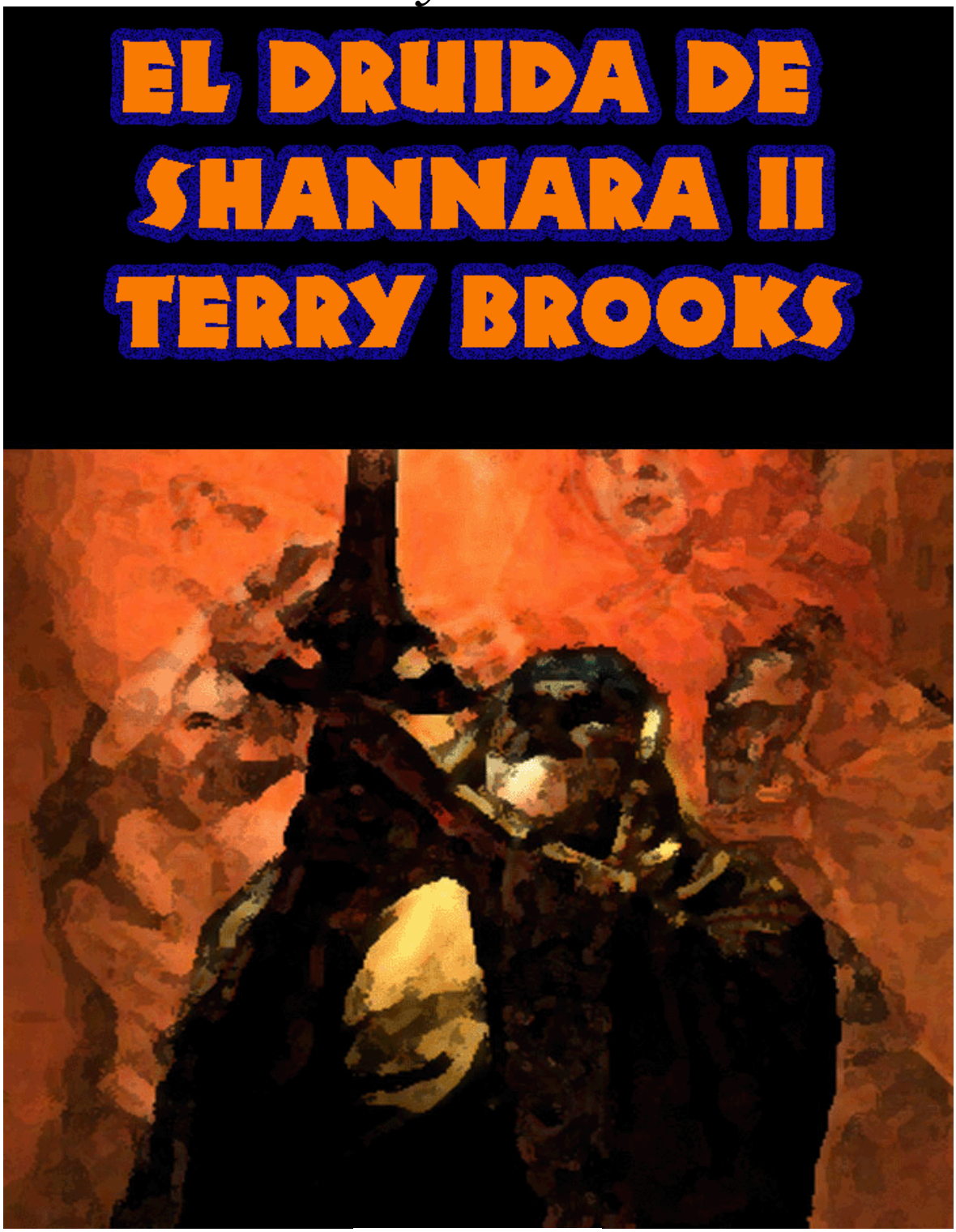
El druida de Shannara II

Terry Brooks



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

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

1

Morgan Leah hizo todo lo posible por mantenerse a flote junto a Despertar en las revueltas aguas del río, y aunque podría haber intentado ganar la orilla a nado si no hubiera tenido que ocuparse de la muchacha, ni siquiera pensó en esa posibilidad. Despertar estaba consciente y era capaz de colaborar; sin embargo, fue la fuerza de Morgan la que los mantuvo alejados de las rocas y los profundos remolinos dispuestos a tragárselos. El río era peligroso. Estaba muy crecido por las recientes lluvias e inundaba las orillas, y las aguas estaban cubiertas de espuma blanca y salpicaban contra la oscuridad del cielo y la tierra. La tormenta continuaba descargando su furia, los truenos retumbaban en las profundidades del cañón, los relámpagos destellaban iluminando los picos lejanos y la lluvia caía en grandes y pesadas cortinas. Pronto perdieron de vista la cara del acantilado y con ella, a sus compañeros. El río Rabb se retorcía entre las rocas de la montaña, y no tardaron en sentirse desorientados.

Poco después, un árbol caído pasó cerca de ellos, se agarraron a él y se dejaron arrastrar por la corriente. Eso les permitió descansar un poco, apoyados en el resbaladizo tronco, aunque tenían que proteger sus cuerpos de las rocas y de los innumerables objetos que flotaban a su alrededor, buscando en el río y sus orillas una manera de salir. No intentaron hablar; estaban demasiado exhaustos para malgastar sus fuerzas. Por otra parte, el fragor del río se hubiera tragado sus palabras. Se limitaban a mirarse y a mantenerse juntos.

El río se ensanchó más adelante, donde se alejaba de las montañas para dirigirse a las colinas del norte, vertiendo sus aguas en una laguna donde se remansaba antes de entrar en un segundo canal que lo llevaba de nuevo en dirección sur. En el centro de la laguna había una isla, y el árbol al que iban agarrados chocó contra ella, giró y quedó encallado en la orilla. Morgan y Despertar abandonaron su improvisada balsa y se dirigieron a tierra, tambaleándose. Extenuados y con la ropa hecha jirones, anduvieron a gatas entre las hierbas y los matorrales en busca del refugio que ofrecían los árboles: un puñado de nogales dominados por un par de gigantescos olmos. El suelo estaba empapado y encharcado, y el viento silbaba en sus oídos. Un rayo cayó en tierra firme con gran estruendo, no lejos del lugar donde ellos se encontraban, y se encogieron mientras el trueno retumbaba.

Por fin alcanzaron los árboles, y se alegraron al descubrir que, bajo la cobertura de sus ramas, estarían relativamente protegidos de la lluvia y el viento. Se acercaron al pie del mayor de los olmos y se dejaron caer en el suelo, jadeando. Estuvieron tumbados sobre el frío suelo, inmóviles, durante un rato, recuperando fuerzas. Luego, tras intercambiar una larga mirada con la que se comunicaron su acuerdo sin necesidad de pronunciar una sola palabra, se incorporaron y se sentaron, hombro con hombro, apoyando sus espaldas contra el duro tronco del olmo.

–¿Te encuentras bien? –preguntó Morgan.

Eran las primeras palabras que se decían. Despertar respondió con un gesto de asentimiento. El joven de las tierras altas comprobó que no estaba herido, dio un suspiro y se acomodó, aliviado, cansado, frío e inexplicablemente hambriento y sediento, aunque estaba empapado. Pero no tenían nada que llevarse a la boca, así que era preferible no pensar en ello.

–Supongo que no podrás hacer nada para encender una hoguera, ¿verdad? –preguntó Morgan, mirando a su alrededor. Despertar hizo un gesto negativo–. No puedes utilizar ningún tipo de magia. ¡Ah, bien! ¿Dónde está Walker Boh cuando se le necesita?

Intentaba mostrarse despreocupado, pero no lo consiguió. Dio un suspiro.

La muchacha le cogió la mano, y él se sintió animado a pesar de su incomodidad. La rodeó con un brazo, atrayéndola hacia sí. Eso les ayudó a entrar en calor. Morgan sentía el pelo de plata de Despertar contra su mejilla, su olor, una mezcla de tierra y bosque y algo que era dulce y atrayente.

–No nos encontrarán hasta que cese la tormenta –dijo la hija del Rey del Río Plateado.

–Si lo logran entonces –respondió el joven de las tierras altas, haciendo un gesto de asentimiento–. No pueden seguir ninguna pista, sólo el río. –Frunció el entrecejo–. Por cierto, ¿dónde estamos? ¿Al norte o al sur de donde caímos?

–Al noreste.

–¿Estás segura?

La muchacha hizo un gesto afirmativo. Morgan podía sentir su respiración, el leve movimiento de su cuerpo contra el de él. Estaba tiritando, pero su proximidad lo confortaba. Cerró los ojos.

–No tenías por qué haberme seguido –dijo ella de pronto, con cierto tono de reproche en su voz–. No me habría pasado nada.

–Me hacía falta un baño –respondió el joven de las tierras altas, intentando reprimir un bostezo, sin conseguirlo.

–Podrías haberte herido, Morgan.

–¿Yo? No. He sobrevivido a los ataques de los Espectros, de soldados de la Federación, de los trepadores y a otras muchas dificultades que ya he olvidado. Una caída en un río no puede causarme ningún daño.

El viento sopló fuerte, aullando a través de las ramas de los árboles, y los dos jóvenes miraron al cielo. Cuando cesó el aullido del viento, oyeron de nuevo el golpeteo del río contra la costa.

–Cuando amaine la tormenta, podremos nadar hasta la orilla opuesta y salir de esta isla –dijo Morgan, arrebujándose en sus ropas empapadas–. El río está demasiado revuelto para intentarlo ahora, y nosotros demasiado cansados. Pero no importa. Aquí estaremos a salvo, aunque un poco mojados.

Se dio cuenta de que estaba hablando sólo por hacer algo y se calló. Despertar no dijo nada. Casi podía sentirla pensar, pero no tenía ni idea de cuáles eran sus pensamientos. Cerró de nuevo los ojos y respiró lentamente. Se preguntó qué habría sido de sus compañeros. ¿Habrían conseguido bajar el estrecho sendero o tal vez estarían atrapados en él? Intentó imaginarse a Walker y Pe Eltar atrapados juntos, pero no lo consiguió.

Estaba oscureciendo. El crepúsculo hacía huir la poca luz que quedaba, alargando las sombras sobre la isla y cubriéndola de manchas negras. La lluvia disminuía su intensidad, los sonidos de los truenos y el viento se perdían en la distancia, y la tormenta empezaba a alejarse. El aire no era tan frío como Morgan esperaba, incluso estaba calentándose y llenándose de olor a humedad. Muy bien, pensó. Ya habían pasado demasiado frío. Sería muy satisfactorio sentirse caliente y seco otra vez, a salvo en su casa de las tierras altas con un tazón de sopa entre las manos y sentado en el suelo ante un buen fuego con los hermanos Ohmsford, contando hazañas que nunca habían realizado.

O *quizá sentado con Despertar, sin decir nada porque no era necesario hablar y bastaba con estar juntos...*

El dolor de lo que sentía lo inundó de ansiedad y miedo. Quería que continuara, que durara eternamente, y al mismo tiempo no lo comprendía y estaba seguro de que sería perjudicial para él.

–¿Estás despierta? –preguntó a la muchacha, sintiendo una necesidad repentina de escuchar su voz.

–Sí –respondió Despertar.

–He estado reflexionando sobre la razón de mi presencia aquí –dijo el joven de las tierras altas, respirando profundamente y expulsando el aire con lentitud–. Me lo he preguntado desde que salimos de Culhaven. En realidad, yo no poseo la magia. La que tenía estaba en la Espada de Leah, y ahora está rota y la poca magia que conserva es insignificante. No creo que te sirva de mucha ayuda. Así que sólo cuento yo y... –Se detuvo–. No sé qué puede ser lo que esperas de mí.

–Nada –respondió Despertar con voz suave.

–¿Nada? –inquirió Morgan, sin poder evitar una expresión de incredulidad en su tono.

–Sólo lo que puedas y desees dar –respondió la muchacha, sin concretar.

–Pero yo creía que el Rey del Río Plateado te había dicho... Creía que tu padre te había dicho que yo era necesario. ¿No fue lo que tú nos dijiste? Entonces, ¿no te ha dicho que los tres éramos necesarios?

–Pero no lo que deberías hacer, Morgan. Me dijo que cuando emprendiera la búsqueda del talismán os llevara conmigo, y que vosotros sabríais lo que tendríais que hacer, que todos lo sabríais. –Se separó ligeramente y se volvió para mirarlo–. Si pudiera decirte algo más, puedes estar completamente seguro de que lo haría.

El joven del valle la miró con gesto ceñudo, frustrado por sus evasivas respuestas, por la incertidumbre que sentía.

–¿De verdad?

La muchacha esbozó una leve sonrisa. Incluso empapada por la lluvia y las aguas del río era la mujer más hermosa que había visto en su corta vida. Intentó hablar, pero no consiguió pronunciar ni una sola palabra. Se quedó sentado allí, mudo, contemplándola.

–Morgan –dijo la muchacha en voz tan baja que parecía un susurro–. Mi padre ve cosas que están ocultas para los demás. Me dice lo que debo saber de esas cosas, y yo confío en él lo suficiente para creer que no necesito saber más de lo que me dice. Estás aquí porque te necesito, y tu presencia está relacionada con la magia de tu espada. Eso es lo que me dijo mi padre, y yo te he asegurado que, a cambio, tendrás la oportunidad de restaurarla. Tal vez entonces nos sirva a los dos de una forma que ahora no podemos prever.

–¿Qué me dices de Pe Eltar? –preguntó el joven de las tierras altas, decidido a saberlo todo.

–¿Pe Eltar?

–Walker afirma que es un asesino... y que lleva un arma mágica, un arma que utiliza para matar.

–Es cierto –respondió Despertar después de mirarlo atentamente durante un momento.

–¿Y también es necesario?

–Morgan –pronunció su nombre como si quisiera prevenirlo.

–Dímelo, por favor.

–También Pe Eltar es necesario –respondió la muchacha, inclinando y ocultando su rostro perfecto. Cuando lo volvió a levantar, su expresión reflejaba una gran tristeza–. Su propósito, como el tuyo, debe revelarse por sí mismo.

Morgan vaciló durante un breve instante, intentando decidir qué pregunta debía hacer a continuación, desesperado por conocer la verdad pero sin querer arriesgarse a perderla al entrar en un terreno en el que estaba vedada su presencia.

–No me gustaría pensar que me has traído por las mismas razones que a Pe Eltar –dijo por fin, tensando los músculos de su cara–. No soy como él.

–Lo sé –respondió Despertar. Vaciló, luchando con algún demonio interno–. Creo

que cada uno de vosotros, incluyendo a Walker Boh, está aquí por un motivo diferente, para servir a un propósito distinto. Eso es lo que siento.

–Ojalá pudiera comprender algo más –dijo el joven de las tierras altas. Estaba predispuesto a creerla, y le parecía imposible que no pudiera hacerlo.

–Todo saldrá bien –dijo Despertar, extendiendo la mano hasta tocar la mejilla de Morgan con los dedos, dejándolos resbalar hasta el cuello antes de retirarlos.

Se echó hacia atrás, acurrucándose junto a él, y Morgan sintió que su frustración y sus dudas empezaban a disiparse. Se rindió sin luchar, conformándose con que estuviera a su lado. Ya había oscurecido y la noche caía sobre la Tierra. La tormenta se había dirigido hacia el este, y las lluvias se habían convertido en niebla. Las nubes aún eran densas, pero ya no había relámpagos ni truenos, y una capa de silencio los cubría como si fueran unos niños que se disponían a retirarse a dormir. En la invisible distancia, el río Rabb seguía agitándose, ahora con menos fuerza, una corriente que tranquilizaba y adormecía. El joven de las tierras altas miró la noche sin verla, sintiendo que su sábana opaca descendía para cubrirlo, para plegarse a su alrededor como una mortaja. Respiró el aire limpio y dejó que sus pensamientos vagaran libremente.

–Me gustaría comer algo –dijo después de un rato–. Si hubiera algo que comer.

Despertar se levantó sin decir nada, lo cogió de la mano y tiró de él. Caminaron juntos en la oscuridad sobre la hierba húmeda. La muchacha veía en la oscuridad, y lo guiaba con una seguridad que lo dejaba perplejo. Poco después encontró raíces y frutos comestibles, y una planta que, bien cortada, proporcionaba agua fresca. Comieron y bebieron lo que habían encontrado, sentados en silencio uno junto al otro. Cuando terminaron, la muchacha lo llevó a la orilla del río, y contemplaron las agitadas y turbulentas aguas del Rabb bajo la tenue y misteriosa penumbra, una lóbrega apariencia de movimiento contra la oscura tierra de la orilla opuesta.

Una suave brisa sopló en la cara de Morgan, impregnada de esencias de flores y hierbas. Sus ropas aún estaban mojadas, pero ya no tenía frío. El aire era cálido, y sentía una extraña euforia.

–Esto es igual que en las tierras altas después de una tormenta de verano –dijo Morgan–. Cálido e impregnado de los olores de la tierra, con noches tan largas que parece que nunca se acabarán, y que tampoco quieres que acaben. –Se echó a reír–. Solía sentarme con Par y Coltar Ohmsford en noches como ésta. Yo les decía que si alguien lo deseara con todas sus fuerzas, podría fundirse en la oscuridad como un copo de nieve en la piel, desaparecer en ella y quedarse allí el tiempo que quisiera.

Miró a la muchacha para conocer su reacción. Estaba quieta, perdida en sus pensamientos. El joven de las tierras altas dobló las rodillas contra el pecho y las rodeó con los brazos. Quería fundirse con aquella noche para que durara eternamente, y que ella también lo hiciera. Era un deseo estúpido.

–Morgan –dijo Despertar, rompiendo el silencio y volviéndose hacia él–. Envidio tu pasado. Yo no tengo pasado.

–Desde luego, tú... –respondió el joven de las tierras altas, esbozando una sonrisa.

–No –lo interrumpió la muchacha–. Soy una elemental. ¿Sabes lo que eso significa? No soy una persona humana. Fui creada por la magia. Estoy hecha de la tierra de los Jardines. La mano de mi padre me modeló. Nací así, como mujer, sin haber sido niña. La finalidad de mi existencia fue establecida por mi padre, y no puedo opinar sobre el pasado. No me produce tristeza porque es lo único que conozco. Pero mis instintos, mis sentimientos humanos me dicen que hay algo más, y me gustaría tenerlo igual que tú lo tienes. Puedo sentir el placer que tú sientes al recordarlo. Puedo sentir tu alegría.

Morgan se quedó sin habla. Sabía que ella era una criatura mágica, que poseía la magia, pero nunca se le había ocurrido pensar que no fuera... Se contuvo. ¿Que no fuera

qué? ¿Tan real como él? ¿Tan humana? Pero lo era, ¿verdad? A pesar de lo que ella creyera, lo era. Sentía, hablaba, se movía y actuaba como un ser humano. ¿Qué más había? Su padre la había creado siguiendo el modelo humano. ¿No era suficiente? La observó. Para él era suficiente, decidió. Más que suficiente.

–Admito que no sé cómo fuiste creada, Despertar –dijo Morgan, acariciándole la mano–. Y tampoco sé nada sobre los elementales. Pero eres humana. Estoy seguro. Me hubiese dado cuenta si no lo fueras. Y por lo que respecta a que no tengas pasado... el pasado no es más que los recuerdos que adquieres, y eso es algo que estás haciendo ahora mismo, adquiriendo recuerdos... aunque no sean los más agradables del mundo.

–Los recuerdos sobre ti siempre serán agradables, Morgan Leah –respondió la muchacha, esbozando una sonrisa ante la idea expuesta por el joven de las tierras altas.

Morgan sostuvo su mirada. Entonces se inclinó hacia delante y la besó, sólo un breve roce con los labios, y se apartó. Ella lo miró con sus ojos negros y penetrantes. El miedo se reflejaba en ellos, y Morgan se dio cuenta.

–¿Qué es lo que te asusta? –le preguntó el joven de las tierras altas.

–Que me hagas sentir tanto –respondió Despertar, haciendo un gesto de impotencia.

Morgan fue consciente de que estaba entrando en un terreno peligroso, pero decidió continuar.

–Antes me preguntaste por qué me tiré detrás de ti cuando fuiste arrastrada por el desprendimiento. La verdad es que no pude evitarlo. Estoy enamorado de ti.

–No puedes estar enamorado de mí –dijo Despertar, perdiendo su rostro toda expresión.

–Me temo que no tengo elección –respondió el joven de las tierras altas, esbozando una sonrisa, como si se disculpara. Es algo que supera mi voluntad.

–Tampoco yo puedo evitar lo que siento por ti –respondió Despertar mirándolo durante largo rato. Después, un estremecimiento recorrió todo su cuerpo–. Pero mientras tú estás seguro de tus sentimientos, los míos me confunden. No sé lo que debo hacer con ellos. Tengo que cumplir la misión que me ha encomendado mi padre, y mis sentimientos hacia ti y los tuyos hacia mí no pueden interferir en ella.

–No tienen por qué hacerlo –dijo Morgan, cogiendo la mano de la muchacha con firmeza–. Pueden existir sin más.

–Creo que no –respondió Despertar, haciendo un gesto negativo que provocó un destello de su melena plateada–. No cuando se trata de unos sentimientos como éstos.

El joven de las tierras altas volvió a besarla, y esta vez la muchacha correspondió a su gesto. Morgan aspiró su olor como si fuera una flor. Nunca se había sentido tan seguro de algo como de ella ahora.

–Morgan –dijo Despertar, separándose de él y pronunciando su nombre como si fuera una súplica.

Se levantaron y regresaron a la arboleda, al olmo donde se habían guarecido de la lluvia, y se apoyaron de nuevo en su áspero tronco. Se abrazaron como niños aterrados y solitarios para protegerse de unos horrores sin nombre que esperaban más allá de los límites de su conciencia, que se introducían en sus sueños y amenazaban su descanso.

–Antes de que abandonara los Jardines donde nací, mi padre me advirtió de que había cosas de las que él no podría protegerme –dijo Despertar con el rostro muy cerca del de Morgan–. No hablaba de los peligros que me acecharían, de Uhl Belk y los seres que viven en Eldwist, ni tampoco de los Espectros. Hablaba de esto.

–No hay mucho que puedas hacer para protegerte de tus sentimientos –dijo Morgan, acariciándole el pelo.

–Puedo rechazarlos –respondió Despertar.

–Sí, debes hacerlo... –dijo el joven de las tierras altas, haciendo un gesto de

asentimiento–. Pero yo no puedo. Aunque mi vida dependiera de ello, no podría. No importa quién eres ni tampoco qué eres. Elemental o cualquier otra cosa. No me importa cómo has sido creada ni por qué. Te amo, Despertar. Creo que te he amado desde el primer momento en que te vi, desde que te oí pronunciar las primeras palabras. No puedo cambiar eso. Ni siquiera quiero intentarlo.

Entonces la muchacha lo besó con pasión, y el resto del mundo desapareció.

A la mañana siguiente, cuando despertaron, el Sol asomaba en el horizonte de un cielo azul y sin nubes. Los pájaros cantaban y el aire era cálido y placentero. Se levantaron y se dirigieron a la orilla del río. Las aguas del Rabb se habían amansado y discurrían plácidas y tranquilas.

Morgan Leah miró a su compañera, su esbelto cuerpo, sus brillantes cabellos plateados, su dulce rostro, y entonces una sonrisa triunfante se dibujó en sus labios.

–Te amo –le dijo en voz baja.

–Y yo a ti, Morgan Leah –respondió ella devolviéndole la sonrisa–. Nunca amaré a nadie como te amo a ti.

Se zambulleron en el río. Habían recuperado las fuerzas, y cruzaron a nado la distancia que separaba la isla de tierra firme. Al llegar a la orilla se detuvieron para mirar atrás, y Morgan se esforzó en contener la tristeza que lo abrumaba. Aquella isla, su soledad y la noche pasada pronto quedarían reducidas a recuerdos. Regresaban al mundo de Uhl Belk y la piedra élfica negra.

Caminaron hacia el sur siguiendo el curso del río durante varias horas antes de encontrar a los restantes miembros del pequeño grupo. Fue Carisman quien primero los vio, mientras deambulaba por el borde de un risco; dio un grito de alegría y llamó a los otros. Corrió pendiente abajo, con el pelo dorado flotando y la cara arrebolada. Se deslizó sobre la espalda los últimos metros, se levantó, corrió a su encuentro y se arrojó a los pies de Despertar, cantando:

Han vuelto las ovejas perdidas del rebaño,
se salvaron los corderos de los lobos y el frío.
Se marcharon muy lejos, pero encontraron el camino.
¡Alegrémonos ahora que han regresado para quedarse!
¡Tra-la-la, tra-la-la, tra-la-la!

Era una canción ridícula, pero consiguió hacer reír a Morgan. En unos segundos, los demás se reunieron con ellos. El enjuto Pe Eltar, a quien había dominado la furia por la pérdida de Despertar, dando paso al alivio por haberla encontrado de nuevo; el rudo Horner Dees, intentando quitar importancia al incidente; y el enigmático Walker Boh, cuyo rostro era una máscara inescrutable mientras felicitaba a Morgan por su rescate. Mientras tanto, un jubiloso Carisman cantaba y reía, llenando el aire con su música.

Cuando finalizó la reunión, reemprendieron la marcha, alejándose de las montañas de Charnal para dirigirse hacia los bosques del norte. En algún lugar lejano les esperaba Eldwist. El Sol trepó por el cielo y se quedó allí, iluminando y calentando la Tierra como si quisiera borrar todo rastro de la tormenta del día anterior.

Morgan caminaba junto a Despertar, pisando con cuidado entre los charcos y arroyuelos que ya se evaporaban. No intercambiaron ni una sola palabra, ni tampoco se miraron. Poco después, el joven de las tierras altas sintió que la muchacha le cogía la mano.

A su contacto, se sintió inundado por los recuerdos.

2

Caminaron en dirección norte durante cinco días a través de la región que se extendía detrás de las montañas de Charnal, una tierra verde y levemente ondulada, cubierta de hierbas altas y prados con flores silvestres, salpicada de bosques de abetos, álamos y pinos. Ríos y arroyos descendían de las montañas y los riscos como cintas de plata y vertían sus aguas en lagunas, destellando como espejos bajo la luz del Sol y lanzando ráfagas de brisa fresca desde sus orillas. Era más fácil viajar por allí que por las montañas, ya que el terreno era seguro y el clima muy agradable. Los días eran soleados, las noches cálidas y perfumadas, y el cielo azul que los cubría estaba despejado. Sólo llovió una vez, pero fue una lluvia escasa y lenta que regó los árboles y las hierbas, pasando casi inadvertida. El grupo estaba animado; su renovada confianza y una agradable sensación de bienestar habían reducido a la mínima expresión su preocupación por lo que les esperaba. Las dudas yacían medio olvidadas en los oscuros rincones de su mente a los que habían sido relegadas. Caminaban con paso rápido y decidido. El paso imperturbable de las horas erosionaba los sentimientos de inseguridad con lenta y firme precisión, igual que el cincel de un tallador limaba sus aristas hasta eliminarlas y dejar sólo la lisa superficie de un agradable compañerismo.

Incluso Walker Boh y Pe Eltar pactaron una tregua tácita. No se podía decir que en algún momento se mostraran dispuestos a iniciar una relación de amistad, pero se mantenían distanciados sin agresividad, adoptando una estudiada indiferencia ante la presencia del otro. Por lo que respecta al resto del grupo, la cordialidad era norma de conducta. Horner Dees continuaba siendo reticente y gruñón, Carisman los entretenía con historias y canciones, y Morgan y Despertar intercambiaban miradas y gestos en una danza de enamorados que para todos, excepto para ellos, era un misterio. Sin embargo, en todos los miembros del grupo había, salvo quizás en Carisman, una corriente oculta de cautela y reserva. Al parecer, Carisman era incapaz de mostrar más de una cara, pero los demás se retraían en sus horas bajas, con el deseo de controlar sus dudas y temores a la espera de que una mezcla de suerte y decisión fuera suficiente para llevarlos hasta el final del camino.

El principio de ese final llegó al día siguiente con un cambio gradual de las características de la tierra: el intenso verdor que alegraba los bosques y colinas empezó a adquirir tonalidades grises; las flores desaparecieron; las hierbas se marchitaron y se secaron; los árboles, que deberían haber estado pujantes y cubiertos de hojas, se hallaban atrofiados y desnudos; los pájaros que volaban en deslumbrantes bandadas y los alegraban con sus cantos apenas un kilómetro más al sur, allí no existían, ni tampoco otros animales. Era como si una plaga hubiera invadido todo, despojando a la tierra de vida.

Se detuvieron en la cumbre de una colina a media mañana, y contemplaron la desolación que se extendía a sus pies.

–Espectros –dijo Morgan Leah con tono lúgubre.

–Uhl Belk –respondió Despertar, haciendo un gesto negativo.

La situación empeoró aún más a mediodía, y mucho más al anochecer. Ya era deprimente contemplar a la tierra enferma, pero ahora estaba completamente muerta. Había desaparecido todo rastro de hierba y hojas. Incluso los escasos matorrales estaban raquíticos. Los troncos de los árboles levantaban al cielo sus esqueléticas ramas como si buscaran protección, como si imploraran por ella. La región parecía haber sido arrasada a conciencia para que nada pudiera volver a crecer en ella, una vasta extensión desierta, yerma y hostil. Cuando sus botas pisaban el campo muerto, se levantaban pequeñas nubes de polvo, como si fueran su aliento envenenado. Nada se movía a su alrededor, ni sobre sus

cabezas ni bajo sus pies. No había animales, ni pájaros, ni siquiera insectos. No había agua. El aire tenía un sabor y un olor metálicos. Las nubes empezaron a reunirse de nuevo, en pequeños jirones al principio, para luego formar un sólido banco que colgaba sobre la tierra como una mortaja.

Aquella noche acamparon en un bosque seco donde el aire estaba tan quieto que podían oír su propia respiración. Aquella madera no ardía, por lo cual tuvieron que renunciar a encender una hoguera. La cenicienta luz que se filtraba por los nubarrones proyectaba la sombra de los árboles sobre sus formas acurrucadas, dibujando telarañas.

–Mañana al anochecer llegaremos a Eldwist –dijo Horner Dees, mientras todos los miembros del grupo estaban sentados en medio del silencio.

Cinco miradas pesimistas fueron la única respuesta que obtuvo el rastreador.

La presencia de Uhl Belk se hizo palpable después de eso. Se agazapó cerca de ellos en la creciente penumbra, durmió con ellos aquella noche y caminó con ellos cuando al día siguiente reemprendieron la marcha. Su respiración era lo que ellos respiraban, su silencio el de ellos. Podían sentir que los llamaba, que se extendía para agruparlos. Nadie lo dijo, pero todos sentían la presencia de Uhl Belk.

A mediodía, la tierra se había convertido en piedra. Era como si enferma, marchita y desprovista de vida, hubiera sido despojada de todo color, excepto el gris, petrificándose en el proceso. Todo estaba bien conservado, como si fuera una gigantesca escultura. Troncos y ramas, matorrales y hierbas, roca y tierra, todo hasta donde alcanzaba la vista se había convertido en piedra. Era un paisaje aterrador que, a pesar de su frialdad, irradiaba una extraña belleza. El pequeño grupo se quedó fascinado. Quizá fue la solidez lo que mayor impresión les causó, la sensación de que aquello era duradero, resistente y que estaba muy bien elaborado. Las secuelas del tiempo, el cambio de las estaciones, los mayores esfuerzos del hombre no podrían afectarlo.

Horner Dees hizo una señal y reanudaron la marcha.

La neblina los cubrió mientras cruzaban aquel tapiz de tiempo petrificado, y con mucha dificultad consiguieron, varias horas después, distinguir algo que destellaba en la distancia. Era una enorme extensión de agua, tan gris como la tierra que atravesaban, fundida en su desolación, un telón de fondo que se mezclaba con la tierra y el cielo como si no existieran las diferencias.

Habían llegado al Tiderace.

También vieron los picos gemelos, espirales de roca que se destacaban contra el horizonte. Todos comprendieron que los picos eran su destino.

De vez en cuando, la tierra que pisaban rugía lúgubremente, y los temblores repercutían como si fuera una alfombra sacudida por algún gigante. No había nada que indicara cuál era el origen de aquellos temblores. Pero Horner Dees parecía que sabía algo. Morgan lo vio en el modo en que inclinaba la cabeza, apoyando la barbilla contra el pecho, y en el miedo que se reflejaba en sus ojos.

Poco después, la tierra empezó a estrecharse por ambos lados, y el Tiderace se cerró a su alrededor, dejándolos ante un estrecho sendero de roca que conducía a los picos, una rampa desde la que podrían caer al mar. La temperatura sufrió un brusco descenso, y había una gran humedad en el ambiente que se pegó a sus pieles en forma de gotitas. Por extraño que pudiera parecer, sus botas no producían ningún ruido al pisar la dura superficie rocosa en su camino ascendente. Pronto se convirtieron en una fila de fantasmas en la menguante luz crepuscular. Dees, anciano pero corpulento y firme, abría la marcha, seguido de Morgan y Despertar; el rostro del joven de las tierras altas estaba marcado por la cautela, y el de la muchacha reflejaba una gran serenidad y tranquilidad. El hermoso Carisman tarareaba en voz baja, mirando a un lado y a otro con la rapidez de un pájaro. Walker Boh flotaba detrás, pálido y concentrado debajo de su larga capa. Pe Eltar cubría la retaguardia,

observándolo todo con sus ojos de cazador.

La rampa empezó a escarparse ante ellos, y extrañas formaciones rocosas presentaron su silueta a contraluz. Podrían haber sido esculturas, pero carecían de formas reconocibles. Como columnas golpeadas por la iracunda mano del tiempo durante miles de años, sobresalían y se inclinaban en grotescas imágenes, las visiones absurdas de un loco. Pasaron entre ellas, inquietos, apresurando el paso.

Por fin llegaron a los picos. Había una hendidura entre ellos, una grieta tan aguda y estrecha que parecía producida por algún cataclismo que hubiese dividido el que en otros tiempos fuera un solo pico para convertirlo en dos. Los picos se erguían a ambos lados, espirales de roca que penetraban en las nubes como si quisieran atravesarlas. Más allá, cubiertas por el cielo lóbrego y cubierto de neblina, las aguas del Tiderace rugían y golpeaban las orillas rocosas.

Horner Dees se adelantó y los otros lo siguieron. El aire era gélido y quieto en la grieta, y los distantes gritos de las aves marinas resonaban chillonamente. ¿Qué clase de criaturas, aparte de las del mar, podían vivir allí?, se preguntó Morgan Leah, un poco asustado. Desenvainó la espada. Tenía el cuerpo rígido por la tensión, y se esforzó para intentar captar algún signo del peligro que los amenazaba. Dees avanzaba encorvado como un animal al acecho, y los tres hombres que iban tras el viejo rastreador eran fantasmas inmateriales. Sólo Despertar parecía tranquila, y mantenía la cabeza alta y los ojos alerta mientras escrutaba la roca, el cielo y el tono grisáceo que lo cubría todo.

Morgan tragó saliva para aliviar la sequedad de su garganta. *¿Qué nos espera?,* se preguntó.

Los muros de la grieta parecían unirse en las alturas y, durante un momento, quedaron sumidos en una oscuridad total, con sólo la fina línea del pasadizo ante ellos para confirmarles que no estaban encerrados en una tumba. Entonces los muros volvieron a separarse, y la luz regresó. La grieta desembocaba en un valle abierto entre los dos picos. Era poco profundo y estaba ahogado por carcasas de árboles y matorrales, y por peñascos que superaban la altura de un hombre. Era un detestable almacén de desechos de la naturaleza y el tiempo. Había esqueletos por todas partes, montones de ellos, de todos los tamaños y formas, pero no ofrecían la menor indicación que permitiera establecer a qué criaturas pertenecían.

–Eso es Hueso Hueco –dijo Horner Dees en voz baja, ordenando que se detuvieran–. La entrada a Eldwist. Por allí, al otro lado, una vez atravesados los picos, empieza Eldwist.

Todos los miembros del pequeño grupo se reunieron junto a él.

–Allí hay algo –dijo Walker Boh, poniéndose en tensión.

–Por desgracia, lo descubrí hace diez años –respondió Dees, haciendo un gesto de asentimiento–. Es un koden, el perro guardián del Rey de Piedra. ¿Lo veis?

Miraron, pero no consiguieron ver nada, ni siquiera Pe Eltar. Dees se sentó en una roca.

–No podréis verlo hasta que os haya capturado. Pero entonces ya no importará demasiado, ¿verdad? Podríais preguntar a cualquiera de esas pobres criaturas si tuvieran lengua y vida para poder utilizarla.

Morgan frotó con la bota un trozo de madera seca mientras escuchaba. La madera era dura y resistente. Piedra. La miró como si acabara de comprender. Piedra. Todo lo que había a sus pies, todo lo que los rodeaba, todo lo que se hallaba al alcance de la vista era de piedra.

–Los kodens son una especie de osos –explicó Dees–. Son grandes, viven en las heladas regiones situadas al norte de las montañas, y se resguardan mucho. Son imprevisibles en otras condiciones. Pero ¿y éste? –Hizo un gesto enigmático–. Éste es un monstruo.

–¿Gigantesco? –preguntó Morgan.

–Un *monstruo* –recalcó Dees–. Y no sólo en tamaño, muchacho de las tierras altas. Ese ser ya no es un koden. Se le puede reconocer por lo que era, pero con gran dificultad. Belk hizo algo con él. En primer lugar lo dejó ciego. No ve. Pero sus oídos son tan agudos que puede oír hasta la caída de un alfiler.

–Así que sabe que estamos aquí –dijo Walker, pasando ante Dees para estudiar el Hueco. Su mirada era concentrada y lóbrega.

–Supongo que ya hace rato que lo sabe. Está esperando a que intentemos pasar.

–Si vive todavía –dijo Pe Eltar–. Ha pasado mucho tiempo desde la última vez que estuviste aquí, viejo. Es posible que haya muerto.

–¿Por qué no bajas y lo compruebas por ti mismo? –le retó el rastreador, dirigiéndole una mirada irónica.

Pe Eltar le correspondió con una sonrisa lobuna y helada.

–Hace diez años que lo vi y todavía no he podido olvidarlo –dijo el viejo guía, volviéndose para estudiar el Hueco con la mirada–. Es algo que nunca se olvida.

–Quizá Pe Eltar tenga razón; es posible que haya muerto –dijo Morgan, esperanzado.

Miró a Despertar y vio que la muchacha estaba observando a Walker.

–Ese ser no –insistió Dees.

–Bueno, ¿por qué no vamos a ver si es tan grande y tan feo? –preguntó Carisman, asomándose con cautela por encima del hombro de Walker.

–No lo puedes ver porque tiene la misma apariencia que todo lo que hay aquí –respondió Dees, echándose a reír y entornando los ojos–. Es exactamente igual que la piedra gris y dura, un trozo más de roca. Búscalo. Uno de esos montículos, uno de esos peñascos, algo que no parezca nada concreto... eso es. Está ahí abajo, completamente inmóvil. Esperando.

–Esperando –repitió Carisman, y cantó:

Abajo en el valle, el valle de Piedra,
el koden espera entre los huesos rotos.
Entre todas sus víctimas,
dentro de su casa gris,
el koden espera apoderarse de ti.

–Calla –dijo Pe Eltar, con un tono de amenaza en la voz. Después miró a Dees, con el entrecejo fruncido–. Si hemos de dar crédito a tus palabras, conseguiste pasar hace diez años. ¿Cómo lo lograste?

–¡Tuve suerte, desde luego! –exclamó Dees, lanzando una carcajada–. Me acompañaban doce hombres, y entramos directamente, como idiotas. Empezamos a correr y no pudo cogernos a todos. Tuvo que contentarse con tres. Eso ocurrió cuando entramos. Cuando salimos, sólo pudo capturar a uno. Pero entonces sólo quedábamos dos. Yo fui el único que consiguió salir ileso de la aventura.

–Como has dicho, viejo, tuviste suerte –respondió Pe Eltar, mirándolo con gesto inexpresivo.

Dees se levantó, con mayor aspecto de oso que ningún koden que Morgan pudiera imaginar, hosco e inquietante cuando adoptaba aquella expresión sombría.

–Hay muchas clases de suerte –dijo Dees, mirando a Pe Eltar como si pretendiera devorarlo–. La que se tiene y la que se busca. Algunos la llevan consigo y otros la cogen por el camino. Vais a necesitar las dos para entrar y salir de Eldwist. El koden es una criatura con la que no querrás soñar ni en tu peor noche. Pero déjame decirte algo. Después de que veas lo que hay ahí abajo y lo que hay más allá de Hueso Hueco, ya no será

necesario que te preocupes por el koden, ¡porque tus pesadillas se centrarán en eso!

–Las pesadillas son sólo para los viejos asustados, Horner Dees –respondió Pe Eltar, haciendo un gesto de indiferencia.

–Valientes palabras –dijo Dees, mirándolo.

–Lo veo –dijo Walker Boh de repente.

Su voz fue muy suave, casi inaudible, pero logró que todos los miembros del pequeño grupo se callaran y se volvieran hacia él. El Tío Oscuro contemplaba la desolación del Hueco como si no fuera consciente de haber hablado.

–¿Al koden? –preguntó Dees, dando un paso adelante.

–¿Dónde? –inquirió Pe Eltar.

El gesto de Walker fue tétrico. Morgan miró, pero no consiguió ver nada, nada. Observó a los demás. Ninguno parecía capaz de distinguirlo, pero Walker Boh no les prestaba atención. Daba la impresión de que estaba escuchando algo.

–Si de verdad puedes verlo, indícame dónde está –dijo Pe Eltar con voz inexpresiva.

Walker, que seguía mirando, no le respondió.

–Siento... –empezó a decir, pero se detuvo.

–¿Walker? –le llamó Despertar, tocándole el brazo.

El pálido rostro dejó de mirar el Hueco y sus ojos oscuros se encontraron con los de la muchacha.

–Debo encontrarlo –dijo, mirándolos de uno en uno–. Esperad aquí hasta que os llame.

Morgan iba a objetar algo, pero había algo en los ojos del Tío Oscuro que le impidió hacerlo.

Observó en silencio, junto con los demás, cómo Walker Boh entraba solo en Hueso Hueco.

El día era tranquilo, no soplaba el viento y nada se movía en el Hueco, excepto Walker Boh. Pasó sobre la piedra rota con cuidado, como un fantasma que no hace ningún ruido ni deja huella alguna. En ocasiones, durante las últimas semanas, él mismo había pensado que no era mucho más. Había estado a punto de morir dos veces: a consecuencia del veneno del Áspid y durante el ataque realizado por los Espectros a la Chimenea de Piedra. Era muy probable que una parte de él hubiese muerto con la pérdida de su brazo, y la otra al fracasar su magia en la cura de su enfermedad. También había quedado muy afectado por la desaparición de Cogline. Se había sentido vacío y perdido en el viaje, obligado a dominar su ira contra los Espectros, el miedo a que lo dejaran solo y el deseo de descubrir los secretos de Uhl Belk y la piedra élfica negra. Ni siquiera Despertar, aunque había atendido a sus necesidades físicas y emocionales, consiguió que volviese a ser la persona que había sido. Carecía de contenido, estaba desprovisto de la conciencia de quién o qué debía ser, reducido a emprender aquella búsqueda con la débil esperanza de descubrir su misión en el mundo.

Y ahora, en este vasto y desolado trozo de tierra, donde los temores, las dudas y las debilidades se agudizaban, Walker Boh creyó que había encontrado la oportunidad de volver a recuperar la vida.

Fue la presencia del koden lo que le devolvió la esperanza. Hasta ese momento la magia había permanecido en silencio en su interior, como algo desgastado y cansado que fallaba continuamente hasta acabar rindiéndose. Era cierto que lo había protegido cuando estuvo amenazado, espantando a los urdas cuando se acercaron demasiado y desviando sus armas arrojadizas. Pero aquello no era nada comparado con lo que antes había sido capaz de hacer. ¿Dónde estaba la empatía con otros seres vivos que le otorgaba? ¿Dónde había quedado su penetración en las emociones y los pensamientos? ¿Dónde se hallaba el conocimiento que siempre parecía acudir a él? ¿Dónde estaban los atisbos que con

frecuencia tenía del futuro? Todo esto lo había abandonado, había desaparecido como su antiguo mundo, su vida con Cogline y Rumor en la Chimenea de Piedra. En otros tiempos había deseado que ocurriese, que la magia lo abandonara y lo dejara en paz, para poder ser un hombre como otro cualquiera. Pero en el transcurso del viaje fue comprendiendo que ese deseo era estúpido, ya que el sentido de su propia identidad se había incrementado con la muerte de Cogline y su devastación física y emocional. Nunca sería como los demás hombres, ni estaría en paz sin la magia. No podía cambiar su propia personalidad; Cogline lo sabía muy bien y se lo había dicho. Durante el viaje había descubierto que era verdad.

Necesitaba la magia.

La precisaba.

Ahora tendría la oportunidad de comprobar si aún podía considerarla suya. Había sentido la presencia del koden mucho antes que Pe Eltar. Había sentido la clase de ser que era antes de que Horner Dees lo describiera. Entre las rocas esparcidas, agazapado y silencioso, se había extendido hacia él como antes hacían las criaturas cuando se acercaba. Podía sentir la llamada del koden. No estaba seguro de por qué lo llamaba, pero sí de que tenía que responder; y no sólo respondiendo a la necesidad de la criatura, sino también, y sobre todo, a la suya propia.

Atravesó la mezcla de peñascos y madera petrificada hasta el lugar donde esperaba el koden. No se había movido ni una pulgada desde que habían llegado. Pero Walker sabía dónde estaba, pues su presencia había despertado a la magia. Notar cómo el poder cobraba vida en su interior, descubrir que no lo había perdido como él había creído, sino que sólo estaba desplazado, era una experiencia inesperada, estimulante y, por extraño que pudiera parecer, confortadora.

O reprimido, se increpó con aspereza. Ciertamente, se había esforzado mucho para negar incluso su existencia.

La niebla se enroscaba en las rocas, en zarcillos blancos que formaban extrañas formas y dibujos contra el color grisáceo de la tierra. Muy lejos, más allá y a los pies de los picos y en el valle que guardaban, Walker oía el choque de las aguas del océano contra la línea de la costa, un retumbo sordo que resonaba en el silencio. Aminoró el paso, consciente de que el koden estaba justo delante, incapaz de apartar por completo el temor de que estaba siendo atraído hacia la perdición, de que la magia no lo protegería, de que podía morir. ¿En realidad importaba?, se preguntó de repente. Rechazó ese pensamiento. Sentía la magia en su interior ardiendo como una hoguera.

Llegó a una depresión entre dos peñascos, y el koden se levantó ante él con la rapidez de un gato. Pareció brotar de la tierra, como si el polvo que la cubría se hubiese unido para formarlo. Era enorme, viejo, oscuro y su estatura triplicaba la de Walker, con grandes miembros peludos y garras amarillas que se curvaban sobre la roca. Se levantaba sobre sus patas traseras para mostrar su corpulencia, y su hocico se abrió para revelar una brillante dentadura. Los ojos blancos y ciegos lo miraron. Walker se mantuvo en su lugar, sabiendo que su vida pendía de un hilo que podía ser cortado de un zarpazo. Vio que la cabeza y el cuerpo del koden habían sido deformados por alguna oscura magia para hacerlo más grotesco, y que la simetría que en un tiempo había poseído y otorgaba armonía a su fuerza le había sido arrebatada.

Háblame, pensó Walker Boh.

El koden parpadeó y, al ponerse a cuatro patas, quedó tan cerca que su hocico se situó a pocos centímetros de la cara del Tío Oscuro. Éste se obligó a sostener la mirada vacía de la criatura, y pudo sentir el caliente aliento fétido.

Háblame, pensó.

Hubo un instante en que estuvo seguro de que iba a morir, de que la magia le había fallado por completo, de que el koden atacaría. Esperó el momento del ataque y el fin de

sus días, esperó que las garras se clavaran en él. Entonces oyó la respuesta de la criatura, los sonidos guturales de su lengua capturados y transformados por la magia.

Ayúdame, dijo el koden.

Una corriente de compasión inundó a Walker. La vida regresó a él de una forma difícil de describir, como si hubiera renacido y creyese de nuevo en sí mismo. El aleteo de una sonrisa cruzó su cara. La magia todavía era suya.

Extendió lentamente el brazo sano y tocó el hocico del koden, sintiendo bajo la punta de los dedos algo más que la aspereza de su pelaje, tocando también el espíritu de la criatura atrapada debajo. Walker leyó su historia en aquel contacto, y sintió su dolor. Se acercó más para estudiar el enorme cuerpo lleno de cicatrices, ya sin temor a su tamaño, su fealdad o su habilidad para destruir. Vio que era un prisionero, asustado, encolerizado, confundido y tan desesperado como todos los prisioneros. El koden quería ser libre.

–Yo haré que lo seas –susurró a su oído Walker Boh.

Miró alrededor en busca de las ataduras que lo sujetaban, pero no encontró nada. ¿Dónde estaban las cadenas que lo mantenían allí? Rodeó a la bestia, comprobando la densidad y la textura del aire y la tierra. La gran cabeza giró y los ojos ciegos lo siguieron. Walker completó su circuito y se detuvo con el entrecejo fruncido. Había encontrado las líneas invisibles de magia establecidas por el Rey de Piedra, y sabía lo que se necesitaba para liberar a la criatura. El koden era prisionero de su mutación. Tenía que volver a ser el oso que había sido para liberarse del estigma del toque de Uhl Belk. Pero el poder de la magia de Walker era insuficiente. Sólo Despertar poseía tal poder, una magia con la fuerza suficiente para reconstruir los jardines de Meade de las cenizas del pasado. Sin embargo, les había dicho que no podría utilizar su magia mientras la piedra élfica negra no estuviese en su poder. Walker se quedó mirando al koden, desesperanzado, mientras intentaba descubrir si podía hacer algo. La bestia se situó frente a él, levantando nubes de polvo al mover su cuerpo enorme.

Walker extendió la mano una vez más, y sus dedos se apoyaron en el hocico del koden. Sus pensamientos se convirtieron en palabras. *Déjanos pasar, y encontraremos la forma de liberarte.*

El koden lo miró desde la prisión de su cuerpo arruinado con sus ojos ciegos duros y vacíos. *Adelante,* dijo.

Walker levantó la mano para indicar a sus compañeros que se acercaran, y luego volvió a ponerla sobre el hocico de la bestia. Los integrantes del pequeño grupo avanzaron inseguros, precedidos por Despertar y seguidos por Pe Eltar. El Tío Oscuro los miró mientras pasaban, sin hablarles, con el brazo extendido y la mano firme. Captó una extraña mezcla de emociones en sus ojos: comprensión sólo en Despertar, miedo, asombro e incredulidad en todos los demás. Atravesaron Hueso Hueco, salieron y después se volvieron para esperarlo.

Walker retiró la mano y vio que el koden temblaba. La boca de la bestia se abrió en un grito sin sonido. Entonces se giró y se fundió con las rocas.

–No te olvidaré –dijo Walker.

El vacío que sintió hizo que un estremecimiento recorriera todo su cuerpo. Se ciñó la capa y abandonó el Hueco.

Morgan y todos los demás, salvo Despertar, agobiaron a Walker Boh con innumerables preguntas sobre lo sucedido. ¿Cómo había logrado convencer al koden para que los dejara pasar? Pero él se negó a responder a sus preguntas. Sólo dijo que la criatura era prisionera de la magia del Rey de Piedra y debía ser liberada, que se lo había prometido.

–Puesto que la promesa la has hecho tú, eres tú quien tiene que preocuparse de

cumplirla –dijo Pe Eltar en tono irritado, ansioso por zanjar el asunto del koden ahora que el peligro había pasado.

