuramos o no somos suficientemente listos.

Morgan vio que Pe Eltar y Walker Boh intercambiaron una mirada desde los rincones opuestos que ocupaban en la choza. Eran fantasmas oscuros surgidos de mundos iguales que se dirigían miradas de advertencia. ¿Cuál de los dos conseguiría sobrevivir a una confrontación? Y el grupo, ¿cómo sobreviviría mientras estaban enzarzados en ella?

–¡Tu magia, Despertar! –dijo Morgan, dejándose llevar por una idea repentina–. ¡Utilicemos tu magia para huir! Puedes controlar todo lo que crece en la tierra. Eso será suficiente para evitar que nos sigan. ¡Con Carisman o sin él, contamos con tu magia!

–No, Morgan –respondió Despertar, haciendo un gesto negativo. Durante un breve instante, dio la sensación de que dudaba–. Ya hemos cruzado las montañas de Charnal y estamos en territorio de Uhl Belk. Hasta que no tengamos en nuestro poder el talismán, no podré volver a utilizar la magia. El Rey de Piedra no debe descubrir mi identidad, y si utilizo la magia, la descubrirá.

–¿Quién es el Rey de Piedra? –preguntó Carisman, rompiendo el silencio que se había hecho en la choza tras las últimas palabras pronunciadas por la muchacha, y todos lo miraron.

–Yo propongo que lo llevemos con nosotros –dijo Horner Dees por fin, escueto y directo como siempre–. Siempre que pueda sacarnos de aquí, claro está.

–Llevémoslo –accedió también Morgan, esbozando una sonrisa–. Me gusta la idea de

tener a un rey a nuestro lado... aunque sólo sepa inventar canciones.

Despertar se volvió hacia los dos antagonistas que tenía detrás. Pe Eltar hizo un gesto de indiferencia y Walker Boh guardó silencio.

–Te llevaremos con nosotros, Carisman –dijo Despertar–, aunque me asusta pensar en lo que pueda costarte.

–Ningún precio será excesivo, señora; os lo aseguro –respondió el juglar, entusiasmado.

–La noche vuela. Démonos prisa –apremió Despertar, dirigiéndose a la puerta de la choza.

–Por ese camino no, señora –dijo Carisman, levantando la mano.

–¿Hay algún otro? –preguntó la muchacha, deteniéndose.

–Desde luego –respondió Carisman, esbozando una picara sonrisa–. Da la casualidad de que estoy encima.

15

Las Lanzas y las tierras circundantes estaban llenas de tribus de urdas y otras especies de gnomos y trolls. Como estaban en permanente estado de guerra unas tribus contra otras, fortificaban sus aldeas para defenderse de eventuales ataques. Habían aprendido muchas amargas y duras lecciones a lo largo de los años, entre ellas que las empalizadas necesitaban disponer de más de una salida. El pueblo de Carisman había excavado túneles que terminaban en trampillas ocultas en los bosques. Si la aldea era sometida a un asedio prolongado o era amenazada por un ejército muy superior en número, los habitantes contaban con los medios oportunos para poder emprender la huida con suficientes garantías.

Una de las entradas a los túneles estaba situada bajo el suelo de la choza donde habían sido encerrados los cinco viajeros. Carisman les mostró el lugar exacto donde se encontraba, oculta bajo un palmo de tierra, tan bien sellada por el clima y el tiempo que hizo falta que Horner Dees y Morgan trabajaran juntos para descubrirla. Era evidente que nunca había sido utilizada, y hasta era probable que se hubieran olvidado de su existencia. En cualquier caso, era un importante medio para conseguir la tan ansiada liberación, y el grupo se dispuso a aprovecharlo sin demora.

–Me sentiría mejor si dispusiéramos de una luz –dijo en voz baja Dees mientras miraba a la oscuridad del túnel.

–Quita –dijo Walker Boh con impaciencia, adelantándose para ocupar su lugar.