–Bastantes problemas tendremos nosotros para protegernos de la magia del Rey de Piedra –apostilló Horner Dees.

Carisman ya había reiniciado la marcha, y Morgan se encontró de pronto frente a Walker Boh, sin saber qué decir.

–Walker Boh, si has hecho una promesa, debe cumplirse –dijo Despertar.

Sin embargo, no le dijo cómo podía cumplirla.

Se alejaron de Hueso Hueco y se internaron en la grieta que conducía al Tiderace. El pasadizo estaba en penumbra a aquella hora de la tarde, y un viento helado y desapacible corría entre los muros rocosos, zarandeándolos y empujándolos hacia delante como una mano gigantesca. El Sol se hallaba ya sobre el horizonte occidental, cogido en una telaraña de nubes que su luz coloreaba de escarlata y oro. El olor a agua salada, peces y algas impregnaba el aire.

Morgan miró a Walker Boh un par de veces, todavía sorprendido de que hubiese conseguido evitar que el koden los atacara, de que se hubiese dirigido a la criatura y lo hubiese tocado sin que le causara ningún daño. Recordó las cosas que se decían del Tío Oscuro antes de que sufriera la mordedura del Áspid y la pérdida de Cogline y Rumor, del hombre que había enseñado a Par Ohmsford a no asustarse del poder de la magia élfica. Hasta aquel momento había creído que Walker Boh estaba debilitado por el ataque de los Espectros. El joven de las tierras altas frunció los labios en actitud pensativa. Tal vez estuviera equivocado. Y si estaba equivocado sobre Walker, ¿por qué no también sobre sí mismo? Quizá pudieran unirse los trozos de la Espada de Leah, y recuperar la magia. Quizás todos tendrían una oportunidad, como había sugerido Despertar.

El desfiladero se ensanchó de improviso ante ellos, y la oscuridad que reinaba entre sus muros se convirtió en una luz grisácea y neblinosa cuando se asomaron a una estrecha ventana abierta en la piedra. El Tiderace se extendía a sus pies hasta más allá de donde alcanzaba la vista; sus olas, agitadas y espumosas, se deshacían en la orilla. El grupo pequeño volvió a avanzar, de nuevo hacia la penumbra. El sendero que seguían empezaba a descender, retorciéndose y girando entre las rocas, húmedo y resbaladizo por la bruma y las salpicaduras del océano. Las paredes se separaron aún más, formando ahora irregulares columnas de piedra que permitían breves vistas del cielo y el mar. Bajo sus pies, la piedra estaba suelta, y parecía que todo iba a desmoronarse.

Entonces se encontraron ante una pendiente tan empinada que tuvieron que deslizarse sentados, y se encontraron en un estrecho pasaje que se adentraba en un túnel. Tuvieron que agacharse para atravesarlo, porque estaba lleno de rocas dentadas y cortantes. Al final, los muros desaparecieron, y el túnel se abrió a una cornisa que se elevaba hacia el cielo. El grupo siguió el trazado de la cornisa, descubrió un sendero y ascendió por él hasta su final en un terraplén formado por bloques de piedra.

Se detuvieron en el filo del terraplén y miraron hacia abajo. Morgan sintió que se le encogía el estómago. Desde el lugar donde ahora se hallaban, la tierra se extendía hasta un estrecho istmo que se adentraba en el mar. Unida al istmo había una península, grande y de bordes irregulares, completamente pedregosa, contra la cual chocaban sin cesar las aguas del Tiderace. En la cumbre de las rocas que formaban la península se asentaba una ciudad con altos edificios de piedra que no pertenecían al tiempo presente, sino al viejo mundo de épocas anteriores a las Grandes Guerras que habían destruido el orden de las cosas y propiciado el nacimiento de las nuevas Razas. Tenían centenares de metros de altura. Eran lisos y simétricos, con ventanas alineadas que bostezaban oscuramente en la luz grisácea. Todo estaba demasiado apiñado, por lo que la ciudad parecía un grupo de gigantescos obeliscos surgidos de la roca. Las aves marinas daban vueltas alrededor de los edificios,

emitiendo quejumbrosos chillidos.

–Eldwist –dijo Horner Dees.

Al oeste, el Sol se hundía en las aguas, perdiendo su brillo y su color con la llegada de la noche, trocando por un color plateado el escarlata y dorado. El viento ululaba en los acantilados con un firme crescendo, y sentían vibraciones incluso en el pináculo donde se encontraban. Se apiñaron para protegerse de su embestida y de la caída de la noche, y contemplaron fascinados cómo las sombras de la noche caían sobre Eldwist. El viento aullaba también en la ciudad, soplando desde los cañones de sus calles y desde las simas de sus acantilados. Aquel sonido aterraba a Morgan. Eldwist estaba vacía y muerta. No era más que piedra, dura e inmutable.

Horner Dees se apartó y los llamó, imponiéndose al ruido del viento, e hizo que retrocedieran hasta una escalera tallada en la cara del acantilado que descendía hacia la ciudad. Los peldaños se adentraban en la pared, ahondándose en las grietas y agujeros, deformándose en la penumbra creciente. La noche se cerró mientras descendían, el Sol desapareció y las estrellas parpadearon en un cielo claro y brillante. La luz de la Luna se reflejaba en el Tiderace, y Morgan pudo ver los picos de la ciudad destacándose sobre las rocas. La bruma se levantó en leves jirones y Eldwist adquirió un aspecto irreal, como surgido del tiempo y la leyenda. Las aves marinas se alejaron volando, y el sonido de sus gritos se diluyó en el silencio. Pronto sólo pudo escucharse el bramido de las olas que chocaban contra las costas rocosas.

En la base de las escaleras encontraron un hueco que ofrecía protección. Dees les indicó que se detuvieran.

–No tiene sentido continuar ahora –dijo. El viento no llegaba hasta allí, y no tuvo que forzar la voz, aunque parecía cansado–. Es demasiado peligroso entrar de noche. Hay un Escalador...

–¿Un Escalador? –Morgan, que había examinado las hierbas y matojos perfectamente petrificados, levantó la cabeza.

–Sí, muchacho –prosiguió Horner Dees–. Un ser que recorre las calles de la ciudad cuando oscurece, recogiendo cualquier cosa que encuentre...

Un retumbo en el interior de la tierra lo interrumpió. Tenía su origen en Eldwist, y los miembros del grupo se dieron la vuelta con rapidez para mirar. La ciudad se recortaba contra el cielo nocturno, toda negra salvo en los lugares donde la luz se reflejaba en la piedra. Era más impresionante vista desde abajo, pensó Morgan con los ojos puestos en ella. Más impenetrable...

Algo enorme surgió de los oscuros lugares que observaba, algo de un tamaño tan enorme como para producir la ilusión de que superaba el tamaño de los edificios. Se levantó entre los monolitos como si fuera uno de ellos, pesado y voluminoso, pero también largo y flexible como una serpiente: bloques de piedra convertidos en fluido para cambiar de forma. Entonces las mandíbulas se abrieron. Morgan pudo ver con claridad los afilados dientes contra el telón de fondo de la luz lunar, y todos oyeron un grito aterrador, parecido a una tos reprimida. La tierra se hizo eco de aquel grito, y los miembros del grupo adoptaron una actitud defensiva; todos menos Despertar, que permaneció erguida, como si ella sola fuera lo bastante fuerte para enfrentarse a aquella pesadilla.

Un segundo después desapareció, con la misma rapidez y suavidad con que había aparecido, dejando en el aire un leve eco de su grito.

–Eso no era un Escalador –dijo Morgan.

–Ni tampoco estaba aquí hace diez años –respondió Horner Dees, muy pálido–. Apuesto a que no.

–No –dijo Despertar en voz baja, volviéndose hacia ellos. Sus compañeros se pusieron en pie lentamente–. Es alguien que ha nacido hace poco. Apenas tiene cinco años.

Es todavía un bebé.

–¡Un bebé! –exclamó Morgan, con expresión de incredulidad.

–Sí, Morgan Leah –respondió Despertar haciendo un gesto de asentimiento–. Se llama Fauces Ávidas. –Sonrió con tristeza–. Es el hijo de Uhl Belk.

3

Los seis miembros que ahora integraban el grupo, los cinco que habían partido de Pendiente Escarpada más Carisman, pasaron el resto de la noche acurrucados y silenciosos en la oscuridad del refugio rocoso, escondiéndose de Fauces Ávidas y de cualesquiera otras terroríficas criaturas que pudieran estar esperándolos en Eldwist. No encendieron ninguna hoguera –en realidad no podían hacerlo porque había madera– y comieron frugalmente. La comida y el agua serían un verdadero problema en los próximos días, ya que poco podía encontrarse en aquel país de piedra. El pescado se convertiría en la base de su dieta, y un pequeño arroyo de agua de lluvia que serpenteaba entre las rocas aliviaría su sed. Si los peces se mostraban escurridizos o el arroyo se secaba, pasarían muchos apuros.

Ninguno durmió mucho después de la aparición de Fauces Ávidas. Pasó un largo rato sin que ni siquiera lo intentaran. Su inquietud era manifiesta mientras esperaban a que pasara la noche. Despertar aprovechó ese tiempo para decirles todo lo que sabía del hijo del Rey de Piedra.

–Mi padre me habló de Fauces Ávidas cuando me envió –dijo, mirando a lo lejos mientras hablaba, y la luz de la Luna hacía destellar sus cabellos de plata.

Los seis miembros del grupo estaban sentados en semicírculo, con las espaldas apoyadas en las piedras y desviando de vez en cuando la mirada hacia la ominosa silueta de la ciudad. Ahora el silencio era absoluto. Fauces Ávidas había desaparecido de una forma tan misteriosa como había hecho su aparición, las aves marinas se habían retirado a descansar y el viento se había calmado.

–De la misma manera que yo soy hija del Rey del Río Plateado, Fauces Ávidas es hijo de Uhl Belk –prosiguió Despertar, manteniendo bajo su tono de voz–. Los dos fuimos creados por la magia para servir a los propósitos de nuestros respectivos padres. Somos elementales, seres de la vida de la tierra, nacidos de ella y no de carne de mujer. Fauces Ávidas y yo somos muy parecidos.

Esa declaración fue tan inesperada que Morgan Leah tuvo que hacer grandes esfuerzos para no rebatirla. Se abstuvo de hacerlo porque no hubiera ganado nada poniendo objeciones y desviando la narración de su rumbo previsto.

–Fauces Ávidas fue creado para atender a una necesidad –prosiguió Despertar–. Eldwist es una ciudad del viejo mundo que se libró de la devastación de las Grandes Guerras. La ciudad y el lugar donde se asienta eran el reino de Uhl Belk, su refugio, su fortaleza contra todo el resto del mundo. Durante un tiempo, el Rey de Piedra se sintió satisfecho con este reducido lugar; se contentó con vivir aquí, con permanecer aislado. Pero sus ansias de poder y su miedo a perderlo se convirtieron en una obsesión, y acabaron imponiéndose. Uhl Belk llegó a convencerse de que si él no cambiaba el mundo exterior, éste lo cambiaría a él. Entonces decidió extender su reino hacia el sur. Sin embargo, para hacerlo tendría que dejar la seguridad de Eldwist, y eso era inaceptable. Como en el caso de mi padre, su magia se debilita al alejarse de su fuente, y Uhl Belk no quiso correr ese riesgo. Por eso creó a Fauces Ávidas y lo envió en su lugar.

»Al principio, Fauces Ávidas era bastante parecido a mí. Tenía aspecto humano, y recorrió la tierra como lo estoy haciendo yo. Y también poseía parte de la magia de su padre. Pero mientras que a mí se me ha dado el poder para curar la tierra, a Fauces Ávidas se le dio para convertirla en piedra. Un simple toque era todo lo que necesitaba. Entonces, todo lo que vivía y crecía sobre la tierra se petrificaba.

»Pero Uhl Belk se impacientó con su hijo porque la transformación de las tierras próximas era más lenta de lo que había previsto. Rodeado por las aguas del Tiderace, que

su magia no podía dominar, estaba atrapado en esta lengua de tierra con la única posibilidad de avanzar por el sur, y sólo contaba con el trabajo de Fauces Ávidas para ensanchar el corredor. El Rey de Piedra dotó a su hijo de una parte muy importante de su propia magia, esperando con ansiedad la obtención de unos resultados más inmediatos y amplios. Fauces Ávidas empezó a cambiar de aspecto a causa de las infusiones de poder, para transformarse en algo más adecuado a las exigencias de su padre. Se convirtió en una especie de topo. Empezó a horadar la tierra, porque descubrió que el cambio se producía con mayor rapidez desde abajo que desde arriba. Aumentó de tamaño, y volvió a cambiar. Se convirtió en una babosa enorme, un gusano de proporciones inmensas.

»También se volvió loco –prosiguió Despertar, tras hacer una breve pausa–. Demasiado poder, suministrado en poco tiempo. Eso le hizo perder la cordura, y el ser reflexivo y racional que antes era acabó convirtiéndose en una criatura estúpida que sólo se preocupaba de alimentarse. Arrasó la zona meridional, enterrándose cada vez a mayor profundidad. La tierra cambió entonces rápidamente, pero Fauces Ávidas cambió con mucha más rapidez, y un día Uhl Belk perdió por completo el control sobre su hijo.

»Fauces Ávidas, consciente del poder que poseía el Rey de Piedra, empezó a acosar a su padre cuando no se estaba alimentando de la tierra con la intención de usurpar el trono –continuó Despertar, contemplando la oscura silueta de la ciudad–. Entonces Uhl Belk se dio cuenta de que había creado un arma de dos filos. Fauces Ávidas se internaba bajo las Cuatro Tierras y las convertía en piedra, pero también excavaba túneles bajo Eldwist, buscando la forma de destruirlo. Fauces Ávidas poseía ya tanto poder como su padre. El Rey de Piedra estaba en el peligro de ser aniquilado por su propia arma destructiva.

–¿No podía hacer que su hijo cambiara? –preguntó Carisman con los ojos muy abiertos–. ¿No podía utilizar la magia para que volviera a ser lo que antes había sido?

–Ya era demasiado tarde –respondió Despertar, haciendo un gesto negativo–. Fauces Ávidas se lo impidió... aunque mi padre me dijo que una parte de él era consciente del horror en que se había convertido y deseaba liberarse. Al parecer, esa parte era demasiado débil para actuar.

–Así que ahora horada la tierra y se lamenta de su triste destino –dijo Carisman, y cantó:

Hecho a imagen de la humanidad
para servir al oscuro designio del Rey de Piedra,
Fauces Ávidas escarba en la tierna,
un horror forjado por la mano paterna,
convertido en monstruo sin necesidad.
Falto de la esperanza de ser libre,
va a cazar.

–A cazar, en efecto –repitió Morgan Leah–. A cazarnos a nosotros, probablemente.

–Ni siquiera conoce nuestra existencia, Morgan –respondió Despertar, haciendo un gesto negativo–. Somos demasiado pequeños, demasiado insignificantes para llamar su atención. Hasta que decidamos utilizar la magia, por supuesto. Entonces lo sabrá.

–¿Qué hacía cuando lo vimos? –preguntó Horner Dees, rompiendo el breve silencio que siguió a las palabras de la muchacha.

–Gritar lo que siente... ira, frustración, odio y locura. –Despertar hizo una pausa–. Dolor.

–Como el koden, es prisionero de la magia del Rey de Piedra –dijo Walker Boh con sus agudos ojos fijos en la muchacha–. De algún modo, Uhl Belk ha conseguido conservar su propia magia, ¿verdad?

–Ha conseguido la piedra élfica negra –respondió la muchacha–. Salió de Eldwist el tiempo suficiente para robarla de la Morada de los Reyes y sustituirla por el Áspid, y ahora la utiliza contra su propio hijo. La posesión de la magia élfica ha inclinado la balanza hacia Uhl Belk. Ni siquiera Fauces Ávidas tiene el suficiente poder para derrotar a la piedra élfica negra.

–Una magia que puede anular el poder de otras magias –dijo Pe Eltar en actitud reflexiva–. Una magia que puede invertirlas en su propio beneficio.

–Fauces Ávidas todavía amenaza a su padre, pero es incapaz de vencer a la piedra élfica negra. Vive porque Uhl Belk desea que continúe alimentándose de la tierra, transformando en piedra la materia viviente. Es un esclavo útil y peligroso. De noche excava túneles y de día duerme. Como el koden, no ve, cegado por obra de la magia y por la naturaleza de la tarea de excavar en la oscuridad sin apenas salir a la luz. –Volvió de nuevo a mirar hacia la ciudad–. Si actuamos con precaución, tal vez no se entere de que estamos aquí.

–Así que todo lo que tenemos que hacer es robar la piedra élfica negra –dijo Pe Eltar, esbozando una sonrisa–. Robar la piedra y dejar que padre e hijo se destruyan mutuamente. No es muy complicado, ¿verdad? –Dirigió una irónica mirada a Despertar–. ¿Verdad?

La muchacha sostuvo su mirada, pero no contestó. La sonrisa de Pe Eltar se heló mientras se recostaba.

–¿Qué hay de ese Escalador del que hablaste antes? –preguntó Morgan a Horner Dees para romper el incómodo silencio que se había producido tras la intervención de Pe Eltar.

–Tal vez la muchacha pueda explicártelo mejor que yo –respondió en voz baja el viejo rastreador, que también parecía contrariado, inclinándose hacia delante y entornando los ojos con suspicacia–. Tengo la impresión de que sabe muchas cosas que se calla.

–Sé lo que mi padre me ha dicho, Horner Dees. Nada más –contestó Despertar con rostro inexpresivo y frío, volviéndose hacia el viejo rastreador.

–Rey del Río Plateado, Señor de los Jardines de la Vida –ironizó Pe Eltar sin moverse–. Guardián de profundos y oscuros secretos.

–Como bien dices, hay un Escalador en la ciudad de Eldwist –continuó Despertar, ignorando las palabras de Pe Eltar, con los ojos fijos en Dees–. Uhl Belk lo llama el Rastrillo. Lleva aquí muchos años, y es un devorador de seres vivos que sirve a las necesidades de su amo. Sale cuando oscurece y limpia las calles de la ciudad. Cuando hayamos entrado en la ciudad, debemos evitar encontrarnos con él.

–Lo he visto trabajar –dijo Dees–. Capturó a media docena de mis hombres en el primer encuentro hace diez años, y a otros dos poco después. Es grande y rápido. –Ahora estaba recordando aquellos trágicos acontecimientos, y parecía que su enfado con Despertar había desaparecido. Hizo un gesto negativo–. No sé. Te persigue, te caza y acaba contigo. Entra en los edificios si lo cree necesario. Al menos, entonces lo hacía.

–Lo mejor sería que encontráramos la piedra élfica negra enseguida, ¿no? –dijo Pe Eltar.

Se quedaron un rato callados, y después se separaron. Pasaron el resto de la noche intentando dormir. Morgan se adormiló, pero no por mucho tiempo. Walker estaba sentado en una roca contemplando la oscuridad cuando el joven de las tierras altas se quedó traspuesto, y allí seguía cuando despertó. Todos estaban cansados y desarreglados, menos Despertar, que permanecía fresca y bien peinada a la débil luz del amanecer, tan hermosa como en el instante de su primer encuentro, y Morgan se sintió perturbado por ello. En ese aspecto, ella no era igual que los demás. La observó, y luego desvió la mirada cuando se volvió hacia él, temiendo que pudiera darse cuenta. Le molestaba pensar que, pese a todo, hubiera diferencias entre ellos y, aún peor, que esas diferencias fuesen sustanciales.

Desayunaron con la misma falta de interés con que habían cenado la noche anterior. La tierra era una dura y lúgubre presencia que los contemplaba a través de ojos ocultos. La niebla gravitaba sobre la península, levantándose desde los peñascos que servían de soporte a la ciudad hasta los picos de las torres más altas, dando la impresión de que Eldwist se asentaba sobre nubes. Las aves marinas habían regresado; gaviotas, frailecillos y golondrinas de mar revoloteaban y chillaban sobre las oscuras aguas del Tiderace. El aire se había empapado de humedad con la llegada del amanecer, y el agua perlaba las caras de los seis miembros del grupo.

Después de que Dees los advirtiera sobre los peligros que les esperaban, recogieron el agua de lluvia acumulada en los huecos de las rocas, cubrieron la poca comida que les quedaba para protegerla de la humedad, y se dispusieron a cruzar el istmo.

Tardaron más de lo que pensaban. La distancia era corta, pero el camino traicionero. La roca estaba plagada de grietas, su superficie rota por antiguos cataclismos, mojada y resbaladiza bajo sus pies por las constantes salpicaduras de las olas. El viento soplaba a ráfagas, helándolos, arrojándoles agua a la cara y dificultando su avance. El Sol, una brumosa bola blanca, se vislumbraba tras las nubes bajas, y la tierra estaba llena de sombras. Eldwist se levantaba ante ellos, un racimo de siluetas indefinidas, oscura, amenazadora y silenciosa. Observaron cómo crecía a medida que se acercaban, elevándose hacia los cielos inhóspitos, con los gemidos del viento atravesando sus cañones.

A veces, sentían un retumbo bajo sus pies, muy lejano, pero familiar. Al parecer, Fauces Ávidas no siempre dormía durante las horas diurnas.

Se aproximaba el mediodía. El istmo, tan estrecho en algunos puntos que apenas podían andar, desembocó al fin en la península y los arrabales de la ciudad. Los riscos sobre los que había sido construida Eldwist se alzaron ante ellos, y se vieron obligados a escalar una empinada escarpa. Serpentearon entre peñascos gigantescos siguiendo una vereda cubierta de piedras sueltas, resbalando sin cesar, pero continuaron su camino con ánimo inquebrantable.

Tardaron casi dos horas en llegar a la cumbre. El Sol se dirigía ya hacia el oeste.

Se detuvieron para normalizar la respiración en las fronteras de la ciudad, permaneciendo juntos donde empezaba una calle empedrada que discurría entre filas de altísimos edificios con las ventanas desnudas y se estrechaba hasta desaparecer en la niebla y la penumbra. Morgan Leah nunca había visto una ciudad como aquélla, con unos edificios planos y lisos, todos construidos en piedra, todos dispuestos simétricamente como los cuadrados de un tablero de ajedrez. Trozos de roca cubrían la calle, pero debajo de la grava se veía la superficie dura y regular. Parecía que no acababa nunca, que no tenía fin. Era un largo y estrecho corredor que desaparecía cuando la bruma era demasiado densa para que el ojo humano la traspasara.

Empezaron a recorrerla con paso lento y cauteloso, separándose, escuchando y vigilando como gatos al acecho. Otras calles la cruzaban, saliendo del laberinto de edificios para perderse en la penumbra de uno u otro lado. En Eldwist no había murallas protectoras, ni torres de vigilancia, ni almenas, ni portalones, sólo los edificios y las calles que tenían delante. Al parecer, allí no había nada vivo. Las calles y los edificios se sucedían a medida que el grupo se adentraba más y más en la ciudad. Los únicos sonidos eran los producidos por las olas del océano, el ulular del viento y los gritos de las aves marinas. Éstos revoloteaban en el cielo, el único signo de movimiento, aleteando sobre los edificios, bajando a las calles, cruzando intersecciones y pasadizos. Algunos descansaban en los alféizares de las ventanas. Poco después, Morgan vio que varios de ellos se habían convertido en piedra.

Gran parte de los escombros que cubrían las calles fueron en otra época algo diferente de la piedra, aunque ahora eran irreconocibles en su mayoría. En cada esquina

había postes de extraño aspecto, y era posible imaginar que en otros tiempos fueron alguna especie de lámparas. El esqueleto de un enorme carruaje yacía de costado contra un edificio, una máquina cuyos huesos habían sido despojados de su carne. Piezas de máquinas que estaban esparcidas habían sobrevivido al clima y al tiempo, ruedas dentadas y cilindros, volantes y tanques. Todo se había convertido en piedra. No había seres vivos, ni árboles, ni matorrales, ni siquiera la más mínima brizna de hierba.

Miraron en el interior de algunos edificios y descubrieron que las habitaciones eran cavernosas y vacías. Las escaleras conducían a plataformas de piedra, y subieron una hasta el final para contemplar Eldwist y orientarse. Era imposible poder precisar los límites de la ciudad. Las nubes y la bruma lo oscurecían todo, permitiendo sólo vislumbrar las fachadas y los tejados en un mar de remolinos grises.

Pudieron distinguir una extraña cúpula en el centro de Eldwist, una estructura que era completamente diferente de los altos obeliscos que formaban la ciudad, y decidieron explorarla.

Pero al salir a las calles perdieron el sentido de orientación y tomaron un camino equivocado. Estuvieron andando casi una hora antes de caer en la cuenta de su error; entonces se vieron obligados a subir las escaleras de otro edificio para volver a orientarse.

Mientras lo hacían, el Sol se ocultó. Ninguno de los seis miembros del grupo había prestado atención a la rapidez con que disminuía la luz.

Cuando terminaron la escalada, se sorprendieron al encontrar la ciudad a oscuras.

–Será mejor que busquemos un lugar donde refugiarnos sin pérdida de tiempo –dijo Horner Dees, mirando alrededor con semblante inquieto–. El Rastrillo saldrá pronto, si es que no lo ha hecho ya. Si nos encuentra...

No fue necesario que terminara la frase. Todos se miraron en silencio durante un momento. Ninguno se había preocupado de buscar un refugio para pasar la noche.

–He visto un edificio pequeño varias calles atrás –dijo Walker Boh–. No tiene ventanas en la parte baja, la entrada es estrecha y su interior es un laberinto de corredores y habitaciones... como una madriguera.

–Parece bastante seguro por el momento –murmuró Pe Eltar, empezando a bajar.

Volvieron sobre sus pasos, pero estaba tan oscuro que era difícil orientarse. Los edificios se levantaban a los lados engrosados por la densa niebla que los envolvía. Las aves marinas habían vuelto a marcharse, y el sonido producido por las olas del océano y el ulular del viento había quedado reducido a un rumor distante. La ciudad ofrecía un silencio inquietante.

Bajo sus pies, la capa de piedra que cubría la tierra se estremeció y rugió.

–Alguien está despierto y tiene hambre –dijo Pe Eltar, dirigiendo una sonrisa helada a Carisman.

El juglar, con su agraciado rostro blanco y ojeroso, le respondió esbozando una sonrisa nerviosa y con esta canción:

Huye, huye, huye hacia tu hogar,
corre hacia tu cama, no vagues más,
apártate enseguida de los seres de la noche,
manténte oculto y fuera de sus vistas.

Cruzaron una intersección inundada por la pálida luz de la Luna, que había encontrado un hueco entre las nubes y lanzaba a través de él un torrente de fuego blanco. Pe Eltar se paró de forma brusca, haciendo que los otros también se detuvieran. Escuchó durante un instante, higo un gesto de resignación y volvió a caminar. El retumbo subterráneo se acercaba y se alejaba, nunca estaba en el mismo sitio. Morgan Leah forzó la

vista a través de la niebla y la oscuridad. ¿Era aquélla la misma calle por la que habían llegado? No lo parecía...

En ese momento se produjo un fuerte chasquido. Pe Eltar, que seguía a la cabeza del pequeño grupo, saltó hacia atrás, chocando con Horner Dees y Despertar que lo seguían de cerca, y los derribó con la fuerza de su empujón. Todos cayeron, amontonados a pocos centímetros del borde de un profundo agujero que se había abierto en el suelo.

–¡Retroceded hasta los edificios! –ordenó Pe Eltar, poniéndose en pie de un salto y arrastrando consigo a Despertar mientras se alejaba del abismo.

Los otros cuatro estaban sólo un paso detrás. Otra parte de la calle cedió, esta vez a sus espaldas, cayendo en la negra oscuridad con gran estruendo. El retumbo aumentó hasta convertirse en un rugido terrible, y pudieron oír el paso de algo enorme por debajo. Morgan se acurrucó en una especie de nicho, apretándose contra la pared de piedra, luchando por contener el grito que impulsaba su miedo. ¡Fauces Ávidas! Vio a Horner Dees junto a él, con su barbuda cara completamente inexpresiva. El trueno emitido por el monstruo que se movía por debajo alcanzó su punto álgido, y poco después empezó a remitir. Unos segundos más tarde había dejado de oírse.

Los miembros del grupo salieron de su escondite, uno tras otro, con el rostro pálido y demudado. Avanzaron con cautela por la calle, y se sobresaltaron al ver que los agujeros volvían a cerrarse y las superficies caídas ascendían para ocupar de nuevo su lugar.

–¡Trampas! –exclamó Pe Eltar.

Su cara reflejaba miedo y aversión. Morgan distinguió algo blanco en su mano, una especie de daga de metal pulido y brillante. Luego, ya no la vio.

Pe Eltar soltó a Despertar y se separó de ellos para retroceder por la calle, esta vez manteniéndose en las aceras situadas ante los edificios. En silencio y con la mirada puesta en las zonas más oscuras, los demás lo siguieron. Se apresuraron tras él en fila india, cruzaron la siguiente intersección de la misma forma, y continuaron. El retumbo se repitió, pero ya más lejos. Las calles que los rodeaban quedaron vacías y en silencio una vez más.

Morgan Leah temblaba todavía. Aquellas trampas habían sido colocadas allí para atrapar a los intrusos o permitir a Fauces Ávidas entrar en la ciudad. Lo más probable es que sirvieran para las dos cosas. Tragó saliva. Se habían descuidado. Sería mejor que no volvieran a hacerlo.

Una densa pared de bruma bloqueaba el camino. Pe Eltar vaciló mientras se acercaban, y por fin se detuvo. Se giró para mirar a Walker Boh con ojos duros y penetrantes. Una comunicación silenciosa se produjo entre ellos, una mirada compartida que Morgan consideró casi feroz. Walker señaló hacia la derecha. Pe Eltar, tras vacilar un momento, giró en esa dirección.

Volvieron a ponerse en marcha, ahora despacio, escuchando de nuevo el profundo silencio que reinaba en la ciudad. La niebla los rodeaba, caída de las nubes, manando de la piedra, llegada de ninguna parte para envolverlos. Se movían con las manos extendidas para palpar las paredes de los edificios a fin de asegurarse. Pe Eltar estudiaba el camino con atención, plenamente consciente de que la ciudad podía ser una vasta colección de trampas, y que cualquier parte de la piedra podría ceder bajo sus pies en el momento más inesperado.

Delante, la bruma empezó a aclararse.

A Morgan le pareció oír algo, pero luego pensó que sólo lo había sentido. ¿Qué había sido?

Salieron de la sombra del edificio que seguían y descubrieron que la respuesta los estaba esperando. El Rastrillo estaba en medio de la calle, un enorme monstruo de metal, con docenas de tentáculos y antenas, pinzas que brotaban de sus fauces y una cola que parecía un látigo. Era un Escalador como el que se había enfrentado a los proscritos del

Movimiento en el Saliente, hecho de carne y metal, una pesadilla híbrida de máquina e insecto. Pero éste era mucho mayor.

Y mucho más rápido. Se abalanzó sobre ellos con tanta velocidad que casi los alcanzó antes de que tuvieran tiempo de dispersarse. Sus anchas patas dobladas saltaban como las de un ciempiés. Los tentáculos barrieron en una ráfaga de movimiento, y el roce del metal contra la piedra produjo un chirrido terrible. Los tentáculos atraparon a Dees y Carisman, envolviéndolos mientras intentaban huir. Pe Eltar empujó a Despertar hacia una puerta abierta, hizo un regate para esquivar al monstruo, y echó a correr. Morgan desenvainó la espada, y estaba a punto de atacar impulsivamente al ver a Despertar en peligro, cuando Walker Boh lo agarró y lo empujó contra la pared.

–¡Entra! –gritó el Tío Oscuro, avanzando hacia unas enormes puertas de piedra que estaban abiertas.

Entonces Walker Boh echó hacia atrás su capa y apareció su único brazo. Tenía al Rastrillo casi encima cuando bajó el brazo y una sábana de luz blanca se extendió ante ellos. Morgan se apretó contra la pared, cegado por el fulgor. Oyó un áspero grito y comprendió que procedía del Escalador. Sus ojos se aclararon lo suficiente para ver que los brazos metálicos de la horrible criatura giraban violentamente y que Carisman y Horner Dees corrían. Entonces una mano de hierro lo cogió y lo obligó a traspasar la negra abertura de la puerta.

Era la mano de Pe Eltar. Despertar ya estaba en el interior. La luz blanca de la magia de Walker aún ardía fuera, y oyeron al Rastrillo golpear el edificio con tanta fuerza que caían lascas de piedra por todas partes. Walker apareció ante ellos, siguiendo a Carisman y Horner Dees. Tropezaron y cayeron, pero se pusieron en pie inmediatamente mientras el Rastrillo arrancaba las gigantescas puertas de sus goznes, derribaba parte de la fachada y entraba en el edificio.

Había una escalera ancha que ascendía, y todos corrieron hacia ella. El Rastrillo los persiguió, tambaleándose. Al menos de momento, la magia de Walker había desorientado a la bestia. Sus tentáculos golpeaban aquí y allá intentando capturar a sus presas. Los seis miembros del grupo se precipitaron escaleras arriba. Un brusco movimiento procedente de abajo colocó un tentáculo sobre los escalones que tenían delante, pero la extraña daga de Pe Eltar destelló, cortando el tentáculo, sin cercenarlo. El tentáculo se retiró. Corrieron, saltando de un rellano al siguiente, huyendo sin volver la vista atrás.

Diez pasos más arriba, Walker les indicó que se detuvieran. Tras ellos sólo había silencio. Se agruparon con la respiración entrecortada mientras escuchaban.

–Quizá se haya marchado –dijo Carisman, esperanzado.

–No ese bicho –respondió Horner Dees, forzando la voz mientras intentaba recuperar el aliento–. Nunca se rendirá. He visto lo que puede hacer.

–¡Ya que proclamas saber tanto de él, dinos lo que podría hacer aquí! –dijo Pe Eltar, adelantándose.

–No lo sé –respondió Dees, haciendo un obstinado gesto negativo–. Nunca llegamos a los edificios la última vez. –Se estremeció–. ¡Todavía puedo sentir esos tentáculos tensándose a mi alrededor! –Miró de reojo a Despertar–. ¡No debería haber permitido que me convencieras para volver a este lugar!

–¡Callad! –ordenó Walker Boh, que estaba de pie en lo alto de la escalera con la cabeza ladeada–. Hay algo...

Pe Eltar se puso a su lado, y se agachó junto a la barandilla. De repente, se irguió.

–¡Está ahí fuera! –dijo, dándose la vuelta.

La cristalera, que llegaba del techo al suelo, se rompió y esparció sus trozos por el rellano cuando el Rastrillo se abrió paso a través de ella. Morgan estaba aterrorizado. ¡Mientras ellos esperaban que subiera por las escaleras, la criatura había escalado el muro!

Por segunda vez, casi consiguió atraparlos. Sus tentáculos restallaron en el pequeño espacio, derribándolos. Pe Eltar fue demasiado rápido para la criatura. El extraño cuchillo se materializó en su mano y cortó el tentáculo más cercano. El Escalador se replegó, y después se dirigió contra él. Pero el incidente había dado a Walker Boh suficiente tiempo para actuar. Un puñado del polvo negro de Cogline apareció en su mano. Lo arrojó contra la bestia y el fuego estalló.

El grupo se lanzó de nuevo escaleras arriba, un piso, dos, tres. Detrás, el Escalador se debatía contra el fuego. Entonces todo recuperó la tranquilidad. Ya no oían a la criatura, pero sabían dónde estaba. Había aberturas en las paredes de cada piso, porque las ventanas habían cedido a lo largo de los años. El Escalador los atacaría desde cualquiera de ellas. Seguiría persiguiéndolos, y tarde o temprano acabaría capturándolos.

–¡Tendremos que prepararnos para luchar! –gritó Morgan, desenvainando su espadón.

–¡Si lo hacemos, nos matará, muchacho! –respondió a gritos Horner Dees.

Entonces Pe Eltar pasó entre ellos y dio media vuelta para enfrentarse a todos ellos.

–¡Bajad las escaleras! ¡Ahora! ¡Permaneced juntos y yo intentaré sacaros de este apuro!

Nadie pensó en discutir, ni siquiera Walker. Volvieron deprisa sobre sus pasos, bajando a saltos los escalones, con los ojos puestos en las ventanas de cada planta. Dos pisos más abajo vieron que el Rastrillo se encaramaba en el marco. Los tentáculos se extendieron, pero no consiguieron alcanzarlos. Mientras se alejaban corriendo, oyeron al monstruo girar sobre la piedra e iniciar la persecución.

Tres pisos más abajo, todavía lejos del suelo, Pe Eltar les ordenó que se detuvieran de nuevo.

–¡Aquí! ¡Éste es el sitio! –dijo, empujándolos hacia un largo corredor de techo alto. Tras ellos, el Rastrillo llegó al rellano y los persiguió sin detenerse. La criatura parecía alargarse mientras avanzaba, adaptando la forma de su cuerpo al lugar para poder pasar. Morgan estaba aterrorizado. Aquel Escalador podía adaptarse a cualquier lugar. Pasillos estrechos y largas escaladas no eran suficientes para detener su avance.

Al final del corredor había un puente cerrado que comunicaba con otro edificio.

–¡Cruzadlo lo más deprisa que podáis! –ordenó Pe Eltar.

Morgan y todos los demás obedecieron. Pero el joven de las tierras altas no creía que eso les permitiera escapar. Por muy estrecho que fuese el puente, no detendría al Rastrillo.

Llegó al otro lado y se volvió. Pe Eltar, que todavía no había cruzado, estaba de rodillas donde el puente se unía con el edificio anterior y serraba la riostra de piedra con su extraña daga. Morgan se sorprendió. ¿Había perdido la cabeza Pe Eltar? ¿Creía que su cuchillo, o cualquier otro, podría cortar la piedra? Ya iba a alcanzarlo el Rastrillo cuando se puso en pie y, con la rapidez de un gato, cruzó el puente. Llegó junto a los demás en el momento en que el Rastrillo estuvo a la vista, ahora con apariencia de serpiente mientras entraba en la estrecha abertura del túnel.

Y entonces sucedió lo imposible. La riostra que Pe Eltar había estado serrando, crujió y cedió. El puente se inclinó, aguantó un instante, pero enseguida se derrumbó por completo bajo el peso del Rastrillo. Cayó a la calle, rompiéndose en pedazos y desprendiendo una nube de polvo, que se elevó para mezclarse con la niebla y la noche.

Los seis intercambiaron una inquisitiva mirada y esperaron. Entonces oyeron algo, el sonido chirriante del metal al arañar la piedra.

–¡No está muerto! –exclamó Dees, aterrorizado.

Bajaron a toda prisa, y salieron por una puerta situada en la fachada opuesta. Guiados por Pe Eltar y Walker, avanzaron en la oscuridad sin hacer ruido. Detrás de ellos oyeron al Escalador que volvía a buscarlos.

A unas cinco manzanas encontraron el edificio que Walker Boh buscaba, un bunker bajo. Entraron dirigiendo ansiosas miradas hacia atrás. En efecto, parecía una madriguera, un laberinto de habitaciones y corredores con varias escaleras y media docena de entradas. Subieron cuatro pisos, se acomodaron en una habitación central lejos de las ventanas, y se dispusieron a esperar.

Pasaban los minutos sin que el Rastrillo hiciera acto de presencia. Pasó una hora. Tomaron una comida fría y se acostaron. Sin embargo, ninguno de los seis logró conciliar el sueño.

En el silencio profundo, su respiración era el único sonido que podían escuchar.

Hacia el amanecer, Morgan Leah se sintió mucho más inquieto. Sin darse cuenta, se encontró pensando en la daga de Pe Eltar, una hoja que podía cortar la piedra. Aquella arma lo intrigaba sobremanera. Igual que la presencia de Pe Eltar en el viaje, era un misterio sin resolver. El joven de las tierras altas respiró profundamente. A pesar de que Walker le había dicho que se mantuviera alejado de él, decidió que merecía la pena intentar enterarse de algo. Se puso de pie y se dirigió al oscuro rincón donde estaba sentado con la espalda apoyada en la pared. Observó que los ojos de Pe Eltar seguían sus movimientos mientras se acercaba.

–¿Qué quieres? –le preguntó con frialdad.

–Siento curiosidad por tu daga –dijo Morgan, tras un momento de vacilación, poniéndose en cuclillas frente a él.

Sus voces eran susurros apenas audibles en el silencio. Nadie podía oírlos en la oscura habitación.

–¿De verdad? –inquirió Pe Eltar, esbozando una gélida sonrisa.

–Todos hemos podido ver lo que has hecho con ella –respondió el joven de las tierras altas.

Pe Eltar sacó el cuchillo de improviso, poniendo la hoja a pocos centímetros de la nariz de Morgan. El joven de las tierras altas contuvo el aliento sin realizar movimiento alguno.

–Lo único que necesitas saber es que puede matarte antes de que te des cuenta. A ti, a tu amigo el manco y a cualquier otro.

–¿Incluso al Rey de Piedra? –preguntó Morgan, furioso consigo mismo por estar asustado, tragando saliva.

–Deja que te diga una cosa –respondió Pe Eltar, haciendo desaparecer la hoja en las sombras–. La muchacha asegura que tienes magia. Yo no lo creo. No tienes nada. ¡El manco es el único que posee la magia, y su magia no es eficaz! No mata. Ni él tampoco. Puedo verlo en sus ojos. Ninguno de vosotros cuenta lo más mínimo en este asunto, lo sepáis o no. No sois más que un atajo de idiotas.

»No te interpongas en mi camino, muchacho –prosiguió Pe Eltar, señalando al joven de las tierras altas con el dedo–. Ninguno de vosotros debe hacerlo. Y no esperes que te salve la próxima vez que el Escalador salga de caza. He terminado con todos. –Hizo un gesto despectivo–. Ahora aléjate de mí.

Morgan se retiró sin decir palabra. Mientras lo hacía, dirigió una breve mirada a Walker, avergonzado por no haber seguido su consejo sobre Pe Eltar. Era imposible saber si el Tío Oscuro había presenciado la escena. Dees y Carisman dormían, y Despertar era una silueta sin rostro, apenas distinguible.

Morgan se sentó en un rincón sobre sus piernas cruzadas, nervioso. No había averiguado nada, sólo había conseguido que lo humillara. Su boca se tensó. Llegaría el momento en que podría volver a utilizar su espada. Encontraría el medio de restaurarla y devolverle su magia, como le había prometido Despertar.

Entonces se enfrentaría a Pe Eltar.
Se hizo a sí mismo esa promesa.

4

Al romper el día salieron de su refugio. Las nubes tapaban el cielo de Eldwist de un extremo a otro, por lo que la mañana se presumía triste y gris. Las primeras luces del amanecer solamente consiguieron iluminar un poco la atmósfera húmeda, y la oscuridad de la noche se retiró a los huecos y nichos de la ciudad para dejar paso a la luz del día.

No había ningún indicio que delatara la presencia del Escalador. Los seis miembros del pequeño grupo escudriñaron la penumbra con cautela. Los edificios se levantaban a su alrededor, enormes y silenciosos. Las calles se perdían en la lejanía, ofreciendo el aspecto de cañones entre montañas. Los únicos sonidos que podían escucharse eran el ulular del viento, el golpeteo de las olas del océano y los chillidos de las aves marinas que volaban en las alturas. El único movimiento que podían percibir era el suyo propio.

–Todo parece irreal –dijo Horner Dees a Morgan cuando lo adelantó–. Como producto de un sueño.

Empezaron a buscar de nuevo a Uhl Belk. La lluvia caía a través de una cortina de bruma con olor y sabor a mar, y en unos pocos minutos quedaron completamente empapados. Una capa de humedad se asentó sobre la piedra de las aceras y calzadas, los muros de los edificios y los escombros, reflejando el resplandor y las sombras, jugueteando con la luz. El viento soplaba en fuertes ráfagas, que lanzaba por esquinas y callejones recorriendo los pasillos de la ciudad entre aullidos de placer y persiguiéndose a sí mismo. La mañana transcurrió como el lento girar del engranaje de una enorme máquina que sólo podía ser oído con la mente y ser sentido en la inseguridad espiritual. Eran conscientes de que el tiempo les robaba; el tiempo era un ladrón.

No consiguieron encontrar ningún rastro del Rey de Piedra. La ciudad era vasta y estaba llena de escondrijos, por lo que, aunque hubiesen sido sesenta en lugar de seis, hubieran necesitado varias semanas para completar con éxito la búsqueda. Ninguno de ellos tenía ni la más remota idea de dónde podía encontrarse Uhl Belk, ni siquiera de cuál podía ser su aspecto.

Despertar no podía prestarles ninguna ayuda. Su padre no le había descrito el aspecto físico del Rey de Piedra. ¿Tenía forma humana como ellos? ¿Era grande o pequeño? El joven de las tierras altas se hacía estas preguntas mientras avanzaban en la penumbra, manteniéndose en las aceras, pegados a las paredes de los edificios. Nadie lo sabía. Estaban buscando a un fantasma.

Pasaron toda la mañana en una infructuosa búsqueda. Las construcciones y calles de la ciudad se sucedían en una procesión interminable de obeliscos y brillantes tramos negros. La lluvia disminuyó durante un momento para arreciar enseguida. Los truenos retumbaban en el cielo, lentos y lúgubres. Los seis miembros del grupo tomaron una comida fría en la maloliente y oscura entrada de uno de los edificios, mientras la lluvia aumentaba su intensidad hasta convertirse en un aguacero que inundó las calles, alcanzando las aguas una altura de varios centímetros. Se asomaron y vieron que el agua formaba pequeños remolinos sobre los sumideros abiertos en la piedra.

Reanudaron la marcha cuando la lluvia volvió a disminuir su intensidad, y poco después encontraron la extraña cúpula que habían visto desde lo alto del edificio el día anterior. Estaba situada entre las cimas de piedra, un enorme casco con la superficie agujereada, deteriorada y agrietada. Dieron la vuelta a su alrededor en busca de una entrada, pero no la encontraron. Carecía de puertas, escaleras, ventanas o de cualquier clase de aberturas. Tenía hornacinas y nichos de diversas formas y tamaños, pero carecía de vías de acceso o de evacuación. Tampoco había rampas o escalones que permitieran ascender a

su punto más alto. Era imposible adivinar su utilidad. Se levantaba en la húmeda penumbra en actitud desafiante.

Conscientes del rápido paso del tiempo y recordando los problemas sufridos el día anterior, no tardaron en regresar a su refugio. Ninguno tenía ganas de hablar, por lo que se sentaron en silencio un poco separados unos de otros, y se reservaron sus pensamientos.

Durante el día no habían advertido ningún indicio de la presencia de Fauces Ávidas ni del Rastrillo, pero tan pronto como cayó la noche, los dos monstruos dieron claras muestras de actividad.

Primero oyeron al Rastrillo, un roce de patas de metal sobre la calle que pasó sin detenerse mientras los seis contenían la respiración. Fauces Ávidas llegó más tarde. La señal de su aproximación fue un sordo retumbo que pronto se convirtió en bramido. El monstruo avanzaba aullando en las sombras de la noche. Estaba muy cerca. La piedra del edificio donde se ocultaban se estremeció con su grito, pero se alejó con la misma rapidez con que había llegado. Nadie intentó verlo; los seis permanecieron inmóviles en sus sitios.

Esa noche durmieron un poco mejor, quizá porque empezaban a acostumbrarse a los sonidos nocturnos de la ciudad o tal vez porque estuvieran agotados. Establecieron turnos de guardia, pero no sucedió nada.

Continuaron la búsqueda durante los tres días siguientes, dificultada por la niebla, la bruma y la lluvia, insistentes y molestas, y la ciudad perturbó sus sueños. Eldwist era un bosque de piedra plagado de sombras y secretos, y sus altos edificios los árboles que los confinaban. Pero, al contrario que los bosques verdes y vivos de las Tierras Meridionales, la ciudad estaba muerta. La muchacha y los cinco hombres no pudieron establecer ningún vínculo con Eldwist. Allí no eran más que unos intrusos no deseados y solitarios. Aquel mundo era duro y rígido. No había detalles reconocibles, ni marcas familiares, ni cambios de color, forma, olor o sabor que pudieran proporcionarles la más mínima pista. Sólo existía el enigma de la piedra.

A pesar de su irreductible determinación, el grupo empezó a acusar su exasperante soledad. Las conversaciones se redujeron notablemente, los nervios se desataron y creció la incertidumbre sobre lo que estaban haciendo. Horner Dees se volvió más hosco y taciturno cuando quedó demostrado que tanto sus habilidades de guía como su experiencia de diez años atrás no servían para nada. Pe Eltar continuó distanciándose; sus ojos parecían más suspicaces y sus movimientos, más furtivos y tensos. Era igual que un gato al acecho en las fronteras de una jungla, decidido a que nadie se interpusiera en su camino. Carisman olvidó sus canciones. Morgan Leah saltaba ante el menor ruido y estaba obsesionado por la magia que había perdido cuando rompió la Espada de Leah. Walker Boh era un fantasma sin voz, pálido y aislado, flotando en la penumbra como si fuera a desvanecerse en cualquier momento.

Incluso Despertar sufrió un ligero cambio, apenas perceptible, un leve empañamiento de su exquisita belleza, un extraño matiz en su voz, cierta alteración de sus movimientos y un vago cansancio en sus ojos. Morgan, pendiente en todo momento de la muchacha, pensó que sólo él era capaz de advertirlo.

Pero no era así. Al menos Walker Boh también se dio cuenta del cambio sufrido por la muchacha.

–Esta ciudad nos está consumiendo a todos, Morgan Leah. ¿Puedes sentirlo? –le preguntó en voz baja Walker, acercándose cuando hicieron un alto en la búsqueda al amparo de un carruaje–. Tiene una clase de vida que no comprendemos, una extensión de la voluntad del Rey de Piedra, y se alimenta de nosotros. La magia está presente en todas partes. Si no encontramos pronto a Uhl Belk, corremos el peligro de que nos trague por completo. ¿Lo ves? Incluso Despertar está afectada.

Y sin duda lo estaba. Walker se alejó, y el joven de las tierras altas se preguntó por

qué habían ido allí. Habían hecho unos ímprobos esfuerzos para llegar hasta aquel lugar y no servían para nada. Estaban drenando sus vidas, absorbiendo la energía, la determinación y la voluntad. Pensó en decírselo a Despertar, pero después desistió de hacerlo. Ella sabía muy bien lo que estaba pasando. Siempre lo había sabido. Cuando llegara el momento de hacer algo, estaba seguro de que lo haría.

Pero fue Walker Boh quien tomó la iniciativa. El cuarto día de su búsqueda del Rey de Piedra concluyó del mismo modo que los otros tres, sin que ninguno de ellos lograra encontrar el más leve rastro de Uhl Belk. Estaban reunidos en la penumbra de su último refugio. Pe Eltar había insistido en que debían cambiar de edificio para que el Rastrillo, que seguía buscándolos cada noche, no los descubriera. No habían ingerido una comida caliente ni disfrutado del calor de una hoguera desde su llegada a Eldwist, y estaban acabando el agua que llevaban consigo. Con los pies doloridos y presas del desánimo, estaban sentados en silencio.

–Tenemos que explorar los túneles que hay bajo la ciudad –dijo el Tío Oscuro de repente con voz distante y fría.

Todos se volvieron para mirarlo.

–¿Qué túneles? –preguntó Carisman.

El juglar, menos acostumbrado a practicar tan largas caminatas que los demás, perdía sus fuerzas con rapidez.

–Los que atraviesan la roca bajo los edificios –respondió Walker–. Hay muchos. He visto las escaleras que conducen a ellos desde las calles.

–Te olvidas de que Fauces Ávidas vive ahí abajo –respondió Horner Dees, haciendo un gesto de preocupación.

–Sí, en algún sitio. Pero es un gusano grande y ciego. Si nos movemos con cuidado, no advertirá nuestra presencia. Si Fauces Ávidas se esconde bajo tierra, es posible que también lo haga el Rey de Piedra.

–¿Por qué no? –intervino Morgan, haciendo un gesto de asentimiento–. Tal vez ambos sean gusanos. Tal vez ambos sean ciegos. Tal vez a ninguno le guste la luz. Seguro que hay muy poca ahí abajo. Creo que es una buena idea.

–Sí –coincidió Despertar, sin dirigirse a ninguno.

Pe Eltar se movió en las sombras, pero no dijo nada. Los otros expresaron en voz baja su conformidad. La oscuridad de su refugio volvió a quedar en silencio.

Aquella noche, Despertar durmió junto a Morgan Leah, algo que no había hecho desde que llegaron a Eldwist. Se acercó a él sin decir nada y se acurrucó a su lado como si temiera que alguien intentara raptarla. El joven de las tierras altas la abrazó, escuchó el sonido de su respiración y sintió los latidos de su cuerpo, mientras esperaba que dijera algo. Pero Despertar no habló. Poco después, Morgan se quedó dormido. Cuando despertó, ya no estaba a su lado.

Al amanecer, salieron de su refugio y se adentraron en los túneles de la ciudad. Una escalera los condujo al primer nivel. Otras escaleras se internaban a mayor profundidad en la roca, descendiendo en espiral por negros agujeros de piedra hasta el vacío. Los túneles estaban surcados por raíles y travesaños, situados en una especie de lecho, que se perdían en la oscuridad. Todo se había petrificado. Como no había luz, Walker Boh utilizó uno de los polvos de Cogline para recubrir la cabeza de una esquirla de piedra y preparar una antorcha. Avanzaron por los túneles, siguiendo los raíles, dejando atrás plataformas y otras escaleras que conducían arriba y abajo. El aire olía a rancio y las piedras sueltas crujían bajo sus pies. Encontraron un carruaje gigantesco que yacía sobre uno de sus costados. Las ruedas, que eran acanaladas para que pudieran encajar en los raíles, estaban rotas y agrietadas, y fundidas con el eje por la transformación a la que habían sido sometidas por la magia. En otros tiempos, aquel carruaje había circulado sobre los raíles, impulsado por

algún mecanismo de tracción misterioso, llevando a la gente del antiguo mundo de un edificio a otro, de una calle a otra. Los miembros del grupo se detuvieron durante un breve instante para contemplar aquellos restos, pero enseguida reanudaron la marcha y apresuraron el paso.

Encontraron otros carruajes en su camino, e incluso un recinto lleno, algunos aún sobre las vías, otros caídos y destrozados. Había montones de escombros cuya identificación era imposible y trozos de lo que fueron bancos de hierro en las plataformas que atravesaban. Un par de veces subieron las escaleras para regresar a las calles y volver a orientarse. Desde mucho más abajo del nivel por donde caminaban, les llegaba el retumbo de Fauces Ávidas. También se oía el ruido de las olas al chocar contra los acantilados.

–Estamos perdiendo el tiempo –dijo Pe Eltar, haciendo que todos se detuvieran, después de pasar varias horas explorando el entramado de túneles sin encontrar ningún rastro del Rey de Piedra–. En este nivel no hay nada. Tenemos que bajar más.

Walker Boh dirigió una inquisitiva mirada a Despertar e hizo un gesto de asentimiento. Morgan vio las expresiones de preocupación de Carisman y Horner Dees, e imaginó que la suya sería muy parecida.

Descendieron al nivel inmediatamente inferior, y llegaron a un laberinto de alcantarillas. Estaban vacías y secas, pero no cabía ninguna duda de que en otros tiempos habían prestado esa función. Los conductos que las formaban tenían más de seis metros de altura, pero, como todo lo demás, se habían convertido en piedra. Empezaron a seguirlas. La luz de la improvisada antorcha preparada por Walker Boh refulgía en la oscuridad, y el sonido de sus botas resonaba en el silencio. A unos cien metros del lugar por donde habían bajado a las alcantarillas había un enorme agujero en un lado del conducto de piedra. Algo muy voluminoso se había abierto camino a través de la roca, algo tan gigantesco como para que el conducto no fuera más que una brizna de hierba en su camino.

Desde debajo del negro vacío del túnel les llegó el retumbo de Fauces Ávidas. Los seis miembros del grupo pasaron con rapidez sobre los cascotes y prosiguieron la marcha.

Deambularon durante dos horas por las alcantarillas, buscando en vano la guarida del Rey de Piedra. Dieron vueltas y más vueltas, y pronto perdieron el sentido de la orientación. Había menos escaleras ascendentes en este nivel, y muchas de ellas no eran más que escalerillas de mano clavadas a las paredes. Encontraron varios agujeros en su recorrido, que atribuyeron a Fauces Ávidas, abismos de negrura lo bastante grandes para tragarse edificios enteros. Morgan Leah miró a su interior, pensó que la península rocosa debía de estar llena de ellos, y se preguntó por qué no se hundía la ciudad.

Poco después de mediodía se detuvieron para descansar y comer. Encontraron un tramo de escalera que llevaba al primer nivel, lo subieron y llegaron a una plataforma donde había unos deteriorados bancos de piedra. Sentados en ellos, con la extraña antorcha de Walker clavada en los escombros de manera que su luz se extendiera sobre ellos como un halo, observaron la oscuridad sin pronunciar palabra.

Morgan terminó antes que los otros y se acercó a un lugar donde una estrecha franja de luz diurna se filtraba por una escalera que conducía a las calles de la ciudad. Se sentó y miró hacia arriba, pensando en tiempos y lugares mejores, y preguntándose si algún día podría volver a verlos.

–Sería hermoso volver a ver el Sol –dijo Carisman sentándose a su lado y esbozando una leve sonrisa–. Aunque sólo fuera durante un momento.

Cantó:

La oscuridad es para murciélagos y ratones
no para quienes gustan de los rayos del Sol.
Así que aléjate de la lóbrega Eldwist,

y busca un lugar cálido y alegre.

–¿No te parece malísima? –preguntó Carisman al joven de las tierras altas, esbozando una triste sonrisa–. Debe de ser la peor canción que he compuesto en mi vida.

–Carisman, ¿de dónde procedes? –le preguntó Morgan–. ¿Cuál era tu hogar antes de que conocieras a los urdas y de que llegaras a Pendiente Escarpada?

–Cualquier parte –respondió el juglar, haciendo un gesto de indiferencia–. Creo que mi hogar está en el sitio donde yo me encuentre, y he estado en muchos sitios. No he dejado de viajar desde que aprendí a andar.

–¿Tienes familia?

–No. No que yo sepa. –El juglar dobló las piernas, las rodeó con los brazos y apoyó el mentón en las rodillas–. Si muero aquí, nadie se preguntará qué ha sido de mí.

–No vas a morir –dijo Morgan, haciendo una gesto de disgusto–. Si actuamos con las debidas precauciones, ninguno de nosotros morirá. –La intensidad de la mirada de Carisman le hacía sentirse incómodo–. Tengo una familia. Mis padres y dos hermanos menores me esperan en las tierras altas. Hace ya varias semanas que no los veo.

–Hace algunos años viajé por las tierras altas –dijo Carisman, y su atractivo rostro se iluminó al recordarlo–. Es un país hermoso, con las montañas rojizas y plateadas al amanecer, y casi granates a la puesta del Sol. Es un lugar tranquilo. Se oía el canto de los pájaros incluso a mucha distancia. –Se meció levemente–. Creo que hubiera sido feliz si me hubiese quedado allí.

Morgan lo miró detenidamente durante un breve instante, mientras la mirada del juglar se perdía en el infinito, absorto en alguna visión interior.

–Tengo el propósito de regresar tan pronto como acabemos con este asunto –dijo el joven de las tierras altas–. ¿Por qué no me acompañas?

–¿De verdad? –inquirió Carisman–. Me gustaría.

–Pues estás invitado. Pero no hablemos más de la muerte –respondió Morgan.

–¿Sabes que lo más parecido a una familia que yo he tenido, han sido los urdas? –prosiguió Carisman, rompiendo el silencio que se había hecho tras las últimas palabras del joven de las tierras altas–. Debo reconocer que, aunque me tenían prisionero, me cuidaban muy bien y se preocupaban de mí. Naturalmente, también yo me preocupaba de ellos. Éramos como una verdadera familia. ¡Qué extraño!

Morgan pensó en su propia familia. Evocó las caras de los suyos, el sonido de sus voces, su forma de moverse y de actuar. Y también a los hermanos del valle, Par y Coltar Ohmsford. ¿Dónde estarían en ese preciso instante? Entonces pensó en Steff, muerto varias semanas antes, convertido ya en recuerdo, desvaneciéndose en la historia de su pasado. Pensó en la promesa que había hecho a su amigo: si encontraba una magia que pudiera ayudar a los enanos en su lucha por la libertad, la utilizaría contra la Federación y contra los Espectros. Una corriente de determinación atravesó todo su cuerpo y desapareció. Tal vez la piedra élfica negra fuera el arma que necesitaba. Si podía anular otras magias, si era tan poderosa que podía restablecer el desaparecido Paranor contrarrestando el hechizo que lo retenía...

–Les gustaba la música, ¿sabes? Pero había algo más –decía Carisman–. Creo que también me apreciaban. Eran como niños que necesitan la presencia de un padre. Sentían una gran curiosidad por todo lo referente al mundo que se extiende más allá de su valle, por las Cuatro Tierras y las gentes que las habitan. La mayoría ni siquiera había salido de las Lanzas, mientras que yo había estado en todas partes.

–Excepto aquí –dijo Morgan, esbozando una sonrisa.

–Siento haber venido –respondió Carisman, apartando su mirada del joven de las tierras altas.

El grupo reemprendió el registro de las alcantarillas de Eldwist sin descubrir la menor señal de vida. No encontraron nada, ni el más diminuto roedor, ni un murciélago, ni siquiera los insectos que normalmente viven en subterráneos. No había ni rastro de Uhl Belk. Sólo existía la piedra que marcaba su paso. Anduvieron de acá para allá durante varias horas, y después iniciaron el regreso. Pronto oscurecería y no tenían ningún interés en quedar atrapados en el exterior cuando el Rastrillo empezara su recorrido nocturno.

–Tal vez el Escalador no se aventure a entrar en los túneles –dijo Walker Boh.

Pero ninguno de los miembros del grupo estaba dispuesto a averiguarlo, por lo que continuaron caminando. Siguieron las retorcidos túneles, volvieron a cruzar los enormes agujeros abiertos por Fauces Ávidas, y siguieron desandando el camino. Los únicos sonidos audibles eran sus gruñidos y bufidos. Sus rostros reflejaban la tensión que sufrían y sus ojos, la decepción y el descontento. Ninguno habló. No necesitaban las palabras para expresar lo que pensaban.

De repente, Walker Boh les ordenó con un gesto que se detuvieran y señaló un lugar en la penumbra. Había una abertura en el túnel que antes les había pasado desapercibida, más pequeña que las anteriores y prácticamente invisible en la escasa luz. Walker se agachó para asomarse, y desapareció en su interior.

–Hay una caverna y una escalera que conduce abajo –les dijo, cuando salió un momento después–. Parece que allí hay abiertos otros túneles.

Lo siguieron hasta la cámara situada detrás de la abertura, una cueva cuyas paredes y suelo estaban salpicados de proyecciones dentadas y grietas profundas. Encontraron la escalera y se asomaron por ella. No pudieron ver nada e intercambiaron miradas inquietas. Sin dar ninguna explicación, Walker empezó a bajar, sosteniendo la antorcha ante él. Tras un breve instante de vacilación, los cinco lo siguieron.

La escalera era larga y estaba deteriorada y resbaladiza a causa de la humedad. El olor del Tiderace era allí más fuerte, y pudieron escuchar el goteo del agua de mar en la oscuridad. Cuando llegaron al final de la escalera, se encontraron en medio de un túnel ancho y alto, en el que la roca estaba cristalizada. Del techo colgaban grandes carámbanos de piedra, que goteaban agua formando negros charcos. Walker se dirigió a la derecha, con el grupo detrás. La humedad helaba el aire, y los seis se ciñeron las capas para protegerse del frío. El ruido de sus pisadas producía ecos en el corredor de piedra y espantaba al silencio.

De pronto, escucharon algo más, una especie de chirrido que Morgan Leah relacionó con una palanca de hierro oxidado que se mueve después de haber estado largo tiempo sin ser movida. Todos se detuvieron a la vez y escucharon con atención bajo el débil fulgor plateado de la antorcha. Siguieron oyendo el chirrido, que procedía de algún lugar situado a sus espaldas.

–Vamos –dijo Walker, y siguió adelante.

Los otros lo siguieron, impulsados por la inesperada urgencia de su voz. Walker había captado algo en el sonido. Morgan miró hacia atrás mientras corría. ¿Qué había allí?

Cruzaron un arroyuelo que manaba de una fisura de la pared rocosa, y Walker se volvió, indicándoles que continuaran. El sonido chirriante ya era ensordecedor, y cada vez se oía más cerca. Walker pasó la antorcha a Morgan, sin hablar. Después levantó el brazo y arrojó algo contra la oscuridad. Un fuego blanco destelló e inundó de luz el túnel.

Morgan carraspeó. Había ratas por todas partes, una masa convulsa de cuerpos peludos. Pero aquellas ratas eran gigantescas; su tamaño era tres o cuatro veces el normal, y destacaban especialmente las garras y los dientes. Sus ojos eran blancos y ciegos, como los de todos los seres que habían encontrado en Eldwist, y sus cuerpos estaban bruñidos por la humedad del mar. Parecían hambrientas y enloquecidas. Surgieron de las rocas y se lanzaron sobre los cinco hombres y la muchacha.

–¡Corred! –gritó Walker, recuperando la antorcha.

Todos emprendieron una veloz carrera a través de la oscuridad, con los chillidos a sus espaldas que les llegaban a oleadas, procurando mantenerse dentro de los límites de la luz de la antorcha mientras hacían lo posible para escapar de aquella pesadilla. El túnel subía y bajaba en pendientes irregulares, y las rocas les producían cortes. Cayeron varias veces al suelo, pero se levantaron y continuaron corriendo.

¡Una escalerilla! Era todo lo que podía pensar Morgan Leah. *¡Tenemos que encontrar una escalerilla!*

Pero no había ninguna. Sólo había paredes rocosas, arroyuelos, charcos... y ratas. Y ellos atrapados entre aquellas paredes.

Entonces, delante de ellos escucharon un nuevo sonido, el ruido de las olas al estrellarse contra la costa, el asalto del océano a la tierra.

Salieron de la oscuridad del túnel a una débil claridad plateada y se detuvieron de repente. A sus pies, un acantilado cortado a pico sobre el Tiderace. El océano se arremolinaba a sus pies, chocando contra las rocas y salpicándolas de espuma blanca. Se encontraban en una caverna tan grande que sus zonas más lejanas se perdían entre las brumas y las sombras. La luz del día se filtraba por las grietas que el océano había abierto en sus muros. Había también otros túneles que desembocaban en la caverna, agujeros negros a derecha e izquierda, pero todos ellos inalcanzables. Los riscos de ambos lados eran infranqueables. El acantilado conducía a las rocas y al mar iracundo. La única salida era el camino por el que habían llegado.

A través de las ratas.

Ya estaban muy cerca. Sus chillidos se imponían al ruido de las aguas del océano, y sus cuerpos llenaban la parte inferior del túnel mientras avanzaban en tropel mordiendo y arañando. Morgan desenvainó su espadón, aunque sabía que cualquier arma sería inútil. Pe Eltar se había situado a un lado, separado de los demás, con la extraña daga de plata en la mano. Dees y Carisman, que habían retrocedido hasta el borde del precipicio, parecían dispuestos a saltar.

Despertar se puso al lado de Morgan, agarrando con manos firmes el brazo del joven de las tierras altas. El bello rostro de la muchacha reflejaba una extraña tranquilidad.

Entonces Walker Boh soltó la antorcha y arrojó un puñado de polvo negro a la horda de ratas. El fuego explotó por todas partes, y la primera fila quedó incinerada. Pero había centenares detrás, miles de oscuros cuerpos. Las garras arañaban las rocas, enloquecidas, buscando un asidero. Los dientes y los ojos ciegos brillaban. Las ratas siguieron adelante.

–¡Walker! –gritó Morgan con desesperación, y se puso delante de Despertar.

Pero no fue el Tío Oscuro quien respondió a la súplica de Morgan, ni Pe Eltar, ni Horner Dees, ni siquiera Despertar, sino Carisman, el juglar.

Salió corriendo hacia delante, sobrepasó a Morgan y a Despertar, y se puso junto a Walker Boh justo cuando las ratas llegaban a la estrecha cornisa. Levantó su maravillosa voz y empezó a cantar. Era una canción distinta de todas las que habían escuchado hasta entonces, chirriaba como el metal al arañar la piedra, crujía como la madera al ser cortada, e irrumpió a través de rugido del mar y los chillidos de las ratas, llenando la caverna con su sonido.

–¡Acercaos a mí! –dijo Despertar a los demás.

Todos lo hicieron, incluso Pe Eltar, apretándose unos contra otros mientras Carisman continuaba su canto. Las ratas salieron del túnel y se lanzaron sobre ellos en una ola de cuerpos. Pero entonces la ola se escindió, abriéndose a ambos lados del juglar, pasando ante ellos sin tocarlos. Había algo en la canción de Carisman que las afectaba. Se retorcían, formando una masa convulsa. Continuaron adelante. Era imposible saber si huían o, por el contrario, se sentían atraídas por algo, y se precipitaron al mar.

Momentos después, todas habían sido tragadas por las aguas. Carisman dejó de cantar y se desplomó en brazos de Morgan, que lo sostuvo. Despertar secó con la manga de su túnica la helada agua del mar que mojaba el rostro del juglar. Los otros miraron alrededor sin aliento, con cautela, observando la oscura boca del túnel, la roca vacía y las aguas del océano.

–Ha funcionado –dijo Carisman, sorprendido, cuando abrió los ojos–. ¿Habéis visto? ¡Ha funcionado! –Se irguió y cogió a Despertar por los brazos, entusiasmado–. Leí algo parecido, o tal vez lo oí en alguna parte, pero nunca hubiera podido creer... ¡Nunca había intentado una cosa así! ¡Nunca! ¡Era una canción de gato, señora!, ¡Una canción de gato! ¡No se me ocurrió otra cosa, así que hice que esos horribles roedores creyeran que éramos gatos gigantes!

Todos lo miraron con incredulidad. Sólo entonces apreció Morgan Leah la importancia de su hazaña.

5

La destrucción de las ratas les permitió volver sobre sus pasos por el túnel que los había llevado a la caverna, subir a las alcantarillas de Eldwist y, desde allí, al nivel de superior. Cuando llegaron a las calles de la ciudad ya estaba oscureciendo, y apresuraron el paso para ponerse a salvo en su refugio nocturno. Lo consiguieron justo a tiempo. El Rastrillo llegó casi inmediatamente después, una presencia invisible en la parte exterior de la fachada del edificio, con las patas acorazadas arañando la piedra, buscándolos todavía. Permanecieron inmóviles y conteniendo la respiración en la penumbra, escuchando los ruidos producidos por sus movimientos hasta que se marchó. Según Walker, la criatura podía seguir su rastro por el olor, pero la lluvia y los caminos recorridos la confundían. Tarde o temprano, el Escalador acabaría descubriendo su refugio.

Exhaustos, doloridos y profundamente impresionados por los últimos acontecimientos, cenaron en silencio y se dispusieron a dormir.

A la mañana siguiente, Pe Eltar, que tras la huida de los túneles se había sumido en un estado de ánimo tan negro que ninguno se atrevió a acercarse a él, les dijo que iba a salir solo.

–Somos demasiados vagabundeando por ahí para no encontrar nunca nada –dijo con voz tranquila y sin inflexiones, y con expresión neutra. Se dirigía a Despertar, como si sólo ella importara–. Si en verdad hay un Rey de Piedra, ya sabe que estamos aquí. Ésta es su ciudad, y puede esconderse en ella para siempre si así lo desea. Sólo hay una manera de encontrarlo: cogerlo desprevenido, saltar sobre él y sorprenderlo. Pero nunca lo conseguiremos si continuamos buscando como una jauría de perros.

Morgan se disponía a responderle, cuando los dedos de Walker se cerraron alrededor de su brazo como bandas de hierro en señal de advertencia.

–Vosotros podéis seguir dando todas las vueltas que queráis –prosiguió Pe Eltar–. Pero lo haréis sin mí. Ya he perdido demasiado tiempo. Si me hubiera separado de todos vosotros desde el principio, este asunto ya estaría zanjado. –Se volvió hacia Despertar–. Cuando encuentre a Uhl Belk y la piedra élfica negra, volveré a buscarte. –Hizo una pausa y la miró directamente a los ojos–. Si todavía estás viva.

Pasó ante ellos con gesto despectivo, y desapareció en el corredor. Sus botas resonaron suavemente sobre los escalones hasta diluirse en el silencio.

–Estaremos mejor sin él –dijo Horner Dees, lanzando un escupitajo.

–Pero no le falta razón –dijo Walker Boh, y todos se volvieron hacia él–. Al menos, en un aspecto. Si queremos terminar esta búsqueda, debemos dividirnos en grupos. La ciudad es demasiado grande, y juntos somos muy fáciles de esquivar.

–Dos grupos entonces –respondió Horner Dees, haciendo un gesto de asentimiento–. Nadie irá solo.

–Pe Eltar no parece excesivamente preocupado por cazar a solas –dijo Morgan.

–Es un auténtico depredador –replicó Dees, mirando a Despertar–. ¿Qué opinas tú, muchacha? ¿Tiene alguna posibilidad de encontrar a Belk y la piedra élfica sin ayuda?

–Regresará –se limitó a responder Despertar.

Se dispusieron a planear una estrategia, un método para registrar la ciudad de principio a fin. El edificio donde se ocultaban estaba al sur, por lo cual decidieron dividir Eldwist en dos partes; un grupo se encargaría de buscar al Rey de Piedra en la mitad oriental y el otro, en la occidental. La búsqueda se centraría en los edificios y las calles, no en los túneles. Si no encontraban nada en la superficie, cambiarían de estrategia.

–Pe Eltar puede equivocarse cuando afirma que el Rey de Piedra sabe que estamos

aquí –dijo Despertar, levantando sus finos dedos en un rápido movimiento semejante al de un pájaro–. Para él somos unos seres insignificantes y, por tanto, es posible que se le haya pasado por alto nuestra presencia. Cuenta con el Rastrillo para que se ocupe de unos seres como nosotros. Además, Fauces Ávidas ocupa casi todo su tiempo.

–¿Cómo formaremos los grupos? –preguntó Carisman.

–Tú vendrás conmigo –contestó Despertar de inmediato–. Y Walker Boh.

Morgan se sorprendió, porque esperaba ser él el elegido. Su decepción fue grande. Empezó a poner reparos, pero los negros ojos de la muchacha lo miraron con tal intensidad que se quedó cortado. Fueran cuales fuesen sus razones para adoptar aquella decisión, no estaba dispuesta a que fueran puestas en entredicho.

–Eso nos deja a ti y a mí, muchacho –dijo Horner Dees, propinándole un fuerte manotazo en el hombro–. ¿Crees que podremos decepcionar a Pe Eltar y mantener intactos nuestros respectivos pellejos? –preguntó, lanzando una espontánea carcajada.

–Apuesto a que sí –respondió el joven de las tierras altas, esbozando una abierta sonrisa.

Recogieron sus cosas y salieron a la calle. La penumbra envolvía los edificios, colgando de los cielos cubiertos de nubes y niebla. El aire era húmedo y helado, y sus respiraciones producían nubecillas blancas. Se desearon buena suerte y avanzaron en direcciones opuestas. Morgan y Horner Dees hacia el oeste, y Despertar, Walker y Carisman hacia el este.

–Cuídate, Morgan –dijo Despertar.

En su exquisito rostro se mezclaban la luz y la sombra bajo su cabellera de plata. Lo tocó en el hombro con suavidad y siguió a Walker Boh.

–¡Tra-la-la-la, vamos a cazar! –canturreó Carisman alegremente mientras desaparecían.

Empezó a caer una llovizna, que pronto adquirió estabilidad. Morgan y Horner Dees se ciñeron las capas y agacharon la cabeza. Habían decidido seguir la calle hasta el final, hasta que se encontraran a las afueras de la ciudad, y luego dirigirse hacia el norte para seguir la costa de la península. Había poco que buscar en el centro de la ciudad. Quizás encontraran algo en la periferia si en verdad la magia del Rey de Piedra era ineficaz contra el agua. Se mantuvieron en las aceras y miraron con cautela las oscuras calles que cruzaban. El agua de lluvia formaba charcos y arroyuelos sobre la piel de piedra de la ciudad que rielaban en la penumbra. Las aves marinas se guarecieron en las grietas y cornisas, esperando a que cesara. Nada se movía.

Era casi media mañana cuando llegaron al Tiderace. La tierra firme terminaba en unos acantilados cortados a pico, de más de cien metros de altura. Escarpados afloramientos rocosos se erguían sobre las aguas revueltas, desgastados y horadados. Las olas rompían con fuerza contra los acantilados, y el sonido de sus golpes se mezclaba con el viento, que barría el agua aullando. Morgan Leah y Horner Dees retrocedieron hacia los edificios exteriores para protegerse de la lluvia y las salpicaduras del océano, que los empapaban haciéndoles tiritar de frío. Recorrieron los límites occidentales de la ciudad durante dos horas sin encontrar nada. A mediodía, cuando se detuvieron para comer, estaban cansados y decepcionados.

–Aquí no hay nada, muchacho –dijo Dees, masticando un trozo de carne seca–. Sólo el mar, el viento y esos malditos pájaros que chillan como mujeres locas.

Morgan respondió con un gesto de asentimiento. En ese momento se estaba preguntando si sería capaz de comer un ave marina en caso necesario. Sus reservas de alimentos estaban casi agotadas, por lo que muy pronto se verían obligados a cazar. ¿Qué otra cosa podían encontrar allí además de aquellos pájaros? Pescado, decidió. Los pájaros no parecían el alimento más adecuado.

–¿Añoras las tierras altas? –le preguntó Horner Dees de improviso.

–A veces –respondió Morgan, pensado en su hogar y esbozando una débil sonrisa–. Siempre.

–Yo también, y no las he visto desde hace años. Me pareció que eran el mejor regalo que nos había hecho la naturaleza. Me sentía bien allí.

–Carisman dijo que también le gustaban, y destacó de ellas su tranquilidad.

–La tranquilidad. Sí, recuerdo el silencio de aquellas montañas.

Habían encontrado refugio en la oscura entrada de un edificio. Horner Dees rodeó un charco formado por el agua que goteaba de la pared y se sentó en los escalones mirando al exterior.

–Voy a confesarte algo –dijo en voz baja, inclinándose hacia delante–. Conozco a ese tipo, a Pe Eltar.

–¿De dónde? –preguntó el joven de las tierras altas, mirando intrigado a Dees.

–De antes. De hace mucho tiempo. Casi veinte años. Entonces él era un muchacho, y yo, en cambio, ya era viejo. –Dees esbozó una triste sonrisa–. Un muchacho, pero también un asesino. Un asesino desde el principio... como si hubiera nacido para serlo y no pudiera ser otra cosa. –Hizo un gesto de incredulidad–. Lo conocí, y supe que sería un mal asunto cruzarse en su camino.

–¿Lo hiciste?

–¿Yo? No, yo no. Sé muy bien a quién puedo plantar cara y a quién debo dejar pasar de largo. Siempre lo he hecho. Por eso estoy vivo. Pe Eltar es uno de esos que cuando les disgusta alguien, no cejan hasta verlo muerto. No le importa cuánto tiempo tenga que dedicarle ni los procedimientos que deba emplear. –Señaló con un dedo a Morgan–. Será mejor que comprendas una cosa. No sé qué está haciendo aquí, ni sé por qué lo ha traído la muchacha, pero lo que sí sé es que no es amigo de ninguno de vosotros. ¿Sabes lo que es? Un asesino de la Federación. De hecho, el mejor. El favorito de Rimmer Dall.

–No es posible –respondió el joven de las tierras altas, con el rostro demudado.

–Puede serlo, y lo es –afirmó Dees–. A menos que las cosas hayan cambiado desde entonces, pero lo dudo.

Horner, ¿cómo lo sabes? –preguntó Morgan, haciendo un gesto de incredulidad.

–Es curioso. Yo me acuerdo de él, pero él no me recuerda a mí –respondió Horner Dees, esbozando una sonrisa–. Puedo leerlo en sus ojos. Está intentando averiguar lo que yo sé y él ignora. ¿Has visto cómo me mira? Ha pasado mucho tiempo, ha matado a demasiados hombres, ha visto demasiados rostros para recordarlos todos. Yo no tengo tantos fantasmas de quienes preocuparme. –Hizo una breve pausa–. La verdad, muchacho de las tierras altas, es que yo era uno de ellos.

–¿Uno de ellos? –preguntó Morgan.

–¡Fui guía de la Federación! –respondió el rastreador, soltando una fuerte carcajada, que sonó como un ladrido.

La idea que Morgan Leah tenía de Horner Dees cambió en aquel mismo instante. El hombre con aspecto de oso dejó de ser un viejo rastreador cuyos mejores días ya habían pasado; ya ni siquiera era un amigo. Morgan empezó a retroceder, y entonces se dio cuenta de que no tenía un lugar donde refugiarse. Echó mano al espadón.

–¡Muchacho! –exclamó Dees, deteniéndolo. Cerró el puño y lo abrió de nuevo–. Como te decía, fue hace mucho tiempo. Hace veinte años que no sé nada de esos tipos. Tranquilízate. No tienes motivos para tener miedo de mí.

»De todas formas, así conocí las Tierras Altas, lo creas o no... al servicio de la Federación –prosiguió Horner Dees, poniendo las manos sobre su regazo, con las palmas hacia arriba–. Buscaba enanos rebeldes para ellos en el Lago del Arco Iris y el país del Río Plateado. No encontré muchos. Los enanos son como los zorros; desaparecen en un abrir y

cerrar de ojos cuando saben que alguien los persigue. –Esbozó una sonrisa–. La verdad es que tampoco me esforcé demasiado. Era un trabajo estúpido.

Morgan soltó el espadón y se sentó de nuevo.

–Estuve con ellos el tiempo suficiente para conocer a Pe Eltar –prosiguió el viejo rastreador, con la mirada distante y preocupada–. Yo estaba enterado de casi todo lo que sucedía entonces. Rimmer Dall quería que me convirtiera en investigador. ¿Te lo imaginas? Yo creía que toda esa parafernalia de la cabeza del lobo era una estupidez. Pero conocí a Pe Eltar mientras Rimmer Dall intentaba convencerme. Observé sus idas y venidas, sin que él se diera cuenta. El primer investigador lo dispuso así porque le gustaba controlar a Pe Eltar. Era una especie de juego entre los dos, cada uno de ellos intentando superar al otro. Lo vi y me enteré de lo que hacía. Unos cuantos amigos también oyeron cosas. Todo el mundo sabía que era conveniente mantenerse alejado de él.

»Poco después, renuncié a todo aquello –prosiguió Horner Dees, dando un suspiro–. Me marché cuando nadie me miraba, y me dirigí al norte a través de las Tierras Orientales, viajé hasta llegar a Pendiente Escarpada, y decidí que ése era el lugar indicado para que me quedara a vivir. Lejos de la locura del sur, de la Federación, de los investigadores y de todo lo demás.

–¿De todo lo demás? –repitió Morgan, dubitativo, todavía sin saber qué pensar de Horner Dees–. ¿Incluso de los Espectros?

–¿Qué sabes tú de los Espectros, Morgan Leah? –le preguntó el rastreador, parpadeando.

El joven de las tierras altas se inclinó hacia delante. La bruma había dejado empapada y brillante la cara de Horner Dees, y de sus cabellos y barba colgaban gotas de agua.

–Quiero que antes respondas a una pregunta. ¿Por qué me cuentas todo esto?

–Porque quiero que sepas quién es Pe Eltar, y no podrás saberlo si antes no me conoces a mí –respondió Horner Dees, esbozando una amable sonrisa un tanto extraña–. Me gustas, muchacho. Me recuerdas a mí mismo cuando tenía tu edad... intrépido y testarudo, sin miedo a nada. No quiero que haya secretos sobre mí que puedan descubrirse en un momento inoportuno. Por ejemplo, en caso de que Pe Eltar recuerde quién soy. Te aprecio como amigo y aliado. No me fío de nadie más.

–Sería mejor que contaras con alguien más –respondió Morgan, después de observarlo en silencio un momento.

–Lo intentaré. ¿Y bien? He contestado a tu pregunta. Dime qué sabes de los Espectros.

–Mi mejor amigo era un enano llamado Steff –respondió Morgan, doblando las rodillas y apoyando el pecho en ellas, tras un instante de vacilación–. Formaba parte de la Resistencia. La mujer que amaba era un Espectro, y lo mató. Yo la maté a ella.

–Tenía entendido que sólo la magia podía matar a esos seres –dijo Horner Dees, arqueando las cejas irónicamente.

–Antes había magia en esta espada –respondió el joven de las tierras altas, bajando la mano y sacando la punta de la rota Espada de Leah–. Se la insufló el mismísimo Allanon hace trescientos años. La rompí durante una batalla contra los Espectros en Tyrsis, antes de que empezara todo esto. Incluso así, conservó la magia suficiente para vengar a Steff y salvarme. –Estudió la hoja, la sopesó y esperó en vano sentir su calor. Luego miró de nuevo a Dees–. Tal vez todavía conserve algo de magia. En cualquier caso, ése es el motivo de que Despertar me pidiera que la acompañara. Por esta espada. Dice que existe la posibilidad de restaurarla.

–¿Vas a utilizarla contra Belk? –preguntó Horner Dees, frunciendo el entrecejo.

–No lo sé –respondió Morgan–. Despertar no me dijo nada más. –Volvió a envainar

la espada rota–. Promesas –dijo, dando un suspiro.

–Parece que ella pertenece a la clase de personas que cumplen sus promesas –dijo el rastreador tras reflexionar un breve instante–. Magia para recuperar la magia. Magia para prevalecer sobre la magia. Nosotros contra el Rey de Piedra. –Hizo un gesto de incredulidad–. Es demasiado complicado para mí. Recuerda lo que te he dicho sobre Pe Eltar. Nunca debes darle la espalda ni enfrentarte a él. Déjamelo a mí.

–¿A ti? –preguntó Morgan, sorprendido.

–Eso es. A mí o a Walker Boh. Manco o no, es un buen rival para Pe Eltar, o yo estoy muy equivocado. Tú concéntrate en mantener a salvo a la muchacha. No debe resultarte muy difícil, teniendo en cuenta lo que sentís el uno por el otro.

–Al parecer, yo mucho más que ella –respondió Morgan con tristeza, ruborizándose muy a su pesar.

–Es la criatura más bella que he visto en mi vida –dijo el viejo rastreador, esbozando una sonrisa ante el azoramiento de su compañero–. No sé si es humana, elemental u otra cosa, pero lo cierto es que puede hechizarte. Te mira, sonríe, habla y haces lo que sea por ella. Si lo sabré yo, que no quería regresar a este lugar y, sin embargo, aquí estoy. Nos ha hechizado a todos.

–Incluso a Pe Eltar –respondió Morgan, haciendo un gesto de asentimiento–. Está tan influido por ella como cualquiera de nosotros.

–No sé, muchacho –dijo Horner Dees, haciendo un gesto negativo–. Obsérvalo con atención la próxima vez que tengas oportunidad de hacerlo. Ella camina por la cuerda floja con ese individuo. Podría revolverse como un gato. Por eso insisto en que debes cuidarla. Recuerda lo que te he dicho que es Pe Eltar. Estoy convencido de que no está aquí para hacernos un favor. Tiene sus propios motivos, no te quepa la menor duda de que, tarde o temprano, los descubrirá.

–Yo también lo creo –respondió Morgan.

–Pero ahora no le resultará fácil, ¿verdad? –dijo Horner Dees, esbozando una amplia sonrisa–. Porque lo estaremos vigilando.

Se levantaron, se cubrieron con sus capas y salieron al exterior, volviendo a caminar bajo la lluvia. Siguieron bordeando la costa mientras la tarde se dirigía imperturbable hacia su final, llegaron al punto más septentrional de la península sin encontrar nada y volvieron a entrar en la ciudad. Por fin cesó la lluvia, para convertirse en una fina bruma que gravitaba como humo bajo el cielo gris. El aire se templó ligeramente. Las sombras se estiraban y estrechaban en callejones y portales como espíritus vigilantes, y de las calles se levantaba vapor.

De algún lugar subterráneo llegaba a sus oídos el retumbo incesante de Fauces Ávidas, un trueno lejano que estremecía la tierra.

–Estoy empezando a pensar que nunca encontraremos nada –dijo Horner Dees.

Siguieron caminando por las oscuras calles y escrutaron la bruma que los rodeaba, las puertas y ventanas abiertas como bocas en busca de comida, y las planas y brillantes aceras y calzadas. La ciudad estaba abandonada y muerta, llena de sonidos apagados y retumbantes. Los encerraba con su piedra y su quietud; los envolvía con tal persistencia que, a pesar del recuerdo y la razón, parecía que el mundo había desaparecido y Eldwist era lo único que quedaba.

Su cansancio se intensificó con la llegada del atardecer. La monotonía del entorno embotaba sus sentidos y minaba su resistencia. Empezaron a descontrolarse un poco, a desviarse hacia el borde de la acera, a mirar con más frecuencia hacia las alturas de piedra que se levantaban a su alrededor, y a sentir un peligroso y acuciante deseo de que sucediera algo, fuera lo que fuese. Su tedio era agudo y la sensación de ser incapaces de cambiar o influir en las cosas, enloquecedora. Hacía ya casi una semana que habían llegado a Eldwist.

¿Cuánto tiempo más se verían obligados a quedarse?

Delante, la calle no tenía salida. Doblaron la esquina del edificio que bordeaban y descubrieron que la nueva calle desembocaba en una plaza, en cuyo centro había una extraña depresión con escalones descendentes por todos lados que conducían a un rellano donde se erguía una estatua, una figura alada con banderolas y cintas colgando de su cuerpo. Casi sin pensar, se dirigieron a la plaza, atraídos por su aspecto, tan diferente de todo lo que habían visto hasta entonces. ¿Qué sería aquello?, pensaron ambos.

Estaban a mitad de la calle, cuando oyeron que el seguro de la trampilla se soltaba bajo sus pies.

No tuvieron oportunidad de salvarse. Se encontraban justo en medio cuando se abrió, y cayeron al vacío. Cayeron durante largo rato, chocaron contra un sumidero y empezaron a deslizarse cabeza abajo. El sumidero era áspero, su superficie estaba cubierta de piedras sueltas que arañaban y cortaban tanto sus caras como sus manos. Intentaban agarrarse para ralentizar el descenso, a pesar del dolor. El conducto se ensanchó y la pendiente se suavizó. Con esfuerzo, extendieron los brazos y las piernas, y por fin consiguieron detener su caída.

Morgan levantó la cabeza y miró alrededor. Se encontraba boca abajo en una superficie inclinada, cuyos lados se perdían en la oscuridad. Trozos de roca la cubrían como una alfombra. Desde algún lugar situado sobre sus cabezas llegaba una luz tenue y vacilante, un estrecho rayo que intentaba en vano penetrar en la penumbra, tan débil que apenas llegaba donde estaba Morgan. El joven de las tierras altas miró hacia abajo. Horner Dees estaba a su derecha, a unos seis metros de distancia, tendido de espaldas e inmóvil, con las piernas y los brazos abiertos. Aún más abajo, como una boca hambrienta y gigantesca, se abría un abismo de negrura impenetrable.

–¿Horner? –llamó con voz ronca el joven de las tierras altas, tragando saliva para limpiar el polvo acumulado en su garganta.

–Aquí –respondió el viejo rastreador con voz jadeante.

–¿Estás bien?

–Creo que no tengo nada roto –respondió con un gruñido Horner Dees.

Morgan se tomó un momento para observar el entorno. Todo lo que logró ver fue la pendiente, el débil rayo de luz arriba y el abismo a sus pies.

–¿Puedes moverte? –preguntó en voz baja el joven de las tierras altas.

Se produjo un corto silencio, y después se oyó un ruido de piedras que rodaban y se precipitaban al vacío.

–No –respondió Horner Dees–. Estoy demasiado gordo y soy demasiado viejo, muchacho. Si intento llegar hasta donde tú estás, empezaré a resbalar y no podré detenerme.

Morgan captó la tensión y el miedo reflejados en su voz. El viejo guía estaba indefenso, yaciendo sobre aquellas rocas sueltas igual que una hoja sobre un cristal; el más leve movimiento podría hacer que cayera en el vacío.

Y también caeré yo si intento ayudarlo, pensó el joven de las tierras altas.

Sin embargo, a pesar de correr ese gran riesgo, sabía que debía intentarlo.

Respiró profundamente y se llevó muy despacio la mano a la boca. Cayó una lluvia de piedras, pero su cuerpo siguió en su sitio. Se quitó la tierra de los labios y cerró los ojos, reflexionando. Tenía una cuerda en la mochila, delgada y fuerte, de unos nueve metros de longitud. Abrió los ojos. ¿Podría encontrar la manera de atarla a algo y levantarse?

Un retumbo familiar sacudió la tierra, levantándose desde abajo, haciendo que la alfombra de piedras temblara a su alrededor y lanzando algunas al abismo. Se oyó un bufido estruendoso y un fuerte y prolongado suspiro, como si estuviese siendo liberada una gran cantidad de aire.

Morgan Leah miró hacia abajo, mientras un estremecimiento recorría todo su cuerpo.

En las profundidades, justo bajo sus pies, dormía Fauces Ávidas.

El joven de las tierras altas levantó la vista rápidamente. Su respiración se había acelerado, y tuvo que luchar para sobreponerse al deseo casi incontrolable de arrastrarse para salir de allí lo antes posible. Fauces Ávidas era un ser de volumen increíble; incluso su atisbo había sido suficiente para indicárselo. No podía ni imaginar dónde empezaba y terminaba, hasta dónde se extendía.

Se aferró a la roca hasta que las manos le dolieron, combatiendo el miedo y las náuseas. ¡Tenía que salir de allí! ¡Tenía que encontrar la forma de salir de allí!

Casi sin darse cuenta de lo que hacía, deslizó la mano bajo su estómago en busca de los restos de la Espada de Leah. Fue un proceso lento y agónico, pues era incapaz de levantarse por miedo a resbalar. Y ahora, más que nunca, le horrorizaba caer al abismo.

–¡No intentes moverte, Horner! –le dijo en voz baja, seca y áspera–. ¡Quédate donde estás!

No recibió respuesta. Morgan sacó la Espada de Leah de su vaina, centímetro a centímetro, y se la acercó a la cara. La pulida superficie del metal de la hoja rota resplandecía a la débil luz. La levantó por encima de su cabeza con una mano, y después fue levantando muy despacio la otra hasta que pudo asirla con las dos. Volvió hacia abajo el extremo mellado de la hoja y lo apoyó en la roca. Sintió que mordía la superficie de piedra de debajo.

¡Por favor!, suplicó.

Tras clavar la Espada de Leah en la piedra, se levantó apoyándose en ella. La hoja aguantó, y Morgan puso su cara al nivel de la empuñadura. Trozos de roca resbalaban bajo sus pies, cayendo al vacío, pero Fauces Ávidas no se movió.

Morgan arrancó la Espada de la piedra, subió la mano para volver a clavarla, se aferró a ella con todas sus fuerzas y dio un nuevo impulso. Cerró los ojos, deteniéndose, sintiendo un torrente de calor que inundaba su cuerpo. ¿La magia? Abrió los ojos en busca del destello de la Espada. Nada.

Sujetándose con una mano, buscó con la otra en su mochila y sacó la cuerda y un arpeo. Un puñado de utensilios de cocina y una manta cayeron durante el proceso. El joven de las tierras altas los ignoró, y pasó la cuerda alrededor de la cintura y por los hombros, y la ató.

–¡Horner! –llamó.

El viejo guía miró hacia arriba, y Morgan le tiró la cuerda. Cayó sobre su cuerpo y la agarró con las dos manos. Empezó a arrastrarse casi de inmediato, ascendiendo hasta quedar debajo del joven de las tierras altas. Entonces la cuerda se tensó. La presión que ejerció sobre su cuerpo hizo que se tambaleara, amenazando con derribarlo. Pero se aferró con las dos manos a la Espada de Leah, y la hoja aguantó una vez más.

–¡Sube hasta donde estoy yo! –dijo con voz ronca.

Horner Dees empezó a hacerlo, con lentitud y gran esfuerzo, mano sobre mano. Al pasar junto a los utensilios de cocina y la manta que se habían caído de la mochila de Morgan, los apartó de una patada, y cayeron al vacío entre un montón de piedras.

Esta vez, el fuerte impacto provocado por el desprendimiento despertó a Fauces Ávidas, que tosió al chocar contra su cuerpo.

Gruñó, y su gruñido resonó en las paredes. Se levantó, golpeando con su enorme cuerpo los muros del túnel donde dormía, haciendo que la tierra temblara. Empezó a moverse. Morgan se agarró a la Espada, Dees a la cuerda, y los dos apretaron los dientes a causa del esfuerzo de sus músculos y huesos. Fauces Ávidas se sacudió, y tanto el viejo rastreador como el joven de las tierras altas oyeron ruidos de salpicaduras y luego un siseo de vapor.

Fauces Ávidas se alejó en la oscuridad y el sonido de su presencia se extinguió.

Morgan y Dees miraron hacia abajo.

Una extraña mancha verdosa ascendía por la piedra del sumidero, sólo visible al final del rayo de luz a unos cuatro metros de distancia de Horner Dees. Relucía lúgubremente y humeaba como una hoguera recién encendida. Observaron cómo llegaba a la manta que había caído de la mochila de Morgan, convirtiendo en piedra la áspera lana tan pronto como entró en contacto con ella.

Horner Dees empezó a escalar otra vez, un furioso asalto sobre la piedra suelta de la pendiente. Cuando estaba a punto de ponerse a la altura de Morgan, éste le ordenó que se detuviera, le hizo señas para que soltara cuerda y empezó él la escalada, clavando la hoja de la Espada en la roca, apoyándose en ella, clavándola y tirando una y otra vez.

Continuaron la escalada de esta forma durante tanto tiempo que les pareció una eternidad. La luz del día los impulsaba a continuar, atrayéndolos como un faro hacia la superficie de la ciudad y la salvación. El sudor corría por la cara y el cuerpo de Morgan hasta dejarlo completamente empapado. Respiraba con dificultad, y le dolía todo el cuerpo. El dolor llegó a ser tan insoportable que pensó que iba a conseguir doblegarlo. Pero no podía permitir que eso ocurriera. A sus pies la mancha seguía avanzando, y el veneno desprendido por el cuerpo de Fauces Ávidas petrificaba todo lo que encontraba en su camino. Primero fue la manta y después los utensilios de cocina que no habían caído al abismo. Pronto sólo quedarían Morgan y Horner Dees.

Y la mancha seguía ganando terreno.

Pusieron aún más empeño. La mente de Morgan encerró sus pensamientos como una tapa de hierro cierra un cofre de reliquias inútiles, y todos sus esfuerzos se concentraron en la escalada. Mientras subía, sintió que el calor se esparcía de nuevo por su cuerpo, ahora con más intensidad, con más insistencia. Notó que giraba en su interior como una barrena, horadando y retorciéndose en el centro de su ser. Se extendía desde la cabeza hasta los talones, de éstos a los dedos y volvía a empezar su recorrido a través de los músculos, los huesos y la sangre, hasta que sólo fue consciente de eso. En algún momento (nunca supo exactamente cuándo) miró la Espada de Leah y vio que era tan brillante como el día, el fuego blanco de su magia ardía en la penumbra. *Aún está ahí,* pensó. *¡Aún me pertenece!*

De repente vieron una escalera sujeta a las paredes del sumidero, que ascendía desde la oscuridad de su prisión a la menguante luz diurna y la ciudad. El joven de las tierras altas vio que la luz procedía de un estrecho pozo de ventilación. Subió hacia él, agarrándose, impulsándose, descansando y empezando de nuevo. Oyó que Horner Dees lo llamaba desde abajo, con su ronca voz convertida en un lamento, y vio que el veneno de Fauces Ávidas estaba a punto de tocar las botas del viejo rastreador. Extendió la mano de manera instintiva y, recurriendo a una fuerza que nunca hubiera imaginado que pudiera poseer, tiró de la cuerda y lo puso a salvo. El viejo rastreador escaló hacia donde se encontraba el joven de las tierras altas, con su barbudo rostro cubierto de polvo y sudor. La mano de Morgan soltó la cuerda y se agarró al primer peldaño de la escalera. Dees prosiguió su escalada, afirmando las botas en la piedra suelta. La luz se había debilitado notablemente y adquirido una tonalidad grisácea, que se disolvía con rapidez en la oscuridad. Bajo sus pies, el rugido ahogado de Fauces Ávidas sacudió la tierra.

Ya habían llegado los dos a la escalera y subieron aferrándose con manos y pies, apretando sus cuerpos contra la piedra. Morgan guardó la Espada de Leah en su cinturón. *¡Todavía es mágica!,* se dijo a sí mismo.

Salieron a la calle por el pozo de ventilación y cayeron exhaustos sobre la acera. Juntos, se arrastraron hasta el portal de un edificio cercano y se tendieron en el frío suelo.

–Sabía... que tenía razón... al querer que fueras mi amigo –dijo Horner Dees, jadeando.

Se incorporó y abrazó efusivamente al joven de las tierras altas. Morgan Leah notó

que el viejo rastreador temblaba.

6

Pe Eltar se pasó todo el día durmiendo.

Después de dejar a Despertar y a los demás miembros del grupo, se dirigió a un edificio próximo en el que se había fijado dos días antes. Tras rodear la esquina del edificio para ocultarse de cualquiera que pudiese estar observando, entró en él por una puerta lateral, subió al primer piso, siguió los corredores hasta llegar a la parte delantera y entró en una sala grande y bien iluminada con ventanas que llegaban casi del suelo al techo y daban a la calle de abajo y los edificios de enfrente, uno de los cuales servía de refugio a sus antiguos compañeros.

Esbozó una breve e irónica sonrisa. Todos ellos eran un atajo de imbéciles.

Pe Eltar tenía un plan. Como Despertar, también él pensaba que el Rey de Piedra se ocultaba en algún lugar de la ciudad. No creía que los demás pudieran encontrarlo aunque se dedicaran a buscarlo sin descanso desde aquel momento hasta el verano siguiente. A solas, él lo lograría. Pe Eltar era cazador por instinto y experiencia. Los otros eran algo menos... en distintos grados, pero ninguno podía compararse con él. No les había mentido cuando les dijo que estaría mejor solo. Era verdad que lo estaría. Horner Dees era un cualificado rastreador, pero su pericia no servía para nada en una ciudad de piedra. Carisman y Morgan Leah no poseían ninguna habilidad digna de mención. Despertar se negaba de forma tajante a utilizar su magia... y tal vez tuviera buenas razones para hacerlo, aunque él no estaba muy convencido de ello. El único que podría prestarle alguna ayuda era Walker Boh. Pero el hombre manco era su enemigo más peligroso, y no quería tener que preocuparse de vigilarlo.

Su plan era muy simple. El Rastrillo le daría la oportunidad de encontrar a Uhl Belk. El Escalador era el animal doméstico del Rey de Piedra, un gigantesco perro guardián que mantenía su ciudad libre de intrusos. Lo soltaba por la noche, y el monstruo vigilaba las calles y los edificios. Lo que una noche pudiera pasársele por alto, lo solucionaba a la siguiente. Pero sólo de noche, no durante el día. ¿Por qué? La respuesta era obvia. Porque como todos los seres que servían al Rey de Piedra, por voluntad propia o por imposición, estaba ciego. Cazaba utilizando los otros sentidos. La noche era su aliada natural. Probablemente, le molestaba la luz del día.