Se deslizó en la oscuridad, donde las paredes del túnel protegían sus acciones, y chasqueó los dedos. En ese momento una luz surgió de su mano, un aura de claridad que no tenía fuente visible. Al Tío Oscuro le queda al menos un poco de magia, pensó Morgan.

–Carisman, ¿hay más de un pasadizo aquí abajo? –La voz de Walker sonaba hueca. El juglar respondió con un gesto de asentimiento–. Entonces no te separes de mí e indícame el camino.

Entraron en el agujero de uno en uno, Carisman tras Walker, seguidos de Despertar y Morgan, Dees y Pe Eltar cerrando el grupo. A pesar de la luz que salía de la mano de Walker, el túnel estaba oscuro, y el aire era rancio y estaba impregnado de los olores de la tierra. Primero se extendía en línea recta, y luego se ramificaba en tres direcciones. Carisman indicó a Walker que siguiera el túnel que se abría a la derecha. Más adelante volvió a dividirse, y ahora el juglar eligió el de la izquierda. Habían caminado tanto que Morgan pensó que ya debían de encontrarse fuera de la empalizada. Sin embargo, el túnel continuaba. Las raíces de los árboles atravesaban las paredes, enredándose en sus brazos y pies y dificultando su avance. En ocasiones eran tan gruesas que se vieron obligados a cortarlas para poder pasar. Incluso cuando el camino estaba completamente despejado, Horner Dees se movía con dificultad. Gruñía, resoplaba y debía realizar notables esfuerzos para seguir a los demás. Otros túneles lo cruzaban y seguían. La tierra y el polvo que levantaban al caminar empezaron a llenar el aire, provocando problemas respiratorios en todos los miembros del pequeño grupo. Morgan se cubrió la cara con la manga de su túnica y evitó pensar en lo que sucedería si se desmoronaran las paredes del túnel.

Después de lo que les pareció un tiempo interminable, se detuvieron y agruparon.

–Sí, aquí es –dijo Carisman.

El joven de las tierras altas agudizó el oído mientras Walker y el juglar intentaban levantar la trampilla. Trabajaban en silencio, cavando, removiéndose en el reducido espacio. Morgan y los demás se acurrucaron en la oscuridad y esperaron a que terminaran el trabajo.

Tardaron casi tanto tiempo en abrir la trampilla como en recorrer el túnel. Cuando al fin lo consiguieron, entró una corriente de aire fresco y los seis salieron al exterior. Estaban en un pequeño claro rodeado de árboles, tan juntos y con unas copas tan densas que casi no dejaban ver el cielo.

Permanecieron en silencio un momento, respirando profundamente. Después Dees se separó un poco del grupo.

–¿Por dónde se va a las Lanzas? –preguntó con ansiedad a Carisman.

Éste señaló el camino extendiendo el brazo, y Dees se puso en marcha.

–¡Espera! –dijo Pe Eltar, obligándolo a detenerse–. ¡Habrá vigilancia!

Dirigió una dura mirada al viejo rastreador, e hizo que todos se retiraran hasta quedar protegidos por los árboles. Morgan se sentó, apoyándose contra el tronco de un enorme abeto, y los demás se convirtieron en vagas siluetas entre las frondosas ramas. Cerró los ojos, cansado. Hacía días que no dormía bien, y pensó en lo bien que le sentaría un sueño reparador.

Pero un toque en el hombro lo espabiló inmediatamente.

–Tranquilo, muchacho –le dijo en voz baja Walker Boh mientras se deslizaba a su lado, con sus oscuros ojos fijos en los de Morgan–. En los últimos tiempos estás pisando un terreno muy peligroso, Morgan Leah. Será mejor que tengas cuidado.

–¿Qué quieres decir? –preguntó el joven de las tierras altas, parpadeando.

–Pe Eltar –respondió Walker inclinándose, y Morgan pudo ver las arrugas de tensión que surcaban su cara–. Mantente alejado de él. No lo insultes ni lo desafíes. Cuanto menos hables con él, muchísimo mejor. Si se lo propone, puede acabar contigo en menos tiempo que una serpiente venenosa.