¿Dónde se refugiaba durante las horas diurnas? Una vez más, la respuesta parecía obvia. Igual que cualquier animal doméstico, en la casa de su amo. En consecuencia, si conseguía seguir al Rastrillo hasta su cubil diurno, podría encontrar al Rey de Piedra.

A Pe Eltar no le parecía difícil. La noche era también su aliada. La mayoría de sus cacerías las había realizado en medio de la oscuridad. Sus sentidos eran tan agudos como los del Escalador. Podría cazar al Rastrillo con la misma facilidad que el Rastrillo a él. El Escalador era un monstruo, y carecía de sentido pensar que él podría tener una oportunidad plantando cara a semejante bestia, ni siquiera con la ayuda de la Stiehl. Pero Pe Eltar podía convertirse en Espectro siempre que lo deseaba, y nada conseguiría frenarlo. Adoptaría las debidas precauciones, jugaría al gato y el ratón con el Rastrillo. Pe Eltar sentía muchas cosas, pero el miedo no era una de ellas. Respetaba al Escalador, pero no le temía. Después de todo, él era el más inteligente de los dos, y se encargaría de demostrarlo tan pronto como llegara la noche.

Así que durmió durante las horas del día tendido bajo las ventanas, donde no podía ser visto pero sí sentir la neblinosa luz del Sol sobre su cara y oír el ruido de cualquiera que pasara por la calle.

Cuando oscureció y se enfrió el aire, se levantó, bajó las escaleras abajo y atravesó la

puerta. Permaneció escuchando en la penumbra durante largo rato. No había oído a los otros regresar de su caza diurna, y eso le resultaba bastante extraño. Tal vez habían entrado en su refugio por otra puerta, pero creía que aun así los habría oído. Durante un breve instante consideró la conveniencia de echar un vistazo, pero enseguida rechazó la idea. No le afectaba lo más mínimo lo que pudiera ocurrirles a todos los demás. Ni siquiera Despertar le importaba demasiado. Descubrió que ahora, al estar separados, había perdido la influencia que ejercía sobre él. Era sólo una muchacha a la que tenía que matar, y la mataría si continuaba con vida cuando regresara de su cacería nocturna.

Mataría a todos los miembros del grupo sin excepción.

Los gritos de las aves marinas sonaban distantes y quejumbrosos en la tranquilidad del crepúsculo, leves gemidos transportados por el viento procedente del océano. Oía el sordo golpear de las aguas del Tiderace contra las orillas de Eldwist y el bajo retumbo de Fauces Ávidas en las profundidades de la ciudad.

Sin embargo, no conseguía captar el más leve ruido del Escalador.

Permaneció atento a la espera. El cielo estaba cubierto por nubes y brumas, la penumbra envolvía los edificios, tejiendo telarañas de sombra. Para entonces ya había identificado todos los sonidos, y le eran tan familiares como el latido de su pulso. Empezó a moverse como una sombra más de la noche. Se deslizó por las calles en rápidas y cautelosas carreras que lo llevaban de una mancha de sombra a la siguiente. No llevaba más armas que la Stiehl, envainada bajo la cobertura de sus pantalones. Las únicas armas que necesitaba en aquel momento eran el instinto y la clandestinidad.

Llegó a un cruce de calles, donde pudo esconderse en una oscura entrada que daba acceso a una escalera subterránea y le proporcionaba la visión de casi dos manzanas. Se apoyó en el poste central y se dispuso a esperar.

Empezó a pensar en la muchacha casi inmediatamente.

Despertar, la hija del Rey del Río Plateado, era una criatura incomprensible que provocaba en él sentimientos tan contradictorios que apenas podía clasificar. Habría sido mejor rechazarlos y limitarse a cumplir el encargo de Rimmer Dall: matarla. Pero no había conseguido tener el suficiente dominio de sí mismo para cumplir el encargo. Era algo más que desafiar a Rimmer Dall y sus continuos intentos para que abrazara la causa de los Espectros, algo más que la decisión que él había tomado de manejar los asuntos a su manera; era la duda y la vacilación que la muchacha creaba en él, la sensación de que ya no controlaba su vida como él creía, de que ella sabía cosas de Pe Eltar que él mismo ignoraba. Secretos... ella tenía muchos. Si la mataba, esos secretos se perderían para siempre.

La dibujó en su mente como había hecho tantas noches durante su viaje al norte. Visualizó la perfección de sus rasgos, la forma en que el movimiento de la luz sobre su cara y su cuerpo hacía que cada apariencia fuera más sorprendente que la anterior. Oyó la música de su voz. Sintió su contacto. Ella era real e imposible a la vez: una elemental según confesión propia, una criatura producida por la magia, pero también humana. Pe Eltar era un hombre que había perdido el respeto a la vida hacía ya mucho tiempo; era un asesino profesional que nunca había fallado, porque él no podía comprender el fracaso; era un muro que no podía agrietarse; era inaccesible para los demás, excepto en aquellos breves momentos en que decidía tolerar su presencia.

Pero Despertar, esa muchacha extraña y efímera, amenazaba con destruir todo eso. Pe Eltar creía que era capaz de acabar con todo lo que él era, para acabar destruyéndolo. No sabía cómo, pero lo creía. Tenía poder para eliminarlo y, por tanto, debería estar ansioso por matarla y cumplir de una vez por todas el encargo recibido de Rimmer Dall. Sin embargo, estaba intrigado. Nunca se había encontrado con nadie que lo hiciera sentirse amenazado. Quería quitarse de encima esa amenaza, pero antes quería tenerla más cerca.

Miró a las calles de Eldwist, corredores entre los altos y silenciosos edificios, túneles en continua penumbra, imperturbables ante la aparente contradicción de sus deseos. La oscuridad se extendía ante él, y lo atraía con fuerza. Estaba allí tan en su ambiente como lo había estado en la Atalaya Meridional, una parte de la noche, del vacío, de la soledad, de la presencia de la muerte y la ausencia de la vida. Se maravilló de la poca diferencia que había entre el reino de Uhl Belk y el de los Espectros.

Se relajó. Pertenecía al anonimato de la oscuridad.

Era *ella* y aquellos que la acompañaban los que necesitaban la luz.

Pensó en ellos durante un breve instante. Era una forma de pasar el rato. Los visualizó como había hecho antes con Despertar, y consideró el potencial de cada uno como amenaza para él.

Carisman. El juglar quedó descartado inmediatamente.

Horner Dees. ¿Qué era lo que tanto le molestaba del viejo rastreador? Odiaba su forma de mirarlo, como si viera a través de su piel y sus huesos. Reflexionó sobre ello durante un momento, y acabó haciendo un gesto de indiferencia. El osuno rastreador era un ser insignificante, porque no poseía la magia.

Morgan Leah. Le disgustaba profundamente el joven de las tierras altas porque, obviamente, era el favorito de Despertar. Era posible que ella lo amara a su modo, aunque Pe Eltar dudaba de que pudiera tener verdaderos sentimientos por ser la hija elemental del Rey del Río Plateado. Sólo lo utilizaba como a todos los demás, por sus motivos propios que tan bien ocultaba. El muchacho de las tierras altas era joven e impetuoso, y cabía la posibilidad de que encontrara la muerte antes de que pudiera llegar a convertirse en un problema real.

Por tanto, sólo quedaba Walker Boh.

Como siempre, Pe Eltar se tomó más tiempo para pensar en él. Walker Boh era un enigma. Poseía la magia, pero no parecía que se sintiera muy cómodo cuando la utilizaba. Prácticamente, Despertar lo había resucitado de entre los muertos, aunque no parecía que él estuviera muy interesado en vivir. Estaba preocupado por asuntos íntimos, que mantenía ocultos en lo más profundo de su ser, secretos tan intrigantes como los de la muchacha. Walker Boh tenía un sentido de las cosas que sorprendía a Pe Eltar. Tal vez incluso fuera presciente. Una vez, algunos años atrás, Pe Eltar había oído hablar de un hombre que vivía en las Tierras Orientales y que podía comunicarse con los animales y leer los cambios que iban a producirse en la región antes de que ocurrieran. ¿Era Walker aquel hombre? Se decía que era un formidable oponente, que tenía a los gnomos verdaderamente aterrorizados.

Pe Eltar se meció adelante y atrás, y unió las manos. Tendría que ser muy cuidadoso con el manco, lo sabía. Pe Eltar no temía a Walker Boh, pero Walker Boh tampoco lo temía a él.

Aún.

Pasaban los minutos, y las calles seguían vacías y en silencio. Pe Eltar se armó de paciencia, porque sabía que el Rastrillo, igual que las noches anteriores, llegaría en busca del lugar en que se escondían, decidido a exterminarlos, puesto que para eso había sido entrenado. Aquella noche no sería una excepción.

Se dedicó a considerar las posibles implicaciones de poseer una magia como la de la piedra élfica negra, una magia que pudiera anular todas las demás. Cuando la tuviese en su poder, lo cual ocurriría tarde o temprano, ¿cómo la emplearía? Esbozó una sonrisa, divertido. Para empezar, la utilizaría contra Rimmer Dall. La utilizaría para anular la magia del primer investigador. Penetraría en la Atalaya Meridional, llegaría hasta Rimmer Dall con él. En la actualidad, el primer investigador le resultaba más molesto que útil. Pe Eltar ya no lo apreciaba ni tampoco podía tolerar su presencia. Había llegado el momento de

cortar su relación de una vez por todas. Después, tal vez utilizaría el talismán contra los demás Espectros, tal vez los obligaría a que lo aceptaran como su líder. Aunque, en realidad, no quería tratos con ellos. Lo mejor sería eliminarlos a todos... o, al menos, a todos los que pudiera. Eso constituiría un interesante desafío.

Se acomodó, satisfecho, en la oscuridad de su refugio. Por supuesto, primero tendría que aprender a utilizar la magia de la piedra élfica negra. ¿Sería difícil? ¿Tendría que confiar en Despertar para que lo instruyera? ¿Tendría que encontrar la forma de mantenerla con vida un poco más de tiempo? Sintió que un estremecimiento recorría todo su cuerpo. Adoptaría una resolución en el momento oportuno. Ahora, debía concentrar toda su atención en conseguir la piedra élfica.

Pasó casi una hora antes de que oyera acercarse al Rastrillo. El Escalador llegaba del este. Sus patas de metal arañaban la piedra con suavidad. Se dirigía hacia donde estaba Pe Eltar, y el asesino bajó la escalera hasta que sus ojos estuvieron al nivel de la calle. La criatura parecía enorme desde aquel ángulo. Su inmenso cuerpo se balanceaba sobre sus patas cubiertas de hierro, con su cola de látigo curvada y dispuesta, y sus tentáculos extendidos y barriendo el aire húmedo como antenas. De su coraza de hierro se desprendía vapor como consecuencia de la reacción sufrida por el calor de su cuerpo al entrar en contacto con el aire frío, se condensaba y goteaba sobre la calle. Metía los tentáculos por las puertas y ventanas, las alcantarillas y aceras, los restos de los viejos carruajes volcados y petrificados. Durante un momento, Pe Eltar creyó que la bestia descubriría su presencia, pero entonces algo llamó la atención del Escalador, que avanzó y desapareció entre las sombras de la noche.

Pe Eltar esperó hasta que casi no pudo oírlo; entonces salió de su escondite y fue tras él.

Durante toda la noche siguió al Rastrillo por calles y callejones, por los vestíbulos y salones de los enormes edificios, por los bordes de los acantilados que limitaban la ciudad al oeste y al norte. El Escalador iba de aquí para allá, una bestia de caza en continuo movimiento. Pe Eltar no se desanimó. La mayor parte del tiempo sólo podía oírlo, sin llegar a verlo. Tenía que mantenerse a cierta distancia, porque si se acercaba demasiado, la criatura podría detectar su presencia y se invertirían los papeles. Pe Eltar se convirtió en parte de su entorno, en una pieza más del interminable paisaje de piedra, en algo inmaterial que ni siquiera el Rastrillo era capaz de detectar. Se mantenía en las aceras, pegado a las paredes de los edificios, evitando las calles y las numerosas trampas de su suelo, apartándose de los lugares abiertos. No se apresuraba; mantenía un paso estable. Jugar al gato y el ratón requería un cuidadoso ejercicio de paciencia.

De repente, cuando el amanecer ya estaba próximo, el Rastrillo desapareció. Lo había visto unos minutos antes mientras recorría una calle del centro de la ciudad próxima al refugio de los otros miembros del grupo. Oyó el roce de sus patas y tentáculos, de su cuerpo al girar, y de repente, nada. Sólo silencio. Pe Eltar aminoró el paso, se detuvo y escuchó con atención. Nada. Avanzó con cautela, siguiendo un estrecho callejón hasta llegar a una calle. Todavía oculto en las sombras del callejón, miró. A la izquierda, la calle, completamente vacía, se perdía en la penumbra entre filas de edificios que se levantaban hacia el cielo. A la derecha, estaba cruzada por otra y bordeada por dos torres gemelas con vastos y oscuros vestíbulos que desaparecían por completo en las sombras de la noche.

Pe Eltar miró en ambas direcciones, volvió a escuchar con atención y empezó a sentirse dominado por la ira. ¿Cómo podía haberlo perdido de una forma tan estúpida? ¿Cómo podía haberse esfumado?

Fue consciente de que el aire se iluminaba, un indicio del Sol que ascendía tras las nubes y la bruma de Eldwist. Empezaba a amanecer. El Rastrillo estaría dirigiéndose a su escondite, o tal vez ya lo hubiera hecho. Pe Eltar frunció el entrecejo y escrutó las

impenetrables sombras del edificio que tenía enfrente, ¿Sería ése su refugio durante el día?

Pe Eltar se disponía a salir del suyo para comprobarlo, cuando aquel sexto sentido en que tanto confiaba le advirtió de lo que sucedía.

El Rastrillo estaba escondido, pero no por el motivo que él había imaginado. Le estaba tendiendo una trampa. Sabía que los intrusos seguían en la ciudad, y que se encontraban en algún lugar cercano. Sabía que tenía que matarlos para evitar que ellos lo mataran a él. Por tanto, había tomado precauciones. Ahora estaba esperando a ver si algo caía en su trampa.

Pe Eltar se sintió invadido por una corriente de fría determinación mientras volvía a refugiarse en la oscuridad del callejón. El juego del gato y ratón, de eso se trataba. Esbozó una sonrisa y se dispuso a esperar.

Pasaron largos minutos sin que nada quebrara el opresivo silencio. Pe Eltar siguió a la espera.

Entonces, de repente, el Rastrillo emergió de las sombras del edificio de la izquierda, danzando casi graciosamente, balanceando el cuerpo. Pe Eltar contuvo la respiración mientras el monstruo olfateaba el aire. Sintiéndose satisfecha, la bestia avanzó. Pe Eltar dejó salir muy despacio el aire de sus pulmones y la siguió a cierta distancia.

La luz aumentaba, y la atmósfera se impregnó de una neblina gris empapada de humedad, que dificultaba la vista de lo que había delante. Sin embargo, Pe Eltar no desistió en su empeño. Confiaba en que su oído le advertiría de cualquier peligro sin dejar de captar el sonido del Rastrillo, que ya no se preocupaba de que lo persiguieran. Había concluido su trabajo nocturno, y se retiraba a su casa a descansar.

Al cubil del Rey de Piedra, pensó Pe Eltar, impaciente por primera vez desde que empezara la cacería.

Consiguió ver al monstruo cuando éste se detenía ante un edificio de fachada lisa con una especie de hornacina de unos seis metros de altura. Los tentáculos del Rastrillo palparon la piedra de la parte superior, y una sección de la pared se movió sin producir ruido, elevándose en la penumbra. El Rastrillo atravesó la abertura sin mirar atrás, y cuando lo hubo hecho, la pared volvió a su lugar.

¡Ya te tengo!, pensó Pe Eltar.

Sin embargo, permaneció donde estaba durante casi una hora, esperando por si sucedía algo más, asegurándose de que no se trataba de otra trampa. Después salió de su escondite y entonces bordeó los edificios hasta llegar a la entrada oculta.

La estudió durante largo rato. La fachada de piedra que la cubría era plana y lisa. Podía seguir la junta de la abertura desde dentro del marco de la hornacina, pero nunca habría advertido la existencia de la puerta si no hubiese conocido su existencia. Muy por encima de él, apenas visible sobre la piedra grisácea, había una especie de palanca. Algo que le permitiría la entrada.

Permaneció allí unos minutos más, reflexionando. Luego se alejó para buscar un refugio en los edificios del otro lado de la calle. Cuando estuviera bien escondido, se sentaría a pensar sobre la manera de accionar esa palanca. Si llegaba a una conclusión, se echaría a dormir hasta el anochecer, esperaría a que el Rastrillo saliera y entraría.

7

Las sombras de la noche cubrían las Tierras Occidentales como un palio húmedo y sofocante. El calor diurno persistía en la atmósfera mucho después de que la ardiente bola del Sol se hubiera ocultado tras el horizonte. La oscuridad se negaba a ofrecer el más mínimo alivio, la más leve brisa aire, cualquier sugerencia de una dulcificación de la temperatura. El bochorno del día había enraizado en la tierra y desde ella lanzaba su aliento de fuego como un dragón escondido. Los insectos volaban con impulsos alocados y erráticos, provocando un intenso zumbido. Los árboles eran gigantes devastados por el calor, inclinados y exhaustos. La Luna llena se deslizaba por el horizonte meridional, destellando en la neblina. Los únicos sonidos que rompían la calma nocturna eran los que surgían de las gargantas de las criaturas cazadas un momento antes de que sus cazadores las hicieran callar para siempre.

El juego de la vida y la muerte continuaba incluso en la calurosa noche estival.

Wren Ohmsford y el corpulento Garth dirigieron sus caballos hacia el sendero que conducía al Recinto de Grimpen. Habían tardado una semana en llegar desde Tirfing, atravesando pasos ocultos de las montañas Irrybis que sólo los bohemios conocían, siguiendo los caminos del norte y el oeste, del Silvestrum, manteniéndose alejados de la traicionera Mortaja, rodeando al fin la Sierra del Silbido y bajando al lodazal más desagradable de las Tierras Orientales.

Se decía que cuando no había ningún otro sitio donde ocultarse, siempre quedaba el Recinto de Grimpen. Ladrones, asesinos y toda clase de proscritos iban a refugiarse en la aldea sin ley. Rodeada por las montañas Irrybis y las montañas Espolón de Roca, engullida por la jungla del Silvestrum, el Recinto de Grimpen era un refugio de renegados.

También era una trampa mortal de la que muy pocos conseguían escapar, un nido de víboras que se atacaban unas a otras porque no había nadie más, devorando a su propia especie con total indiferencia y retorcida diversión, alimentándose en un frenesí de necesidad y aburrimiento. La mayoría de las personas que llegaban al Recinto de Grimpen para proteger su vida, terminaban perdiéndola.

Cuando Wren y Garth divisaron la aldea entre los árboles, aminoraron el paso. Las luces ardían a través de los cristales de las ventanas de edificios ennegrecidos por la suciedad, con los postigos combados y rotos, y las paredes, los tejados y los porches tan deteriorados por el tiempo y el descuido que parecían estar a punto de derrumbarse. Las puertas estaban entreabiertas en un inútil esfuerzo por liberarse del calor acumulado en el interior. Las fuertes carcajadas, ásperas, forzadas, desesperadas rompían la quietud y el silencio del bosque. Los vasos tintineaban y algunos se rompían. De vez en cuando se oía un grito, solitario y fantasmal.

Wren miró a Garth y le dijo por señas: *Dejaremos a los caballos escondidos aquí.* El bohemio respondió con un gesto de asentimiento. Se adentraron en el bosque con sus monturas, apartándose de la carretera hasta que encontraron un claro adecuado, y las ataron a unos abedules.

–Con cuidado –dijo Wren, moviendo los dedos.

Regresaron a la carretera y tomaron de nuevo el camino hacia el Recinto de Grimpen. Sus botas levantaban una nube de polvo que se pegaba a sus caras, oscureciéndolas. Habían cabalgado durante todo el día bajo un calor insoportable, a paso muy lento para no poner en peligro la salud de sus caballos. El Silvestrum era un cenagal de humedad caliente y podredumbre, con la madera de los bosques convertida en estiércol, el terreno resbaladizo, blando y traicionero, los arroyos y las fuentes secos o envenenados,

y la atmósfera ardiente como un horno que resecaba y agostaba. Por terrible que pudiera ser el calor en cualquier otro lugar de las Cuatro Tierras, nunca podría compararse con el que hacía allí. El Silvestrum, un pozo inhóspito e inmundo, era considerado desde hacía mucho tiempo un lugar donde eran bien recibidas las gentes repudiadas por el resto del mundo.

Bandas de bohemios viajaban con frecuencia el Recinto de Grimpen para cambalachear y comerciar. Acostumbrados a las extravagancias y traiciones de los hombres, separados de la sociedad por voluntad propia, tachados de personas problemáticas en todas partes, los bohemios se encontraban allí como en casa. Sin embargo, viajaban siempre varias familias muy unidas y confiaban en la fuerza del número para mantenerse a salvo. Era muy poco frecuente que dos solitarios bohemios, como en esta ocasión Wren y Garth, se aventuraran por su cuenta y riesgo en el Recinto de Grimpen.

Un encuentro casual con una familia de comerciantes de monedas hizo que la muchacha y su corpulento protector decidieran correr el riesgo. Un día después del frustrado intento de Garth de volver atrás para sorprender y capturar a su perseguidor, se encontraron con un anciano, sus hijos y sus nueras que viajaban hacia el norte. Comieron con ellos y compartieron varias historias en la sobremesa. Wren, dejándose llevar por la fuerza de la costumbre, preguntó si alguno de ellos conocía el destino de los elfos de las Tierras Occidentales.

–Yo no, muchacha –dijo en voz baja el anciano, esbozando una sonrisa y haciendo un gesto de asentimiento, mientras mordía el extremo de la pipa encendida y guiñaba sus ojos grises contra la luz–. Pero en la Pluma de Hierro del Recinto de Grimpen hay una vieja que lo sabe. La llaman la Víbora. No he hablado con ella nunca, pues no frecuento las cervecerías del Recinto de Grimpen, pero he oído que la vieja conoce la historia. Dicen que es vidente, tan falsa como el pecado y que tal vez esté loca. –Se inclinó hacia el resplandor de la hoguera–. También he oído decir que un grupo de esos malnacidos la utilizan para sus propios fines. Hacen que les cuente secretos para extorsionar a otros. –Hizo un gesto de disgusto–. Nosotros nos mantuvimos prudentemente alejados.

Más tarde, cuando la familia se retiró a dormir y se quedaron solos, Wren y Garth discutieron sobre la información que habían obtenido. Las razones para seguir alejados del Silvestrum eran evidentes, pero también las había para ir. Por una parte, no debían olvidar a su implacable perseguidor. Seguía tras ellos, fuera de su vista y alcance, cuidadosamente escondido como la amenaza del invierno inminente. No podían capturarlo ni, a pesar de sus esfuerzos y habilidades, deshacerse de él. Era como una telaraña que flotaba tras ellos sin dejarse ver. Con un poco de suerte, tal vez no se aventurara a entrar en el Silvestrum.

Por otra parte, aquélla era la primera vez que Wren recibía una respuesta positiva desde que empezó a hacer preguntas sobre el destino de los elfos. Estaban obligados a verificar la información proporcionada por el anciano.

Por ambas razones, y a pesar de los riesgos, los dos bohemios tomaron la decisión de visitar el Recinto de Grimpen. Ahora, una semana después, estaban a punto de averiguarlo.

Atravesaron el centro del pueblo con la mirada alerta. Las cervecerías se sucedían, pero no había ninguna con el rótulo de Pluma de Hierro. Algunos hombres pasaron ante ellos con paso inseguro, y también un grupo de mujeres, fuertes y corpulentas, que apestaban a cerveza y a sudor. Los gritos y risas se intensificaron, e incluso Garth pareció advertirlo. Varios hombres se acercaron a Wren, borrachos, ansiosos de dinero o placer, ciegos al peligro que se reflejaba en los ojos de Garth. El gigante bohemio se ocupó de alejarlos.

En un cruce de calles, Wren vio a una familia de bohemios que regresaba a sus carretas, situadas al final de un camino oscuro. Los llamó y les preguntó si sabían dónde

estaba la Pluma de Hierro. Uno hizo una mueca y señaló el lugar con la mano, alejándose sin hacer ningún comentario. Wren y Garth se dirigieron al lugar que les habían indicado.

Encontraron la cervecería en el centro del Recinto de Grimpen, una destartalada y ruinosa estructura recubierta de tablones viejos y clavos oxidados, con el porche delantero pintado de rojo y azul. Las amplias puertas dobles se mantenían abiertas gracias a las cuerdas que las sujetaban. En el interior, los parroquianos cantaban y bebían, unos de pie a lo largo de la barra y otros sentados en bancos transversales. Wren y Garth entraron en la cervecería, observando a través de la calina y el humo. Algunas cabezas se volvieron, los miraron un momento y se giraron de nuevo. Nadie quiso aguantar la mirada de Garth. Wren se acercó a la barra, hizo una seña al tabernero y pidió cerveza. El hombre, de cara afilada y manos seguras y firmes, les llevó las jarras y esperó el dinero.

–¿Conoces a una mujer a quien llaman la Víbora? –le preguntó Wren.

Sin cambiar de expresión, el tabernero hizo un gesto negativo, cogió su dinero y se alejó. Wren vio que se detenía y decía algo al oído a otro hombre, que abandonó inmediatamente el local. Wren tomó un sorbo de cerveza, que estaba desagradablemente templada, y recorrió la barra, repitiendo la pregunta. Nadie admitió conocerla. Un individuo le hizo una proposición vulgar con una sonrisa lasciva, pero en cuanto vio a Garth, se quitó de en medio. Wren continuó. Otro hombre intentó agarrarla, pero ella apartó su brazo de un golpe. Cuando el hombre volvió a intentarlo, Wren le dio un puñetazo con tal fuerza que lo dejó inconsciente. Lo rodeó, deseando acabar con aquel asunto. Era peligroso continuar, incluso contando con la protección de Garth.

Cuando llegó al final de la barra, se detuvo. Al fondo de la habitación, un grupo de hombres ocupaban una mesa en la penumbra. Uno de ellos la llamó por señas, esperó hasta asegurarse de que lo había visto y repitió la llamada. Tras un momento de vacilación, Wren se dirigió hacia él, seguida de Garth. Se acercó a la mesa y se paró fuera del alcance de los hombres sentados ante ella. Eran rudos, sucios, sin afeitar, con la piel del color del barro y amenazadores ojos de hurón, y tenían ante sí jarras de cerveza espumosa.

–¿A quién buscas, muchacha? –le preguntó el hombre que la había llamado.

–A una vidente llamada la Víbora –respondió Wren, y esperó, segura de que el hombre ya sabía a quién buscaba y, probablemente, dónde debería buscarla.

–¿Qué quieres de ella?

–Quiero hacerle algunas preguntas sobre los elfos.

–No hay elfos –respondió el hombre, con una mueca.

Wren permaneció inmóvil.

–Supongamos que decido ayudarte –prosiguió el hombre, inclinándose hacia delante. Sus facciones eran toscas y sus ojos, inexpresivos–. Sólo supongamos. ¿Harías algo por mí a cambio? –El hombre estudió su rostro durante un breve instante y esbozó una sonrisa insolente–. Eso no. Sólo quiero que hables con ella por mí, que le preguntes algo. Sé lo que eres por tus ropas. Eres una bohemia. La Víbora también lo es. –Hizo una pausa–. No lo sabías, ¿verdad? Bueno, no le gusta hablar con nosotros, pero tal vez quiera hablar contigo, una de los suyos. –Su mirada era hosca y dura–. Así que si te llevo hasta ella, tú le haces una pregunta o dos de mi parte. ¿De acuerdo?

Wren sabía que el hombre pensaba en matarla. La cuestión era cómo y cuándo lo intentaría, ayudado por sus amigos. Pero también sabía que tal vez pudiera conducirla a la Víbora. Sopesó los pros y los contras.

–De acuerdo –dijo–. Pero mi amigo vendrá conmigo.

–Como tú quieras –respondió el hombre, esbozando una sonrisa–. Desde luego, mis amigos vendrán también. Así me sentiré seguro. Iremos todos.

Wren miró al hombre, estudiándolo. Fornido, musculoso, un asesino experto. Igual que los otros. Si la llevaba a un lugar apartado...

–Garth –dijo, volviéndose para mirarlo.

Hizo unos signos rápidos, ocultando sus movimientos a los ocupantes de la mesa, y Garth le respondió con un gesto de asentimiento.

–Estoy preparada –dijo a los otros.

El hombre que había hablado se levantó, y los demás lo siguieron. Formaban un grupo de aspecto ansioso y lúgubre. No cabía duda de lo que pretendían. El primero se dirigió a una puerta cercana. Wren lo siguió, cautelosa, alerta, con Garth a un paso detrás y el resto en la retaguardia. Atravesaron un salón vacío y se dirigieron a la puerta trasera. Los ruidos de la cervecería cesaron cuando la puerta se cerró.

–Quiero saber cómo logra leer las cartas de juego –dijo el hombre, volviéndose a medias–. Y los dados. Quiero saber cómo ve lo que los jugadores están pensando. –Esbozó una sonrisa–. Algo para ti y algo por mí, muchacha. Yo también tengo que ganarme la vida.

Se detuvo inesperadamente ante una puerta lateral, y Wren se puso en tensión. Pero el hombre la ignoró, se metió la mano en el bolsillo y sacó una llave. La introdujo en la cerradura y la giró. La cerradura emitió un chasquido y la puerta se abrió. Había unas escaleras que bajaban. El hombre entró, cogió una lámpara de aceite, la encendió y se la dio a Wren.

–Está en el sótano –dijo, señalando hacia abajo–. Ahí es donde la tenemos por el momento. Habla con ella. Si quieres, puede acompañarte tu amigo. Nosotros esperaremos aquí. –Esbozó una dura y desagradable sonrisa–. Pero no vuelvas sin algo a cambio de mi ayuda. ¿Comprendido?

Los hombres que lo acompañaban estaban apiñados tras él, y su hedor llenó el estrecho descansillo. Wren escuchó el sonido de sus respiraciones.

–Lo que comprendo es que Garth se quedará aquí con vosotros –respondió Wren, acercándose al hombre que hablaba, situando su cara a escasos centímetros de la de él y manteniendo su mirada.

El hombre, incómodo, hizo un gesto de indiferencia. Wren señaló a Garth la puerta y el grupo de hombres con sendos movimientos de cabeza. Después sujetó la lámpara ante sí y empezó a bajar los escalones.

Fue un descenso envuelto en tinieblas. La escalera se retorcía a lo largo de una sucia pared apuntalada con tablones. El olor a tierra era denso. Aunque también allí hacía calor, no era tan sofocante. Los insectos se escabullían ante sus pisadas y trozos de telarañas rozaban su cara. Los escalones se doblaron en ángulo a la izquierda, siguiendo una segunda pared, y por fin terminaron, dando paso a un sótano.

Una mujer vieja estaba allí, sentada con la espalda apoyada en el muro opuesto y casi perdida en la penumbra. Su cuerpo era una cáscara seca, y su cara un laberinto de surcos y arrugas. Unas greñas blancas caían sobre sus frágiles hombros, y sus manos nudosas estaban cruzadas sobre el regazo. Vestía ropas rotas y botas viejas. Wren se acercó y se arrodilló a su lado. La anciana levantó la cabeza, mirándola con unos ojos lechosos y fijos. Era ciega.

–¿Eres la vidente a la que llaman la Víbora, vieja madre? –preguntó Wren con voz suave, dejando la lámpara de aceite en el suelo.

–¿Quién quiere saberlo? –respondió la anciana en un susurro, parpadeando. Dime tu nombre.

–Soy Wren Ohmsford.

–¿Estás con ellos? –preguntó la anciana, inclinando su cabeza e indicando la escalera y la puerta de arriba.

–Estoy conmigo –respondió Wren, haciendo un gesto negativo–. Y con un compañero. Los dos somos bohemios.

La anciana alargó las manos para tocarle la cara, explorando su contorno, rozando la piel de la muchacha con la aspereza de las hojas secas. Wren permaneció inmóvil. Por fin, las manos se retiraron.

–Eres una elfina.

–Tengo sangre élfica.

–¡Una elfina! –La voz de la mujer era baja y obstinada, un siseo que cortaba el silencio de la bodega. El arrugado rostro se inclinó hacia un lado, como si meditara–. Soy la Víbora. Soy la vidente del futuro y lo que él contiene, la reveladora de sus verdades. ¿Qué quieres de mí?

–Busco a los elfos de las Tierras Occidentales –respondió Wren, meciéndose suavemente sobre los talones–. Hace una semana me dijeron que tú podrías indicarme dónde puedo encontrarlos... si es que todavía existen.

–¡Oh, existen, desde luego! Existen –dijo la Víbora, esbozando una amplia sonrisa–. Pero no se muestran a todo el mundo... no se muestran a nadie desde hace muchos años. Elfina, ¿tan importante es para ti verlos? ¿Los buscas porque necesitas a los de tu raza? –Los ojos lechosos de la anciana miraron el rostro de Wren sin verlo–. No, tú no. A pesar de tu sangre, eres bohemia por encima de todo, y un bohemio no necesita a nadie. Tu vida es la vida del vagabundo, libre para viajar por donde se te antoje, y te vanaglorias de ello. –Esbozó una leve sonrisa–. Entonces, ¿cuál es la razón?

–Porque me han encomendado una misión... una misión que he decidido cumplir –respondió Wren, procurando escoger bien las palabras.

–¿Una misión? –inquirió la anciana, acentuando las arrugas y pliegues de su cara–. Acércate a mí.

Wren dudó durante un breve instante, pero enseguida se inclinó hacia delante con cautela. Las manos de la Víbora se levantaron de nuevo, y sus dedos la exploraron. Recorrieron una vez más la cara de Wren, su cuello y su cuerpo. Cuando tocaron la parte delantera de la blusa de la muchacha, retrocedieron como si hubieran entrado en contacto con el fuego.

–¡Magia! –exclamó la anciana, jadeando.

–¿Qué magia? ¿Qué estás diciendo? –preguntó Wren, estremeciéndose y agarrando impulsivamente las muñecas de la anciana.

La Víbora sacudió la cabeza, apretó los labios y bajó la cabeza hasta que la barbilla chocó con su pecho. Wren la mantuvo agarrada un instante más, y después la soltó.

–Elfina –dijo en voz baja la anciana–, ¿quién te ordena que busques a los elfos de las Tierras Occidentales?

–El espíritu de Allanon –respondió Wren, respirando profundamente para controlar su miedo.

–¡Allanon! –exclamó la anciana, levantando bruscamente la cabeza. Pronunció el nombre del druida como si fuera una maldición–. ¿Una misión de druidas? Muy bien, escúchame. Has de ir al sur a través del Silvestrum, cruzar las montañas Irrybis y sigue la costa de la linde Azul. Cuando hayas llegado a las cuevas de los rucs, enciende una hoguera y mantenla encendida tres días y tres noches. Entonces aparecerá alguien que podrá ayudarte. ¿Me has comprendido?

–Sí –respondió Wren, preguntándose al mismo tiempo si en realidad había comprendido algo.

¿Rucs había dicho la anciana? ¿No eran una especie de gigantescas aves costeras?

–¡Cuidado, elfina! –le advirtió la anciana, levantando un brazo tan delgado como un palillo–. Veo que el peligro se cierne sobre tu cabeza, unos tiempos difíciles y traiciones inimaginables. Mis visiones están en mi cabeza, pero son verdades que me espantan con su locura. Escúchame. Sigue tu propio criterio, muchacha. ¡No confíes en nadie!

La anciana, tras gesticular violentamente, volvió a recuperar la postura anterior, con la ciega mirada fija y dura. Wren contempló su cuerpo y se sobresaltó. El harapiento vestido de la Víbora se había deslizado hacia atrás para descubrir una cadena de hierro y una abrazadera que rodeaba su pierna bajo la bata.

–Vieja madre –le dijo en tono cariñoso, cogiéndole las manos–. Deja que te saque de aquí. Mi amigo y yo ayudaremos. No hay ninguna razón para que sigas prisionera.

–¿Prisionera? ¡Ja! –la Víbora se irguió, mostrando los dientes como un animal acorralado–. ¡Lo que parezco y lo que en realidad soy son dos cosas completamente diferentes!

–Pero la cadena...

–¡No me sujetará ni un solo segundo más de lo que yo quiera! –respondió la anciana, esbozando una maliciosa sonrisa que arrugó aún más su cara hasta casi hacer desaparecer sus facciones–. Esos hombres, esos idiotas... me cogieron a la fuerza y me ataron con cadenas en este sótano, esperando que atienda sus peticiones. –Bajó la voz–. Son insignificantes y avariciosos. Sólo les interesa el dinero de los demás. Podría darles lo que quieren, podría obedecer sus órdenes y marcharme. Pero me divierto con este juego. Me gustan sus amenazas, me gusta el sonido de sus súplicas, y por eso permito que me retengan. Cuando me aburra, elfina, cuando me canse de ellos y decida recuperar la libertad, entonces haré... ¡esto!

Sus esqueléticos brazos se levantaron, se retorcieron ante los ojos de Wren y se transformaron en serpientes con las lenguas vibrantes y colmillos al descubierto, que silbaban en el silencio. La joven retrocedió, protegiéndose la cara. Cuando volvió a mirar, las serpientes habían desaparecido.

–¿Eran... eran reales? –preguntó Wren con la cara enrojecida y ardiente, tragando saliva.

–Debes irte –dijo la Víbora esbozando una sonrisa y reclinándose de nuevo–. Recuerda lo que te he dicho y utilízalo como creas más conveniente. Pero protégete. Ten cuidado.

Wren se quedó parada, calculando si debía pedir satisfacer el torrente de preguntas que fluía en su interior, pero finalmente decidió que no debía hacerlo. Recogió la lámpara de aceite y se levantó.

–Adiós, vieja madre –dijo como despedida.

Volvió sobre sus pasos a través de la oscuridad, valiéndose de la luz de la lámpara de aceite para encontrar la escalera, sintiendo que la Víbora la seguía con su mirada ciega. Subió deprisa los peldaños, atravesó la puerta del sótano, y se encontró de nuevo en la salita de la cervecería.

Garth la esperaba, frente al grupo de hombres que los habían acompañado. Los ruidos de la cervecería atravesaban la puerta cerrada, apagados y broncos. Los ojos de los hombres desprendían destellos. Wren pudo sentir su ansiedad.

–¿Qué te ha dicho la vieja? –le preguntó su líder.

–Nada –respondió Wren, haciendo un gesto negativo y levantando la lámpara de aceite para ampliar el círculo de luz–. No sabe nada de los elfos o, si lo sabe, lo guarda para sí. En cuanto al juego, también se negó a hablar. –Hizo una pausa–. No creo que sea vidente, pero sin duda está loca.

–Qué mal mientes, muchacha –respondió el hombre, reflejando en sus ojos la furia que lo invadía.

–Te daré un buen consejo, degollador –dijo Wren, sin modificar ni un ápice su expresión–. Deja que se vaya. De esa forma podrás salvar tu vida.

–Pero no vuestras... –empezó a responder el hombre, mostrando en su mano un cuchillo.

No pudo terminar la frase porque Wren ya había arrojado la lámpara al suelo ante él. El cristal se rompió y el aceite se extendió sobre la madera, explotando en llamas. El fuego corrió por los tablones y ascendió por las paredes. Las llamas hicieron presa en el hombre, que cayó entre gritos en los brazos de sus amigos. Garth y Wren huyeron en dirección contraria, alcanzando la puerta en unos segundos. Garth cargó con el hombro contra la barrera de madera y la arrancó de los goznes como si fuera de papel. La muchacha y el gigante bohemio se precipitaron en las sombras de la noche, perseguidos por los gritos de furia y terror. Corrieron entre los edificios sin hablar y, un instante más tarde, estaban en la calle principal del Recinto de Grimpen.

Aminoraron el paso, miraron atrás y escucharon. No oyeron nada. Los gritos y las risas de las cervecerías cercanas ahogaban los ruidos más lejanos. No había señales del fuego, ni ningún indicio de que los persiguieran.

Wren y Garth abandonaron el pueblo por el mismo camino que habían llegado, dejando atrás a los ruidosos clientes de las cervecerías, atravesando el calor y la penumbra con serenidad y sin apresurar el paso.

–Iremos a la Linde Azul –dijo Wren por signos.

Garth se limitó a hacer un gesto de asentimiento, y se perdieron rápidamente en la noche.

8

Cuando Walker Boh, Despertar y Carisman se separaron de Morgan y Horner Dees, sólo habían recorrido una corta distancia por las oscuras calles de Eldwist antes de detenerse. Walker y la muchacha intercambiaron una inquisitiva mirada. Ninguno de los dos había comentado su intención de pararse; era como si se hubieran transmitido el pensamiento. Carisman los miró, confundido.

–Tú sabes dónde está escondido el Rey de Piedra –dijo Despertar.

–Creo que sí –respondió Walker, contemplando los insondables ojos negros de la muchacha y maravillándose de la seguridad que encontró en ellos–. ¿Me elegiste porque lo presentías?

–Debo estar presente cuando lo encontremos –respondió Despertar, haciendo un gesto de asentimiento.

No explicó el motivo, y Walker tampoco se lo preguntó. Miró a lo lejos, intentando, sin lograrlo, atravesar la penumbra, ver más allá de la niebla y la oscuridad, y encontrar algo que le indicara lo que debía hacer. Pero no había nada que encontrar. Las respuestas a sus preguntas estaban arrinconadas en algún lugar interior.

–Creo que el Rey de Piedra se esconde dentro de la cúpula –dijo en voz baja–. Lo sospeché cuando estuvimos allí hace varios días. Al parecer, no hay entradas, pero cuando toqué la piedra y rodeé sus muros sentí que había vida en su interior. Había una presencia que no pude determinar. Ayer, mientras estábamos en los túneles, atrapados en aquella caverna subterránea, volví a sentir esa presencia... aunque entonces estaba sobre nuestras cabezas. Según los cálculos que hice cuando salimos de los túneles, la cúpula está situada exactamente encima de la caverna.

»Eldwist es la creación de su amo –prosiguió Walker, tras un breve momento de silencio y mirando alrededor–. Uhl Belk se ha apropiado de esta ciudad del viejo mundo, convirtiendo en piedra lo que aún no lo era, extendiendo su dominio hacia donde la tierra lo permite. La cúpula está ubicada justo en el centro. Es el eje de una rueda de calles y edificios, muros y ruinas. Uhl Belk está allí –concluyó, volviendo su pálido rostro hacia la muchacha, cuyos ojos se avivaron.

–Entonces debemos hacerle una visita –dijo Despertar.

Siguieron la acera hasta el final de la manzana y luego giraron al norte. Walker iba a la cabeza, manteniéndose apartado de las calles y caminando junto a las paredes de los edificios, fuera de los espacios abiertos y el peligro de las tapas del alcantarillado. Despertar y él caminaban en silencio, y Carisman canturreaba en voz baja. Escrutaban la penumbra como halcones, forzaban el oído para percibir sonidos extraños y olfateaban el aire húmedo y viciado. Un chaparrón imprevisto dejó sus capas y capuchas empapadas y goteantes, y sus pies helados dentro de las botas.

Walker pensó en su hogar. En los últimos días, inducido por la constante e implacable presión de la piedra y la oscuridad de la ciudad a buscar algo que había sido agradable y acogedor, lo hacía con mucha frecuencia. Había conseguido rechazar cualquier pensamiento de la Chimenea de Piedra durante algún tiempo, porque sus recuerdos lo herían como un trozo de cristal roto. La cabaña donde vivía había sido arrasada por el fuego durante la batalla contra los Espectros. Cogline y Rumor habían encontrado la muerte en ella, y también él había estado a punto de perder la vida. En otros tiempos había creído que era invulnerable a las intromisiones del mundo exterior. Había sido lo bastante vanidoso y estúpido para suponer que lo que había más allá de la Chimenea de Piedra no constituía para él ningún peligro. Había rechazado los sueños que Allanon le enviaba desde

el mundo de los espíritus, las súplicas de Par Ohmsford para que aceptara la misión de restaurar Paranor y propiciar el regreso de los druidas. Pero se había encerrado tras unas murallas imaginarias y se había sentido seguro. Pero cuando esas murallas se derrumbaron, descubrió que no podían reconstruirse y que las cosas en que confiaba se habían esfumado.

Y aún conservaba recuerdos más antiguos que se imponían a las recientes tragedias: pertenecían a aquellos años en que había vivido tranquilo en el valle, cuando el mundo exterior no interfería y disponía de tiempo para todo. Los olores de las flores, los árboles y los manantiales de agua cristalina, los cantos de los pájaros a principios de primavera y el sonido de los insectos en las cálidas noches de verano, el sabor del amanecer en las claras mañanas de otoño, la sensación de serenidad que producía la puesta del Sol y la llegada de la noche. Podía remontarse a aquellos tiempos y encontrar paz en sus recuerdos. Ahora recurría a ellos porque eran lo único que le quedaba.

Sin embargo, incluso sus recuerdos más vívidos eran sólo un refugio momentáneo. Las duras condiciones del momento presente se imponían sobre todo lo demás y no conseguía desprenderse de ellas. Podía refugiarse en el pasado durante breves instantes, cobijarse en el mundo que lo había protegido antes de ser arrastrado por la marea de acontecimientos que de forma tan estúpida había pretendido ignorar. La huida podía tranquilizar y reforzar su espíritu, pero era algo transitorio e intrascendente. Su memoria retrocedía para encontrar un pasado perdido para siempre, para dejarlo sólo con el presente. Entonces descubrió que estaba luchando con su vida. Iba a la deriva, era un náufrago que se esforzaba por mantenerse a flote en medio de la confusión y la duda. Sentía que de un momento a otro perecería ahogado.

Llegaron a la cúpula a media mañana y empezaron la búsqueda. Juntos, sin querer separarse ante la posibilidad de que el Rey de Piedra los esperara dentro, exploraron la superficie de la cúpula, rodeando su circunferencia, palpando las paredes y observando el suelo que pisaban. Su forma era perfecta, aunque su vieja superficie estaba agujereada y agrietada, y su cúspide tenía una altura de varias docenas de metros, abarcando entre sus muros una longitud semejante. Depresiones que parecían las huellas dactilares de un gigante decoraban la cima de la cúpula y su superficie superior, abiertas como los pétalos de una flor, separadas por franjas de piedra que se curvaban hacia abajo, hasta perderse en los cimientos. Nichos y hornacinas se adentraban en sus muros a nivel del suelo, sin ofrecer ninguna entrada, sin llevar a ninguna parte. Dibujos esculpidos marcaban su piedra, la mayoría casi borrados por el paso del tiempo, indescifrables ya, las runas de un antiguo mundo desaparecido.

–Sigo sintiendo una presencia –dijo Walker Boh, tapándose con su capa. Miró al cielo. De nuevo, caía una llovizna lenta y persistente–. Ahí dentro hay algo.

–Magia –respondió Despertar, acercándose a él.

–Así es –dijo Walker mirándola, sorprendido de que hubiese reconocido con tanta rapidez una verdad que lo esquivaba a él, a la vez que extendía la mano, buscando un resorte oculto–. Por todas partes, en la piedra misma.

–Él está ahí –dijo Despertar en voz baja.

Carisman avanzó y golpeó la pared.

–¿Por qué no responde? ¿No debería salir para averiguar qué queremos? –dijo el juglar, frunciendo el entrecejo.

–Es posible que no sepa que estamos aquí. Tal vez ni siquiera le importe –respondió la muchacha levantando el rostro–. Incluso puede que esté durmiendo.

–Entonces quizá haga falta una canción para despertarlo –respondió Carisman, empezando a cantar.

Despierta, despierta, ¡oh viejo Rey de Piedra!,

sal de la protección de tu cubil.
Nosotros te esperamos fuera, un grupo maltrecho y cansado,
carente de toda esperanza y cautela.

Despierta, despierta, ¡oh viejo Rey de Piedra!,
no te asustes de lo que traemos,
nada más que intención buena,
como prueba la canción que canto.

Despierta, despierta, ¡oh viejo Rey de Piedra!,
tú que has visto el paso del tiempo,
comparte con estas criaturas débiles y mortales
las verdades y secretos de la humanidad.

Terminó la canción y esperó un momento, pero no recibieron respuesta.

–Tal vez no sea ésta su clase de música favorita. Ya pensaré en otra –dijo el juglar, mirando a Despertar y a Walker y haciendo un gesto de indiferencia.

Se alejaron de la cúpula y se refugiaron en el portal de un edificio cercano. Se sentaron con la espalda apoyada en la pared, sin perderla de vista, y sacaron de sus mochilas pan duro y frutas secas para almorzar. Comieron en silencio, mientras contemplaban la lluvia gris.

–Ya casi no nos queda comida ni agua –dijo Walker poco después–. Pronto tendremos que buscar suministros.

–Yo me encargaré de pescar –dijo Carisman, esbozando una sonrisa–. Fui muy buen pescador en mis tiempos... aunque sólo lo hacía por placer. Era una forma agradable de pasar el tiempo y componer. Walker Boh, ¿qué hacías tú antes de venir al norte?

–Era cuidador –respondió Walker, tras un instante de vacilación, sorprendido por una pregunta para la que no tenía preparada ninguna respuesta.

–¿De qué? –insistió Carisman, interesado.

–De una casa y de la tierra que la rodeaba –respondió Walker Boh en voz baja, recordando.

–De un valle entero y de todas las criaturas que vivían en él –dijo Despertar, mirando a los ojos a Carisman–. Walker Boh preservaba la vida a la manera de los elfos de la antigüedad. Daba de sí mismo para nutrir la tierra.

–No me costaba mucho esfuerzo –dijo torpemente Walker, mirándola sorprendido una vez más.

–No permitiré que seas tú quien juzgues eso –respondió la muchacha–. Son otros quienes deben determinar el éxito que has tenido en tu trabajo. Eres demasiado duro contigo mismo, y careces del distanciamiento necesario para ser justo e imparcial. –Hizo una pausa, observándolo con sus negros ojos tranquilos y conciliadores–. Creo que es justo reconocer que has hecho cuanto estaba en tu mano.

Los dos sabían a qué se estaba refiriendo. Walker se sintió extrañamente reconfortado por sus palabras, y experimentó una vez más aquella sensación de parentesco. Hizo un gesto de asentimiento y continuó comiendo.

Una vez hubieron terminado, salieron del edificio y se situaron de nuevo frente a la cúpula, analizando las distintas posibilidades.

–Tal vez se vea algo desde arriba –dijo Despertar–. Una abertura en la cúspide o una marca en la piedra nos puede indicar dónde está la entrada.

Walker miró alrededor. Había un ornado edificio a menos de una manzana de distancia, coronado por un campanario, que ofrecía una clara visión de la cúpula, más baja.

Se dirigieron a él con cautela, sorteando las tapas de las alcantarillas, y entraron. Varias esculturas de ángeles alados y figuras ataviadas con túnicas decoraban los techos y paredes. La cámara central era muy grande, sus ventanales hacía tiempo que habían perdido los cristales y los muebles habían quedado reducidos a polvo. Encontraron la escalera que conducía al campanario y empezaron a subirla. Algunos escalones se habían caído, y sólo quedaban las riostras. Debieron de sortear diversas dificultades a lo largo de la subida. Los pisos se sucedían, cubiertos de agujeros y escombros, todos convertidos en piedra.

Por fin llegaron al campanario y miraron por las ventanas. La ciudad de Eldwist se extendía hasta más allá de donde alcanzaba la vista, envuelta en una atmósfera neblinosa y gris, llena de las sombras que anunciaban el final del día y la proximidad de la noche. La lluvia había cesado, y los edificios se alzaban como centinelas de piedra a lo largo de la península. Las nubes se habían levantado un poco y, tanto las agitadas aguas del Tiderace como los irregulares acantilados de la tierra, que estaba situada más allá del istmo, podían verse a retazos a través de los huecos abiertos entre las altas construcciones.

A sus pies, tan cerrada y misteriosa en la cumbre como en la base, estaba la cúpula. Nada destacaba en ella, ni una pequeña abertura, ni el más leve indicio de un camino de entrada. A pesar de ello, la observaron durante un rato con la esperanza de descubrir algo que les hubiera podido pasar por alto.

De repente, el sonido de un cuerno los sobresaltó e interrumpió su atenta inspección.

–¡Urdas! –exclamó Carisman.

Walker y Despertar intercambiaron una mirada de sorpresa, pero Carisman ya se había dirigido a la ventana orientada al sur y miraba el istmo y los acantilados.

–¡Tienen que ser ellos; ésa es su llamada! –gritó, dejando traslucir su preocupación y nerviosismo. Se cubrió los ojos contra los destellos de la piedra empapada–. ¡Allí! ¿No los veis?

Walker y Despertar fueron corriendo junto a él. El juglar señalaba las escaleras que descendían por los acantilados, que apenas eran visibles entre la bruma. Vieron movimiento en las escaleras, figuras pequeñas, agachadas como si pretendieran esconderse incluso de las brumas. Urdas, reconoció Walker.

–¿Qué están haciendo? –preguntó Carisman, visiblemente inquieto–. ¡No pueden venir aquí!

Los urdas desaparecieron en un banco de niebla.

–¡Si no los detenemos, morirán todos! –dijo Carisman, aturdido, volviéndose hacia Despertar y Walker.

–Ya no tienes ninguna responsabilidad con ellos, Carisman –le recordó Walker Boh–. Ya no eres su rey.

–¡Son como niños, Walker! –respondió Carisman, que no parecía muy convencido–. Ignoran lo que les espera aquí. El Rastrillo o Fauces Ávidas los destruirán. No puedo entender cómo han conseguido pasar ante el koden...

–De la misma forma que lo hizo Horner Dees hace diez años –lo interrumpió Walker–. Sacrificando vidas. Y siguen adelante. Parece que no están tan preocupados como tú.

–Señora, ya has visto cómo se comportan –dijo Carisman, volviéndose hacia Despertar–. ¿Qué saben del Rey de Piedra y de su magia? Si no se detienen...

–No Carisman –lo interrumpió Despertar, sujetándolo por los brazos–. Walker Boh tiene razón. Los urdas siguen siendo peligrosos para ti.

–No, señora –respondió Carisman, Haciendo un gesto negativo–. Para mí nunca lo fueron. Eran mi familia antes de que yo los abandonara.

–¡Eran tus carceleros!

–Se preocupaban de mí y me cuidaban de la única forma que conocen. Señora, ¿qué puedo hacer? ¡Han venido a buscarme! Si no fuera así, no correrían tan gran riesgo. Creo que nunca se han alejado tanto de su tierra. Están aquí porque creen que me habéis secuestrado. ¿Debo abandonarlos de nuevo, para que mueran por un error que puedo evitar? –Carisman se soltó, lenta, amablemente–. Tengo que ir con ellos. Tengo que advertirles del peligro que corren.

–Carisman...

–He sido un huérfano toda mi vida, lanzado por la tormenta de una isla a la siguiente, sin familia ni hogar, siempre en busca de algún sitio y alguna persona a los que pertenecer –prosiguió el juglar, mientras se dirigía hacia las escaleras del campanario–. Los urdas me dieron ambas cosas, aunque os neguéis a aceptarlo. No puedo dejar que mueran en vano.

Se volvió y empezó a bajar por la escalera. Despertar y Walker intercambiaron una mirada y lo siguieron.

–Iremos contigo –dijo Walker, cuando lo alcanzaron en la calle.

–¡No, no, Walker! –exclamó, Carisman volviéndose–. ¡No deben veros conmigo, porque pensarán que me amenazáis... incluso que soy vuestro prisionero! ¡Pueden atacaros y heriros! No. Dejadme hablar con ellos. Los conozco. Puedo explicarles lo que ha sucedido y regresar con ellos antes de que sea demasiado tarde. –Sus hermosas facciones se crisparon, dejando traslucir su preocupación–. Por favor, Walker, señora.

No había nada más que decir. Carisman había tomado una decisión y no permitiría que lo convencieran. Como mínima concesión, le pidieron que les permitiera acompañarlo hasta donde pudieran echarle una mano en el caso de que surgieran problemas. A Carisman le costó trabajo aceptar incluso esa petición, consciente de que por él interrumpían una tarea más importante, de que por su causa retrasaban la búsqueda del Rey de Piedra. Despertar y Walker se negaron a discutir el asunto, y caminaron en silencio, en fila india, atravesando la ciudad en dirección sur. Carisman les dijo que se reuniría con los urdas en el extremo sur de la ciudad. Se alisó el pelo, preparándose para el encuentro. Walker lo encontró heroico y extraño a la vez, una insólita parodia del hombre que aspiraba a la realidad y es incapaz de alcanzarla.

–Piensa antes de actuar –le dijo Walker.

El juglar respondió con una sonrisa alegre y llena de certidumbre. Ya había pensado.

Cuando se acercaron al límite sur de la ciudad y las llanuras rocosas del istmo asomaron a través de los huecos que se abrían entre edificios, Carisman les pidió a ambos que se detuvieran.

–Esperadme aquí –les dijo con firmeza, e hizo que le prometieran que no lo seguirían–. Procurad que no os vean, porque se asustarían. Dadme un poco de tiempo. Estoy seguro de que conseguiré hacerles comprender. Como ya os he dicho, amigos míos, son como niños.

Se despidió estrechándoles la mano, y siguió adelante. Poco después se volvió para asegurarse de que no lo seguían, y los saludó. En su hermoso rostro se dibujaba una expresión sonriente y tranquila. Vieron cómo la niebla lo envolvía, se ceñía a él y acababa cubriéndolo por completo.

Walker estudió los edificios que los rodeaban, eligió uno y se dirigió hacia él con Despertar. Entraron, subieron la escalera hasta el último piso y encontraron una habitación con una hilera de ventanas que daban al sur. Desde allí observaron a los urdas. Las figuras nudosas avanzaban por el istmo, evitando las grietas y los agujeros. Eran una veintena, y algunos estaban heridos.

Siguieron mirando hasta que los urdas entraron en la ciudad y desaparecieron entre los primeros edificios.

–Creo que no debimos acceder a que fuera solo –dijo Walker, haciendo una gesto de

preocupación–, Carisman también es como un niño. Nunca debimos permitir que viniera con nosotros.

–Él tomó esa decisión –le recordó Despertar–. Quería ser libre, Walker Boh. Prefirió acompañarnos, incluso a este lugar, antes que quedarse.

Walker miró otra vez por las ventanas. La piedra del istmo y las desiertas calles brillaban a causa de la humedad. Se oían el distante rugido del océano, los gritos de las aves marinas y la embestida del viento contra los arrecifes. Se sintió solo.

–A veces me pregunto cuántos habrá como Carisman –dijo por fin–. Huérfanos, como él mismo se ha calificado. Cuántos recorren las tierras, convertidos en parias por la Federación, ocultando la magia que ya no es el don que debería ser, sino una maldición que se ven obligados a esconder para conservar la vida.

–Demasiados, Walker Boh –respondió Despertar, sentándose en el suelo con la espalda apoyada contra la pared y observándolo–. Como Carisman. Como tú mismo.

–No estaba pensando en mí –dijo Walker, sentándose a su lado, ciñéndose la capa y levantando su pálido rostro hacia la luz.

–Entonces debes hacerlo –respondió la muchacha–. Debes ser consciente.

–¿Consciente de qué? –preguntó Walker, mirándola a los ojos.

–De las posibilidades de tu vida. De las razones para ser quien eres. Si fueras un elemental, lo comprenderías. Me dieron vida con un propósito concreto. Sería terrible existir sin ese propósito. ¿No te parece?

–Tengo un propósito en mi vida –dijo Walker, sintiendo la tensión en su rostro.

–No, Walker Boh, no lo tienes –respondió la muchacha, esbozando una inesperada y deslumbrante sonrisa–. Has rechazado cualquier sentimiento de propósito y te has convertido en un paria por haber traicionado la confianza de Brin Ohmsford, que te legó su magia. Niegas quien eres y lo que eres. Cuando curé tu brazo, pude leer tu vida. Dime que no es así.

–¿Por qué siento que somos muy parecidos, Despertar? –preguntó Walker, respirando profundamente–. No es amor ni tampoco amistad. Es algo entre ambos. ¿Estoy relacionado de algún modo contigo?

–Es nuestra magia, Walker Boh.

–No –dijo él rápidamente–. Es algo más.

–Es lo que hemos venido a hacer aquí –respondió la muchacha, desmintiendo con la expresión de su bello rostro la emoción que chispeaba en el rostro de Walker.

–Encontrar al Rey de Piedra y arrebatarle la piedra élfica negra sin que importen los medios que utilicemos para conseguirlo ni cómo lo hagamos –dijo Walker, haciendo un solemne gesto de asentimiento–. Además, en mi caso, recuperar el brazo perdido, y en el de Morgan, recuperar la magia de la Espada de Leah. Sin que importen los medios. He escuchado tus explicaciones. ¿Es cierto que no te han dicho cómo podrías conseguir todo eso? ¿O hay secretos que nos ocultas, como afirma Pe Eltar?

–Walker Boh –respondió Despertar sin acritud–. Tú retuerces mis preguntas y las diriges hacia mí. Los dos mantenemos prisionera una parte de la verdad. Pero no podremos hacerlo durante mucho tiempo. Haré un trato contigo. Cuando estés preparado para enfrentarte con tu verdad, yo me enfrentaré con la mía.

–Ya no me asusta la magia con que nací –dijo Walker, esforzándose en comprender, estudiando las líneas de la cara de su compañera y memorizando sus curvas y ángulos como si fuera a desaparecer antes de que consiguiera fijarla en su recuerdo–. En una ocasión, mi sobrino Par Ohmsford me aseguró que la magia era un don y no una condena. No quise escucharlo. Me asustaban las implicaciones de tener magia. Más aún, sentía pánico...

Se detuvo como si una mano de hierro ahogara su voz y borrara sus pensamientos.

Apareció la silueta de algo aterrador, una silueta que se había ido haciendo cada vez más familiar con el paso de los años. No tenía rostro, pero hablaba con las voces de Allanon y de Cogline, con la de su padre e incluso con la suya propia. Le hablaba de historia, de lo que era necesario hacer, y de los derechos de la humanidad. La rechazó con brusquedad.

–Temo que continuarás negándote a ti mismo –respondió Despertar en voz baja, inclinándose hacia delante y tocándole la cara con sus suaves dedos–. Hasta que sea demasiado tarde.

–Despertar...

–Hay un plan para la vida, para sus hechos y acontecimientos, para todo lo que hacemos en el tiempo que se nos otorga –lo interrumpió la muchacha, cubriéndole la boca con los dedos para obligarlo a callar–. Si no nos asusta conocer ese plan, podemos comprenderlo sin excesivo esfuerzo. El conocimiento no es suficiente si no va acompañado de la aceptación. Cualquiera puede darte conocimiento, Walker Boh, pero nadie puede enseñarte a aceptarlo. Eso debe proceder del interior. Por eso me ha enviado mi padre para traeros a Eldwist a Pe Eltar, a Morgan Leah y a ti. Por eso la combinación de vuestras magias liberará la piedra élfica negra y comenzará el proceso curador de las Cuatro Tierras. Sé que así será, y en su momento sabré cómo hacerlo. Pero debo estar dispuesta a aceptar la verdad cuando eso suceda. Y también tú debes estarlo.

–Lo estaré...

–No, no estarás preparado, Walker, si continúas negándote a admitir verdades que ya conoces –volvió a interrumpirlo Despertar–. Eso es lo que debes comprender. Pero no insistamos más en ello. Sólo piensa en lo que te he dicho.

Se volvió hacia el otro lado. No fue un desaire; al menos ella no pretendía que lo fuera. Sólo quería cortar la conversación, no para molestarle, sino para dejar que se explorara a sí mismo. Él se quedó mirándola un rato, y luego se replegó en su propio interior. Se entregó a las imágenes que sus palabras habían conjurado. Pensó en otras voces de otros tiempos, en el mundo del que procedía y sus falsas medidas de valor, sus temores a lo desconocido, su sometimiento a un dominio y unas reglas que no deseaba comprender. *Haz que regresen los druidas y Paranor,* le había encargado Allanon. ¿Produciría eso un cambio en el mundo, haciendo que las Cuatro Tierras volvieran a ser lo que fueron? ¿Mejorarían las cosas? Lo dudaba, pero sabía que sus dudas se debían más a una falta de comprensión que a sus temores. ¿Qué tenía que hacer? Recuperar la piedra élfica negra, llevarla al desaparecido Paranor, y de algún modo, de alguna manera, hacer que el Alcázar volviera a levantarse en el lugar que había ocupado en otras épocas. Pero ¿qué conseguiría con ello? Cogline estaba muerto. Todos los druidas habían desaparecido. No quedaba ninguno...

Excepto él.

¡No! Casi gritó la palabra. Aquello era lo que temía, lo que siempre había intentado mantener alejado de sí. Era la aterradora posibilidad que había arañado y desgarrado los bordes del escudo con que se había protegido durante todo el tiempo que podía recordar.

¡Nunca abrazaría la causa de los druidas!

Sin embargo, era el último descendiente de Brin Ohmsford, el heredero del don que Allanon le había otorgado. *No para que lo uses en el transcurso de tu vida. Presérvalo para las generaciones venideras. Un día será necesario de nuevo.* Palabras del pasado lejano, obsesionantes e incumplidas, pronunciadas por el espíritu del druida después de que hubiera muerto.

¡Yo no poseo la magia!, gimió desesperado. *¿Por qué he de ser yo? ¿Por qué?*

Pero ya lo sabía. Porque era necesario. Era la respuesta que Allanon había dado a todos los Ohmsford, a cada uno de ellos, año tras año, generación tras generación. Siempre.

Luchó desesperadamente con el fantasma de su destino en el silencio de sus

pensamientos, y perdió el sentido del tiempo.

–Está oscureciendo, Walker Boh –dijo Despertar, interrumpiendo sus pensamientos.

Levantó la cabeza y vio que la luz había disminuido por la aproximación del ocaso. Se puso de pie y contempló las llanuras. El istmo estaba desierto. No había ningún rastro de los urdas.

–Es muy tarde –dijo en voz baja, dirigiéndose hacia la escalera.

Bajaron deprisa, salieron del edificio y empezaron a seguir la acera hacia el extremo meridional de la ciudad. Las sombras se extendían, formando manchas oscuras, y la luz se ocultaba tras el horizonte occidental. Las aves marinas se habían retirado a descansar, y el golpeteo de las olas del océano se había reducido a un gemido distante. La piedra resonaba levemente bajo sus pies, como si susurrara secretos para romper el silencio.

Cuando llegaron a la periferia de la ciudad, aminoraron el paso, avanzando con cautela, escrutando la penumbra en busca de cualquier indicio de peligro, sin que captaran ningún movimiento. La bruma retorcía sus húmedos tentáculos en ventanas vacías y en el enrejado de las alcantarillas, y tenían la sensación de que los observaba una presencia oculta. Delante, las llanuras del istmo, rotas, escabrosas y muertas, se perdían en la oscuridad.

Se alejaron de las paredes de los edificios y se detuvieron.

El cuerpo decapitado de Carisman estaba inerte, apoyado en un pilar de roca al final de la calle, atravesado por una docena de lanzas. Llevaba algún tiempo muerto, y la sangre de sus heridas había sido borrada por la lluvia.

Al parecer, los urdas se habían ido, llevándose la cabeza de Carisman.

Hasta los niños pueden ser peligrosos, pensó Walker Boh con tristeza. Cogió la mano de Despertar y la apretó con fuerza. Intentó imaginar cuáles habrían podido ser los pensamientos de Carisman cuando comprendió que su familia lo había repudiado, y trató de convencerse de que no habría podido hacer nada para evitarlo.

Despertar se acercó más a él. Contemplaron el cuerpo decapitado del juglar muerto durante un momento, y después dieron media vuelta y regresaron a la ciudad.

9

Esa noche no regresaron a su refugio habitual porque ya había oscurecido cuando salieron de las llanuras y se encontraban muy alejados del lugar para recorrer tan gran distancia sin correr graves riesgos.

No muy lejos encontraron un edificio bajo con estrechos y sinuosos pasillos y habitaciones con puertas que daban al exterior en ambos extremos, que constituían una válida vía de escape en caso de que apareciera el Rastrillo. Se acomodaron en el interior del edificio, con apenas luz suficiente para verse el uno al otro más allá del alcance de la mano, cenaron frutas y verduras secas, pan duro y un poco de agua, e intentaron alejar de su mente el espectro de Carisman. El juglar muerto surgía en su memoria, en palabras no pronunciadas, entre el débil y suave rumor de las olas del océano. Su cara aparecía en las sombras que ellos mismos proyectaban, y su voz susurraba en el sonido de su respiración. Walker Boh miraba a Despertar sin verla. Pensaba en Carisman y en que él había permitido que se marchara cuando podía haberlo evitado. Cuando Despertar le tocó el brazo, apenas fue consciente de la presión de sus dedos, y cuando la muchacha leyó sus pensamientos con el contacto, no se dio por enterado. Se sentía vacío e increíblemente solo.

Más tarde, mientras Despertar dormía, volvió a ser consciente de su presencia. Sus autorreproches se habían agotado y su pena se había evaporado. El espectro de Carisman se desvaneció, confinado al fin en el lugar, y el tiempo que le correspondían. Walker siguió sentado en un arca de oscuridad que lo presionaba con la piedra de las paredes, el techo y el suelo. El silencio era una manta que podía asfixiarlo, y el tiempo el instrumento con el que medía la proximidad de su propia muerte. ¿Era posible que la muerte estuviese lejos de cualquiera de ellos? Contempló a la muchacha dormida junto a él, observando las rítmicas subidas y bajadas de su pecho, provocadas por la respiración. Estaba echada de lado, con la cara oculta por su brazo doblado y la melena de plata extendida como un abanico resplandeciente. Vio el lento y estable latido de su pulso en la fina columna de su garganta, estudió las depresiones de su cara donde las sombras se plegaban y acumulaban, y siguió la línea de su cuerpo cubierto por ropas que no conseguían ocultar su perfección. Era un frágil fragmento de vida a pesar de la magia que poseía, y él no podía evitar la sensación de que, a pesar de la confianza que tenía en su padre y la capacidad de mando que había mostrado durante el viaje, estaba en peligro. La sensación era evasiva y poco digna de crédito, pero cobró vida en sus instintos y su presciencia, nacida de la magia que había heredado de Brin Ohmsford, magia que aún latía y fluía en su interior mientras la marea de su autoconfianza crecía y disminuía. No podía librarse de ella. Despertar estaba en peligro, y no sabía cómo salvarla.

La noche proseguía su lento caminar hacia el alba y él seguía despierto. Era evidente que todos se arriesgaban, por lo que el peligro que, según su presentimiento, corría la hija del Rey del Río Plateado, podría no ser más que la sensación del peligro que los amenazaba a todos. Ya había conseguido acabar con la vida de Carisman, y tal vez también acabara con la de Despertar. Tal vez su temor no se basaba en la muerte de Despertar, sino en que pudiera morir antes de que le revelara los secretos que conocía, y sospechaba que eran muchos. El hecho de que los ocultara tan bien lo enfurecía. Se sorprendió ante la ira que provocó en él esta reflexión. Despertar lo había enfrentado con sus más oscuros miedos y temores para dejarlo a solas con ellos. Toda su vida había estado ensombrecida por el temor a que el misterioso legado de Allanon a los Ohmsford, que había sido entregado a Brin trescientos años antes y transmitido intacto de generación en generación, pudiera exigirle que lo utilizara. Había vivido con ese fantasma desde su infancia,

consciente de su existencia como toda su familia, viendo que no sólo no se desvanecía, sino que adquiría mayor consistencia con el paso de los años. La magia de los Ohmsford estaba dentro de él como lo había estado en sus antepasados. Allanon le había enviado los sueños, y Cogline lo había convertido en su alumno, ilustrándolo en la historia de su arte y en la causa de los druidas. Allanon le había encomendado la misión de restaurar Paranor y propiciar el regreso de los druidas.

Un estremecimiento recorrió todo su cuerpo. Cada paso que daba lo acercaba de forma inexorable a lo inevitable. El legado había sido guardado para él. El fantasma que lo había perseguido durante tantos años le reveló un rostro aterrador.

Él tenía que recuperar la piedra élfica negra y restaurar Paranor.

Él tenía que convertirse en el próximo druida.

Se hubiera reído ante la ridiculez de la idea, pero esa idea lo asustaba. Condenaba lo que los druidas habían hecho a la familia Ohmsford. Estaba convencido de que eran unos manipuladores siniestros que sólo servían a sus propios intereses. Había pasado toda su vida intentando liberarse de esa maldición. Pero era algo más que eso. Allanon, el último de los verdaderos druidas, había muerto, y Cogline, el último de los que habían estudiado ese arte, también había muerto. Estaba completamente solo. ¿Quién iba a enseñarle lo que un druida debía saber? ¿Tendría que adivinar la manera de ahondar en los conocimientos de la magia? ¿Tendría que ser su propio maestro? ¿Cuántos años tardaría en lograrlo? ¿Cuántos siglos? Si se necesitaba la magia de los druidas para combatir a los Espectros, esa magia no podía extraerse pausadamente de las *Historias de los druidas* y de los otros libros que habían enseñado a todos los druidas anteriores. El tiempo no lo permitía.

Apretó con fuerza los dientes. Era una locura pensar en que podría convertirse en druida, aunque estuviera dispuesto, aunque lo deseara, aunque el fantasma que lo había asustado durante tantos años fuera él mismo.

¡Locuras!

Los ojos de Walker desprendieron destellos mientras escrutaba la penumbra de la habitación para escapar de su angustia. ¿Dónde estaban las respuestas que necesitaba? ¿Las guardaba Despertar? ¿Formaba parte de las verdades que ocultaba? ¿Conocía el futuro que le esperaba? Extendió la mano para despertarla, pero se contuvo. No, pensó. El conocimiento de la muchacha era tan escaso e imperfecto como el suyo propio; se reducía simplemente a una sensación de posibilidades, un vislumbre de lo que podría ser, una presciencia similar a la suya. Era parte de la razón en que se basaba su afinidad, la participación en las habilidades y los usos de la magia que poseían. Contuvo sus pensamientos, abrió la mente y la miró como si sus ojos pudieran atravesarla. Sintió el roce de algo cálido y generoso, su presencia dormida, espontánea y revelada. Le recordó a su madre en la época en que él era pequeño, cuando aún necesitaba su apoyo y consuelo. De algún modo, ella era un puente hacia su futuro. Lo abría a las posibilidades de lo que podría ser. Vio los colores de su vida, las texturas y los dibujos que podían tramarse, los estilos que podían intentarse. Él era una tela que había que cortar y confeccionar, pero carecía de los instrumentos necesarios para hacerlo y de la comprensión. Despertar se esforzaba en proporcionarle ambas cosas.

Se quedó adormilado, sentado con la espalda apoyada en la pared, con las piernas dobladas contra el pecho y la cara enterrada en la capa. Cuando despertó, la muchacha lo estaba mirando. Se observaron en silencio durante un momento, intentando descubrir las carencias del otro.

–Estás asustado, Walker Boh –dijo Despertar, rompiendo el silencio.

–Sí, Despertar respondió Walker, esbozando una leve sonrisa–. Siempre he tenido miedo. Durante toda mi vida he temido este momento, lo que está sucediendo ahora. He huido, me he escondido de ello, he suplicado para que desapareciera. He luchado con todas

mis fuerzas para contenerlo. La mejor técnica para conseguirlo consistía en ejercer un control férreo y estricto sobre mi vida. Si lograba dominar mi destino, esto nunca llegaría a ejercer su poder sobre mí. Dejaría el pasado para los demás, y me ocuparía exclusivamente de mi presente.

»Los druidas han alterado la vida de muchos miembros de la familia Ohmsford, de los descendientes de la casa de Shannara, durante varias generaciones –prosiguió Walker, estirando las piernas ante sí–. Nos han utilizado, nos han obligado a intervenir en sus causas. Han cambiado nuestra existencia, nos han convertido en esclavos de la magia cuando sólo éramos portadores de ella. Han modificado la composición de nuestra mente, de nuestro cuerpo y de nuestro espíritu. Nos han subvertido, y aún no se sienten satisfechos. ¡Mira lo que esperan ahora de nosotros! ¡Mira lo que esperan de mí! Tengo que deshacerme del papel de esclavo para adoptar el de amo. Tengo que recuperar la piedra élfica negra... una magia que ni siquiera puedo comprender. Tengo que utilizarla para devolver a este mundo el desaparecido Paranor. Pero ni siquiera eso es suficiente, también tengo que hacer que regresen los druidas. Sin embargo, ya no quedan druidas. Sólo estoy yo, y si sólo estoy yo...

Se ahogó con sus propias palabras. Su resolución se tambaleó y le falló su conformidad. Entonces volvió a sentirse invadido por la furia, un eco discordante y amargo en el silencio.

–¡Dímelo! –suplicó, intentando contener su ansiedad.

–Pero si no lo sé –respondió Despertar en voz baja.

–¡Tienes que decírmelo!

–Walker... –empezó a responder Despertar con lágrimas en los ojos.

–¡No puedo ser lo que Allanon me pide que sea... lo que exige que sea! ¡No puedo! –aspiró profundamente para tranquilizarse–. ¿No lo ves, Despertar? Si he de hacer que regresen los druidas convirtiéndome en uno de ellos, si tengo que hacerlo porque no hay otra manera de que las Razas sobrevivan a los Espectros, ¿deberé ser como ellos fueron? ¿Deberé ejercer el control de las vidas de aquellos a quienes afirmo ayudar, aquellos que son miembros de la familia Ohmsford, Par, Coltar y Wren? ¿Durante cuántas generaciones he de ejercer ese control? Si he de ser druida, ¿estaré obligado a ello o podré hacer otra cosa?

–Walker Boh –respondió Despertar con voz suave pero apremiante–. Serás lo que debas ser, pero seguirás siendo tú mismo. No estás atrapado en una telaraña de magia druídica que haya condicionado tu vida, que te haya obligado a seguir un camino y sólo uno. Siempre hay posibilidad de elección. Siempre.

De repente, a Walker le pareció que se refería a algo más. Su rostro perfecto se tensó a causa de algún tormento interno, e hizo una pausa para devolverle su apariencia normal.

–Te asusta tu futuro sin conocerlo. Estás paralizado por las dudas y recelos que tú mismo has creado. Te han sucedido muchas cosas, Walker, y eso es motivo más que suficiente para que cualquier hombre dude. Has perdido a seres muy queridos, tu hogar, una parte de tu cuerpo y también tu espíritu. Has visto el fantasma de un miedo de la infancia que ha tomado forma y te ha amenazado con hacerse real. Estás lejos de todo lo que te es familiar. Pero no debes desesperarte.

–Pero me desespero –respondió Walker, reflejando en sus ojos el terror que sentía–. Voy a la deriva, Despertar, y siento que me alejo.

–Entonces agárrate a mí, Walker Boh –respondió la muchacha, extendiendo una mano y cogiendo las suyas–. Y permite que yo me agarre a ti. Así nos detendremos el uno al otro.

Se acercó más a él, y su pelo de plata se extendió sobre su oscura capa cuando apoyó la cabeza en su pecho. No habló, sino que se limitó a quedarse descansando allí, todavía

con las manos cogidas, mezclando su calor con el de él. Walker Boh apoyó la barbilla en los cabellos de la muchacha y cerró los ojos.

Entonces cayó en un sueño reparador, libre de pesadillas y de despertares súbitos, sujeto por hilos invisibles que lo mantenían en su lugar. Dejó de sentirse arrastrado, como ella le había prometido, y no tuvo más visiones inquietantes y angustiosas. Quedó en paz, envuelto en una calma reconfortante y tranquilizadora. Había unas manos de mujer, y esas manos pertenecían a Despertar.

Se despertó al amanecer, y se puso de pie mientras sus ojos se adaptaban a la débil luz gris. De más allá del laberinto de habitaciones y pasillos que lo separaba del mundo exterior le llegó el suave golpeteo de la lluvia. Despertar no estaba allí. La buscó, un poco preocupado, y enseguida la encontró ante las ventanas que se abrían en la fachada norte, escrutando a través de la bruma. Los edificios y las calles de piedra brillaban a causa de la humedad, reflejando sus propias imágenes en grotesca parodia. Eldwist saludaba al nuevo día como un cadáver, ciega y rígida. Extendía en la distancia sus hileras de edificios, sus tramos de calles; una simetría de diseño y construcción monótona, dura y carente de vida. Walker se puso junto a Despertar y notó la opresión de la ciudad a su alrededor.

Los negros ojos de la muchacha se volvieron para encontrarse con los suyos; su cabellera de plata era lo único que se destacaba en la penumbra.

–Te abracé con toda la fuerza que pude, Walker Boh –le dijo–. ¿Fue suficiente?

Se tomó un momento para contestar. El muñón del brazo le dolía y las articulaciones de su cuerpo estaban entumecidas y respondían con lentitud a las órdenes de movimiento. Tenía la sensación de que se encontraba dentro de una gran concha, y que su espíritu había quedado reducido al tamaño de un guijarro. Sin embargo, estaba extrañamente animado.

–Recuerdo a Carisman –dijo al fin–, decidido a ser libre a toda costa. A mí también me gustaría liberarme de mis dudas y temores, de mí mismo, de aquello en lo que puedo convertirme. Pero eso no será posible hasta que haya descubierto el secreto de la piedra élfica negra y la verdad que yace tras los sueños del espíritu de Allanon.

–Yo también quisiera ser libre –respondió Despertar en voz baja, esbozando una leve sonrisa que sorprendió gratamente a Walker. Parecía ansiosa por explicarlo, pero apartó con rapidez la mirada–. Tenemos que encontrar a Uhl Belk.

Abandonaron su refugio y salieron al exterior en medio de la lluvia. Anduvieron por las silenciosas calles del norte de Eldwist bajo las sombras y la penumbra, protegidos por sus capas de leñador, ensimismados en sus pensamientos.

–Eldwist es una tierra sumergida en el invierno que espera la llegada de la primavera –dijo Despertar–. Está cubierta de piedra como otros lugares están cubiertos de nieve. ¿Puedes sentirlo? Hay semillas plantadas y, cuando la nieve se derrita, esas semillas germinarán.

–Sólo hay piedra en Eldwist, Despertar –respondió Walker, sin saber de qué le hablaba la muchacha–. Todo lo que hay en la península de orilla a orilla, de punta a cabo, es piedra. Aquí no hay semillas ni nada que recuerde a los bosques o los prados, a árboles, flores o hierba. Sólo Uhl Belk y los monstruos que lo sirven. Y nosotros.

–Eldwist es una gran mentira –dijo Despertar.

–¿Una mentira de quién? –preguntó Walker. Pero la muchacha no respondió.

Siguieron la calle durante casi una hora, manteniéndose en las aceras, con los oídos atentos para escuchar el sonido de cualquier cosa que se moviera. Pero sólo había silencio, con la excepción del estable ritmo de la lluvia. Incluso Fauces Ávidas parecía que dormía en aquellos momentos. El agua se acumulaba y formaba riachuelos que corrían por los badenes arrastrando la arena y el polvo que el viento había esparcido. Los edificios los contemplaban como si fueran testigos mudos e indiferentes, como centinelas insensibles. Las nubes y la niebla se mezclaban y luego descendían hasta rozar la tierra,

envolviéndolos. Las cosas empezaron a desaparecer de la vista; primero las torres, luego fachadas enteras y hasta trozos de calles. Walker y Despertar sintieron un brusco y repentino cambio en el mundo, como si hubiera sido liberada una presencia. Los fantasmas salieron a jugar, siluetas oscuras que se levantaban del suelo para bailar en los límites de su visión, nunca completamente reales ni con formas del todo definidas. Unos ojos observaban desde las alturas, a través de la piedra. Unos dedos rozaban su piel, gotas de lluvia, jirones de niebla y algo más. Walker se fundió con lo que sentía, un viejo truco, una mezcla de sí mismo con las sensaciones externas, para conseguir una pequeña penetración en el origen de lo que estaba oculto. Poco después captó una extraña presencia, oscura, huraña, antigua, un ser dotado de poder. Pudo escuchar su respiración y casi pudo ver sus ojos.

–Walker –lo llamó Despertar en voz baja.

Una figura surgió de la bruma, cubierta con capucha como ellos e inquietantemente cerca. Walker se puso delante de la muchacha y se detuvo. La figura se detuvo también. Sin decir palabra, se observaron. Entonces las nubes se movieron, cambiando la inclinación de la luz, y la penumbra se oscureció.

–¿Despertar? –preguntó una voz insegura.

Walker Boh avanzó de nuevo. Era Morgan Leah.

Se estrecharon la mano, y Despertar abrazó al empapado joven de las tierras altas, besando apasionadamente su cara. Walker los observó sin hablar, consciente de la atracción compartida por ambos, sorprendido de que Despertar la aceptara. Vio la forma en que cerró los ojos en los brazos de Morgan y creyó comprender. La muchacha se lo permitía porque todo eso era nuevo para ella. Había sido creada hacía poco, y aunque su padre le había infundido sentimientos humanos, no había tenido oportunidad de experimentarlos hasta entonces. El rostro de Walker quedó cubierto por una nube de tristeza. Despertar intentaba vivir plenamente.

–Walker. –Morgan se acercó a él, rodeando con un brazo a la muchacha–. Os he estado buscando por todas partes. Pensé que os había sucedido algo malo.

Les relató sus aventuras: su caída con Horner Dees por la alcantarilla, deslizándose sobre la pendiente interior, y su enfrentamiento con el horror de Fauces Ávidas, que dormía debajo. Sus ojos destellaban mientras se esforzaba en describir cómo había conseguido liberar la magia de la Espada de Leah, una magia que ya creía perdida. Con su ayuda consiguieron escapar. Se refugiaron en un lugar cercano para pasar la noche, y al amanecer regresaron al lugar donde habían dejado a los otros miembros del grupo. Pero el edificio estaba vacío y no había señales de que nadie hubiera regresado. Preocupado por Despertar (por todos, se apresuró a añadir), dejó a Dees de guardia en el refugio por si llegaban y salió en su búsqueda.

–Horner Dees estaba dispuesto a venir, pero conseguí disuadirlo. La verdad es que nunca volvería a moverse... si pudiera; al menos hasta el momento en que nos marchemos de aquí. –El joven de las tierras altas esbozó una amplia sonrisa–. Ya está harto de Eldwist y de sus trampas. ¡Quiere regresar cuanto antes a la cervecería de Pendiente Escarpada! –Miró a su alrededor, extrañado–. ¿Dónde está Carisman?

Ahora les tocaba hablar a ellos, y fue Despertar quien tomó la palabra. Con voz firme y compasiva relató los hechos que habían conducido a la muerte del juglar. Cuando la muchacha concluyó, el rostro de Morgan Leah reflejaba su desesperación y furia por el trágico suceso.

–Nunca comprendió nada, ¿verdad? –preguntó el joven de las tierras altas, y las emociones que estaba reprimiendo amenazaron con ahogarlo–. ¡Nunca comprendió nada! Creía que su música era el remedio para todo.

Se volvió un instante, dando la espalda a sus compañeros para ocultar su expresión,

con las manos sobre las caderas en actitud desafiante, como si con ello pudiera cambiar lo ocurrido.

–¿Dónde vais ahora? –preguntó.

Walker miró a Despertar.

–Creemos que Uhl Belk se esconde dentro de la cúpula –dijo la muchacha–. Estábamos buscando una entrada en el momento en que aparecieron los urdas, y ahora regresábamos para continuar la búsqueda.

–Entonces os acompaño –dijo Morgan, volviéndose hacia sus compañeros, ya con expresión serena–. Horner estará mejor descansando. Podremos reunirnos con él al anochecer. –Les dirigió una mirada casi altanera–. Así es como debería ser. Nosotros tres solos.

–Si lo deseas, puedes venir, Morgan –dijo Despertar en tono conciliador, mientras Walker se limitó a hacer un gesto de asentimiento.

Reemprendieron la marcha, tres figuras empapadas casi invisibles en la niebla. Walker iba delante como un fantasma de cara pálida, convertido en líder porque Despertar se había quedado un paso atrás para estar junto a Morgan, que se contentaba con seguirlos. Se encorvó para protegerse de la lluvia, sintió la mordedura de una racha de viento momentánea y un gran vacío interior que amenazaba con engullirlo. Se internó en ese vacío e intentó asegurar una parte de su magia, una fuerza en la que poder basarse, pero ésta lo eludió como una serpiente en lucha. Miró hacia delante a través de la fina cortina de lluvia y observó que las sombras perseguían a la luz. El espectro de su destino se burlaba de él: un leve temblor en un charco de agua, un jirón de niebla en un portal, una piedra oscurecida por la humedad que brillaba como un espejo. Todo mostraba la cara de Allanon.

Al llegar al final de la calle, el oscuro bulto de la cúpula apareció ante ellos como la concha de un crustáceo dormido. Los tres cruzaron la calle para acercarse, empequeñecidos por sus dimensiones. Walker contempló la cúpula en silencio, consciente de que Morgan y Despertar esperaban que hiciera algo, y de que también lo esperaba algo más. *Aquello.* La presencia que había sentido antes se dejó sentir aún con más fuerza, más dispuesta, más segura. Y observaba. Observaba en silencio. Walker permaneció inmóvil. Sentía unos ojos a su alrededor, como si no hubiera ningún sitio al que poder huir sin ser visto. La piedra de la ciudad era una mano que lo mecía, pero que podía cerrarse de repente y acabar con su vida. La presencia deseaba que fuera consciente de ello, que fuera consciente de su insignificancia, de la inutilidad de su búsqueda, del sinsentido de su vida. Se abatía sobre él, presionando igual que la lluvia y la niebla. Vete a casa, oyó que le decía en voz baja. Márchate mientras aún estás a tiempo.

Pero Walker no se marchó. Ni siquiera retrocedió un paso. Ya se había enfrentado a muchas amenazas, a muchos seres oscuros que vagaban por la tierra, para saber lo que estaban probando. La presión no era aplastante; era irónica y excéntrica, como si tratara de causar un efecto opuesto al indicado. No te marches, parecía decir. Pero recuerda que te lo he pedido.

Walker Boh se dirigió hacia el lugar donde el muro era más ancho entre las bandas de piedra. La muerte le rozó, una gota de lluvia atrapada en el viento. Era extraño, pero sintió la presencia de Cogline junto a él, como si el fantasma del anciano se hubiera levantado de las cenizas de la Chimenea de Piedra para ver a su alumno poner en práctica las habilidades que le había enseñado y juzgar su pericia. Nunca conseguirás liberarte de la magia, oyó que le decía. Contempló durante un breve instante la deteriorada superficie del muro, con el agua de lluvia serpenteando por depresiones irregulares, arroyos de plata que brillaban como los cabellos de Despertar. Se sumergió de nuevo en su interior en busca de la magia, y esta vez consiguió asirla. Utilizó su fuerza como armadura, se revistió de ella como si se dispusiera a librar una batalla contra la piedra que tenía delante, después

extendió su única mano y apretó los dedos contra el muro.

Sintió que la magia fluía en su interior, ardiente como el fuego, extendiéndose desde su pecho hasta el brazo y desde la punta de sus dedos hasta...

Se produjo un temblor, y la piedra se retiró ante él, retrocediendo como un animal que se hubiera quemado. Se oyó un largo y profundo gemido, el sonido de la piedra que roza otra piedra, y un aullido, como si entre ambas se hubiera acabado una vida. Despertar se encogió como un pajarillo asustado, con el pelo de plata echado hacia atrás y los ojos brillantes con una viveza extraordinaria. Morgan Leah desenvainó el espadón que llevaba colgado a la espalda con un rápido movimiento.

El muro se abrió no como lo haría una puerta que gira o un panel que se alza, sino como una tela rasgada de arriba abajo. Se abrió como una boca que espera alimento. Cuando dejó un hueco de unos seis metros de anchura, se detuvo. Se quedó inmóvil, con los bordes de piedra lisos y fijos, con el aspecto de un portal que siempre había estado en aquel lugar.

Una entrada, pensó Walker Boh. Aquello era precisamente lo que habían ido a buscar.

Despertar y Morgan Leah se detuvieron a su lado, expectantes. Él no los miró, sino que mantuvo los ojos puestos en la abertura, en la oscuridad interior, en su mar de sombras impenetrables. Escrutó y escuchó, pero no consiguió ver ni oír nada.

En cualquier caso, sabía lo que estaba esperándolo.

Oyó cantar a Carisman en su mente. *Ven aquí, le dijo la araña a la mosca.*

Flanqueado por la muchacha y el joven de las tierras altas, Walker cruzó la entrada.

10

A menos de tres metros de la entrada a la cúpula se vieron rodeados de una oscuridad total que ocultaba por completo todo lo que había más allá. Walker les indicó que se detuvieran para dar tiempo a que sus ojos se adaptaran a las nuevas condiciones, pudiendo entonces escuchar el desvanecimiento en el silencio de los ecos de sus pisadas. Después sólo quedó el sonido de su respiración. Tras ellos, la débil y gris luz del día era un delgado hilo que los conectaba con el mundo exterior, hilo que quedaría cortado inmediatamente después. La piedra rozó de nuevo contra la piedra, y la abertura que les había abierto el paso se cerró. Ninguno de ellos intentó impedirlo; de hecho, estaban esperando que sucediera. Permanecieron juntos en la quietud subsiguiente, plenamente conscientes de la tranquilizadora presencia de los otros, aguzando los oídos para captar el sonido de cualquier movimiento extraño y esperando recuperar una pequeña parte de su capacidad de visión. La sensación de vacío era completa. El interior de la cúpula parecía una tumba enorme en la que ningún ser vivo hubiese estado desde hacía siglos. El aire, rancio y mohoso, era helado, impregnado de un frío gélido que entraba por la boca y la nariz y se asentaba en el estómago, por lo que pronto empezaron a tiritar. Incluso en la impenetrable oscuridad, a Walker Boh le pareció que podía ver el vaho de su aliento.

Los tres esperaron con impaciencia mientras pasaban los segundos, marcados por los latidos del corazón. Estaban seguros de que algo iba a ocurrir, de que alguien iba a aparecer. A menos que los hubieran atraído a la cúpula para asesinarles, pensó Walker. Pero no creía que ése fuera el caso. De hecho, ya no creía, como al principio, que hubiera alguna fuerza activa con la misión de eliminarlos. El carácter de su relación con Eldwist sugería que la ciudad funcionaba de manera impersonal para librarse de los intrusos, pero que no reaccionaba de inmediato cuando fallaba. Eldwist no se basaba en la velocidad, sino en la ley del promedio. Tarde o temprano, los intrusos cometerían un error, se descuidarían y acabarían cayendo en una de las numerosas trampas o en manos del Rastrillo. Walker estaba dispuesto a apostar a que la suposición de Despertar era correcta, que hasta hacía muy poco el Rey de Piedra había ignorado su presencia o, en caso contrario, le había preocupado muy poco. No se puso en guardia hasta que Walker utilizó la magia contra la concha que lo encerraba. Ni siquiera se había inquietado cuando la utilizaron contra el Rastrillo. Pero ahora sentía curiosidad, y ésa era la razón por la que les había permitido que entraran...

Walker se contuvo. Tenía la sensación de que algo se le había pasado por alto. Si continuaban inmóviles de pie en la oscuridad, no sucedería nada, aunque esperaran todo aquel día y el siguiente. El Rey de Piedra los había dejado entrar por alguna razón; quizá para ver qué harían.

O qué *eran capaces* de hacer.

–Pase lo que pase –dijo Walker extendiendo el brazo primero hacia Morgan y después hacia Despertar, acercando sus cabezas a la de él y hablando sólo para la muchacha con voz apenas audible–, recuerda tu promesa de que no debes hacer nada que revele que posees la magia.

Se separó de ellos, levantó la mano, chasqueó los dedos y una llama de plata cobró vida.

Miraron alrededor. Se encontraban en un túnel corto que conducía a una abertura. Manteniendo la llama ante sí, Walker empezó a caminar. Cuando llegaron al final del túnel, apagó la llama, convocó a la magia por segunda vez, y lanzó una rociada de fuego plateado a la oscuridad.

Walker sopló de repente. La ráfaga de luz voló hacia lo desconocido, planeando a través de las sombras, persiguiéndolas, elevándose hasta que todo su entorno quedó revelado. Se encontraban en la entrada de una enorme rotonda, un coso bordeado por filas de asientos que se perdían en la penumbra. El techo de la cúpula se extendía en lo alto, y sus vigas de piedra se arqueaban desde la cúspide hasta el suelo. Bandas de escaleras subían entre las filas de asientos, y una barandilla circundaba el ruedo. Todo era de piedra, antigua y desgastada por el tiempo, dura y lisa. Varios túneles sombríos similares al que habían atravesado para llegar allí se abrían en las gradas, agujeros negros que se enterraban y desaparecían.

En el centro del ruedo había una gran estatua de piedra, deteriorada y apenas reconocible. Representaba a un hombre encorvado sobre sus pensamientos.

Walker dejó que el fuego se detuviera y su luz se extendiera. La enorme cúpula estaba vacía, y el opresivo silencio sólo era roto por el sonido de sus pasos. Al parecer, la única vida que allí había era la de ellos. Con el rabillo del ojo vio que Morgan avanzaba y alargó la mano para impedírselo. Despertar cogió del brazo al joven de las tierras altas en actitud protectora. La mirada de Walker recorrió el ruedo, los negros túneles que desembocaban en él, las gradas que lo circundaban, las vigas y el techo y de nuevo el ruedo. Se detuvo cuando llegó a la estatua. Nada se movía. Pero no le cabía la menor duda de que allí había algo. Sentía, con más fuerza que antes, la misma presencia que había sentido cuando estaba fuera.

Avanzó muy despacio y con cautela, seguido de Morgan y Despertar. De momento, estaba al mando. La deferencia de Despertar era un reconocimiento de su limitación. Ella no podía utilizar la magia y, por tanto, dependía de él. Walker descubrió una fuerza insospechada en esa dependencia. Ya no había tiempo para dudas y temores, ni para meditaciones sobre quién y qué debía ser. Una vehemente determinación ardía en su interior. Se dio cuenta de que era preferible estar al mando y aceptar la responsabilidad de lo que fuera a suceder. Siempre había sido así. En ese preciso momento, y por primera vez en su vida, comprendió que siempre sería así.

La estatua se levantaba frente a ellos, un enorme pedazo de piedra que parecía desafiar a la luz que Walker había evocado para espantar la oscuridad. El pensador miraba a otro lado. Era una figura nudosa y pesada, que no estaba sentada ni arrodillada, con un brazo doblado sobre el estómago y el otro, con la mano cerrada, levantado para servir de apoyo a la barbilla. Cabía la posibilidad de que hubiese llevado una capa o hubiera estado cubierto de pelo, aunque eso era difícil de discernir. La base sobre la que se asentaba, que era un pedestal bastante extraño y parecía unir las piernas de la estatua al suelo, como si la roca se hubiera fundido en una época lejana, carecía de inscripción.

Se acercaron a la estatua y empezaron a rodearla. La cara apareció lentamente en su campo de visión. Era la cara de un monstruo, devastada y contraída, una masa de protuberancias y nudos, como si estuviera a medio terminar. Sus ojos de piedra miraban sin ver debajo del entrecejo fruncido. El horror había quedado plasmado en sus rasgos; había demonios capturados en ellos que nunca serían liberados. Walker Boh, inquieto, apartó la mirada para fijarla en la cúpula.

–Walker –dijo Despertar con voz muy baja, estremeciéndose como un cervatillo asustado.

Estaba mirando la estatua. Walker se giró con la rapidez de un gato para seguir la mirada de la muchacha.

Los ojos de la estatua se habían movido para fijarse en él.

Oyó el roce metálico producido por la hoja de Morgan al ser sacada de su vaina.

La deforme cabeza de la estatua empezó a volverse. La piedra chirriaba mientras lo hacía, sin agrietarse, sino adaptándose de alguna forma, como si fuera al mismo tiempo

sólida y líquida. La cúpula hueca recogió el chirrido, repitiéndolo como un eco. Los brazos se movieron, y después los hombros. El torso giró, y la piedra rascó y crujió, haciendo que a Walker se le erizaran los pelos de la nuca.

¿Quién eres?, preguntó la estatua, abriendo la boca con un roce de piedra sobre piedra.

Walker se quedó tan asombrado por lo que estaba viendo con sus propios ojos, que fue incapaz de articular una sola palabra. Permaneció inmóvil, anonadado. La estatua tenía vida, una cosa de piedra, aterradoramente formada por la mano de un loco, carente de carne y hueso, pero dotada de vida.

Un segundo después comprendió, pero ni siquiera entonces pudo pronunciar el nombre de la criatura.

–Uhl Belk –dijo Despertar en voz baja.

¿Quién eres?, insistió la estatua.

Despertar dio un paso al frente, pequeña e insignificante a la sombra del Rey de Piedra, con el cabello plateado echado hacia atrás.

–Me llamo Despertar –respondió la muchacha con una voz fuerte y segura, que reverberó en el silencio–. Éstos son mis compañeros, Walker Boh y Morgan Leah. Hemos venido a Eldwist a pedirte que devuelvas la piedra élfica negra.

La piedra élfica negra me pertenece, dijo Uhl Belk, girando levemente la cabeza entre el rechinar de la piedra.

–No, Uhl Belk, pertenece a los druidas. Tú la robaste en la Morada de los Reyes para traerla a Eldwist. Ha llegado el momento de que la devuelvas.

¿Quién eres?, preguntó el Rey de Piedra, rompiendo el tenso silencio que se había hecho tras las últimas palabras pronunciadas por Despertar.

–No soy nadie.

Tienes magia para utilizarla contra mí.

–No.

Y estos otros tienen magia.

–Sólo un poco. Morgan Leah tenía una espada que le dieron los druidas y poseía la magia del Cuerno del Infierno. Pero ahora está rota; su hoja está quebrada y ha perdido la magia. Walker Boh tuvo la magia que heredó de sus antepasados, de la casa élfica de Shannara. Pero la perdió casi toda a causa de los daños sufridos en su brazo y en su espíritu. Todavía ha de recuperarla. No, no poseen una magia que pueda causarte el más leve daño.

Walker estaba tan aturdido que apenas lograba dar crédito a lo que oía. En unos segundos, Despertar los había desarmado por completo, y había revelado no sólo el objeto de su búsqueda, sino también que carecían de cualquier posibilidad razonable de conseguirlo. Había admitido que estaban indefensos ante aquella criatura, que eran incapaces de obligarla a que atendiera su demanda. Hasta había eliminado su único recurso: el fingir. ¿En qué estaba pensando?

Uhl Belk también se hacía la misma pregunta.

¿He de entregar la piedra élfica negra sólo porque tú me lo pides, darla a tres mortales de vidas finitas, una muchacha sin magia, un manco y un espadachín con la espada rota?

–Es necesario, Uhl Belk.