Walker pronunció estas palabras en un tono bajo pero seguro.

–Walker, ¿sabes quién es? –pregunto Morgan, tragándose sus sentimientos y haciendo un gesto de asentimiento.

–A veces puedo sentir cosas por el tacto –respondió el Tío Oscuro, mirando a los lados–. A veces puedo enterarme de los secretos de alguien sólo con rozarlo. Sucedió cuando separé a Carisman de Pe Eltar. Ha matado a muchas personas. Lo hace más por placer que en defensa propia. Le gusta. Sospecho que es un asesino.

»Ahora escucha, muchacho –prosiguió el Tío Oscuro, extendiendo la mano y obligando a Morgan a permanecer en su sitio–. Bajo sus ropas oculta un arma que tiene un inmenso poder. Es un arma mágica, y es la que utiliza para matar.

–¿Mágica? –inquirió Morgan, temblándole la voz por la sorpresa a pesar de sus esfuerzos por evitarlo. Su mente volaba–. ¿Lo sabe Despertar?

–Ella lo eligió, muchacho. Ella nos ha elegido a todos. Nos dijo que poseemos la magia, y que esa magia era necesaria. Pues claro que lo sabe.

–¿Ha traído deliberadamente a un asesino? –inquirió Morgan, anonadado–. ¿Así es como piensa recuperar la piedra élfica negra?

–No lo creo –respondió Walker, tras mirar con firmeza al joven de las tierras altas durante un momento–. Pero no puedo estar seguro.

–Walker, ¿qué estamos haciendo aquí? –preguntó Morgan, recostándose contra el árbol–. ¿Por qué nos ha traído?

Walker no respondió.

–Te aseguro que no sé por qué accedí a venir –prosiguió el joven de las tierras altas–. O tal vez sí. Me siento atraído por ella, lo admito; me tiene hechizado. ¿Pero qué clase de motivo es ése? No debería estar aquí. Tendría que haber vuelto a Tyrsis para buscar a Par y a Coltar.

–Ya hemos hablado de ello –le recordó Walker con amabilidad.

–Lo sé. Pero no puedo dejar de preguntármelo. Sobre todo ahora. Pe Eltar es un

asesino. ¿Qué tenemos que ver nosotros con un hombre de tal condición? ¿Cree Despertar que todos somos iguales? ¿Cree que todos somos asesinos? ¿Para eso nos quiere utilizar? ¡No puedo aceptarlo!

–Morgan –Walker pronunció su nombre para calmarlo, y luego se apoyó contra el árbol hasta que sus cabezas casi se tocaron. Algo en la postura del cuerpo del Tío Oscuro le recordó a Morgan el estado en que se hallaba cuando lo encontraron entre los escombros de su casa en la Chimenea de Piedra–. En esto hay algo más de lo que sabemos. Puedo sentir cosas, pero no consigo verlas con claridad. Despertar tiene un propósito que va más allá de lo que revela. Es la hija del Rey del Río Plateado, no lo olvides. Tiene percepciones ocultas. Posee una magia que supera a todo lo que hemos visto. Pero también es vulnerable. Debe recorrer con cautela el sendero de su búsqueda. Creo que, en parte, estamos aquí para guardar ese sendero.

Morgan reflexionó un momento e hizo un gesto de asentimiento, dejándose envolver por la paz de la noche, contemplando a través de las ramas del viejo abeto las indefinidas figuras hasta descubrir la silueta esbelta y etérea de Despertar, un leve movimiento que la noche podría engullir con sólo un débil cambio de luz.

–He tenido una visión de ella... la visión más aterradora de toda mi vida –prosiguió Walker, con voz tensa–. Según esa visión, Despertar morirá. Se lo advertí antes de salir de la Chimenea de Piedra; le dije que tal vez no fuera conveniente que yo la acompañara. Pero insistió, y tomé la decisión de acompañarla. –Miró alrededor–. Lo mismo nos ha sucedido a todos. Estamos aquí porque sabíamos que debíamos hacerlo. No intentes comprender la razón, Morgan. Simplemente, acéptalo.

Morgan dio un suspiro, sumido en la maraña de sus sentimientos y necesidades, deseando cosas que nunca podrían ocurrir, un pasado perdido y un futuro incierto. Pensó en el cambio radical que había experimentado su situación desde que los hermanos Ohmsford lo encontraron en Leah, en lo diferentes que todos eran ahora.

–Recuerda lo que te he dicho, muchacho –le advirtió Walker Boh, levantándose y produciendo un rumor de movimiento en el profundo silencio de la noche–. Mantente lo más alejado posible de Pe Eltar.

Atravesó la cortina de ramas sin volver la vista atrás. Morgan Leah lo siguió con su mirada.

Pe Eltar estuvo ausente largo rato. Cuando regresó, sólo dirigió la palabra a Horner Dees.

–El camino está despejado, viejo –le dijo en voz baja–. Puedes emprender la marcha.

Salieron del claro en silencio, siguiendo a Carisman, que era el encargado de llevarlos de vuelta a la cima, como una procesión de fantasmas en el bosque nocturno. Nadie se interpuso en su camino, y Morgan Leah estaba seguro de que nadie lo haría. Pe Eltar se había encargado de que eso no ocurriera.

Todavía era de noche cuando volvieron a ver las Lanzas. Tras escalar la cima, se dirigieron al norte. Dees impuso un paso rápido. El sendero era claro, de un trazado de tierra pelada y abierta a la luz de la Luna y las estrellas, vacío salvo donde los árboles esqueléticos proyectaban las sombras de sus troncos y ramas contra la tierra, que parecían telarañas. Siguieron las Lanzas hasta el estrecho final del embudo del valle y subieron a las colinas del otro lado. El amanecer estaba próximo. Ya empezaba a clarear por el cielo oriental: Dees apretó el paso, y nadie tuvo que molestarse en preguntar por qué.

Cuando el Sol coronaba las montañas, ya se habían internado tanto en las colinas que no podían ver el valle. Encontraron un arroyo de agua clara y se detuvieron para calmar la sed. El sudor corría por sus caras y respiraban fatigosamente.

–Mirad –dijo Horner Dees, señalando una línea de picos que se levantaba hacia el

cielo–. Ése es el extremo norte de las montañas de Charnal, lo último que tendremos que cruzar. Hay una docena de desfiladeros, y los urdas no podrán saber cuál de ellos hemos seguido. El terreno es rocoso, por lo cual les será difícil seguir nuestro rastro.

–Difícil para ti, querrás decir –respondió Pe Eltar en tono ofensivo–. Pero eso no significa que lo sea para ellos.

–Nunca saldrán de sus montañas –afirmó Dees, ignorando las ofensivas palabras de Pe Eltar–. Cuando las crucemos, estaremos a salvo.

Continuaron la marcha. El Sol ascendía por el cielo sin nubes, una brillante bola de fuego blanco que convertía la Tierra en un horno. Morgan no recordaba haber pasado tanto calor desde que salieron de Culhaven. Las colinas se levantaban hacia las montañas, y los árboles empezaban a ceder terreno a los matorrales y matojos. En una ocasión, Dees tuvo la sensación de haber visto que algo se movía entre la fronda, y en otra oyeron una especie de gemido que Carisman identificó como cuernos urda. Sin embargo, llegó el mediodía sin que advirtieran verdaderos signos de persecución.

Entonces, al oeste, aparecieron unas nubes negras que empezaron a acumularse amenazando tormenta. Morgan manoteó para espantar los mosquitos que revoloteaban alrededor de su rostro sudoroso. La tormenta estaba próxima.