Soy yo quien decide lo que es necesario en el reino de Eldwist. Yo soy la ley y el poder que refuerza esa ley. No hay más derecho que el mío ni otra exigencia que la mía. ¿Quién se atrevería a negarlo? Ninguno de vosotros, que sois tan insignificantes como el polvo que vuela sobre la superficie de mi piel y se pierde en el mar. Hizo una pausa. *La piedra élfica negra es mía.*

Despertar no respondió, sino que continuó mirando los agrietados ojos del Rey de Piedra. El enorme cuerpo de Uhl Belk volvió a girar, moviéndose como si estuviera sumergido en arenas movedizas entre los agudos chirridos de la piedra.

Tú, dijo el Rey de Piedra, señalando a Walker con un dedo extendido. *El Áspid reclamó una parte de ti. Puedo sentir su hedor en tu cuerpo. Sin embargo, todavía vives. Eres un druida.*

–No –respondió Despertar–. Es un mensajero de los druidas. Ha sido enviado por ellos para que recupere la piedra élfica negra. Su magia élfica consiguió salvarlo del veneno del Áspid. Su reclamación de la piedra élfica es legítima. Los druidas lo garantizan.

Todos los druidas están muertos.

Despertar no dijo nada, en espera de la reacción del Rey de Piedra, plantada con arrogancia ante él. Un rápido movimiento de uno de aquellos voluminosos brazos y quedaría aplastada. No parecía importarle. Walker dirigió una rápida mirada a Morgan, pero los ojos del joven de las tierras altas estaban fijos en la cara de Uhl Belk, inmovilizados por su fealdad, hipnotizados por el poder que veía reflejado en ellos. Se preguntó qué podía hacer él y qué estaba haciendo allí.

Entonces el Rey de Piedra volvió a hablar, un lento crujir en el silencio.

Vivo desde siempre y viviré mucho después de que vosotros hayáis quedado reducidos a polvo. Fui creado por la Palabra y he sobrevivido a todo lo que recibió la vida conmigo a excepción de uno, y ése también desaparecerá pronto. No me preocupa nada del mundo en que existo, salvo la conservación de lo que está bajo mi dominio: la piedra eterna. Es la piedra la que resiste todas las cosas, la que es inalterable y duradera, y lo más cercano a la perfección que se puede conseguir. Soy el que da la piedra al mundo, el arquitecto de lo que ha de venir. Utilizo todos los medios necesarios para que mi propósito sea cumplido. Por tanto, cogí la piedra élfica negra y me apropié de ella.

La cúpula repitió sus palabras, y después el eco se perdió en el silencio. Las sombras se extendían y la luz de Walker empezaba a disminuir. La magia se debilitaba. Walker sentía que lo que estaban haciendo era inútil. Morgan había bajado la mano que sostenía la espada. ¿Qué sentido tenía utilizar un arma de hierro contra algo tan antiguo e inmutable como aquello? Sólo Despertar parecía esperanzada.

Los druidas no son nada comparados conmigo. Sus precauciones por esconder y proteger su magia fueron inútiles. Dejé el Áspid para mostrar mi desprecio hacia lo que pretendieron hacer. Creían en las leyes de la naturaleza y la evolución, estúpidos impulsores del credo del cambio. Murieron sin dejar nada. La piedra es el único elemento del cuerpo de la tierra que perdura, y yo viviré en esa piedra para siempre.

–Invariable –dijo Despertar con voz apenas audible.

Sí.

–Eterno.

Sí.

–Pero ¿qué será de tu misión, Uhl Belk? Has renunciado a ser aquello para lo que fuiste creado: una fuerza de equilibrio, un preservador del mundo. –Su voz era baja y apremiante, una malla de imágenes que parecía tomar forma y destellar en el aire muerto que la precedía–. Me han contado la historia de tu vida. Fuiste creado para que conservaras la vida; ésa fue la misión que te encomendó la Palabra. La piedra no preserva la vida. No fuiste instruido para transformar y, sin embargo, has decidido subvertirlo todo, alterar para siempre la composición de la vida sobre la tierra, convertir en piedra la materia viva. Todo para lograr una ampliación de quien eres y de lo que eres. Y mira lo que has conseguido. –Cruzó los brazos para enfrentarse a la ira que se estaba acumulando en el entrecejo del Rey de Piedra–. Devuelve la piedra élfica negra, Uhl Belk. Deja que te ayudemos a volver a ser libre.

La enorme criatura de piedra se estremeció en su lecho de roca, sus articulaciones chirriaron y los sonidos se repitieron a través del ruedo como si un público invisible manifestara su parecer. Uhl Belk habló, y esta vez su voz tenía un tono nuevo y amenazador.

Sin duda eres más de lo que pretendes ser. No puedes engañarme, aunque eso carece de importancia. Me tiene sin cuidado quién eres y lo que quieres. He permitido que llegarais hasta aquí para examinaros de cerca. La magia con la que me tocasteis captó mi atención y sentí curiosidad. Pero no necesito nada de vosotros. No necesito nada de ningún ser vivo. Estoy completo. Consideradme la tierra sobre la que camináis y a vosotros como las más diminutas pulgas que viven en ella. Si llegáis a ser una molestia para mí, os eliminaré inmediatamente. Si conseguís sobrevivir a este día, probablemente no sobreviváis a otro.

»Yo soy todo lo que os rodea, prosiguió Uhl Belk, arrugando la frente y cambiando la expresión de la cara. *Miréis donde miréis, sólo podréis verme a mí. En Eldwist soy todo lo que tocáis. Me he hecho así a mí mismo. Me he hecho uno con la tierra que he creado. Soy libre de todo lo demás y siempre lo seré.*

De repente, Walker comprendió la naturaleza de aquella criatura. Uhl Belk no era un ser vivo en el sentido estricto de la palabra. Era un espíritu, igual que el Rey del Río Plateado. Era algo más que la estatua que se levantaba ante ellos. Era el suelo que pisaban, el reino de Eldwist. Había dicho que la piedra era su piel, una parte de su ser viviente. Había descubierto una forma de infundirse en todo lo que creaba, asegurando su permanencia como nadie más podía hacerlo.

Pero eso también significaba que estaba prisionero. Ésa era la razón de que no hubiera salido a su encuentro o de que no los hubiese perseguido, de que no se involucrara directamente. Ésa era la razón de que sus piernas estuvieran hundidas en la piedra. Carecía de movilidad, una concesión para las criaturas inferiores. Había evolucionado hacia algo superior, hasta ser su propio mundo, y eso era, precisamente, lo que lo tenía atrapado.

–Pero no eres libre, ¿verdad? –preguntó Despertar con osadía, como si leyera los pensamientos de Walker–. Si lo fueras, nos darías la piedra élfica negra, porque no tendrías necesidad de ella. –Su voz era dura e insistente–. Pero no puedes, ¿verdad? Necesitas la piedra élfica negra para mantenerte vivo. Si no la tuvieras, Fauces Ávidas acabaría contigo.

No.

–Sin ella, Fauces Ávidas te destruiría.

No.

–Sin ella...

No.

Un puño de piedra cayó hacia abajo, estuvo a punto de alcanzar a la muchacha y destrozó una parte del suelo próximo a ella, abriendo grietas que se extendieron un centenar de metros. El Rey de Piedra se estremeció como si lo hubieran golpeado.

–Fauces Ávidas es tu hijo, Uhl Belk –prosiguió Despertar, irguiéndose ante él como si fuera ella quien tenía la corpulencia y el poder y no el Rey de Piedra–. Pero tu hijo no te obedece.

No sabes nada. Fauces Ávidas es una prolongación de mi ser, como todo Eldwist. Su vida depende de mí. Sirve a mi propósito, convirtiendo en piedra las tierras contiguas y todo lo que habita en ellas, la permanencia de mi ser...

–¿Y la piedra élfica negra? –preguntó Despertar, interrumpiendo al Rey de Piedra y moviendo sus negros y brillantes ojos con rapidez.

La piedra élfica negra permite..., respondió el Rey de Piedra. Su voz resonó con una extraña mezcla de emociones imposible de identificar.

La boca se cerró y el Rey de Piedra se encogió, plegando los miembros contra el

cuerpo.

–¿Permite? –insistió Despertar.

Mira, respondió el Rey de Piedra, levantando sus ojos mates y vacíos.

La palabra resonó como si el alma del Rey de Piedra se hubiese escindido. La roca rozó y chirrió una vez más, y la pared que estaba tras ellos se abrió. La gris y brumosa luz del día se precipitó al interior como si huyera de la continua lluvia que caía en el exterior. Las nubes y la niebla flotaban, retorciéndose y girando en torno a los edificios que se levantaban más allá, envolviéndolos como si fueran un grupo de gigantes frioleros que estuvieran de guardia. De la boca del Rey de Piedra brotó un gemido espectral y llenó el vacío de la ciudad con un sonido semejante al que produce una fina lámina de metal al chocar el viento contra ella. Se levantó y se extinguió enseguida, pero su eco se repitió como si fuera a durar eternamente.

Mira.

Oyeron a Fauces Ávidas antes de verlo, advirtiendo su aproximación con un retumbo bajo las calles de la ciudad que adquiría intensidad a medida que se acercaba, un gruñido bajo que se convirtió en un rugido que lo sacudió todo e hizo caer de rodillas a los tres visitantes. Fauces Ávidas apareció, rompiendo la piedra que era la piel de Uhl Belk más allá de la pared de la cúpula, justo en el exterior de la abertura que contemplaban con ojos asombrados y temerosos. Vieron que el Rey de Piedra se estremecía de dolor. Fauces Ávidas se irguió y dio la impresión de que seguía creciendo, un leviatán de estatura increíble que empequeñecía incluso a los edificios, contorsionándose como una serpiente, un repulsivo cruce entre lombriz y reptil, negro como boca del lobo por el pestilente líquido que rezumaba su cuerpo con rocas incrustadas. Sin ojos y sin cabeza, su boca era un agujero succionador que parecía dispuesto a absorber la lluvia y después el aire. Surgió de forma repentina y aterradora, y llenó el hueco de la abertura con una oleada de oscuridad que lo tapó por completo.

La incredulidad y el horror dejaron helado a Boh. Fauces Ávidas no era una criatura real. Nadie podía ni siquiera imaginar la existencia de un ser de aquellas características. Por primera vez en su vida deseó echar a correr. Vio que Morgan Leah daba un paso atrás, tropezaba y se caía, mientras que Despertar permanecía inmóvil en su sitio. Sintió que perdía fuerzas y tuvo que sobreponerse para no demostrar su debilidad. Fauces Ávidas, una gran masa invertebrada, fango negro a lo que nada podía oponerse, se contorsionó contra el horizonte.

Pero el Rey de Piedra no dio muestras de la menor vacilación. Levantó una de sus gruesas y nudosas manos, aquella en que se apoyaba su barbilla cuando creyeron que era una estatua, y empezó a abrir lentamente los dedos, brotando de ellos una luz como ninguno había visto. Se extendió en todas direcciones al principio, sin iluminar como la luz normal, sino todo lo contrario, oscureciendo cuanto tocaba.

Esto no es luz, dijo para sí Walker Boh mientras trataba de contener un torrente de sensaciones que amenazaba con aplastarlo. *¡Es ausencia de luz!*

Entonces los dedos del Rey de Piedra se abrieron, y pudieron ver lo que guardaban. Era una gema de talla perfecta, y su centro tan negro e impenetrable como la noche. La piedra brillaba y reflejaba finos rayos de la grisácea luz del día, sin permitir que la atravesaran. Parecía diminuta en la enorme palma de la mano de Uhl Belk, pero la oscuridad que proyectaba se extendía hasta los rincones más lejanos de la cúpula, penetraba en los recovecos más profundos, buscando y envolviendo toda la luminiscencia esparcida por Walker. En unos pocos segundos la única luz que quedó fue la que entraba por la grieta de la piel de piedra de la cúpula.

Walker Boh sintió que su propia magia se estremecía en reconocimiento. Habían encontrado la piedra élfica negra.

Uhl Belk dio un grito, un aullido atronador que se impuso a los sonidos de la llegada de Fauces Ávidas, del viento, la lluvia y el lejano mar, y extendió la mano con la piedra élfica negra ante sí. La oscuridad se reunió y se concentró en una sola banda, que se disparó para golpear a Fauces Ávidas. El monstruo no reaccionó. Por el contrario, se quedó allí, inmóvil. Se estremeció con una mezcla de dolor y placer, traspasado por sensaciones que los humanos que se hallaban ante él sólo podían imaginar. Se retorció, y la negrura se retorció en respuesta. La negrura se extendió, ampliándose, fluyendo; luego retrocedió, hasta que también el Rey de Piedra quedó envuelto en ella. Escucharon sus gemidos y después sus sollozos, de nuevo con sentimientos mezclados, no claramente definidos. La magia de la piedra élfica negra unió a los dos monstruos, al padre y al hijo, con un lazo inmaterial más fuerte y seguro que las cadenas de hierro.

¿Qué está sucediendo?, se preguntó Walker Boh. *¿Qué les está haciendo la magia?*

Entonces la no-luz desapareció, una línea oscura que se difuminaba, y el ambiente se despejó. Regresó la luz del día y el enlace entre el Rey de Piedra y Fauces Ávidas se desvaneció. El hijo de Uhl Belk volvió a enterrarse. El agujero que había hecho se cerró sobre él, y la piedra encajó en su lugar, dejando la calle intacta, creando la ilusión de que nada había sucedido. La lluvia borró todo rastro de la llegada de la criatura y los riachuelos se llevaron la verdosa película de veneno segregada por el cuerpo del monstruo.

Los dedos de Uhl Belk se cerraron sobre la piedra élfica negra, los párpados cubrieron sus ojos y su rostro sufrió una transformación que Walker era incapaz de describir, como si lo hubieran rehecho. Sin embargo, era más aterrador que nunca, sus facciones más duras, menos humanas, más como la roca que lo atrapaba. Apretó la mano que guardaba la piedra élfica negra contra su cuerpo.

¿Comprendéis?, preguntó con voz rugiente.

Pero ninguno de ellos podía comprenderlo, ni siquiera Despertar. Los negros ojos de la muchacha reflejaban su desconcierto. Los tres se quedaron mudos ante el Rey de Piedra, sintiéndose insignificantes e inseguros.

–¿Qué te ha sucedido, Uhl Belk? –preguntó Despertar.

La lluvia tamborileaba, y el viento se coló por la abertura de la cúpula.

Marchaos.

La enorme cabeza empezó a volverse, entre el agudo chirrido de la piedra.

–¡Tienes que entregarnos la piedra élfica negra! –gritó Despertar.

La piedra élfica negra es mía.

–¡Tú se la robaste a los druidas y los Espectros te la arrebatarán a ti!

Los Espectros son niños, respondió Ulh Belk con voz cansada y evidente desinterés. *Todos sois niños. No me preocupáis lo más mínimo. Nada de lo que hagáis puede causarme ningún daño o afectarme lo más mínimo. Miradme. Soy viejo como el mundo y duraré tanto como él. Vosotros desapareceréis en un abrir y cerrar de ojos. Salid de mi ciudad. Si os quedáis, si os empeñáis en visitarme de nuevo, si me molestáis, llamaré al Rastrillo para que se ocupe de vosotros y os hará desaparecer en un instante.*

El suelo tembló bajo sus pies, un movimiento que los hizo tambalearse y retroceder hacia la abertura de la pared. El Rey de Piedra había actuado como lo haría un animal para librarse de un insecto molesto. Walker Boh se irguió y tiró de Despertar, haciendo señas a Morgan para que los siguiera. No ganaban nada quedándose allí. No conseguirían la piedra élfica negra aquel día... y tal vez no la consiguieran nunca. Uhl Belk era una criatura mucho más desarrollada que ninguna otra. Tenía razón: ¿qué podían hacer ellos para causarle el más leve daño o para que se sintiera mínimamente afectado?

–¡Eres tú quien será barrido! –gritó Despertar mientras se dirigían a la calle. Estaba temblando–. ¡Escúchame, Uhl Belk!

La tosca cara se volvió de nuevo hacia la penumbra, sus enormes hombros se

encogieron y el Rey de Piedra volvió a asumir la postura original del pensador. No recibieron respuesta.

En el exterior, bajo la lluvia, vieron que la pared volvía a sellarse como si nunca hubiera existido la abertura. La cúpula volvió a convertirse en una concha impenetrable.

Morgan colocó las manos sobre los hombros de Despertar, pero ella no pareció darse cuenta, como si también se hubiera convertido en un ser de piedra. El joven de las tierras altas acercó sus labios al oído de la joven y empezó a hablarle en voz baja.

Walker Boh se apartó de ellos. Cuando estuvo solo, se volvió para contemplar el cubil de Uhl Belk. Un fuego lo consumía, y al mismo tiempo se sentía lejano. Estaba allí y no lo estaba. Advirtió que ya no se conocía. Se había convertido en un enigma que no podía resolver. Sus pensamientos se tensaron igual que la correa de una cincha. El Rey de Piedra era un enemigo insuperable, y ninguno de ellos podría derrotarlo. No era simplemente el gobernante de una ciudad, sino que era la ciudad misma. Uhl Belk se había convertido en Eldwist. Era todo un mundo, y nadie podía cambiar todo un mundo. Ni Allanon, ni Cogline, ni todos los druidas juntos.

La lluvia caía sobre su cara. Nadie.

Sin embargo, sabía que él lo iba a intentar.

11

Pe Eltar había cambiado dos veces de opinión antes de adoptar una decisión definitiva. Por fin, dejando de lado sus recelos, se deslizó por la calle oscura y entró en el portal del edificio que había servido de refugio a sus compañeros. Su capa chorreaba, dejando un rastro de agua en las escaleras, señalando claramente su recorrido. Se detuvo en el rellano para escuchar, pero no oyó nada y siguió adelante. Los otros debían de seguir buscando al Rey de Piedra. Para él, eso carecía de importancia. Regresarían tarde o temprano. Podía esperar.

Atravesó el vestíbulo sin molestarse en adoptar ninguna precaución y entró en el escondite. A primera vista, la habitación parecía desierta, pero su instinto le advirtió al instante que alguien o algo lo observaba, y se detuvo después de dar una docena de pasos. Las sombras formaban extrañas siluetas en las paredes de la habitación, apiñadas al azar como niños que se hubiesen refugiado allí para guarecerse del mal tiempo. El golpeteo de la lluvia sonaba en el silencio mientras Pe Eltar permanecía en guardia y a la espera.

Entonces apareció Horner Dees, deslizándose sin hacer ruido desde las sombras de una entrada lateral, moviéndose con una gracia y agilidad que contrastaban con su voluminosa figura. Estaba lleno de arañazos y magulladuras, y tenía las ropas hechas jirones. Parecía que hubiera sostenido una intensa y desigual lucha con un animal. Fijó en Pe Eltar su sabia mirada, duro y receloso como siempre, un oso viejo que se enfrenta cara a cara con un enemigo conocido.

–Nunca dejas de sorprenderme –se vio obligado a reconocer Pe Eltar, sintiendo curiosidad por aquel viejo impertinente y molesto.

–Pensaba que no te volveríamos a ver –respondió Dees, deteniéndose a una prudente distancia.

–¿De verdad? –inquirió Pe Eltar, esbozando una amable sonrisa y cruzando la habitación para dirigirse al lugar donde había unas frutas secas en un cuenco improvisado. Cogió una, la llevó a la boca y la mordió. Estaba amarga, pero se podía comer–. ¿Dónde están los demás?

–Por ahí fuera –respondió Dees–. ¿Qué importa?

–Nada. Y a ti, ¿que te ha pasado? –preguntó Pe Eltar, quitándose la capa mojada y sentándose.

–Me caí en un agujero. Ahora di de una vez qué es lo que quieres.

–Un poco de ayuda –respondió Pe Eltar sin alterar su sonrisa.

Era difícil asegurar si Horner Dees se sorprendió o no ante aquella petición. Consiguió que su cara no reflejara ninguna reacción, pero de momento no respondió. Se encogió como preparándose para rechazar un ataque y se tomó su tiempo para estudiar a Pe Eltar.

–Te conozco, Pe Eltar –dijo en voz baja, haciendo un gesto de resignación–. Te recuerdo de los viejos tiempos, de cuando estabas empezando. Entonces yo era un investigador de la Federación, y tuve la oportunidad de conocerte. Rimmer Dall también tenía planes para mí, pero decidí que no me convenían. Te vi en una o dos ocasiones, en tus idas y venidas, y oí rumores sobre ti. –Hizo una breve pausa–. Quería que lo supieras.

Pe Eltar acabó de comer la fruta y tiró el hueso. No estaba seguro de lo que sentía ante aquella inesperada revelación de Horner Dees. Supuso que, en realidad, no importaba. Al menos le daba un indicio de la inquietud que le producía Dees.

–No te recuerdo –dijo tras ese breve instante de reflexión–. Aunque eso no importa. –La afilada cara se apartó de la luz–. Pero, para que nos entendamos, te diré que los planes

de Rimmer Dall tampoco fueron para mí lo que esperaba. Hago lo que quiero. Siempre lo he hecho.

–Asesinas a la gente –respondió Horner Dees, haciendo un gesto de asentimiento.

–A veces –respondió Pe Eltar, haciendo un gesto de indiferencia–. ¿Tienes miedo?

–No de ti –respondió el viejo rastreador, haciendo un gesto negativo.

–Bien. Entonces, si hemos acabado con este tema, pasemos al siguiente. Necesito ayuda. ¿Estás dispuesto a prestármela?

Horner Dees permaneció mudo y quieto durante un momento, luego se sentó, murmurando entre dientes, y miró a Pe Eltar como si pretendiera calcular las implicaciones de su solicitud. A Pe Eltar le pareció bien. Había meditado el asunto con detenimiento antes de volver, sopesando los pros y contras de abandonar su plan de entrar solo en el refugio del Rastrillo o buscar ayuda para averiguar si el Rey de Piedra se escondía dentro. No tenía nada que ocultar ni tampoco intención alguna de engañar. Siempre que fuera posible, era mejor actuar con rectitud.

–No me fío de ti –respondió Dees, resoplando.

–Una vez advertí al joven de las tierras altas que sería tonto si lo hiciera –dijo Pe Eltar, lanzando una falsa carcajada–. No me importa que desconfíes de mí. No es confianza lo que te estoy pidiendo, sino ayuda.

–¿Qué clase de ayuda? –pregunto Horner Dees, intrigado a su pesar.

–Anoche seguí al Rastrillo hasta su cubil –respondió Pe Eltar, disimulando su satisfacción–. Lo vi entrar y sé dónde se esconde. Creo que allí también debe de esconderse el Rey de Piedra. Cuando esta noche el Rastrillo salga a recorrer las calles de la ciudad, entraré a echar un vistazo.

»Hay un dispositivo que abre la puerta para que el Rastrillo acceda a su interior cuando se retira a descansar tras su jornada nocturna –prosiguió Pe Eltar, inclinándose hacia delante e introduciendo a Dees en el círculo de su confidencia–. Si logro hacerlo saltar, entraré. El problema es cómo salir si la puerta se cierra a mi espalda.

–¿Así que quieres que alguien se quede afuera para cubrirte la retirada? –inquirió Horner Dees, rascándose la barba como si le picaran los pelos.

–Es una buena idea. Había pensado entrar solo, enfrentarme al Rey de Piedra, matarlo si fuera necesario y coger la piedra. Ése sigue siendo mi plan, pero no me gustaría tener que preocuparme de la posibilidad de que el Rastrillo caiga sobre mí al menor descuido.

–Así que quieres que vigile.

–¿Tienes miedo?

–No dejas de hacerme esa pregunta. En realidad, soy yo quien debería preguntarte por qué te fías de mí. No me gustas nada, Pe Eltar. Me alegraría de que el Rastrillo te atrapara. Eso no me convierte en el candidato más idóneo para el trabajo, ¿no te parece?

–No es un impedimento –respondió Pe Eltar, estirando las piernas y apoyando su delgado cuerpo contra la pared–. No es necesario que yo te guste a ti, ni que tú me gustes a mí, lo cual, por otra parte, debemos reconocer que es cierto. Pero los dos queremos lo mismo: la piedra élfica negra. Queremos ayudar a la muchacha. No parece probable que ninguno pueda conseguirla solo... aunque yo tengo más posibilidades que tú. De hecho, con tu solemne palabra de que vigilarás por mí, te creeré. Porque tu palabra significa algo para ti, ¿verdad?

–No me digas que vas a recurrir a mi sentido del honor –respondió Dees lanzando una sonora y seca carcajada–. Creo que no tengo estómago para eso.

–Tengo mi propio código del honor, viejo, y significa tanto para mí como pueda significar el tuyo para ti –dijo Pe Eltar, borrando la sonrisa de su rostro–. Si doy mi palabra, la cumplo. Es más de lo que puede afirmar la mayoría de la gente. Te estoy

diciendo que vigilaré por ti si tú vigilas por mí... hasta que acabe este asunto. Después, cada uno se tendrá que preocupar de protegerse a sí mismo. –Ladeó la cabeza en actitud de espera–. El tiempo pasa. Tenemos que estar allí al anochecer. ¿Me acompañarás o no?

Horner Dees se tomó su tiempo para contestar, porque de lo contrario Pe Eltar hubiera recelado. Fuera lo que fuese Dees, era un hombre honrado, y Pe Eltar estaba seguro de que aceptaría lo que estuviera dispuesto a cumplir. Pe Eltar confiaba en Dees, y por eso le había pedido que le cubriera las espaldas. Más aún, consideraba que Dees era capaz de hacerlo, el más capaz de todos en ciertos aspectos; no era inexperto como el joven de las tierras altas o asustadizo como Carisman, ni tampoco desconcertante como Walker Boh. Dees no era más ni menos de lo que parecía ser.

–He hablado de ti con el joven de las tierras altas –dijo Dees, observándolo–. Supongo que ya se lo habrá contado a los demás.

–No me importa –dijo Pe Eltar, haciendo un gesto de indiferencia. Y decía la verdad.

–Antes dame tu palabra de que cualquiera de nosotros que consiga la piedra, se la entregará a la muchacha –respondió Dees, inclinándose hacia delante.

–¿Aceptarías mi palabra, viejo? –inquirió Pe Eltar, esbozando una sonrisa.

–Si intentas romperla, encontraré un medio para hacer que lo lamentes –respondió Horner Dees con voz dura y tranquila.

Pe Eltar lo creyó. A pesar de ser viejo y estar cansado, a pesar de su aspecto marchito y el peso de los años, Horner Dees sería un adversario peligroso. Rastreador, hombre de bosque, cazador, Dees había conseguido mantenerse con vida mucho tiempo. Es posible que no estuviera a la altura de Pe Eltar en una confrontación cara a cara, pero había otras formas de matar a un hombre. Pe Eltar sonrió para sus adentros. ¿Quién iba a saberlo mejor que él?

–Trato hecho –dijo, tendiendo la mano al rastreador. Se estrecharon las manos con fuerza durante un momento. Pe Eltar se puso en pie con la agilidad de un gato–. Pongámonos en marcha.

Salieron de la habitación y bajaron la escalera, con Pe Eltar delante. La penumbra se había acentuado ante la proximidad de la noche. Se ciñeron las capas para protegerse de la lluvia y se encaminaron hacia la cúpula. Pe Eltar pensó en la facilidad con que había conseguido cerrar el trato. Entregaría la piedra élfica a la muchacha porque se arriesgaría a perderla si no lo hiciera y, además, todos lo perseguirían.

Nunca dejes que tus enemigos vivan para perseguirte, pensó.

Es mejor matarlos cuando se presenta la oportunidad.

Media hora después de que Pe Eltar y Horner Dees abandonaran el edificio que servía de refugio al grupo llegaron Walker, Morgan y Despertar. La luz del día ya escaseaba y la lluvia caía monótonamente, una oscura cortina que difuminaba los altos edificios de la ciudad, el cielo, las montañas y el mar. Morgan caminaba con el brazo sobre los hombros de la muchacha y la cabeza inclinada hacia ella; dos figuras encapuchadas bajo la bruma. Walker se mantenía apartado para no interferir en su intimidad. Veía cómo Despertar se apoyaba en el joven de las tierras altas. Parecía satisfecha de su abrazo, una actitud extraña en ella. Le había sucedido algo durante la confrontación con el Rey de Piedra que a él le había pasado inadvertido, y ahora empezaba a imaginar de qué se trataba.

Una corriente de agua de lluvia que se arremolinaba en el sumidero, bloqueaba el final de la acera, y Walker se vio obligado a rodearlo. Todavía marchaba delante, eligiendo el camino, con su encapuchada figura oscurecida por la lluvia y la penumbra. Igual que un fantasma, pensó; un Oráculo Siniestro, se corrigió. Hacía tiempo que no había vuelto a pensar en el Oráculo; su recuerdo era demasiado doloroso para dejar que saliera del rincón de su mente donde lo había confinado. Fue el Oráculo con sus retorcidos acertijos quien lo condujo a la Morada de los Reyes y a su encuentro con el Áspid. Fue el Oráculo quien le

quitó su brazo, su espíritu, algo de lo que había sido. Herido en cuerpo y alma... así era como se veía a sí mismo. El Oráculo se alegraría de saberlo.

Levantó el rostro durante un breve instante y dejó que la lluvia cayera sobre él, enfriando su piel. No podía hacer calor con aquellas condiciones atmosféricas.

Sin duda, eran las visiones del Oráculo Siniestro las que lo acosaban, los tres oscuros y enigmáticos vislumbres del futuro no necesariamente veraces, mentiras convertidas en medias verdades; verdades empañadas por mentiras, pero reales. La primera ya había sucedido; había jurado que se cortaría el brazo antes de aceptar la causa de los druidas, y eso era lo que había hecho, para terminar aceptándola de todas formas. Irónico, patético, aterrador.

La segunda visión se refería a Despertar, y la tercera...

Cerró la mano. La verdad era que sus reflexiones nunca habían pasado de la segunda. Despertar. De algún modo, él le fallaría. Ella le pediría ayuda, tendría la oportunidad de impedir que cayera y la dejaría morir. Se quedaría mirando cómo se perdía en un oscuro abismo. Ésa era la visión que le había dado el Oráculo Siniestro, y eso era lo que sucedería a menos que encontrara la forma de impedirlo.

No había podido impedir que se cumpliera la primera visión.

Se sintió invadido por un profundo sentimiento de tristeza, y obligó al recuerdo del Oráculo a refugiarse en el rincón de donde había salido. El Oráculo Siniestro era en sí mismo una mentira. Pero ¿no lo sería él también? ¿No se había convertido en eso, tan decidido a mantenerse alejado de las maquinaciones de los druidas, tan dispuesto a desdeñar el uso de la magia, salvo la que servía para mantener sus limitados propósitos, tan seguro como estaba de dirigir su propio destino? Se había mentido a sí mismo repetidas veces, engañándose a sabiendas, fingiendo, convirtiendo su vida en una farsa. Estaba atrapado por sus propios errores y pretensiones. Estaba haciendo lo que había jurado que nunca haría: el trabajo de los druidas, la recuperación de su magia, el acatamiento de su voluntad. Peor aún, había emprendido un curso de acción que sólo podía acabar destruyéndolo, una confrontación con el Rey de Piedra para recuperar la piedra élfica negra. ¿Por qué lo hacía? Se aferraba a ello como si fuera su único asidero, como si fuera lo único capaz de impedir que se ahogara, la única posibilidad que tenía.

Y seguramente no era así.

Contempló la ciudad a través de la cortina de lluvia y sintió de nuevo la añoranza de los bosques de la Chimenea de Piedra. Era algo muy distinto de la ciudad, con su aspereza y opresión, su constante bruma y lluvia. No había color en Eldwist, nada que alegrara la vista, que animara y alentara el espíritu. Sólo tonalidades grises, unas superpuestas sobre otras. De algún modo, Walker creía que era un reflejo de la ciudad. Quizás Uhl Belk lo estaba cambiando como cambiaba la tierra, extrayendo los colores de su vida, reduciéndolo a algo tan duro e inerte como la piedra. ¿Hasta dónde podría llegar Uhl Belk?, se preguntó. ¿Hasta qué profundidad en su alma? ¿Había algún límite? ¿Podría estirar sus brazos hasta la Cuenca Tenebrosa y la Chimenea de Piedra? Con el tiempo, probablemente lo consiguiera. Y el tiempo no era nada para una criatura que había vivido tanto.

Cruzaron la calle hasta la entrada principal de su refugio nocturno y empezaron a subir las escaleras. Como Walker iba delante, fue quien vio las manchas de agua en los escalones que lo precedían antes de que las producidas por él las ocultaran. Alguien había entrado y salido hacía poco. ¿Se trataría de Horner Dees? Pero Dees debía estar allí, esperando su regreso.

Recorrieron el laberinto de pasillos hasta la habitación que utilizaban como base de operaciones. Todo estaba desierto. Los ojos de Walker siguieron las huellas de humedad, y sus oídos sondearon el silencio. Se acercó al lugar donde alguien se había sentado y comido.

Sus instintos se dispararon.

Casi pudo oler a Pe Eltar.

–¿Horner? ¿Dónde estás? –preguntaba Morgan asomándose a las puertas. Walker miró a Despertar. El joven de las tierras altas desapareció un momento, pero enseguida regresó–. Se comprometió a esperarme aquí. No entiendo...

–Debe de haber cambiado de opinión –lo interrumpió Walker.

–Creo que debo echar un vistazo –dijo Morgan, no muy convencido.

Salió por donde habían entrado, dejando al Tío Oscuro y a la hija del Rey del Río Plateado observándose en la penumbra.

–Pe Eltar ha estado aquí –dijo la muchacha.

–No percibo ninguna señal de lucha –respondió Walker, después de dejar que el fuego de la mirada de Despertar lo reconfortara y de sentir la acostumbrada afinidad de la magia compartida–. No hay sangre, ni desorden.

Despertar hizo un gesto de asentimiento y esperó. Como Walker no reanudó la conversación, se acercó a él.

–¿Qué estás pensando, Walker Boh? –preguntó con la inquietud reflejada en sus ojos–. ¿Qué has estado pensando durante todo el camino de vuelta, tan perdido dentro de ti mismo?

Extendió las manos y agarró su brazo con fuerza. Levantó la cara y el pelo plateado cayó hacia atrás, bañado por la débil luz grisácea.

–Respóndeme.

Él se sintió indefenso, un ser débil y maltratado, con apenas fuerza suficiente para evitar su desmoronamiento completo. El dolor, a la vez físico y emocional, se extendió desde su brazo cortado a su corazón como un torrente que amenazaba con arrastrarlo.

–Despertar –pronunció su nombre, y al escuchar el sonido pareció que recuperaba las fuerzas–. Creo que eres más humana de lo que estás dispuesta a admitir.

Las perfectas facciones de la muchacha reflejaron su perplejidad.

–Tal vez yo no sea el juez más adecuado para dictaminar sobre esas cosas. Soy menos sensible de lo que debiera, una persona que ha crecido sin amigos y con pocos compañeros, que ha vivido sola demasiado tiempo –prosiguió Walker, esbozando una triste e irónica sonrisa–. Pero veo en ti algo de mí mismo. Te asustan los sentimientos que has descubierto en tu interior. Admites que tienes las emociones humanas que tu padre te otorgó, pero rehúsas aceptar las consecuencias que percibes. Amas al joven de las tierras altas, aunque intentas disimularlo. Desprecias a Pe Eltar, pero juegas con él como el señuelo con el pez. Luchas con tus emociones, pero te niegas a reconocerlo. Intentas ocultar todos tus sentimientos.

–Todavía estoy aprendiendo –respondió la muchacha, fijando sus ojos en los de Walker.

–Con renuencia. Cuando te enfrentaste al Rey de Piedra, te apresuraste a manifestar el motivo de nuestra presencia en Eldwist, dándole hasta los más mínimos detalles. No intentaste ningún engaño o artimaña. Sin embargo, cuando Uhl Belk rehusó tu demanda, como seguramente sabías que haría, te enfureciste, casi... –Buscó la palabra–. Casi te pusiste histérica. Es la única vez que has permitido que afloraran abiertamente tus sentimientos, sin preocuparte de la presencia de nadie. Al menos, de la mía.

»Tu furia era auténtica, Despertar –prosiguió Walker, advirtiendo un destello de comprensión en su ojos–. Fue una muestra de tu angustia. Creo que querías que Uhl Belk te diera la piedra élfica negra porque sabes que sucederá algo si no lo hace. ¿Es así?

–Sí –respondió Despertar, tras una pequeña vacilación, dando un débil suspiro.

–Crees que conseguiremos la piedra élfica. Lo sé. Crees que así ocurrirá porque tu padre te lo aseguró.

–Sí.

–Pero asimismo crees, como te dijo, que eso requerirá las magias de los tres hombres que has traído contigo. Ningún argumento, ninguna clase de persuasión, convencerá a Uhl Belk. Y, a pesar de todo, pensaste que debías intentarlo.

–Estoy asustada... –Su voz se cortó, y en sus ojos se reflejaba el miedo que sentía.

–¿De qué? Dímelo –preguntó Walker, inclinándose hacia ella.

Morgan Leah apareció en la puerta. Vio cómo Walker Boh se separaba de Despertar y se detuvo, pero enseguida fue a reunirse con ellos.

–Nada –dijo–. No hay ni rastro de Horner. Está oscuro ahí fuera. El Rastrillo ya habrá empezado su ronda. Tendré que dejar la búsqueda para mañana. – Llegó junto a ellos y se detuvo–. ¿Sucede algo? –preguntó.

–No –dijo Despertar.

–Sí –dijo Walker.

–¿Qué pasa? –preguntó Morgan, alarmado.

Walker Boh sintió que la penumbra de la habitación se espesaba a su alrededor, como si la oscuridad hubiera descendido sobre ellos de repente, pretendiendo atraparlos. El joven de las tierras altas, el Tío Oscuro y la muchacha estaban de pie, mirándose a través de un vacío. Tuvieron la sensación de haber llegado a una encrucijada imprevista, de tener que elegir un camino sin retorno, de tener que tomar una decisión irrenunciable.

–El Rey de Piedra... –empezó a decir Despertar con voz casi inaudible.

–Volveremos a buscar la piedra élfica negra –concluyó Walker Boh.

Apenas a un kilómetro de distancia, junto a una ventana del segundo piso de un edificio situado frente al cubil del Rastrillo, Pe Eltar y Horner Dees esperaban la salida del Escalador. Llevaban allí algún tiempo, sentados en la oscuridad y armados con la paciencia de los cazadores experimentados. La lluvia había cesado por completo, convirtiéndose en niebla mientras el aire se enfriaba y calmaba. Un ligero vapor se elevaba de la piedra de las calles formando unos jirones sinuosos como serpientes. De algún lugar subterráneo llegaba a sus oídos el lejano retumbo de Fauces Ávidas, que se estaba despertando.

Pe Eltar pensaba en los hombres que había matado. Era extraño, pero ya no podía recordar quiénes eran. Hubo una época en que había llevado la cuenta, primero por curiosidad y luego por costumbre, pero con el paso del tiempo el número de sus víctimas había crecido tanto que perdió la cuenta. Rostros que al principio habían sido nítidos, empezaron a mezclarse y después a desvanecerse. Ahora le parecía que sólo podía recordar con claridad el primero y el último.

El hecho de que los signos de identidad de sus víctimas se hubieran borrado era desconcertante. Sin lugar a dudas, indicaba que estaba perdiendo la agudeza mental requerida por su trabajo y, también, que estaba perdiendo interés.

Contempló las oscuras sombras de la noche y sintió que lo engullía un cansancio inusual.

Rechazó con irritación ese sentimiento y se prometió a sí mismo que todo seria diferente cuando matara a la muchacha. Podría olvidar las caras de los otros, las del manco, el joven de las tierras altas, el juglar y el viejo rastreador; después de todo, matarlos no sería más que una cuestión de conveniencia. Pero nunca podría olvidar a Despertar. Matarla sería para él motivo de orgullo. Su magia era la del Rey del Río Plateado y, por tanto, tan vieja como el principio de la vida. Quería absorber esa magia cuando la matara, y pensaba que era posible. Cuando lo hubiera hecho, ella pasaría a formar parte de él y viviría en su interior, una presencia más fuerte que cualquier recuerdo.

Horner Dees se estiró a su lado para aliviar los músculos contraídos. Pe Eltar, sumido en sus pensamientos, no lo miró. Mantenía los ojos fijos en la plana superficie de la entrada

oculta al otro lado de la calle. En las oscuras sombras que la cubrían no se apreciaba ningún movimiento.

¿Qué sucedería cuando clavara a la muchacha la hoja de la Stiehl?, se preguntó ¿Qué vería en aquellos insondables ojos negros? La curiosidad ardió como una llama en su interior. Hacía algún tiempo que había dejado de pensar en matarla. Si quería apoderarse de la piedra élfica negra, no le quedaba otra opción que posponer su muerte, dejando que fueran los acontecimientos los que le indicaran el momento oportuno. Pero ahora intuía que el momento estaba muy cerca. Una vez hubiese entrado en el cubil del Rastrillo, descubierto el escondite del Rey de Piedra, apoderado de la piedra élfica negra y eliminado a Horner Dees...

Se irguió.

Aunque lo esperaba, se sobresaltó cuando al otro lado de la calle el panel de piedra se levantó y emergió el Rastrillo. Rechazó los pensamientos sobre Despertar. El oscuro cuerpo del Escalador destelló en los lugares donde la luz de las estrellas conseguía atravesar la capa de nubes y reflejarse en las placas de la armadura. El monstruo atravesó la entrada y se detuvo durante un breve instante, como si captara una señal de alarma. Sus tentáculos se levantaron y sondearon el aire, la cola en forma de látigo se enroscó y chasqueó. Los dos hombres que estaban escondidos retrocedieron. El Escalador permaneció inmóvil durante unos segundos, y luego, aparentemente satisfecho, activó el dispositivo situado sobre su cabeza. El panel de piedra volvió a su lugar sin hacer ningún ruido. El Rastrillo se giró y se perdió entre la bruma y la penumbra, rozando la piedra con sus patas de hierro como si arrastrara cadenas.

Pe Eltar esperó hasta que estuvo seguro de que se había ido, y luego indicó por señas a Horner Dees que lo siguiera. Cruzaron la calle juntos y se detuvieron ante el cubil del Rastrillo. Dees sacó la cuerda y el garfio que llevaba y los lanzó hacia un saliente de piedra que se proyectaba sobre la entrada. El garfio se colgó con un golpe sordo. Dees probó la cuerda, hizo un gesto de asentimiento y pasó el extremo a Pe Eltar. Éste escaló sin esfuerzo, mano sobre mano, hasta llegar a la altura del dispositivo. Lo corrió, y el panel de entrada empezó a deslizarse. Pe Eltar se dejó caer y, con Horner Dees a su lado, contempló la negra caverna del interior del edificio.

Con cautela, dieron un paso al frente.

La entrada se extendía hacia una profunda oscuridad. Una débil luz gris se filtraba por las ventanas de la parte alta del edificio por entre las grietas de los suelos rotos, manchando la oscuridad. En el interior, el silencio era absoluto, y no había ningún movimiento.

–Vigila la calle –dijo Pe Eltar, volviéndose hacia Dees–. Silba si surge algún problema.

Se internó en la oscuridad y se fundió con ella como si fuera una de sus sombras. Se sintió en su propio medio, seguro bajo su capa, y puso en guardia sus ojos y oídos. Las paredes del edificio estaban desnudas y desgastadas por el tiempo, húmedas donde la lluvia había traspasado el mortero y se escurría por la piedra, altas y rígidas a la débil luz. Pe Eltar avanzó, deslizándose, escogiendo el camino con sumo cuidado, esperando a que algo apareciera. No sentía nada. El edificio parecía desierto.

Algo crujió bajo sus pies e hizo que se sobresaltara. Escrutó la negrura. El suelo estaba cubierto de huesos, de centenares de huesos, los restos de las criaturas que el Rastrillo había capturado en sus correrías nocturnas y llevado a su cubil para devorarlas.

La entrada conducía a un ancho corredor que terminaba en un gran vestíbulo. No había que abrir puertas, ni recorrer pasillos. El vestíbulo era un patio interior, y se levantaba decenas de metros a través del edificio hasta un techo abovedado, salpicado de extrañas luces y lentos movimientos de sombras proyectadas por las nubes. Reinaba un

completo silencio. Pe Eltar, inquieto, miró alrededor, y entonces supo que no había nada que descubrir, ningún Rey de Piedra ni ninguna piedra élfica negra. Se había equivocado. Encolerizado y decepcionado, prosiguió su búsqueda aunque estaba seguro de la inutilidad de la misma. Se dirigió a la pared opuesta, escrutando las grietas del suelo, los muros y el techo, ansioso de encontrar algo.

En aquel preciso instante, Horner Dees silbó.

Casi al mismo tiempo, Pe Eltar oyó el suave roce del metal contra la piedra.

Se giró de forma instantánea y corrió hacia la salida por la oscura estancia. El Rastrillo había decido regresar. No había ninguna razón para que lo hiciera, a menos que hubiera detectado su presencia. ¿Cómo podía haberlo conseguido? Su mente se esforzó para descubrir los errores que hubiera podido cometer. El Rastrillo era ciego y se guiaba por los otros sentidos. No podía haberlos visto. ¿Los había olido? Ésa era la respuesta. Su olor en la puerta lo había puesto en guardia; por eso se detuvo. Fingió marcharse, esperó y ahora regresaba.

Pe Eltar maldijo su propia estupidez. Si no salía de allí sin perder un solo segundo, quedaría atrapado.

Llegó a la oscura entrada justo a tiempo de descubrir que era demasiado tarde. A través de la puerta abierta vio que el Rastrillo doblaba la esquina del edificio de enfrente con toda la rapidez que permitían sus patas metálicas. La cuerda y Horner Dees habían desaparecido. Pe Eltar se fundió en la parte más oscura de una pared, deslizándose hacia delante sin hacer ruido. Tenía que salir de allí antes de que el Rastrillo se encerrara con él. Si fracasaba, quedaría atrapado en el cubil de la criatura, y ni siquiera la Stiehl sería suficiente para salvarlo.

El monstruo se acercó a la abertura, arañando el suelo con sus garras de hierro, golpeando los muros con los tentáculos, sondeando el interior. Pe Eltar desenvainó la Stiehl y se agazapó. Tendría que ser rápido. Estaba absurdamente tranquilo, como siempre lo estaba antes de matar. Vio cómo el Escalador llenaba la entrada y empezaba a atravesarla.

Se levantó y corrió. El Rastrillo captó inmediatamente sus movimientos, porque sus instintos estaban mucho más desarrollados que los de Pe Eltar. Extendió un tentáculo y alcanzó al asesino a escasos centímetros de la puerta. La Stiehl se alzó, cortando el miembro del monstruo y liberándolo una vez de una muerte segura. El Rastrillo se dio la vuelta, visiblemente irritado, y Pe Eltar intentó correr, pero había tentáculos serpenteando por todas partes.

Entonces el garfio salió disparado de la oscuridad tras el monstruo, y se enganchó en sus patas traseras. La cuerda que lo aseguraba se tensó, y el Rastrillo fue arrastrado hacia atrás. Sus miembros se agitaron y sus garras se clavaron en el suelo. Por un momento su atención se dividió y eso fue suficiente. Pe Eltar lo dejó atrás en una décima de segundo, precipitándose hacia la seguridad de la calle. Casi de inmediato Horner Dees echó a correr tras él, jadeando por el esfuerzo. Oyeron el ruido de la cuerda al romperse y al Rastrillo iniciar su persecución.

–¡Aquí! –gritó Dees, empujando a Pe Eltar hacia un portal abierto.

Entraron corriendo en un recibidor, subieron varios tramos de escalera, recorrieron un pasillo y salieron por una rampa trasera que conducía a otro edificio. El Escalador los perseguía, aplastando todo lo que encontraba en su camino. Los hombres bajaron otra escalera y salieron de nuevo a la calle. Los sonidos de la persecución empezaban a diluirse. Redujeron el paso, doblaron una esquina y se asomaron con cautela a la calle vacía. Después siguieron caminando por la acera durante varias manzanas hasta llegar a un lugar donde un grupo de edificios más pequeños ofrecía un laberinto en el que podrían internarse. Ya a salvo, se sentaron en silencio, con la espalda apoyada contra la pared, uno

al lado del otro, respirando con dificultad.

–Pensé que habías huido –dijo Pe Eltar, jadeando.

–Cabía esa posibilidad, pero te había dado mi palabra –respondió Dees, haciendo un gesto negativo–. ¿Qué hacemos ahora?

El cuerpo de Pe Eltar estaba cubierto de sudor, pero en su interior estaba creciendo una fría furia. Aún podía sentir el tentáculo del Rastrillo alrededor de su cuerpo, y que empezaba a oprimirle. Tan fuerte fue su repulsión que apenas pudo contener un grito.

Jamás nada ni nadie había dispuesto de una mejor oportunidad para acabar con su vida.

Se volvió hacia Horner Dees, y observó su duro y barbudo rostro, y los ojos brillantes.

–Tú puedes hacer lo que quieras, viejo –dijo Pe Eltar, con voz helada–. Pero yo voy a matar a esa bestia.

12

¿Qué quieres decir con que vamos a volver? –preguntó Morgan Leah a Walker Boh, sin poder salir de su asombro. No sólo estaba asombrado, sino también aterrorizado–. ¿Quién te ha concedido el derecho de decidir, Walker? ¡Despertar es quien dirige este grupo, no tú!

–Morgan –dijo la muchacha en voz baja, intentado cogerle la mano, pero él la retiró con rapidez.

–No. Quiero dejar las cosas claras de una vez por todas. ¿Qué está pasando aquí? Salgo de la habitación un momento, lo suficiente para asegurarme de que Horner no está... y cuando vuelvo os encuentro tan cerca que... –Se atragantó con las palabras, y su rostro moreno se sonrojó cuando captó el alcance de sus palabras–. Yo...

–Morgan, escúchame –insistió Despertar–. Tenemos que recuperar la piedra élfica negra. Tenemos que hacerlo.

–Si volvemos allí, Despertar, nos matarán –respondió el joven de las tierras altas, cerrando los puños en un gesto de impotencia. Era consciente de lo alocado y joven que parecía, e hizo un esfuerzo para controlarse–. Antes no sabíamos a qué nos enfrentábamos, pero ahora sí. Uhl Belk es demasiado poderoso para nosotros. Los tres hemos tenido oportunidad de verlo. Es una criatura convertida en algo que tiene poco de humana, acorazada por la piedra, y capaz de aplastarnos como si fuéramos cucarachas. ¡Es parte de la tierra misma! ¿Cómo podemos luchar con algo así? ¡Nos tragará enteros antes de que tengamos siquiera una oportunidad de acercarnos!

»Y eso si no llama primero a Fauces Ávidas o al Rastrillo –prosiguió Morgan Leah, tras realizar una breve pausa para calmarse–. No podemos enfrentarnos con ellos, y mucho menos con él. ¡Por favor, piénsalo! ¿Qué ocurrirá si decide utilizar la piedra élfica contra nosotros? ¿Qué haremos entonces? Tú no puedes utilizar la magia, yo tengo una espada rota que ha perdido la mayor parte de la suya y Walker... no sé. ¿Qué tienes tú, Walker? ¿Qué eres exactamente?

El Tío Oscuro no se alteró ante aquel furibundo ataque. Su pálido rostro permaneció inexpresivo y sus tranquilos ojos se clavaron en los del joven de las tierras altas.

–Soy lo que siempre he sido, Morgan Leah.

–¡Con un brazo menos! –exclamó Morgan, lamentándolo enseguida–. No, lo siento, no quería decir eso.

–Pero es cierto –respondió Walker.