Se detuvieron otra vez a media tarde, exhaustos por el ritmo de marcha que habían mantenido durante la huida y también hambrientos. Había poco que comer, sólo algunas raíces, verduras silvestres y agua fresca. Horner Dees se adelantó para explorar, y Pe Eltar decidió retroceder hasta un risco desde donde podía estudiar el terreno que habían dejado atrás. Carisman empezó a hablar con Despertar sobre su música, intentando captar toda su atención. Morgan observó las correctas facciones del juglar, su melena rubia, la naturalidad de sus gestos, y se inquietó. En vez de descubrir sus sentimientos, el joven de las tierras altas se sentó a la sombra de un pino y miró a otro lado.

Los truenos rugían a lo lejos, y las nubes se ceñían cada vez más a las montañas. El cielo era una rara mezcla de luz y oscuridad. El calor seguía siendo opresivo, una manta sofocante que cubría la tierra. Morgan se tapó la cara con las manos y cerró los ojos.

Horner Dees y Pe Eltar regresaron enseguida. El primero les dijo que el desfiladero que les permitiría salir de las montañas de Charnal estaba a menos de una hora de camino, y el segundo que los urdas los perseguían.

–Son más de un centenar –dijo, taladrándolos con aquellos ojos duros e ilegibles–. Nos están pisando los talones.

Reemprendieron la marcha sin más dilaciones, avanzando con más rapidez, impulsados por una sensación de urgencia que no habían sentido hasta entonces. Ninguno esperaba que los urdas los alcanzaran tan pronto, y en ningún caso nunca antes de que estuvieran cruzando las montañas. Eran conscientes de que si se veían obligados a luchar en aquel terreno, serían aniquilados.

Ascendieron hasta las rocas, atravesando grandes campos de peñascos y estrechos desfiladeros, esforzándose en no resbalar en las pendientes que amenazaban con arrojarlos a abismos sin fondo. Las nubes rozaban los picos de las montañas y llenaban el cielo de horizonte a horizonte. Empezaron a caer grandes gotas de lluvia, golpeando la piel recalentada de la tierra. La oscuridad se asentó sobre las cosas, un negro ominoso que reverberaba con el sonido de los truenos que chocaba contra la piedra desnuda y vacía. El crepúsculo se acercaba, y Morgan estaba seguro de que los alcanzarían en las montañas al caer la noche, lo cual era una perspectiva bastante desagradable. Le dolía todo el cuerpo, pero se obligó a seguir caminando. Miró a Carisman y vio que su estado era mucho más lamentable; tropezaba y caía al suelo una y otra vez, mientras jadeaba en busca de aire. Se impuso a su propio agotamiento, se acercó al juglar, lo rodeó con un brazo y le ayudó a seguir.

Acababan de llegar a la entrada del desfiladero cuando vieron a los urdas. Las toscas y peludas criaturas surgieron de las rocas que habían dejado atrás, todavía a más de un kilómetro de distancia, pero avanzando a marchas forzadas, entre gritos y aullidos, agitando sus armas para darles a entender lo que harían con ellos tan pronto como los alcanzaran. El pequeño grupo, después de un breve instante de vacilación, salió corriendo hacia el desfiladero.

El desfiladero, que parecía cortado a cuchillo, dividía el acantilado, un estrecho pasaje lleno de vueltas y revueltas. El pequeño grupo caminó en fila mientras sus miembros seguían el camino serpenteante. La lluvia arreció, y dejó de ser un lento goteo para convertirse en un intenso aguacero. El suelo se tornó resbaladizo, y pequeños arroyuelos empezaron a bajar por las rocas, acumulando sus aguas en la tierra que tenían bajo los pies. De pronto se encontraron al descubierto sobre una pendiente que se dirigía a la izquierda, a un desfiladero negro como la noche. El viento soplaba a través de la pendiente en frenéticas ráfagas que lanzaban arena contra sus caras. Morgan soltó a Carisman y se cubrió la cabeza con la capa.