–Míranos –dijo Morgan con voz apenas audible, tras apartar la mirada durante un breve instante, avergonzado–. Estamos medio muertos. Hemos viajado hasta el fin del mundo y eso casi ha acabado con nosotros. Carisman ha sido asesinado y tal vez Horner Dees también. Parecemos espantapájaros. Hace semanas que no nos bañamos, a menos que pienses que ya tenemos suficiente con las duchas de lluvia. Vamos vestidos de harapos. Llevamos tanto tiempo corriendo y escondiéndonos que ya no sabemos luchar. Estamos atrapados en este mundo gris y lúgubre donde todo lo que vemos es piedra, lluvia y niebla. Odio este lugar. Quiero volver a ver los árboles, la hierba y los seres vivos. No quiero morir aquí. ¡Sobre todo, no quiero morir cuando no hay ninguna razón que lo justifique! Y eso es exactamente lo que sucederá si volvemos a buscar al Rey de Piedra. Dime, Walker, ¿qué posibilidades tenemos?

–Una posibilidad bastante mejor de lo que puedas creer –respondió Walker Boh, sorprendiéndolo–. Siéntate un momento y escucha.

Morgan dudó. El recelo se reflejaba en sus ojos. Después, tras realizar un notable

esfuerzo para controlar su ira y su frustración, se sentó lentamente. Permitió que Despertar se sentara junto a él y lo abrazara, dejo que el calor de su cuerpo lo animara.

–Es verdad que parecemos poco más que mendigos de cualquier ciudad de las Tierras Meridionales, que no tenemos nada para amenazar a Uhl Belk, que a sus ojos somos tan insignificantes como los más pequeños insectos que corren por el suelo –dijo Walker Boh cruzando las piernas ante sí *y* abrigándose con su oscura capa–. Pero esa apariencia puede ser un engaño que nos beneficie. Puede darnos la oportunidad que necesitamos para derrotarlo. Para él no somos nada, no nos teme, nos desprecia. Es posible que ya nos haya olvidado. Se cree invulnerable. Quizá podamos utilizar eso contra él.

»No es lo que supones, muchacho –prosiguió el Tío Oscuro. Sus ojos oscuros brillaban con intensidad–. Ya no es la criatura espiritual que era al nacer. Ha evolucionado más de lo que pretendía. Creo que ha evolucionado incluso más que el Rey del Río Plateado. Pero su evolución no ha sido natural. Ha sido provocada por el uso de la piedra élfica negra. Es irónico, pero los druidas protegieron su magia mejor de lo que se imagina Uhl Belk. Él piensa que la robó con facilidad y que la utiliza sin consecuencias, pero está equivocado. Al convocar la magia de la piedra élfica, se está destruyendo a sí mismo.

–¿De qué estás hablando? –preguntó Morgan Leah con mirada incrédula.

–Escúchalo, Morgan –dijo Despertar con su rostro muy cerca del joven de las tierras altas y sus oscuros ojos expectantes.

–Hasta ahora no había conseguido comprender la función de la piedra élfica negra –prosiguió Walker Boh, ansioso por completar su explicación–. Cogline me dio la *Historia de los druidas* para que la leyera. Entonces supe que la piedra élfica negra existía y que su propósito era liberar Paranor de su hechizo y devolverlo al mundo de los hombres. Despertar me dijo que la magia de la piedra élfica negra había sido concebida para anular los efectos de otras magias. Por tanto, la magia que había arrasado Paranor podía ser anulada. ¡Qué poder, muchacho! ¿Cómo es posible que exista tal poder? No dejaba de hacerme esta pregunta. ¿Por qué los druidas, tan cuidadosos en este tipo de asuntos, no tomaron más precauciones para evitar su mala utilización? Después de todo, la piedra élfica negra era la única magia que podía restaurar el Alcázar, la única que podía iniciar el proceso que les devolvería el poder. ¿Permitirían que esa magia se perdiera con tanta facilidad? ¿Permitirían que fuera utilizada por otros, incluso por una criatura tan poderosa como Uhl Belk?

»Yo sabía que no, por supuesto. Pero ¿cómo podían impedirlo? Hoy he encontrado la respuesta a esa pregunta. Observé cómo el Rey de Piedra llamaba a Fauces Ávidas, observé lo que sucedió entre padre e hijo. ¿No te diste cuenta, muchacho? Cuando Uhl Belk invocó el poder de la piedra, se produjo un nexo entre los dos. La magia actuó de catalizador. ¿Pero qué hizo? Aparentemente, dio vida a los dos. Fue claramente adictiva. Se deleitaban en su uso. La magia de la piedra élfica negra fue más fuerte que la suya propia en el momento en que se liberó. Fue tan fuerte que no pudieron resistirse. De hecho, se sintieron satisfechos con su llegada.

»Eso debe de suceder siempre que es invocada la magia –prosiguió Walker Boh, tras una breve pausa, en voz tan baja que se convirtió casi en un susurro. Parecían unos conspiradores, escondidos en la penumbra de la habitación–. Sí, anula cualquier magia contra la que sea utilizada, como sugiere la *Historia de los druidas* y como le dijo a Despertar su padre. Se enfrenta y roba el poder de esa magia. Pero, sin duda, debe de ser capaz de hacer algo más. No puede limitarse a conseguir que desaparezca la magia. No puede tomar una magia y convertirla en aire. Necesariamente, algo debe de ocurrirle a esa magia. Las leyes de la naturaleza así lo exigen. Creo que la absorbe y transfiere sus efectos a quien utiliza la piedra. Cuando Uhl Belk coloca la piedra élfica negra sobre Fauces Ávidas, captura la magia de su hijo y se la apropia. Succiona el veneno que transforma en

piedra a la tierra y sus criaturas y se altera también a sí mismo. Por eso ha evolucionado hasta convertirse en lo que es. Y quizá lo más importante de todo es que, cada vez que se nutre de la magia de Fauces Ávidas, Uhl Belk se acerca durante unos momentos al hijo que creó. El uso de la piedra élfica negra para compartir la magia de Fauces Ávidas les proporciona un vínculo que no podrían disfrutar de ninguna otra forma. Se odian y se temen el uno al otro, pero también se necesitan. Se alimentan el uno del otro, en un toma y daca que sólo puede facilitar la piedra élfica negra. Entre ellos, es lo más parecido a una relación paterno filial. Es lo único que pueden compartir.

»Pero está matando a Uhl Belk –prosiguió el Tío Oscuro, inclinándose hacia delante–. Lo está convirtiendo en piedra. Con el tiempo, desaparecerá dentro de la piedra que lo encierra. Llegará a ser como cualquier otra estatua, un objeto inanimado, sin haberse dado cuenta del proceso que lo ha llevado a convertirse en piedra. Así funciona la piedra élfica, y ésa es la razón de que pudiera robarla con tanta facilidad. A los druidas no les importaba lo más mínimo, porque sabían que quien la utilizara, tarde o temprano acabaría sufriendo las consecuencias. La magia no puede ser absorbida impunemente. Uhl Belk es un adicto a esa magia, necesita sentir la transformación, añadir piedra a su cuerpo, a su tierra, a su reino. Ahora, aunque quisiera, no podría detenerse.

–Pero ¿en qué puede ayudarnos eso? –preguntó Morgan, mostrando de nuevo su impaciencia, pero sintiendo curiosidad por las posibilidades que ofrecía la explicación de Walker–. Admitiendo que tengas razón, ¿qué diferencia existe? No estarás sugiriendo que esperemos hasta que Uhl Belk se mate, ¿verdad?

–No tenemos tiempo para eso –respondió Walker Boh, haciendo un gesto negativo–. El proceso puede demorarse varios años. Pero Uhl Belk no es tan invulnerable como él cree. Depende en gran medida de la piedra élfica negra, enclaustrado en su refugio de piedra, convertido en piedra, no tan interesado en lo que sucede a su alrededor como en la alimentación que necesita para que su mutación continúe activa. Está casi paralizado. ¿No lo observaste cuando intentó moverse? No puede cambiar de postura con rapidez. Se encuentra soldado a la roca del suelo. Su magia es vieja y no suele utilizarla. La mayor parte de su actividad se dirige a alimentarse a través del empleo de la piedra. El miedo a perderla, a verse privado de su fuente de alimentación, de quedar a merced de su hijo loco, se impone en su pensamiento. Está dominado por sus obsesiones, y eso nos brinda la oportunidad de derrotarlo.

Morgan estudió en silencio la cara del Tío Oscuro durante largo rato, reflexionando sobre el asunto a pesar de que le era muy difícil admitir que pudieran tener alguna posibilidad de éxito, consciente de que los ojos de Despertar lo estaban mirando. Siempre había admirado la habilidad de Walker Boh para razonar sobre lo que para todos los demás era confuso. Él fue quien sugirió a Par y Coltar Ohmsford que acudieran a su tío cuando necesitaron consejo sobre los sueños de Allanon. Le asustaban las implicaciones de lo que había dicho, pero no era tan tonto como para descartarlo por completo.

–Tal vez sea cierto todo eso, Walker, pero has olvidado algo –dijo por fin el joven de las tierras altas–. Tenemos que volver a entrar en la cúpula para vencer a Uhl Belk, y no nos lo va a poner fácil. Eso lo ha dejado muy claro. Si no hemos sido capaces de encontrar una entrada por nuestros propios medios, ¿cómo conseguiremos llegar hasta él?

–Uhl Belk cometió un error cuando nos permitió entrar en la cúpula –respondió Walker Boh, cruzando las manos sobre su pecho–. Pude sentir cosas que antes estaban ocultas para mí, cuando me veía forzado a permanecer fuera. Pude adivinar cómo se protege. Se ha situado sobre aquella caverna donde fuimos acorralados por las ratas mientras explorábamos los túneles abiertos bajo la ciudad. Y ha puesto el Tiderace entre él y el cubil subterráneo de Fauces Ávidas. Pero se ha equivocado al hacerlo. El constante cambio de las marcas ha erosionado y gastado partes de la piedra sobre la que descansa. –

Los ojos del Tío Oscuro se estrecharon–. Hay una abertura que permite el acceso a la cúpula desde los túneles.

Otro par de ojos se estrecharon también, reflejando su incredulidad, mientras Horner Dees sopesaba las posibles consecuencias de las palabras pronunciadas por Pe Eltar en el silencio del edificio donde se refugiaban.

–¿Matarlo? –preguntó por fin el viejo rastreador, sin poder evitar repetir la palabra utilizada por su compañero–. ¿Por qué quieres hacerlo?

–¡Porque está ahí fuera! –replicó Pe Eltar en tono impaciente, como si eso pudiera explicarlo todo.

Su mirada retó al rastreador, desafiándolo a que pusiera objeciones a su colérica respuesta. Pero Horner Dees guardó silencio.

–¿Cuánto tiempo llevamos en esta ciudad, viejo? ¿Una semana? ¿Dos? –inquirió Pe Eltar, inclinándose hacia delante igual que un halcón al acecho–. Ni siquiera puedo recordarlo. ¡Parece que llevemos aquí toda la vida! Pero sí estoy seguro de una cosa: desde que llegamos, esa criatura no ha dejado de perseguirnos. ¡Todas las noches, adondequiera que vayamos! El Rastrillo recorre las calles, eliminando la basura. ¡Pues ya estoy harto!

El asesino no podía dominar la tensión que le provocaba la furia que lo invadía. Luchaba contra el recuerdo de aquel tentáculo de hierro ceñido alrededor de su cuerpo, y se esforzaba para controlar su repulsión. Cuando él mataba, lo hacía de manera rápida y limpia. No oprimía lentamente, no asfixiaba y estrangulaba. Y nada había conseguido tocarlo jamás, nada había conseguido acercarse a él.

Hasta ahora.

El fracasado intento de encontrar al Rey de Piedra en el cubil del Rastrillo tampoco había contribuido a mejorar su mal humor. Había estado plenamente convencido de que lo conseguiría, y se había expuesto a que lo mataran.

–No volverá a acosarme. Un Escalador puede morir como cualquier otra criatura –prosiguió Pe Eltar, con su cara de cuchillo crispada y llena de resentimiento–. Piénsalo. Cuando el Escalador esté muerto, tal vez aparezca el Rey de Piedra. Quizá entonces salga para ver qué criatura ha sido capaz de matar a su perro guardián. ¡Entonces lo tendremos en nuestras manos!

–Tu razonamiento no es muy correcto –dijo Horner Dees.

–¿Vuelves a estar asustado, viejo? –inquirió Pe Eltar, con el rostro enrojecido.

–Desde luego. Pero eso no tiene nada que ver con el asunto. El hecho es que se supone que eres un asesino profesional. No matas sin motivo, y jamás sin asegurarte de que las probabilidades están a tu favor. Pero ahora has olvidado todo eso.

–¡Será porque tú no lo ves! –exclamó Pe Eltar, furioso–. ¡Ya conoces el motivo! ¿Es que no me has escuchado? ¡No tiene por qué haber dinero ni encargo de otro! ¿Quieres encontrar a Uhl Belk o no? ¡En cuanto a las desigualdades, encontraré la forma de invertirlas!

Pe Eltar se levantó y se dio media vuelta para enfrentarse a la oscuridad. No debía preocuparse de lo que pensara el viejo. Pero de algún modo, por alguna razón, lo hacía, y se negaba a darle la satisfacción de mostrarse confundido. Le molestaba admitir que Horner Dees pudiera haberle salvado la vida, incluso que le había ayudado a escapar. El viejo era una espina clavada en su costado que necesitaba arrancar cuanto antes. Había surgido de su pasado como un fantasma, de una época que él ya creía enterrada. Ninguna persona viva debía saber quién era o qué había hecho, excepto Rimmer Dall. Nadie debía hablar de ello.

Entonces descubrió que sentía tantos deseos de matar a Horner Dees como de eliminar al Rastrillo.

Pero el Rastrillo era el problema más urgente.

–Ya he perdido demasiado tiempo contigo –prosiguió Pe Eltar, volviéndose hacia el viejo rastreador–. Vuelve con los demás. No necesito tu ayuda.

–No te la he ofrecido –respondió Horner Dees, haciendo un gesto de indiferencia.

Pe Eltar se dirigió a la puerta sin responder.

–Sólo por curiosidad –dijo Dees a sus espaldas, poniéndose de pie–. ¿Cómo piensas matarlo?

–¿Y a ti qué te importa? –respondió Pe Eltar por encima del hombro.

–No tienes ningún plan, ¿verdad?

Pe Eltar se detuvo bruscamente ante la puerta, asaltado por el impulso casi incontenible de acabar con el problemático rastreador allí mismo. Después de todo, ¿por qué debía esperar? Los otros nunca lo sabrían. Su mano agarró la Stiehl.

–Lo cierto es que no podrás matar al Rastrillo aunque te acerques lo suficiente para utilizar esa hoja –dijo Horner Dees de repente.

–¿Qué quieres decir? –preguntó Pe Eltar, aflojando los dedos.

–Quiero decir que aunque le tiendas una emboscada, aunque caigas sobre él desde arriba o lo ataques desde abajo... incluso admitiendo algo tan improbable, no podrás matarlo con la suficiente rapidez. –Sus ojos agudos desprendían destellos–. Quizá logres cortarle un tentáculo o dos, y hasta es posible que consigas amputarle una pata o saltarle un ojo. Pero eso no será suficiente para acabar con su vida. ¿Dónde debes clavar el puñal para causarle la muerte, Pe Eltar? ¿Lo sabes? Yo no. Antes de que puedas lanzar el segundo ataque, el Rastrillo te atrapará. ¿Causarás en él algunos daños? Los Escaladores se recuperan con increíble rapidez, encuentran piezas de metal de repuesto y sustituyen lo que han perdido.

–Encontraré la forma de conseguirlo –dijo Pe Eltar, esbozando una sonrisa dura, sardónica, carente de amabilidad.

–Sin duda –respondió Dees, haciendo un gesto de asentimiento. Después hizo una pausa deliberada, cambiando su peso de un pie al otro. En la penumbra creciente, parecía un trozo de la pared que se hubiese desprendido–. Pero necesitas un plan.

Pe Eltar apartó los ojos, disgustado. Después hizo un gesto de impaciencia y volvió a mirar al viejo rastreador. Había pasado demasiado tiempo recorriendo aquella lóbrega ciudad, aquella tumba de piedra y humedad, y había luchado mucho para evitar que pudiera tragarlo. Eso, junto con una prolongada exposición a la magia de Despertar, había erosionado sus instintos, embotado su agudeza y nublado la claridad de sus pensamientos. Se encontraba en una situación en la que lo único que importaba era volver adonde había empezado, al mundo que estaba más allá de Eldwist, a la vida que tan bien había controlado hasta entonces.

Pero no volvería sin la piedra élfica negra. No renunciaría a apoderarse de ella.

Y no regresaría sin haberse cobrado la vida de Despertar. Tampoco renunciaría a eso.

Entretanto, parecía que Horner Dees intentaba decirle algo. Como nunca hacía daño escuchar, hizo un esfuerzo para calmarse.

–Y tú, ¿tienes un plan? –preguntó el asesino.

–Es posible.

–Te escucho.

–Tal vez tengas razón en la conveniencia de matar al Rastrillo. Tal vez su muerte obligue a Ulh Belk a salir de su escondite. Hay que intentar algo –admitió a regañadientes Horner Dees.

–Sigo escuchando.

–Los dos debemos estar dispuestos a colaborar. Debemos alcanzar el mismo acuerdo que antes. Nos protegeremos mutuamente hasta que acabe el asunto. Luego, que cada uno

se preocupe de sí mismo. Dame tu palabra.

–La tienes.

Horner Dees avanzó hasta detenerse frente a Pe Eltar, mucho más cerca de lo que le hubiese gustado a éste, resoplando como si hubiera corrido un kilómetro, esbozando una sonrisa a través de su áspera barba, con los puños cerrados.

–Lo que creo que debemos hacer –dijo–, es arrojar al Rastrillo a un agujero profundo.

Morgan Leah miró a Walker Boh sin decir palabra durante un breve instante.

–No funcionará –dijo haciendo un gesto negativo. El joven de las tierras altas se sorprendió al escuchar la tranquilidad que se reflejaba en su voz–. Tú mismo has dicho que el Rey de Piedra no es sólo una estatua móvil, que se ha convertido en parte de la tierra. Lo es todo en Eldwist. Pudiste ver lo que hizo cuando permitió que entráramos en la cúpula, y también cuando llamó a Fauces Ávidas. Dividió la pared de roca. Su propia piel, Walker. ¿No crees que se enterará de que intentamos pasar a través de esa misma piel desde abajo? ¿No crees que lo sentirá? ¿Qué sucederá entonces? ¡Nos aplastará!

Morgan apretó las palmas de las manos en un gesto de impotencia. Un oscuro rubor cubrió todo su rostro, y de repente se encontró temblando.

–Es posible que ocurra lo que sugieres, pero no muy probable –respondió Walker, manteniendo inmutable la expresión de su rostro–. Uhl Belk puede ser el corazón y el alma de la tierra que ha creado, pero también es, como ella, de piedra. La piedra carece de la capacidad de sentir. Uhl Belk no hubiera advertido nuestra presencia si sólo hubiese contado con sus sentidos externos. Lo que lo puso en guardia fue nuestro uso de la magia. Tal vez quede en él bastante humanidad para detectar a los intrusos, pero ha delegado esa función en el Rastrillo. Si logramos abrirnos paso sin utilizar la magia, conseguiremos entrar en la cúpula antes de que se dé cuenta.

Morgan empezó a poner objeciones, pero finalmente desistió. Despertar agarraba su brazo con tanta fuerza que le hacía daño.

–Morgan –dijo la muchacha con voz apremiante–. Podemos hacerlo. Walker Boh tiene razón. Es nuestra oportunidad.

–¿Nuestra oportunidad? –Morgan la miró, esforzándose en conservar el equilibrio mientras los ojos negros amenazaban con ahogarlo, apreciando de nuevo su increíble belleza–. ¿Nuestra oportunidad para hacer qué, Despertar? –Se obligó a fijar sus ojos en los de Walker–. Supongamos que tienes razón, que podemos entrar en la cúpula sin que Belk lo advierta. ¿Y qué? ¿Qué haremos una vez que estemos dentro? ¿Utilizar nuestras magias quebradas, los tres, una muchacha desarmada, un hombre manco y otro con media espada? ¿No hemos vuelto al punto de partida con esta conversación?

»No disimularé contigo, Walker –prosiguió el joven de las tierras altas, ignorando las manos de Despertar que tiraban de él–. Puedes leer mis pensamientos. Puedes leer los pensamientos de cualquiera. Estoy aterrado. Lo admito. Si tuviera la Espada de Leah completa, me arriesgaría contra algo como Uhl Belk. Pero no la tengo. Y no poseo la magia innata como Par y tú. He sobrevivido aceptando mis limitaciones. Así es como he podido luchar contra los oficiales de la Federación que ocupan mi tierra, así es como he conseguido sobrevivir a algo mucho más grande y más fuerte. Tenemos que elegir nuestras batallas. El Rey de Piedra es un monstruo que está al mando de otros monstruos, y no veo qué podemos hacer nosotros tres contra ellos.

–Morgan... –intervino Despertar, haciendo un gesto de resignación.

–No –la interrumpió el joven de las tierras altas, incapaz de interrumpir su razonamiento–. No digas nada. Escucha: he hecho todo lo que me has pedido; he dejado otras responsabilidades; he venido al norte en busca de Eldwist y Uhl Belk; te he acompañado en la búsqueda de la piedra élfica negra; quiero que tengas éxito en la misión

que te ha encomendado tu padre, pero no sé cómo vas a conseguirlo. Despertar, ¿puedes decírmelo tú?

–Puedo asegurarte que se conseguirá –respondió la muchacha, poniéndose delante de él y mirándolo a la cara–. Me lo aseguró mi padre.

–Con mi magia, la de Walker y la de Pe Eltar. Lo sé. Bien, entonces, ¿qué hay de Pe Eltar? ¿No tendría que venir con nosotros? ¿No lo necesitamos para tener éxito?

–No. La magia de Pe Eltar será necesaria más tarde –respondió Despertar tras un breve instante de vacilación.

–Más tarde. ¿Y la tuya?

–No podré utilizar la magia hasta que recuperéis la piedra élfica.

–Entonces sólo quedamos Walker y yo.

–Sí.

–De alguna forma.

–Sí.

–Basta ya, muchacho –dijo Walker Boh, impaciente y tenso, dando un paso hacia delante–. Haces que esto parezca un proceso místico que requiere la intervención divina o la sabiduría de los muertos. No hay nada difícil en lo que se nos pide que hagamos. El Rey de Piedra tiene la piedra élfica negra. Debemos conseguir que nos la entregue. Debemos atravesar el suelo de la cúpula y sorprenderlo. Debemos encontrar la manera de asombrarlo, hacer que abra la mano y apoderarnos de la piedra. No tenemos que combatir con él. No tenemos que matarlo. Esto no es una confrontación de fuerzas, sino de voluntades. Y de astucia. Debemos ser más listos que él.

»No hemos llegado hasta aquí, Morgan Leah, para dar media vuelta y regresar con las manos vacías –prosiguió el Tío Oscuro, desprendiendo fuego por los ojos–. Sabíamos que no había respuestas para nuestras preguntas, que teníamos que encontrar la manera de hacer lo que se nos pedía. Y así ha sido. Sólo debemos intentarlo una vez más porque de lo contrario habremos perdido la piedra élfica, y también se perderán las Cuatro Tierras. Los Espectros habrán ganado la guerra, Cogline y Rumor habrán muerto en balde, y también tu amigo Steff. ¿Es eso lo que deseas? ¿Es eso lo que pretendes, Morgan Leah?

Morgan apartó a la muchacha y cogió a Walker por la parte delantera de la capa. Éste lo imitó e intercambiaron una dura mirada sin pronunciar una sola palabra. La cara de Morgan estaba demudada por la furia, la de Walker con gesto vehemente.

–Yo también estoy asustado, muchacho –confesó el Tío Oscuro–. Siento unos temores que van mucho más allá de lo que se nos pide que realicemos aquí. El espíritu de Allanon me ha encargado que utilice la piedra élfica negra para restaurar Paranor y propiciar el regreso de los druidas. Si por utilizar la piedra élfica contra Fauces Ávidas, Uhl Belk ha sido convertido en piedra, ¿qué no podrá hacer conmigo cuando la use para restaurar el desaparecido Paranor?

Se produjo un largo y tenso silencio en el que la pregunta estuvo suspendida, amenazante, en la oscuridad de la habitación.

–No importa –dijo Walker rompiendo el silencio–. Tengo que averiguarlo.

¿Por qué estamos haciendo esto? –preguntó Morgan, dejando que la capa del Tío Oscuro se deslizara entre sus dedos y dando un paso atrás–. ¿Por qué?

–Sabes muy bien por qué, Morgan Leah –respondió Walker Boh, esbozando una leve sonrisa–. Porque no hay nadie más para hacerlo.

–¿Somos soldados valientes? ¿O idiotas? –inquirió el joven de las tierras altas, riéndose a su pesar.

–Tal vez las dos cosas, o quizá sólo seamos testarudos.

–Eso parece –dijo Morgan, cansado, dando un suspiro, combatiendo la opresión de la penumbra y la bruma, y luchando contra la sensación de inutilidad–. Pero creo que debería

haber otras respuestas.

–Debería haberlas –respondió Walker, haciendo un gesto de asentimiento–. Sin embargo, sólo hay razones, y tendremos que conformarnos con ellas.

La mente de Morgan se llenó de recuerdos del pasado, de sus amigos perdidos y muertos, de sus esfuerzos por conservar la vida, y de la miríada de aventuras que lo habían alejado de su hogar en las tierras altas para llevarlo a aquel lejano rincón del mundo. Habían pasado muchas cosas, la mayoría fuera de su control. Se sentía pequeño e indefenso ante aquellos acontecimientos, un diminuto pecio flotando en el océano, arrastrado por las mareas y el azar. Se sentía agotado y enfermo; quería alguna clase de solución, y tal vez la única posible fuese la muerte.

–Déjame hablar con él –oyó que decía Despertar.

Se arrodillaron a solas en el centro de la habitación, uno frente al otro, con las caras tan cercanas que Morgan podía ver su imagen reflejada en los oscuros ojos de la muchacha. Walker había desaparecido. Despertar extendió las manos y dejó que sus dedos descansaran en su rostro, siguiendo la línea de sus huesos.

–Estoy enamorada de ti, Morgan Leah –dijo Despertar en voz apenas audible–. Quiero que lo sepas. Me siento extraña al decirlo. Nunca creí que podría hacerlo. Tengo mis propios temores, distintos de los tuyos y de los de Walker Boh. Tengo miedo de estar demasiado viva.

»¿Comprendes lo que quiero decir? –le preguntó, inclinándose hacia delante y dándole un beso–. Un elemental no es fruto del amor que comparten un hombre y una mujer, sino de necesidad de la magia. Fui hecha para servir un propósito, el propósito de mi padre, y se me dijo que fuera precavida con las cosas que me perturbaran. ¿Qué podría perturbarme más, Morgan Leah, que el amor que siento por ti? No puedo explicar ese amor. No lo comprendo. Procede de la parte humana que hay en mí y emerge a la superficie a pesar de mis esfuerzos por evitarlo. ¿Qué puedo hacer con este amor? Me digo a mí misma que debo rechazarlo. Es... peligroso. Pero no puedo renunciar a él, porque es su sentimiento lo que me da vida. Gracias a él soy algo más que un ser de tierra y agua, algo más que un pedazo de arcilla. Me otorga realidad.

El joven de la tierras altas la besó seguro y decidido, aunque asustado por lo que decía, por el sonido de sus palabras, por las implicaciones que encerraban. No quería oír más.

–Debes escucharme, Morgan –prosiguió Despertar, apartándose–. Había proyectado seguir el camino marcado por mi padre y no desviarme ni un ápice de él. Su advertencia parecía sensata. Pero ahora descubro que no puedo hacerlo. Necesito amarte; no me importan las consecuencias. No estaremos vivos si no respondemos a nuestros sentimientos. Así que te amaré con tanta intensidad como sea capaz, sin temer las consecuencias que eso pueda acarrearme.

–Despertar...

–Pero el camino está claro ante nosotros –lo interrumpió ella–, y debemos seguirlo los dos. Nos han mostrado el lugar adonde conduce, y debemos continuar hasta llegar al final. Debemos derrotar al Rey de Piedra; debemos recuperar la piedra élfica negra. Walker Boh, tú y yo somos los responsables de que se cumpla la promesa de mi padre. Tenemos que hacerlo, Morgan. Tenemos que hacerlo.

El joven de las tierras altas hacía gestos de asentimiento mientras ella hablaba, indefenso ante su insistencia. Su amor era tan fuerte que habría hecho cualquier cosa que le pidiera a pesar de sus reservas. Las lágrimas asomaron a sus ojos, pero las contuvo, enterrando el rostro en el hombro de Despertar, abrazándola. Peinó su pelo de plata con los dedos. Sintió que sus esbeltos brazos lo abrazaban y que su cuerpo temblaba.

–Lo sé –respondió en voz baja.

Entonces pensó en Steff, muerto a manos de la muchacha que amaba, convencido de que era una persona que en realidad ya no existía. De pronto, se preguntó si le sucedería lo mismo. Pensó también en la promesa que había hecho a su amigo, una promesa compartida por Par y Coltar: si encontraban la magia que pudiera liberar a los enanos, harían todo lo que estuviera en sus manos para recuperarla y encargarse de que se utilizara. Seguramente la piedra élfica negra poseía esa magia.

Sintió que la calma inundaba todo su ser, disolviendo la angustia y los malos presagios, la duda y la incertidumbre. El camino estaba trazado, y no tenía otra elección.

–Encontraremos un medio –dijo en voz baja, sintiendo que las lágrimas de Despertar empapaban su mejilla.

Desde la oscuridad de la otra habitación, Walker Boh miró a los amantes mientras se abrazaban, sintiendo la calidez de su cercanía llegar a él como las diminutas manos de un niño perdido. Se volvió. Él no podía aspirar a eso. Lo invadió un profundo sentimiento de tristeza, pero se repuso enseguida. Su futuro era un brillante trocito de certeza en la oscuridad de su presente. A veces, su presencia revelaba un filo cortante.

Atravesó en silencio el edificio hasta acercarse a una ventana que daba a la calle, y contempló la niebla y la penumbra. El mundo de Eldwist era un laberinto de obstáculos y corredores de piedra que lo miraba a través de un duro y mojado resplandor. Era áspero y carente de sentido, y le recordaba el transcurso de su vida.

Pero ahora, por fin, su vida podía convertirse en algo más.

Quedaba un enigma pendiente. El joven de las tierras altas lo había rozado en su esfuerzo por comprender cómo podrían enfrentarse a un ser con el poder de Uhl Belk. El enigma lo había acompañado desde el principio del viaje, una presencia constante, y se negaba a ser revelado.

El enigma era Despertar. La hija del Rey del Río Plateado, creada con los elementos del Jardín y alumbrada por la magia. Era una adivinanza expresada con palabras de otra lengua. Había sido enviada para llevarlos a Eldwist. ¿No hubiese bastado con que los convocara, incluso por medio de un sueño? En cambio, el Rey del Río de Plateado había enviado a un ser vivo y maravilloso, a una criatura de increíble belleza. ¿Por qué? Ella estaba allí por un motivo concreto, que se esforzaba en mantener oculto.

Walker Boh sintió que un oscuro rincón de su interior se estremecía ante las distintas posibilidades.

¿Cuál era la verdadera misión de Despertar?

13

Al amanecer, Despertar, Walker y Morgan abandonaron el refugio y salieron a la calle. Había dejado de llover, las nubes se habían levantado sobre los edificios y la luz era gris y dura como el hierro. El silencio envolvía los huesos de Eldwist como una mortaja, y el aire estaba quieto, libre de niebla, vacío. A lo lejos se oía el murmullo del océano. Sus pisadas producían un ruido sordo, repitiéndose en ecos semejantes a susurros que quedaban en suspenso. Buscaban vida en la ciudad, pero sin éxito. No había ni el menor rastro de Horner Dees ni de Pe Eltar. El Rastrillo se había retirado a su cubil diurno, Fauces Ávidas dormía en las profundidades de la tierra y Uhl Belk, en su fortaleza, era una oscura fatalidad a la espera de la confrontación.

Sin embargo, Walker Boh estaba tranquilo y en paz consigo mismo.

Caminaba delante de Morgan y Despertar, sorprendido por la profundidad de su propia calma. Había dado mucho de sí mismo en el esfuerzo realizado para comprender y controlar la finalidad de su vida, luchando con los fantasmas gemelos de su legado y su destino. Ahora, todo eso pertenecía al pasado. El tiempo y los acontecimientos lo habían llevado a la situación actual, un implacable remolino que aclararía el propósito de su vida y sin necesidad de su intervención. El encuentro con el Rey de Piedra zanjaría el asunto de quién y qué era de una vez por todas. ¿Lograría llevar a cabo la misión que el espíritu de Allanon le había encomendado, o no? ¿Conseguiría apoderarse de la piedra élfica negra y restaurar Paranor, o no? Ya no pretendía llegar a la certeza a través de la duda, no quería continuar atascado en los «¿qué pasará si...?» que durante tanto tiempo lo habían atormentado. Las circunstancias habían hecho que ahora estuviera aquí, y eso era suficiente. Tanto si continuaba con vida como si encontraba la muerte en el empeño, por fin se liberaría del pasado. ¿Seguía la magia de la casa de Shannara viva en su interior, fuerte a pesar de la pérdida de su brazo causada por el veneno del Áspid y con el suficiente poder para enfrentarse con éxito a la furia del Rey de Piedra? ¿Era el depositario del legado que Allanon había otorgado a Brin Ohmsford? Pronto tendría oportunidad de descubrirlo. El conocimiento, pensó con una ironía que no pudo evitar, siempre liberaba al hombre.

Morgan Leah no estaba tan seguro.

Media docena de pasos atrás, cogido de la mano de Despertar, el joven de las tierras altas era un frágil recipiente en cuyo interior revoloteaban los miedos y recelos como moscas atrapadas. Al contrario que Walker Boh, ya sabía demasiado. Sabía que Walker no era el Tío Oscuro de antaño, que el mito de su carácter indomable se había roto con su brazo, y que era arrastrado por la misma marea de profecías y promesas que los demás. Sabía que él mismo era mucho más endeble, un hombre sin un arma completa, privado de la magia que lo había sostenido a duras penas en los encuentros anteriores con seres mucho menos poderosos. Sabía que sólo contaban ellos dos, porque Despertar no podía intervenir; ella podía compartir su destino pero no podía hacer nada para cambiarlo. Comprendía su ansiedad por apoderarse de la piedra élfica negra, su fe ciega en las promesas de su padre y su confianza en ellas. Él podía rezar para que encontraran algún medio de sobrevivir a la empresa, para que algún milagro consiguiera salvarlos. Pero los temores y la inseguridad no desaparecerían por eso, no serían ahuyentados con falsas esperanzas. Corrían de un lado a otro en su interior como ciervos asustados, y podía sentir el latido de su corazón en respuesta a sus alocadas carreras.

Desesperado, se preguntó qué haría cuando el Rey de Piedra fijara en él aquellos ojos vacíos. ¿Dónde encontraría su fuerza?

Miró a Despertar, las suaves líneas y sombras de su rostro, el brillo tranquilizador de

sus ojos oscuros.

Pero la muchacha caminaba a su lado ajena a todo.

Recorrieron las calles vacías en dirección al centro de la ciudad, avanzando como gatos por el pétreo trazado de las aceras, con las espaldas pegadas a las paredes de los edificios. Casi podían sentir bajo sus pies el latir de la tierra con la vida del Rey de Piedra, casi podían oír el sonido de su respiración a través del silencio, casi podían sentir sus ojos sobre ellos. Un viejo dios, un espíritu, un ser de poder incomprensible. Los minutos iban pasando, y las calles y edificios se aproximaban y se alejaban con una monotonía que hablaba de épocas que habían llegado y se fueron, y de vidas anteriores a las suyas que habían recorrido aquel camino sin dejar ninguna señal. Una opresiva certeza se posó sobre ellos, una voz silenciosa, un rostro apenas recordado, un toque suave, destinado a persuadirlos de la futilidad de su esfuerzo. Sentían su presencia y reaccionaban, cada uno de una forma distinta, recurriendo a las defensas que podían encontrar. Pero ninguno de los tres retrocedió, ninguno de los tres renunció. Unidos por la firme decisión de poner fin a aquella terrible pesadilla, continuaron impertérritos su camino.

En el este, la débil y grisácea luz del amanecer se convirtió en una gélida neblina plateada que se mezclaba con las nubes y daba una apariencia cristalina a la ciudad.

Poco después divisaron la cúpula, y cuando Walker Boh, todavía delante, les ordenó que se retiraran hacia la sombra de los edificios, lo obedecieron como si temieran que la cúpula advirtiese su presencia. Los llevó hasta una calle secundaria, y después a otra, serpenteando a través del laberinto callejero. Se deslizaban por la humedad como una corriente de agua que busca su nivel más bajo, sin detenerse. No seguían un camino recto, pero la cúpula se acercaba más allá de las paredes que los ocultaban.

Por fin Walker se detuvo y levantó la cabeza cubierta con la capucha para oler el aire. Estaba perdido en su interior, rebuscando en la oscuridad de su mente; la magia se encargaba de indicarle el camino que sus ojos no podían ver. Reemprendió la marcha, cruzó una calle, se internó en un callejón y salió a otra calle, en la que una entrada conducía a un ancho tramo de escalera. Tras un oscuro y angustioso descenso, llegaron a una cámara cavernosa donde docenas de los antiguos carruajes del viejo mundo descansaban en sus vías de piedra. Eran enormes, destrozados por el tiempo y la erosión, y daban a la cámara el aspecto de un osario. La luz caía sobre ellos en estrechas franjas, y las motas de polvo llenaban el aire de una bruma leve y sofocante.

Las escaleras continuaban adentrándose en el interior de la tierra, y los tres siguieron bajando sus peldaños. Entraron en otra cámara con un agujero circular en la pared opuesta. Tras una pequeña vacilación, entraron de nuevo en las alcantarillas de la ciudad, que se dividían en tres direcciones, catacumbas envueltas en el silencio y el olor de las cosas muertas. Walker levantó la mano y la luz de plata la envolvió. Se detuvo una vez más, como si pretendiera probar el aire, y después se dirigió a la izquierda.

El túnel los engulló, y sus paredes formadas por enormes piedras amenazaban con aprisionarlos para siempre. El silencio era un observador furtivo, invisible. No se oía a Fauces Ávidas, ni el menor retumbo, ni siquiera la vibración que producía al respirar. Eldwist parecía una tumba, carente de vida, un refugio para los muertos. Avanzaban en fila, Walker delante, seguido de Despertar y, en último lugar, Morgan. No intercambiaron ni una palabra, ni siquiera una sola mirada. Mantenían los ojos fijos en la luz que Walker emitía, en el suelo rocoso del túnel y en el movimiento de las sombras que proyectaban.

Walker aminoró el paso y poco después se detuvo. Movió hacia un lado su mano iluminada, y después hacia el otro. Un leve destello descubrió el contorno de una negra abertura en la pared izquierda y la escalera de detrás.

Bajaron sus húmedos y resbaladizos peldaños. Empezaron a sentir el olor del Tiderace y enseguida pudieron oír el rumor de sus aguas al chocar contra la costa de

Eldwist. Escucharon esperando oír el griterío agudo de las ratas, pero no llegó. Cuando alcanzaron el final de la escalera, Walker los llevó hacia la derecha, a un estrecho agujero tachonado de salientes de piedra que el tiempo y la naturaleza habían afilado como navajas. Se movieron despacio, muy juntos para mantenerse dentro del círculo de luz. La humedad empapaba las paredes que se levantaban ante ellos, manchándolas. Se produjo un movimiento de seres que huían de la luz. Morgan consiguió verlos. Para su sorpresa, se traba de animales marinos. Era unos diminutos cangrejos negros. ¿Tan lejos estaban de Uhl Belk que podían seguir con vida? ¿Tan cerca estaban del agua?

Entonces salieron a la caverna subterránea que se extendía bajo la ciudad. Murallas de roca rodeaban el saliente en que se encontraban, y las olas del océano golpeaban con furia las rocas que había abajo. La bruma se revolvía sobre sus cabezas, cubriendo las zonas altas de la caverna con cortinas blancas. La luz del día iluminaba las sombras donde las rocas estaban agrietadas para formar arco iris descoloridos contra la bruma.

El saliente se extendía a ambos lados, subiendo y bajando, dentado y desigual, desapareciendo entre las piedras y la penumbra. Walker Boh miró en una y otra dirección, buscando la presencia que sabía iba a encontrar, sintiendo el latido de su magia. Levantó los ojos hacia lo invisible. Uhl Belk.

–Por aquí –dijo en voz baja, dirigiéndose hacia la izquierda.

Entonces sonó el retumbo de Fauces Ávidas, que despertaba, elevándose hasta convertirse en un rugido, y toda la ciudad de Eldwist tembló de furia.

El plan era simple, pero los planes simples suelen ser los que funcionan mejor. El único problema de aquél, pensó Pe Eltar mientras vigilaba bajo la protección del edificio situado frente al cubil del Rastrillo, era que él correría con todos los riesgos mientras que Horner Dees se mantendría a salvo.

El plan, por supuesto, lo había elaborado el viejo rastreador Dees.

Al igual que Despertar, Walker y Morgan Leah, ellos habían salido al amanecer, abandonando su refugio para salir a las calles de la ciudad, enfrentándose a la triste luz gris con ojos entrecerrados y gesto receloso. Tras intercambiar algunas miradas, se pusieron en marcha, dirigiéndose primero al cubil del Rastrillo, para luego recorrer la ruta que Pe Eltar intentaría que siguiera el Escalador. Cuando Dees se convenció de que su compañero la había memorizado, colgaron el equipo del viejo rastreador en el sitio que habían elegido, comprobaron la resistencia de la polea improvisada, y se separaron.

Pe Eltar regresó al cubil del Rastrillo, y allí estaba, esperando.

Lo que más necesitaría era cautela y rapidez; las armas de un asesino.

Escuchó el silencio durante largo rato, calculando la distancia que debía cubrir y midiendo la retirada. Esta vez no habría nadie para ayudarle si las cosas se torcían. Su afilado rostro se volvió a un lado y otro, olisqueó el mar y la piedra, escudriñó los instintos que le advertían que el Escalador seguía despierto.

Esbozó una fría sonrisa. La furia había desaparecido. El ansia de matar lo calmaba como el contacto de Despertar, lo suavizaba, le daba paz. Estaba tranquilo y se sentía satisfecho de sí mismo, preparado, tan afilado y seguro como la hoja de su Stiehl.

Sin hacer ruido, cruzó la calle hasta la puerta del cubil. Llevaba la cuerda y el garfio en la mano. Tras situarse ante la puerta, lanzó el garfio hacia arriba para engancharlo en el saliente de piedra que había utilizado la noche anterior. Se ajustó con un chasquido y aguantó. Pe Eltar retrocedió, esperando. Pero la puerta no se abrió. El Rastrillo no lo había oído o estaba preparándose para lo que pudiera suceder a continuación. Pe Eltar había pensado que el ruido haría salir a la bestia, ahorrándole la molestia de escalar. Pero, al parecer, eso era pedir demasiado.

Respiró profundamente. Aquélla era la parte más peligrosa del plan.

Dio un paso al frente, agarró la cuerda que colgaba del garfio y empezó a trepar. Lo hizo con rapidez, mano sobre mano, sin necesidad de utilizar las piernas, dada su fuerza. Una vez arriba, agarró la palanca que abría la entrada oculta al cubil, tiró de ella y se apartó inmediatamente, resbalando por la cuerda como un gato. La puerta ya se levantaba cuando llegó al suelo. Se produjo un susurro en el interior, y Pe Eltar dio un salto atrás. Un tentáculo estuvo a punto de agarrarlo. El Rastrillo ya se había puesto en movimiento, abalanzándose hacia delante, un nido de tentáculos extendidos y ansiosos.

Unos segundos después, la puerta estaba abierta por completo. El Escalador se lanzó hacia fuera con movimientos salvajes, ajeno al hecho de que la noche había terminado. Enfurecido por la irrupción de Pe Eltar, lo persiguió. El asesino empezó a correr ante la bestia enloquecida, metiéndose en las sombras del callejón que desembocaba en el lado opuesto de la calle. El Escalador lo siguió, bastante más deprisa de lo que Pe Eltar había imaginado. Por un momento, se preguntó si había calculado mal sus posibilidades. Pero no había tiempo para pensar en ello. Rechazó las dudas y siguió adelante con nuevos bríos.

Corrió por el callejón y llegó a la calle adyacente. Se detuvo. Ten cuidado con las trampas, pensó, no vayas a caer en una. Eso era lo que el viejo y él habían planeado para el Rastrillo. Una larga caída por un profundo agujero, una caída hasta las profundas entrañas de Eldwist. Si él conseguía mantenerse vivo tanto tiempo, claro está.

El Escalador apareció en la entrada del edificio más cercano, eligiendo su propia ruta, casi cogiéndolo por sorpresa. Pe Eltar evitó sus tentáculos con un ágil movimiento y reemprendió la huida. Corrió bordeando el edificio, perseguido por el Rastrillo. El hierro que acorazaba a la criatura resonaba y chirriaba, chocaba y rozaba. Pe Eltar podía sentir el tamaño de la criatura que se levantaba sobre él, que amenazaba con aplastarlo. Pasó ante dos edificios más, y salió a otra calle. Ya estaba cerca, sólo a dos manzanas. Pero ¿dónde estaba la bestia? Se volvió para ver a qué distancia se hallaba. La oía avanzar, pero el sonido parecía proceder de todas partes a la vez. ¿Dónde...?

El Escalador surgió de la oscuridad de la entrada a un edificio, y sus brazos de hierro golpearon el suelo a escasos centímetros de donde se encontraba Pe Eltar, que se apartó de un rápido y ágil salto. El asesino, sorprendido, dio un grito cargado de furia y desesperación.

¡Tan rápido!

Quiso volverse y luchar, ver la reacción del monstruo al sentir la helada hoja de la Stiehl mientras él hacía jirones de su cuerpo. Quiso *sentir* la muerte del Escalador. Sin embargo, volvió a correr por los senderos de piedra de la ciudad, junto a los muros de los edificios, a través de las sombras y la luz grisácea, como una ráfaga de algo más oscuro que la noche. Los tentáculos crujían y culebreaban tras él, agarrándose a las puertas y los marcos de las ventanas, arrancándolas, dejando una estela de polvo. El enorme cuerpo golpeaba y se tambaleaba, y las patas agrietaban el suelo. El Rastrillo pareció que ganaba velocidad. Si la luz del día le molestaba, si la ceguera lo inhibía, no se notaba lo más mínimo. Pe Eltar sintió su furia como si fuera palpable.

La persecución los llevó a otra calle y a la última esquina. Pe Eltar se daba cuenta de que perdía terreno. Delante, la calle terminaba en un parque de piedra. Una serie de escalones descendían a un hondón donde se levantaba la estatua de una figura alada con banderolas y cintas surgiendo de su cuerpo... y a una trampa, la misma en que habían caído el viejo rastreador y el joven de las tierras altas unos días antes.

Horner Dees, asegurado en su arnés, esperaba de pie al lado de la tapa invisible, el cebo de la trampa. Pe Eltar saltó de costado a una acera y ganó velocidad mientras el Rastrillo doblaba la esquina tras él, sacudiendo los tentáculos. Dejó atrás a Horner, vislumbró su rudo rostro, pálido bajo la poblada barba, y llegó a la pared donde se encontraban las cuerdas que aseguraban el arnés. Tiró de ellas, izando a Horner sobre el

pozo oculto. Oyó el ruido infernal producido por el Escalador dentro de la calle y aullar a Horner Dees. El Rastrillo advirtió la presencia del viejo rastreador, desvió levemente su rumbo y cargó. Dees intentó retroceder contra su voluntad cuando el monstruo se lanzó sobre él con sus partes de metal chirriando.

Entonces la trampa se abrió, y el Rastrillo empezó a caer. Bajó dando tumbos por la rampa de piedra, rayándola con su cuerpo acorazado. Había estado tan obsesionado con capturar al rastreador que olvidó dónde estaba. Ahora era él el capturado, y caía, perdiéndose de vista. Pe Eltar dio un grito de placer.

Pero, de repente, los tentáculos se dispararon hacia fuera y empezaron a agarrarse a salientes de piedra, a una esquina de las escaleras, a un muro fracturado, a cualquier cosa que tuvieran a su alcance. El deslizamiento cesó. El polvo llenó el aire, oscureciéndolo todo. Pe Eltar vaciló, olvidando por un instante apartar el arnés que aseguraba a Dees. Entonces oyó gritar al viejo rastreador. Tiró de las cuerdas con fuerza, pero no consiguió moverlas. Algo sujetaba el otro extremo, algo que era mucho más fuerte que él. Había esperado demasiado tiempo. El Rastrillo había capturado a Horner Dees.

Pe Eltar no vaciló. No pensó en su promesa; nunca le había preocupado demasiado mantener su palabra. Simplemente reaccionó de forma instintiva. Soltó las cuerdas, atravesó corriendo el hondón del parque hasta la calle. Vio que el viejo se deslizaba hacia el borde del abismo, pataleando, con un tentáculo alrededor de su fornido cuerpo. Lo alcanzó justo en el momento en que estaba a punto de desaparecer. Un tajo de la Stiehl cortó el tentáculo que lo sujetaba, y un segundo golpe cortó las cuerdas del arnés.

–¡Corre! –gritó, apartándolo de allí de un empujón.

Un tentáculo lo rodeó, intentando inmovilizar su brazo. Se retorció, la hoja de la Stiehl destelló de magia, y el tentáculo cayó. Pe Eltar se apresuró a cortar los tentáculos que sujetaban al Rastrillo. Había polvo por todas partes, suspendido en la luz gris, mezclándose con la niebla hasta ocultarlo todo. Pe Eltar se movía de forma instintiva. Corrió y saltó a través de la maraña de brazos, acuchilló, oyó comenzar de nuevo el roce, y el deslizamiento se reanudó.

Entonces se produjo un estrépito metálico y el Rastrillo desapareció. Cayó al pozo y se perdió en el abismo. Pe Eltar controló su júbilo, y salió en busca de Dees. Lo encontró gateando con esfuerzo por las escaleras.

–¡Levántate! –gritó, tirando de él con violencia y empujándolo hacia delante.

La tierra explotó tras ellos, y la calle saltó por los aires en mil pedazos. Fragmentos de piedra volaron por doquier. Los dos hombres se tambalearon y cayeron, y luego se volvieron a mirar.

Todas las demás piezas del plan elaborado por Horner Dees encajaron en su sitio.

De las profundidades de Eldwist surgió Fauces Ávidas, que había sido despertado de forma brusca por el impacto de la caída del Rastrillo, con una furia incontenible. El monstruo rugió y se sacudió mientras se erguía. Su cuerpo de gusano brillaba, lleno de protuberancias y escamas, tan grande que incluso bloqueaba la escasa luz del día. El Rastrillo colgaba de su boca, convirtiéndose en piedra a medida que el veneno lo cubría, debatiéndose cada vez con menos fuerza. Fauces Ávidas lo sostuvo un momento, y después lo lanzó como haría un perro con una rata. El Rastrillo voló por los aires y se estrelló contra un edificio. El muro se derrumbó con el golpe, y el Rastrillo quedó convertido en pedazos.

Fauces Ávidas regresó a los túneles, y la intensidad de su retumbo fue disminuyendo paulatinamente hasta quedar reducido al silencio. Las nubes de polvo se aposentaron y la luz regresó.

Dejándose arrastrar por un súbito impulso, Pe Eltar extendió la mano y estrechó la de Horner Dees. Su respiración acelerada era el único sonido en la calma que siguió a

continuación.

En la caverna situada bajo la fortaleza del Rey de Piedra, el retumbo del despertar de Fauces Ávidas desapareció en el golpeteo producido por las olas del Tiderace al chocar contra las costas rocosas de Eldwist. Morgan Leah levantó su bronceado rostro para escrutar entre la bruma.

–¿Qué ha sucedido? –preguntó en voz baja.