Les costó un gran esfuerzo llegar al desfiladero. El viento los golpeaba de frente, retardando su paso. Cuando llegaron a la oscura entrada, reaparecieron los urdas, ahora muy cerca. Dardos, lanzas y sus especiales armas arrojadizas silbaron en el aire, cayendo muy cerca de ellos. El grupo corrió hacia el interior del desfiladero para ponerse al abrigo de sus muros.

Allí la lluvia descendía en torrentes, y casi no había luz. Del suelo y las paredes del estrecho corredor sobresalían piedras dentadas que les arañaban y cortaban al pasar. El tiempo se detenía en el aullido del viento y el retumbo de los truenos, y parecía que jamás podrían salir de allí. Morgan se adelantó para ponerse junto a Despertar, decidido a protegerla.

Cuando llegaron al final del desfiladero, se encontraron en una cornisa que se extendía a lo largo de una hendidura abierta en medio de una alta superficie rocosa que bajaba hasta una garganta donde las aguas del río Rabb formaban un remolino de espuma blanca. Dees los condujo hacía allí sin la menor vacilación, gritando algo para animarlos, aunque sus palabras se perdieron en el ruido ensordecedor de la tormenta. Recorrieron la cornisa con Dees al frente, seguido de Carisman, Despertar, Morgan, Walker Boh y Pe Eltar cerrando la marcha. La lluvia caía en cortinas, el viento los fustigaba y el rugido del río era una impenetrable muralla de sonido.

Cuando el primer urda apareció en la boca del desfiladero, ninguno lo vio. No advirtieron que estaban allí hasta que sus armas empezaron a chocar contra las rocas. Un dardo alcanzó a Pe Eltar en el hombro y le hizo darse la vuelta, pero consiguió mantener el equilibrio y seguir adelante. Los otros apresuraron el paso, intentando desesperadamente distanciarse de sus perseguidores, resbalando con peligro de sus vidas. Morgan miró hacia atrás y vio que Walker Boh se volvía y arrojaba algo a la tormenta. Al instante el aire se llenó de una luz plateada, y los dardos y las lanzas arrojados a aquella luminosidad caían sin producir daño alguno. Los urdas, asustados por la magia del Tío Oscuro, regresaron al desfiladero.

Delante, la cornisa se ensanchaba un poco y empezaba a bajar. Desde allí vieron el lejano final de las montañas, una extensión de colinas cubiertas de bosques que se extendía hasta desaparecer tras una pared de nubes y lluvia. El río Rabb se agitaba a sus pies en su rápido discurrir hacia el este entre las rocas. El sendero lo seguía, a unos ochenta metros sobre sus orillas, y la piedra desnuda daba paso a la tierra y la vegetación.

Morgan miró alrededor por última vez y no vio a ningún urda. O Walker había conseguido asustarlos o Horner Dees estaba en lo cierto y no se aventuraban a salir de sus montañas.

Se volvió.

Un segundo después toda la cara del acantilado tembló, mientras algunas partes de ella se desmoronaban bajo el implacable acoso de la lluvia y el viento. El sendero de delante, una sección entera de tierra y roca, desapareció por completo llevándose a Despertar consigo. La muchacha cayó a la pendiente. Extendió las manos, pero no había nada a lo que pudiera agarrarse, y empezó a deslizarse hacia el río en medio de una nube de tierra y grava. Carisman, que iba delante, también estuvo a punto de ser arrastrado por el desprendimiento, pero consiguió evitarlo agarrándose a una maraña de raíces.

Morgan, que estaba justo detrás, vio que Despertar no podría salvarse sin ayuda. Saltó sin la menor vacilación, resbalando por la falda de la montaña tras ella, y dejó de oír los gritos de sus compañeros. Su impacto al chocar contra las aguas del río Rabb fue tremendo. Se hundió y después subió a la superficie jadeando por la impresión del frío. Captó un destello del pelo plateado de Despertar en un remolino de espuma blanca a pocos metros de donde el se encontraba, nadó hacia allí, la agarró por las ropas y la atrajo hacia sí.

Entonces la fuerte corriente arrastró a los dos jóvenes.