Walker Boh hizo un gesto de ignorancia, incapaz de responder. Todavía podía sentir los temblores de la tierra, ecos de la furia del monstruo. Algo la había provocado, algo que no era normal. La reacción de la criatura había sido diferente a su respuesta a las llamadas del Rey de Piedra, más impaciente, más intensa.

–¿Ha vuelto a dormirse? –preguntó con ansiedad el joven de las tierras altas, preocupado por que pudiera capturarlos.

–Sí.

–¿Y él? –Morgan señaló hacia arriba–. ¿Lo sabe?

Uhl Belk. Walker sondeó a través de las capas de roca en un esfuerzo por descubrir lo que podía estar sucediendo. Pero estaba demasiado lejos y la piedra era demasiado gruesa para que su magia pudiera atravesarla. No lo conseguiría a menos que utilizara su toque y, si lo hacía, pondría en guardia al Rey de Piedra.

–Aún descansa –respondió Despertar de forma inesperada. Se acercó a él con expresión tranquilizadora y ojos distantes. El viento alborotó su pelo plateado, cubriéndole la cara con él–. Tranquilízate, Morgan. No siente el cambio.

Pero Walker lo sentía, fuera cual fuese, igual que la muchacha. Apenas perceptible todavía, pero sus efectos empezaban a aumentar. Era algo más que el paso del tiempo y la erosión de la roca y la tierra. El viento lo susurraba, el suelo le hacía eco y el aire lo inhalaba. Nacidos de la magia, tanto la hija del Rey del Río Plateado como el Tío Oscuro sentían su murmullo. Sólo el joven de las tierras altas permanecía ajeno a él.

–Tenemos que apresurarnos –dijo Walker Boh, poniéndose en marcha, tras sentir una aguda e inesperada urgencia. El tiempo se agotaba–. Daos prisa, vamos.

Los llevó hacia la izquierda por la resbaladiza e irregular superficie del saliente rocoso. Avanzaron muy despacio, con las espaldas pegadas a la pared, porque el saliente era muy estrecho en algunos lugares y las salpicaduras del océano remojaban su superficie cada vez que rompía una ola. Tras ellos, la caverna se extendía como un enorme mundo oculto, y tenían la sensación de que los ojos de sus invisibles habitantes los observaban.

El saliente terminaba en otra caverna que se internaba en las negras sombras. Walker Boh dirigió la magia de su luz plateada a la oscuridad y apareció una escalera que ascendía en espiral.

Con Despertar y Morgan tras él, el Tío Oscuro empezó a subir sus peldaños.

14

Durante su niñez, Morgan Leah solía jugar en las cuevas tachonadas de cristal que había al este de la ciudad. Su antigüedad se contaba por siglos, y fueron exploradas y olvidadas por innumerables generaciones. Los suelos de piedra estaban pulidos por el paso del tiempo y el roce de los pies. Habían sobrevivido a las Grandes Guerras, las Guerras de las Razas, la entrada de animales de todas clases que las utilizaron como refugio e incluso el fuego de la tierra que hervía justo bajo su superficie. Eran cavidades de brillante luminiscencia, con los techos llenos de estalactitas y los suelos salpicados de pequeñas lagunas de agua clara y oscuros hoyos. Sus cámaras estaban interconectadas por un laberinto de túneles estrechos y complicados. Era arriesgado y peligroso adentrarse en las cuevas porque existía el riesgo de perderse. Pero para un muchacho con ansias de aventuras como Morgan Leah cualquier perspectiva de riesgo constituía una atracción.

Conoció su existencia cuando apenas tenía edad para aventurarse solo en su interior. El día que las descubrió iban con él varios niños, pero Morgan fue el único que se atrevió a entrar en ellas. En aquella primera ocasión no se internó mucho; era probable que las cavernas se extendieran hasta el centro mismo de la tierra, y fue el atractivo que sobre él ejercía esa posibilidad lo que le hizo regresar. No les habló a sus padres de sus exploraciones, como los otros niños hicieron con los suyos. En aquellos tiempos ya pesaban bastantes prohibiciones sobre su vida. Jugaba a ser explorador, a descubrir nuevos mundos, completamente desconocidos por los demás. Su imaginación se desbocaba cuando estaba dentro de las cuevas; se podía convertir en cualquier persona o en cualquier cosa. Con frecuencia iba solo, porque se sentía más libre cuando los otros niños no estaban con él para restringir el alcance de sus juegos, porque su presencia imponía límites que no siempre estaba dispuesto a aceptar. Cuando estaba a solas, podía hacer lo que se le antojaba.

Uno de los días que había entrado solo, justo después de cumplirse un año de su maravilloso descubrimiento, se perdió. Jugaba como de costumbre, sin preocuparse del recorrido, confiado en su habilidad para encontrar el camino de vuelta, ya que nunca había tenido dificultades para hacerlo, cuando se dio cuenta de que no sabía dónde estaba. El túnel que seguía no le pareció familiar, las cuevas que veía tenían un aspecto diferente y extraño, y la atmósfera se tornó desagradable y fría. Le costó bastante aceptar que no sólo estaba confuso, sino realmente perdido, y entonces se detuvo y esperó. Al principio no sabía qué estaba esperando, pero no tardó mucho tiempo en comprenderlo. Esperaba ser engullido. Las cuevas habían adquirido vida, como una bestia dormida que despertaba para acabar con aquel niño impertinente que no cesaba de molestarle. Morgan no podría olvidar aquel momento durante toda su vida, por muy larga que ésta fuera. Recordaba su sentimiento de desesperación mientras las cuevas se transformaban, dejando de ser roca inanimada para convertirse en una criatura que respiraba y bullía a su alrededor, enroscándose como una serpiente a la espera de ver qué camino escogería para huir. Pero Morgan no huyó. Se preparó para luchar contra la bestia, contra la forma en que lo rodeaba. Desenvainó el cuchillo que tenía y lo levantó, decidido a vender cara su vida. Poco a poco, sin darse cuenta de lo que estaba haciendo, se convirtió en el personaje que había representado en sus juegos durante tantas horas. Se convirtió en otra persona y, de alguna forma, eso lo salvó. La bestia se retiró. Morgan avanzó, desafiante y, mientras lo hacía, la sensación de desesperación se fue desvaneciendo. Empezó a reconocer algunas cosas del lugar, una cristalización aquí, la boca de un túnel allá... y, de repente, supo dónde estaba.

Cuando salió al exterior ya era de noche. Hacía varias horas que se había perdido, aunque a él le pareciera un momento. Regresó a su casa pensando que las cavernas tenían muchos disfraces que ponerse, pero que si las observaba con atención, siempre podía reconocer el rostro que se escondía debajo.

Entonces era un niño, pero ahora era un hombre y hacía ya tiempo que había olvidado las creencias de la infancia. Había visto demasiadas cosas del mundo real. Conocía demasiadas verdades duras.

Sin embargo, mientras subía la escalera que serpenteaba entre los muros de la caverna situada bajo Eldwist, tenía la misma sensación que en su niñez, atrapado entonces como ahora en un laberinto de piedra donde la huida era incierta. Sentía la existencia de vida en la roca, la presencia de Uhl Belk, como un pulso en el silencio. Tenía la misma sensación de que era espiado, de que una bestia estaba al acecho para ver qué camino iba a tomar. El peso de la bestia lo oprimía, un ser de tal tamaño que no podía ser medido con los medios convencionales. Una península, una ciudad, un mundo entero... Eldwist era todo eso y Uhl Belk era Eldwist. Morgan Leah buscó en vano el disfraz que lo había engañado cuando era niño, la cara que creyó que se ocultaba debajo. Temía que si no la encontraba nunca conseguiría alcanzar la libertad.

Los tres compañeros subían en silencio, los únicos que podían enfrentarse ya al Rey de Piedra. Morgan tiritaba de frío, y ese frío se debía a algo más que a la gélida atmósfera de la caverna. Notaba un sudor helado que corría por su espalda, y su mente se esforzaba en imaginar lo que haría cuando las escaleras terminaran y se encontraran en el interior de la cúpula. ¿Desenvainaría su espada, la de vulgar metal que estaba intacta? ¿Atacaría a un ser casi inmortal sólo con eso? ¿Desenvainaría su talismán roto? ¿Atacaría con él? ¿Qué era lo que debía hacer?

Observó a Despertar, que iba delante de él, pequeña y delicada contra la luz de plata que surgía de la mano de Walker Boh, una frágil criatura de carne y hueso que podía reducirse a los elementos que la habían formado con un simple movimiento de la mano de piedra de Uhl Belk. Despertar muerta... Intentó imaginar a la muchacha despojada de la vida. Los temores lo asaltaron de nuevo, dardos que se clavaban en su cuerpo y quemaban. ¿Por qué hacían aquello? ¿Por qué se exponían a tan grave peligro?

Walker resbaló en los escalones mojados por la bruma y dio un grito de dolor al golpearse en la rodilla. Se detuvieron mientras se ponía de pie, y Morgan esperó la reacción de Uhl Belk. Cazador y cazado, ¿pero quién era uno y quién el otro? Deseó que Steff estuviera a su lado. Deseó que también estuvieran Par Ohmsford y Padishar Cesta. Deseó que todos ellos estuvieran junto a él en aquel momento. Pero era un deseo inútil. Ninguno de ellos estaba allí. Ninguno llegaría. Estaba solo.

Con la muchacha amada, que no podía ayudar.

Y con Walker Boh.

Una inesperada chispa de esperanza destelló en el interior del joven de las tierras altas. Walker Boh. Miró al hombre cubierto con la capucha que abría la marcha, manco, escapado de la Morada de los Reyes, rescatado de las cenizas de la Chimenea de Piedra. Un gato con muchas vidas, pensó. El Tío Oscuro. Quizá fuera la invencible figura de las leyendas; un milagro, sin duda, capaz de desafiar a los druidas, los espíritus y los Espectros y seguir con vida. Había ido a Eldwist para cumplir la misión que le había encomendado el espíritu de Allanon o para morir. Ésa era la decisión que Walker Boh había tomado. Pero una persona que había sido capaz de superar tan terribles situaciones, se dijo Morgan a sí mismo, no era fácil de matar.

Así que era posible que tampoco en esta ocasión el Tío Oscuro encontrase la muerte. Y quizá, sólo quizá, parte de esa inmortalidad se le transmitiera a él.

Walker se detuvo. Chasqueó los dedos y la luz plateada se desvaneció. Se quedaron a

oscuras, esperando, escuchando. La intensa oscuridad perdió densidad cuando sus ojos se adaptaron a la falta de luz, y su entorno empezó a tomar forma poco a poco; escaleras, techo, paredes y, más allá, una abertura.

Habían llegado al final de su ascensión.

Sin embargo, Walker les ordenó que permanecieran allí, sin moverse. Cuando Morgan creyó que ya no podría aguantar ni un segundo más aquella inactividad, reemprendieron de nuevo la marcha, con paso lento y cauteloso, avanzando como manchas en la penumbra. Subieron los últimos peldaños y entraron en un pasillo. Lo recorrieron entero, sumidos en sus pensamientos.

Antes de abandonar el pasillo, todavía ocultos en su oscuridad protectora, volvieron a detenerse. Morgan se adelantó unos pasos para mirar.

La cúpula del Rey de Piedra se extendía ante ellos, enorme y silenciosa como una tumba. Las gradas que rodeaban el círculo se levantaban en líneas escalonadas y simétricas, en una mezcla de sombra y penumbra que llegaba hasta el techo. Sus niveles superiores eran poco más que una vaga sugerencia contra la vieja piedra. Abajo, el círculo era plano, firme, muerto, con la figura gigantesca de Uhl Belk en el centro mirando hacia el otro lado, por lo que sólo era visible un esbozo de su rudo rostro.

Morgan Leah contuvo la respiración. El profundo y opresivo silencio que reinaba en el lugar parecía susurrar las advertencias que gritaban en su mente.

Walker Boh se puso a su lado, y la cara pálida y demacrada se inclinó hasta que la boca quedó junto a su oreja.

–Ve por la izquierda. Yo iré por la derecha. Tienes que estar preparado cuando yo lo golpee. Intentaré que deje caer la piedra. Si lo hace, cógela inmediatamente y luego corre sin mirar atrás. No dudes. No te detengas por nada. –La mano de Walker agarró la muñeca del joven de las tierras altas y apretó–. Sé rápido, muchacho, muy rápido.

Morgan respondió con un gesto de asentimiento. Durante un momento, los negros ojos de Despertar se clavaron en los suyos, pero no consiguió interpretar lo que vio en ellos.

Entonces Walker se movió, deslizándose hacia el círculo y después a su derecha a lo largo de las gradas. Morgan lo imitó, volviéndose a la izquierda. Rechazó el miedo que sentía y siguió al pie de la letra las órdenes que le había dado el Tío Oscuro. Recorrió su camino como un fantasma, con rapidez y precisión, encontrando una sorprendente tranquilidad al actuar. Pero su miedo siguió atenazándolo como una bestia encerrada dentro de su piel. La oscuridad pareció cerrarse a su alrededor mientras avanzaba, y el silencio de la cúpula siseaba en su mente; una serpiente sin voz. Sus ojos se clavaron en la voluminosa forma situada en el centro del círculo y buscó en ella algún movimiento. No lo encontró. Uhl Belk era piedra tallada que se destacaba, definida e inmóvil, sobre el fondo gris. ¡Ya, ahora!, pensó Morgan mientras avanzaba. Rápido como la luz. Vio a Walker en el otro lado del círculo, una figura indeterminada y furtiva, casi oculta por la penumbra. Un momento, pensó. Y entonces...

Despertar.

De repente cayó en la cuenta de que en su celeridad por obedecer a Walker había olvidado a la muchacha. ¿Dónde estaba? Se detuvo, buscándola sin éxito, escrutando las gradas, los túneles, la media luz que todo lo envolvía. Sintió que algo presionaba su pecho. ¡Despertar!

Entonces la vio... no escondida ni cautelosa, sino al descubierto, saliendo del corredor, dirigiéndose hacia la enorme figura de Uhl Belk. Su respiración se atascó en su garganta. ¿Qué estaba haciendo?

¡Despertar!

Su grito no sonó, pero el Rey de Piedra pareció oírlo, pues respondió con un gruñido

casi inaudible, se irguió y empezó a volverse...

Un brillante fuego blanco destelló en la cúpula, tan cegador que incluso Morgan apartó la vista. Fue como si el Sol hubiera irrumpido a través de las nubes, la neblina gris, la piedra misma, para prender fuego al aire allí aprisionado. Morgan vio a Walker Boh con su único brazo levantado, con la capa echada hacia atrás, con la magia surgiendo de sus dedos. Uhl Belk dio un grito de sorpresa, y su enorme cuerpo tembló. Levantó los brazos para proteger sus ojos, y la piedra chirrió a causa del esfuerzo.

Walker Boh saltó hacia adelante, una silueta oscura portadora de luz, y se abalanzó sobre el Rey de Piedra mientras éste manoseaba para protegerse de la cegadora brillantez. Levantó de nuevo su brazo sano, y una bolsa entera del fino polvo negro de Cogline voló hacia Uhl Belk, explotando y golpeando al Rey de Piedra. Trozos y esquirlas cayeron de su cuerpo. El fuego ardió a lo largo de su brazo hasta el puño que guardaba la piedra élfica negra.

Pero lo mantuvo apretado.

De repente, Morgan Leah descubrió que no podía moverse, como ya le había ocurrido en el Saliente cuando el Escalador llegó a la cumbre amparado en la oscuridad y los proscritos del Movimiento se dispusieron a enfrentarse a su ataque. Todas sus dudas y miedos, todos sus recelos y temores descendieron sobre él, lo cogieron con sus garras y lo sujetaron con la misma fuerza que si lo hubieran encadenado. ¿Qué podía hacer? ¿Cómo podía ayudar? Su magia se había perdido, la hoja de su Espada estaba rota. Contempló, indefenso, cómo Uhl Belk empezaba a girar, a repeler el asalto de Walker Boh, a convocar su magia. El Tío Oscuro renovó el ataque, pero esta vez sin contar con el elemento sorpresa, y el Rey de Piedra apenas parpadeó. El brillo del falso sol creado por Walker empezaba a desvanecerse y la cúpula empezaba a recuperar la tonalidad grisácea de su verdadera luz.

Las palabras de Walker Boh resonaron atormentadoras en los oídos de Morgan.

Sé rápido, muchacho. Sé rápido.

Luchó contra su inmovilidad y desenvainó el espadón que llevaba a la espalda. Pero sus dedos se negaron a sostenerlo; sus manos no lo obedecían. La Espada resbaló y cayó al suelo produciendo un ruido hueco.

El aliento del Rey de Piedra siseó cuando una mano enorme se levantó para agarrar a Walker Boh y aplastarlo. El Tío Oscuro se había acercado demasiado y no tenía posibilidades de escapar. Entonces desapareció, y reapareció primero como dos imágenes, luego cuatro, y después muchas más... Aquél era el truco favorito de Jair Ohmsford tres siglos atrás. El Rey de Piedra intentó apresar las imágenes, y éstas se desvanecieron a su contacto. El verdadero Walker Boh saltó hacia el monstruo, le lanzó un nuevo fuego a la cara y escapó. El Rey de Piedra dio un grito de rabia, y se sacudió como un animal que intenta alejar a las moscas. Todo tembló en respuesta. El suelo se agrietó, las gradas se combaron y crujieron, y una lluvia de polvo y escombros cayó del techo. Morgan perdió pie y cayó, y el choque con la piedra repercutió hasta en sus dientes.

Sintió dolor, y con la llegada de ese dolor las cadenas que lo paralizaban se soltaron.

El Rey de Piedra levantó el puño, y empezó a abrir los dedos de la mano. La no-luz de la piedra élfica negra se filtró a través de ellos, devorando los restos de la magia de Walker Boh. El Tío Oscuro formó una pantalla de fuego para detener el avance de la magia, pero la no-luz la envolvió en una oleada de negrura. Walker retrocedió, tambaleándose, perseguido por la no-luz, acosado por las fisuras y el estruendo de la piedra.

Sólo unos segundos más y quedaría atrapado.

Entonces Despertar se incendió.

No había otra forma de explicarlo. Morgan lo vio y, sin embargo, no podía dar

crédito a sus ojos. La hija del Rey del Río Plateado, a menos de seis metros de Uhl Belk, de pie y sin ninguna protección, se elevó como si fuera una criatura hecha de aire, hasta que quedó al nivel de la cabeza del gigante, y entonces ardió. El fuego era dorado y puro, su llama una capa de luz, que destellaba en su cuerpo y en sus miembros, iluminándola como el Sol de mediodía. En ese instante fue mucho más hermosa que nunca, radiante e inmaculada, perfecta hasta lo increíble. Su pelo de plata se ahuecó, revoloteando contra el fuego, y sus ojos negros desprendían destellos dorados. Gravitó allí, revelada, asombrosa, como magia viva.

Está intentando distraerlo, pensó Morgan. *¡Se está descubriendo, está mostrando su verdadera identidad para apartar su atención de nosotros!*

El Rey de Piedra se volvió hacia el inesperado destello de luz, retorciendo su ya desmoronada cara de piedra hasta que sus facciones dejaron de existir. La raja de su boca se abrió al verla, y en su voz pudo apreciarse un acento de angustia.

Tú.

Uhl Belk se olvidó de Walker Boh y de su magia. Lo olvidó todo y concentró su atención en la muchacha que ardía. Con intensos crujidos de piedra en sus miembros y articulaciones, se esforzó inútilmente por alcanzarla. Por fin, desesperado, extendió la mano que sostenía la piedra élfica negra. Su voz era un gemido aterrador que se convirtió en un terrible rugido. La tierra se estremeció por la magnitud de su necesidad.

Morgan, desesperanzado, se decidió a actuar. Se irguió con los ojos fijos en Despertar y el monstruo que pretendía destruirla, y atacó. Lo hizo sin pensar en las consecuencias, sin reflexionar, impulsado por la urgencia y acorazado por una decisión que nunca hubiera imaginado poseer. Se precipitó en la neblina de polvo y partículas, saltando sobre las fisuras y grietas, corriendo como si lo impulsaran los fuertes vientos otoñales de su tierra natal. Se llevó una mano a la cintura y sacó la hoja rota de sus antepasados, el dentado resto de la Espada de Leah.

No fue consciente de que la Espada destellaba de magia.

–¡Leah! ¡Leah! –exclamó el joven de las tierras altas, dando el grito de guerra de su patria.

Alcanzó al Rey de Piedra en el preciso momento en que éste captó su presencia, y sus duros y vacíos ojos empezaron a volverse. Saltó a la enorme pierna doblada, tomó impulso, agarró el brazo que sostenía la piedra élfica negra, y hundió la hoja rota de la Espada de Leah en su piedra.

Uhl Belk profirió un gritó, no de sorpresa o furia, sino de dolor. De la hoja brotó un fuego blanco que se internó en el cuerpo del Rey de Piedra, líneas de llama que penetraban y quemaban. Morgan hundió su espada una y otra vez en el cuerpo de Uhl Belk. Las manos de piedra temblaron, y todo el cuerpo del monstruo golpeado se estremeció.

La piedra élfica negra resbaló de sus dedos.

Sin perder un segundo, Morgan Leah liberó su Espada y descendió para recogerla. Pero el brazo dañado del Rey de Piedra le bloqueó el camino, balanceándose hacia él como un martillo. Lo esquivó en la desesperación por escapar de su amenaza, pero el brazo lo golpeó, lanzándolo hacia atrás, con los brazos y piernas ondeando. El joven de las tierras altas consiguió mantener agarrada su arma. Vislumbró a Despertar, una visión extrañamente clara. Aunque la magia de su fuego se había desvanecido, su cara brillaba. Captó un leve movimiento cuando Walker Boh apareció junto a ella. Entonces chocó contra la pared, y la fuerza del impacto lo dejó sin aliento, repercutiendo en todas las articulaciones de su cuerpo, por lo que creyó que se había roto todos los huesos. Pero se negó a rendirse. Se puso en pie, tambaleándose, aturdido y magullado, decidido a continuar la lucha.

Pero ya no había nada que hacer. La batalla había concluido con la misma rapidez

que se había iniciado. Walker, con la piedra élfica negra en su mano, se enfrentó al Rey de Piedra, levantando amenazadoramente el talismán de los druidas. Despertar estaba a su lado, de nuevo con su apariencia humana, despojada de la magia que había convocado. Mientras su visión se aclaraba poco a poco y recuperaba el sentido del equilibrio, Morgan la vio de nuevo en su mente, toda ella de fuego. Todavía estaba asombrado por lo que Despertar había hecho. A pesar de su juramento, había utilizado la magia, descubriendo su identidad a Uhl Belk, arriesgándolo todo por darles una oportunidad de sobrevivir.

Las preguntas, insidiosas y susurrantes, volvieron a acuciar al joven de las tierras altas.

¿Sabía que actuaría para salvarla?

¿Conocía la capacidad de la Espada de Leah?

La penumbra se adueñó de nuevo de la cúpula cuando se disolvió la magia, cubriendo de sombras la gigantesca figura de Uhl Belk. El Rey de Piedra los miraba en medio de una nube de polvo arremolinado, como si el calor de sus esfuerzos por defenderse hubiera ablandado su cuerpo, todavía unido a la piedra de Eldwist por las cadenas que lo habían derrotado. Aunque quisiera, no podía levantarse y liberarse. Al elegir convertirse en la materia de su reino, se había quedado inmóvil. Su cara estaba irreconocible y cuando habló, su voz traslució el horror y la locura que anidaban en su pecho.

Devolvedme la piedra élfica.

Levantaron su mirada hacia el Rey de Piedra, pero ninguno encontró la respuesta adecuada.

–No, Uhl Belk –dijo Walker Boh al fin, con voz ronca a causa del esfuerzo de la lucha–. La piedra élfica nunca ha sido tuya y no te será devuelta.

Entonces te perseguiré y la recuperaré.

–No puedes moverte de donde estás. Has perdido esta batalla y con ella la piedra élfica. No se te ocurra intentar robarla de nuevo.

Es mía.

–Pertenece a los druidas –respondió el Tío Oscuro sin la menor vacilación.

Un surtidor de polvo brotó de la cara destrozada cuando su aliento explotó en un siseo de desesperación.

No hay druidas.

La frase murió con un eco rechinante. Walker Boh no respondió, pero en su cara se reflejaban unas emociones que parecían rasgarlo por dentro. Los brazos del Rey de Piedra se levantaron en un gesto dramático.

Devuélveme la piedra élfica negra, humano, u ordenaré a Eldwist que te aplaste. Dame el talismán o te destruiré.

–¡Atácame a mí o a los que me acompañan –respondió Walker Boh–, y utilizaré la magia de la piedra élfica contra esta ciudad! ¡Convocaré el suficiente poder para romper la cubierta de piedra que la conserva y convertirla en polvo! ¡No me amenaces, Uhl Belk! ¡Ya no posees el poder!

Se hizo un silencio profundo en el interior de la cúpula. La mano del Rey de Piedra se cerró en un puño, surgiendo de él el sonido rechinante.

No me des órdenes, humano. Nadie puede hacerlo.

–Déjanos marchar, Uhl Belk –respondió inmediatamente Walker Boh–. Has perdido la piedra élfica negra.

La estatua se irguió profiriendo un gruñido, y el sonido de su voz estaba lleno de pesar.

Vendrá a buscarme. Fauces Ávidas intentará acabar conmigo. Mi hijo, el monstruo que he creado, se abalanzará sobre mí, y me veré obligado a destruirlo. Sólo la piedra élfica

negra podía mantenerlo a raya. Me verá viejo y cansado, y *creerá que no tengo fuerzas para defenderme contra su sed de poder. Intentará devorarme.*

»Hija del Rey del Río Plateado, que fue mi hermano, piensa en lo que haces, prosiguió el Rey de Piedra, fijando sus ojos en los de Despertar. *Me debilitarás para siempre si me robas la piedra élfica. La vida de Fauces Ávidas no es menos importante para mí que la tuya para tu padre; sin él, mi tierra no podrá extenderse, ni podrá cumplirse mi esperanza. ¿Quién eres tú para arrebatarme lo que es mío? ¿Es que no ves lo que he hecho? En la roca de mi tierra hay una belleza inmutable que los Jardines de tu padre nunca podrán alcanzar. Los mundos pueden nacer y morir, pero Eldwist permanecerá eternamente. Es mejor para todos los mundos que así sea. Tu padre cree que obra bien, pero su visión de la vida no es más clara que la mía. ¿No tengo derecho a hacer lo que creo que es bueno, según me encomendó la Palabra?*

–Perviertes todo lo que tocas, Uhl Belk –respondió la muchacha.

¿Y no lo haces tú? ¿No lo hace tu padre? ¿No lo hace todo lo que vive en la naturaleza? ¿Puedes pretender lo contrario?

La frágil figura de Despertar avanzó un paso hacia el gigante, y volvió a irradiar la misma luz que antes.

–Hay una diferencia entre fomentar la vida y acabar con ella –dijo–. Se te había encomendado la misión de fomentarla, pero has olvidado cómo hacerlo.

La mano del Rey de Piedra apartó las partículas de luz que se desprendían del cuerpo de la muchacha en un esfuerzo inconsciente para protegerse. Pero retiró la mano de repente, aspirando aire contra el dolor.

No.

La palabra fue un gemido de angustia. Se irguió, aprisionado en una red invisible.

¡Oh, niña, ahora te veo! Creía que al dar vida a Fauces Ávidas había creado un monstruo terrible, pero tu padre ha hecho algo aún peor contigo.

»Hija del cambio y la evolución, eres el incesante y rápido movimiento del agua, prosiguió el Rey de Piedra tras carraspear, como si fuera incapaz de pronunciar más palabras. *Veo en verdad para qué te ha enviado tu padre. He sido de piedra demasiado tiempo para no verlo. La primera vez que te acercaste a mí, debería de haberme dado cuenta de que eras la locura. Me encuentro sumergido en la permanencia que buscaba y he estado tan ciego como aquellos que me sirven. El final de mi vida está escrito ante mis ojos con mi propia letra.*

–Uhl Belk –dijo Despertar en un susurro, como si recitara una oración al pronunciar su nombre.

¿Cómo puedes dar lo que ha sido pedido después de saborearlo tanto?

Morgan no conseguía comprender el significado de las palabras del Rey de Piedra. Miró a Despertar y se sobresaltó. Su cara estaba agobiada por un sentimiento de culpabilidad, revelando que guardaba secretos como él siempre había sospechado, pero nunca querido admitir.

Aléjate de mí niña, prosiguió el Rey de Piedra en un suave susurro. *Sal de nuevo al mundo y haz lo que tienes que hacer para sellar todos nuestros destinos. Tu victoria sobre mí debe de parecer vacía y amarga cuando ha exigido un precio tan alto.*

Walker Boh observaba también, con el entrecejo fruncido. Tampoco parecía comprender el significado de las palabras de Uhl Belk. Morgan pensó en preguntar a Despertar qué sucedía, pero al final no se decidió a hacerlo, inseguro de sí mismo.

Entonces Uhl Belk levantó la cabeza, emitiendo un agudo crujido.

Escuchad.

La tierra empezó a estremecerse con un sordo retumbo que emanaba de su interior, llegando hasta la superficie en oleadas de sonido. Morgan había oído ese retumbo antes.

Ahí viene Fauces Ávidas.

Walker empezó a retroceder, indicando con un gesto a Despertar y Morgan para que lo siguieran.

–¡Déjanos marchar, Uhl Belk, si quieres salvarte! ¡Ahora! –gritó el Tío Oscuro.

Walker levantó el brazo, amenazando con el puño que guardaba la piedra élfica negra. Uhl Belk apenas pareció advertirlo. Su rostro se había desfigurado mucho más, convirtiéndose en el de un monstruo espantoso. La voz del gigante siseó como una serpiente a través del rugido de la aproximación de Fauces Ávidas.

Huid, cretinos.

En su voz no había furia, sólo frustración. Y algo más, pensó Morgan Leah, asombrado. Había esperanza, apenas un destello, incomprensible para el joven de las tierras altas, la visión de una posibilidad que superaba todo lo demás.

Una parte del enorme muro de la cúpula se abrió a sus espaldas. Los bloques de piedra rechinaron con el movimiento, abriendo paso a la grisácea luz del día.

Huid.

Morgan Leah se dirigió a la abertura sin pérdida de tiempo, perseguido por demonios que no se atrevía a mirar. Sintió, más que verlo, que el Rey de Piedra lo observaba. Despertar y Walker lo seguían. Huyeron de la furiosa llegada de Fauces Ávidas y se alejaron en la penumbra.

15

Parecía que Fauces Ávidas se había vuelto loco.

Los tres fugitivos habían presenciado la llegada del monstruo en dos ocasiones. La primera, cuando salió a la superficie mientras contemplaban la ciudad desde unas rocas, y la segunda, cuando acudió a la llamada de Uhl Belk. Todos los días de su estancia en Eldwist, al anochecer, habían oído el movimiento de la criatura a través de los túneles subterráneos, siempre precedido por el mismo retumbo inconfundible, que hacía temblar a la ciudad.

Pero nunca había alcanzado la intensidad actual.

La ciudad de Eldwist era como una bestia sacudiéndose al despertar de un mal sueño. Las torres y capiteles se estremecían, lanzando fragmentos de piedra en medio de una lluvia de polvo asfixiante. Las calles amenazaban con hundirse, la piedra se agrietaba, las tapas de alcantarilla saltaban, las vigas y los soportes se rompían. Escaleras enteras se precipitaban en los túneles y desaparecían, y los puentes altos que conectaban los edificios se derrumbaban. Contra una pantalla gris de niebla y nubes, Eldwist rielaba como un espejismo al desvanecerse.

Aunque corría al límite de sus fuerzas para escapar de la cúpula del Rey de Piedra, Walker Boh apenas pudo llegar a la acera más cercana antes de que los temblores le hicieran caer de rodillas. Se precipitó hacia delante, con el brazo doblado contra el cuerpo para proteger a la piedra élfica negra. El impacto de la caída repercutió en su hombro, fuerte y cortante, y siguió resbalando. Chocó contra la pared del edificio que tenía delante, y se le cortó la respiración. Durante un momento permaneció aturdido, y en sus ojos danzaron puntitos brillantes. Cuando su vista se aclaró, vio a Despertar y a Morgan tendidos en la calle.

Se levantó con esfuerzo y empezó a caminar, gritándoles para que lo imitaran. Mientras los esperaba, se concentró en sus pensamientos. Había amenazado a Uhl Belk con la piedra élfica negra, diciéndole que invocaría su magia contra la ciudad si no permitía que se marcharan. La amenaza había sido vana. No podía usar la piedra de esa forma sin destruirse a sí mismo. Fue una suerte que Uhl Belk no conociera el funcionamiento de la magia druídica. Incluso así, todavía no estaban fuera de peligro. ¿Qué podían hacer si los perseguía Fauces Ávidas? Y era muy probable que lo hiciera. La magia de la piedra élfica negra había constituido un fuerte vínculo entre padre e hijo, señor espiritual y monstruo, que Walker Boh había roto. Fauces Ávidas sentía ya esa ruptura, que lo había despertado. Cuando descubriera que la piedra élfica había desaparecido, que ya no estaba en poder del Rey de Piedra, ¿qué podía impedir a la bestia que los persiguiera?

Walker Boh hizo una mueca. No tenía ninguna duda sobre el final de esa persecución. Tampoco podía utilizar la piedra élfica negra contra Fauces Ávidas.

Un bloque de piedra lo bastante grande para aplastarlo se estrelló en la calle a cuatro metros escasos de él, derribándolo por segunda vez. Despertar lo adelantó, con su hermosa cara extrañamente contraída, y continuó corriendo como si no lo hubiera visto. Después llegó Morgan, extendió la mano y lo ayudó a ponerse de pie. Corrieron juntos, esquivando los escombros, las grietas y fisuras.

–¿A dónde vamos? –preguntó el joven de las tierras altas, bajando la cabeza para protegerse del polvo y la tierra.

–¡Fuera de la ciudad, de la península, a las montañas! –respondió Walker, haciendo un gesto vago.

–¿Y Horner Dees?

–¡Si logramos encontrarlo, lo llevaremos con nosotros! –respondió Walker, haciendo una mueca de disgusto porque se había olvidado por completo del viejo rastreador–. ¡Pero no podemos detenernos para buscarlo! ¡No tenemos tiempo! –Guardó la piedra élfica y agarró al joven de las tierras altas mientras corrían–. Muchacho, manténte cerca de Despertar. ¡Este asunto no está resuelto todavía! ¡Ella corre un grave peligro!

–¿Qué peligro, Walker? –preguntó Morgan. El blanco de sus ojos destacaba en su cara manchada de polvo–. ¿Sabes algo? ¿De qué hablaba Uhl Belk cuando le dijo que su victoria era vacía y amarga, cuando se refirió al alto precio que pagaba? ¿Qué quería decir?

Walker se limitó a encogerse de hombros. No lo sabía, aunque tenía la sensación de que debería saberlo, de que había pasado por alto algo obvio, algo importante. La calle gimió ante ellos y una tapadera de alcantarilla saltó por los aires. Apartó al joven de las tierras altas justo a tiempo, empujándolo hacia la acera. El rugido de Fauces Ávidas se desvanecía, apagándose a medida que se alejaban de la fortaleza del Rey de Piedra.

–¡Alcanza a Despertar, muchacho! –gritó Walker, señalando hacia delante–. ¡Y procura localizar a Dees! ¡Nos reuniremos en el edificio donde nos refugiábamos del Rastrillo! ¡Ten cuidado!

Pero Morgan Leah ya no estaba allí.

Cuando empezaron los temblores, Pe Eltar y Horner Dees acababan de llegar al edificio al que ahora se dirigían los otros tres. Después de la terrible batalla librada con el Rastrillo, habían tomado la decisión de buscar a sus compañeros, cada uno por sus propias razones, sin compartirlas con el otro. Su tregua había terminado con la destrucción del Rastrillo, y ahora se vigilaban mutuamente con ojos recelosos.

Se sorprendieron cuando el ruido empezó a aumentar, más profundo e intenso que las veces anteriores. La ciudad se estremeció en respuesta.

–Ha sucedido algo –dijo Horner Dees en voz baja, mirando hacia arriba–. Algo más.

–Está despierto de nuevo –respondió Pe Eltar con aversión.

Cuando dejaron a Fauces Ávidas, el monstruo había vuelto a hundirse en la tierra tranquilamente.

La calle que contemplaban se estremeció con el movimiento de la criatura.

–Sube las escaleras y mira si hay alguien allí –dijo Pe Eltar, señalando el lugar.

Dees obedeció sin rechistar. Pe Eltar permaneció en la acera mientras los temblores de la ciudad lo sacudían. Estaba en tensión, con la batalla con el Rastrillo aún viva en su interior, latiendo al ritmo de su sangre. Las cosas empezaban a ordenarse; podía notar que los acontecimientos empezaban a interrelacionarse y que los hilos del destino de los cinco miembros del grupo se entramaban. Pronto acabaría todo.

–Nadie –dijo Horner, apareciendo en la entrada del edificio.

–Entonces espera aquí hasta que regresen –dijo Pe Eltar, empezando a alejarse con rapidez–. Yo buscaré en el centro de la ciudad.

–¡Pe Eltar!

–No te preocupes, viejo. Volveré –respondió el asesino, volviendo su rostro de cuchillo.

Tal vez, añadió para sí mismo.

Se internó en la penumbra, dejando detrás al viejo guía, que lo llamaba a gritos. Ya he aguantado bastante tiempo a Horner Dees, pensó. Todavía se sentía enojado por haber salvado del Rastrillo al molesto rastreador, por haber actuado por instinto en lugar de haber utilizado el sentido común, por haber arriesgado su vida para evitar la muerte de un hombre a quien iba a matar de todas formas.

Por otra parte, sus planes sobre Dees y los otros dos idiotas que acompañaban a Despertar empezaban a cambiar. Podía sentir que encajaban bien incluso así. Veía todo

más claro cuando estaba en movimiento. Era bueno planear las acciones, pero las circunstancias y las necesidades evolucionaban, y el hecho no siempre se producía según lo esperado, su resultado no siempre se ajustaba a los planes trazados. Pe Eltar revisó la decisión de matar a sus compañeros. Despertar, desde luego, tenía que morir. Se lo había prometido a Rimmer Dall y, además, se lo había prometido a sí mismo. El destino de Despertar era inalterable. ¿Pero por qué molestarse en matar a los demás? Si conseguía apoderarse de la piedra élfica negra, no podrían causarle ningún daño. Y aunque se viera obligado a desistir de eso, como ahora parecía, el viejo guía, el manco y el joven de las tierras altas no supondrían ninguna amenaza para él. Incluso en el caso de que consiguieran salir de Eldwist y lo persiguieran, poco podían hacer para inquietarlo. ¿Cómo lo encontrarían? Y si conseguían dar con su paradero, ¿qué harían?

No, no era necesario matarlos... pero los mataría, añadió, si se presentaba la ocasión adecuada.

Los temblores continuaron, largos y profundos, el gruñido de la tierra en protesta por la llegada del monstruoso gusano. Pe Eltar corrió por las aceras vacías, a lo largo de las calles cubiertas de escombros y los edificios debilitados por las grietas que marcaban su lisa superficie. Sus agudos ojos escrutaban los rincones oscuros en busca de cualquier movimiento, en busca de aquellos con los que había llegado, o quizás algún signo del esquivo Rey de Piedra. Todavía no había renunciado a arrebatarle la piedra élfica negra. Aún tenía una oportunidad, se dijo. Todo estaba encajando, atrapado en un remolino. Podía sentirlo.

Despertar surgió corriendo de entre la bruma. Su pelo de plata ondeaba tras ella y su esbelto cuerpo parecía de mercurio. Pe Eltar detuvo su carrera, sujetándola por la muñeca antes de que ella pudiera darse cuenta de lo que sucedía. Jadeó sobresaltada, envarada, y después lo abrazó.

–¡Pe Eltar! –exclamó, dando un suspiro.

Hubo algo en la forma en que pronunció su nombre que lo sorprendió. Era miedo mezclado con alivio, una extraña combinación de angustia y satisfacción. Afirmó su mano sobre la muñeca de la muchacha por instinto, pero ella no intentó soltarse.

–¿Dónde están los demás? –le preguntó.

–Vienen detrás de mí, huyendo de Uhl Belk y Fauces Ávidas –respondió Despertar con sus ojos negros fijos en los del asesino–. Ha llegado el momento de salir de Eldwist, Pe Eltar. Morgan, Walker y yo hemos encontrado al Rey de Piedra y hemos conseguido quitarle la piedra élfica negra...

–Entonces ya hemos terminado lo que hemos venido a hacer aquí –dijo Pe Eltar, esforzándose por mantener la calma y mirando hacia atrás–. ¿Quién tiene ahora la piedra?

–Walker Boh –contestó la muchacha.

La mandíbula de Pe Eltar se tensó. Tenía que ser Walker Boh, por supuesto. Tenía que ser él. ¡Cuánto más fáciles serían las cosas si la tuviera la muchacha! Podría matarla ahora mismo, quitársela y marcharse antes de que los otros pudieran darse cuenta de lo ocurrido. El manco se interponía constantemente en su camino, como si fuera una presencia fantasmal de la que no se podía liberar. ¿Cómo podría deshacerse de él?

Conocía la respuesta. Sintió que sus planes se alteraban una vez más.

–¡Despertar! –llamó una voz.

Era el joven de las tierras altas. Pe Eltar vaciló durante un breve instante, pero enseguida tomó la decisión. Tapó la boca de la muchacha con la mano y la arrastró hasta la oscuridad. Para su sorpresa, no opuso ninguna resistencia. Era liviana y dócil, casi etérea. Aquélla era la primera vez que la sostenía desde que la recogió en los jardines de Meade. Los sentimientos que le transmitía eran suaves y agradables, pero se obligó a rechazarlos. Más tarde, pensó, cuando utilice la Stiehl...

Morgan Leah apareció en la acera, llamándola a gritos, buscándola con angustia. Pe Eltar sujetó a la muchacha, y Morgan pasó corriendo hasta perderse de vista.

Pe Eltar retiró la mano de la boca de Despertar.

–Casi ha llegado nuestra hora, Pe Eltar –dijo en voz baja la muchacha, volviéndose hacia él. Sus ojos no reflejaban ni sorpresa ni miedo, sólo resignación.

Un destello de duda debilitó su confianza. Ella lo miraba de esa forma extraña tan característica, como si fuera transparente, como si lo supiera todo sobre él. Pero en ese caso no estaría allí tan tranquila. Intentaría huir, llamar al joven de las tierras altas o hacer algo para salvarse.

El retumbo producido por Fauces Ávidas bajo la ciudad aumentó, y después disminuyó un poco. Era un aviso de la lenta e inevitable avalancha que amenazaba con caer sobre ellos.

–¿El momento para hacer qué? –preguntó Pe Eltar, sin poder apartar los ojos de la muchacha.

Despertar no contestó, pero levantó la vista y miró más allá de donde estaba el asesino. Pe Eltar se giró y vio que la oscura figura de Walker Boh se acercaba envuelto en la bruma polvorienta.

Al contrario que el joven de las tierras altas, Walker los había visto.

Pe Eltar colocó a la muchacha delante de él y desenvainó la Stiehl. La hoja destellaba de magia. El manco se detuvo durante un breve instante, y después continuó avanzando.

–Pe Eltar –dijo en voz baja, como si el nombre fuera venenoso.

–Aléjate de mí, Walker Boh –le conminó Pe Eltar. Pero el Tío Oscuro se detuvo–. Nos conocemos lo suficiente para saber lo que somos capaces de hacer. No es necesario que lo demostremos. Es mejor que nos separemos ahora. Pero primero dame la piedra élfica negra.

Walker Boh permaneció inmóvil como una estatua, con los ojos fijos en el asesino y su rehén. Parecía que estuviera calculando algo.

–No serás tan tonto como para creer que puedes ser más rápido que yo –dijo Pe Eltar, con una sonrisa sardónica.

–Es posible que ninguno de los dos sea lo bastante rápido para sobrevivir a este día. Fauces Ávidas se acerca.

–Yo no estaré aquí cuando llegue. Entrégame la piedra élfica negra.

–Si lo hago, ¿te conformarás sólo con eso? –preguntó Walker sin alterarse.

La mirada del Tío Oscuro era penetrante, como si intentara leer los pensamientos de Pe Eltar.

Es igual que ella, pensó Pe Eltar. Los dos son de la misma clase.

–Entrégamela –ordenó, ignorando la pregunta.

–Suelta a Despertar.

–Cuando ya esté a salvo –respondió Pe Eltar, haciendo un gesto negativo–. Entonces te prometo que la liberaré.

La liberaré para siempre.

Se observaron en silencio durante un momento, duras miradas llenas de amenazas, de visiones de posibilidades tenebrosas y aborrecibles. Entonces Walker Boh rebuscó en su túnica y sacó la piedra élfica negra. La tendió en su palma, oscura y destellante. Pe Eltar esbozó una leve sonrisa. La piedra élfica era negra como la noche, opaca e insondable, lisa y perfecta. Nunca había visto nada igual. Casi sentía la magia latiendo en su interior.

–Dámela –dijo.

Walker Boh sacó de debajo de su cinturón una bolsita de cuero marcada con brillantes runas azules. Con cuidado, depositó la piedra élfica en la bolsa y la cerró tirando de los cordones. Después miró a Pe Eltar.

–No puedes utilizar la piedra élfica negra, Pe Eltar. Si lo intentas, la magia te destruirá.

–La vida está llena de riesgos –respondió Pe Eltar.

El polvo se arremolinaba en el aire que los rodeaba, movido por una leve brisa marina. La ciudad temblaba, sacudida por el distante retumbo de la tierra, envuelta en una gasa de bruma y nubes.

–Tíramela –exigió el asesino–. Con cuidado.

Con la mano que empuñaba la Stiehl sujetó a Despertar. La muchacha no se inmutó. Esperó pasivamente, tan sumisa como si estuviera dormida. Walker levantó la bolsa con la piedra élfica negra y la tiró con cuidado. Pe Eltar la cogió en el aire y la guardó en el cinturón, atando los cordones a la hebilla.

–La magia pertenece a los que no temen utilizarla –dijo esbozando una sonrisa, mientras retrocedía con cautela–. Y a aquellos que puedan conservarla.

Walker Boh permaneció inmóvil como una roca en medio del polvo y los temblores.

–Cuidado, Pe Eltar. Lo estás arriesgando todo.

–No me sigas, Walker Boh –advirtió Pe Eltar en tono amenazador–. Será mejor para ti que te quedes aquí y te enfrentes a Fauces Ávidas.

Con Despertar bien sujeta, continuó retirándose, siguiendo la línea de la acera hasta que el Tío Oscuro se desvaneció en la bruma.

Walker Boh se quedó donde estaba, mirando como desaparecían Pe Eltar y Despertar. Se preguntó por qué había entregado con tanta facilidad la piedra élfica negra. No quería hacerlo, había decidido no hacerlo. Tenía la intención de atacar a Pe Eltar para rescatar a la muchacha... pero la miró a los ojos y vio en ellos algo que lo detuvo. Ni siquiera ahora estaba seguro de lo que había visto. Determinación, resignación, una especie de clarividencia que superaba la suya propia... algo. Fuera lo que fuese, le hizo cambiar de opinión con la misma eficacia que la magia.

¿Había utilizado la magia Despertar?, se preguntó Walker Boh, bajando la cabeza y entornando los ojos.

Siguió allí, perdido en sus pensamientos. Unas gotas de agua le mojaron la cara. Empezaba a llover de nuevo. Miró hacia arriba, recordando dónde estaba, qué era lo que sucedía, y oyó otra vez el estruendo provocado por el movimiento de Fauces Ávidas en las entrañas de la ciudad, sintiendo la vibración de su acercamiento.

Escuchó la voz de Cogline como un susurro, pidiéndole con amabilidad que comprendiese quién era. Siempre se lo había estado preguntando y ahora creía saberlo.

Convocó a su magia y sintió que se levantaba en su interior, fuerte de nuevo tras su batalla con el Rey de Piedra, como si esa confrontación lo hubiera liberado de las limitaciones que se había impuesto a sí mismo. La magia se congregó en el centro de su ser, girando como un remolino. Las runas de la bolsa que guardaba la piedra élfica negra serían su guía. Con un leve movimiento de cabeza, envió a la magia en busca de Pe Eltar. Después la siguió.

Pe Eltar corría, arrastrando con él a Despertar. Ella no oponía ninguna resistencia, antes al contrario se esforzaba en mantener su ritmo, sin decir nada, sin preguntar nada, con los ojos distantes y tranquilos. El asesino miró atrás una sola vez, pero se volvió rápidamente. La expresión que captó en los ojos oscuros de la muchacha produjo en él una profunda inquietud. Ella estaba viendo algo que a él se le ocultaba, algo antiguo e inmutable, una parte de su propio pasado o de su futuro... no podía saberlo. Despertar seguía siendo un enigma, el único secreto que no había sido capaz de descifrar. Pero pronto lo conseguiría, se prometió a sí mismo. La Stiehl le daría la respuesta. Cuando la vida se le

estuviese acabando, ella lo revelaría todo. Entonces se acabarían los secretos. La magia no lo permitiría. Como había ocurrido con todos los hombres que había matado, sólo quedaría la verdad.

Las primeras gotas de lluvia cayeron sobre su acalorado rostro.

Cruzó una calle hacia la izquierda, alejándose de la dirección que había tomado Morgan Leah y que Walker Boh seguiría. No había razón para darles la oportunidad de que pudieran encontrarlo. Saldría rápidamente de la ciudad en dirección al istmo, subiría las escaleras y llegaría a la cumbre. Después, con tiempo e intimidad suficiente para aprovechar el momento, acabaría con la vida de Despertar. La perspectiva inundó todo su ser. Despertar, la hija del Rey del Río de Plata, la criatura mágica más asombrosa de todas, sería suya para siempre.

Sin embargo, no conseguía desterrar por completo la duda que abrigaba en su interior. ¿Qué era lo que tanto lo inquietaba? Buscó la respuesta, deteniéndose un breve instante mientras intentaba recordar lo que ella había dicho sobre la necesidad de sus magias, de las magias de los tres: la del joven de las tierras altas, la de Walker Boh y la suya. Las tres eran necesarias, le había dicho el Rey del Río Plateado. Por eso los había reclutado, los había persuadido para que la acompañaran y los había mantenido unidos a pesar de la cólera y la desconfianza. Pero fueron Walker Boh y el joven de las tierras altas quienes descubrieron el escondite de Uhl Belk y consiguieron arrebatarle la piedra élfica negra. Él no había intervenido, no había hecho nada, salvo destruir al Rastrillo. ¿Era ésa la finalidad a la que estaba destinaba su magia? ¿Era ésa la razón de que lo eligiera? No parecía suficiente. Debía de haber algo más.

Pe Eltar se deslizó a través de la lóbrega mañana de Eldwist, sujetando a la muchacha, pensando que todo este viaje había sido un puzzle al que le faltaban demasiadas piezas. Habían ido allí en busca del Rey de Piedra, pero habían sido los otros, y no él, quienes lo encontraron. Habían ido a recuperar la piedra élfica negra, pero habían sido los otros, y no él, quienes lo hicieron. La magia de la Stiehl era la más letal de cuantas existían. Sin embargo, ¿a qué propósito había servido?

La inquietud lo rondaba como un ladrón, hurtándole la satisfacción de haber conseguido a Despertar y la piedra élfica negra.

Algo iba mal, pero ignoraba qué podía ser. Debía sentir que controlaba todos los acontecimientos, pero en realidad no era así.

Atravesaron una carretera que conducía al sur, serpenteando entre los edificios, pasando a través de la niebla como dos siluetas furtivas huyendo hacia la luz. Pe Eltar aminoró el paso porque empezaba a sentirse fatigado. Escrutó la fina cortina de lluvia que colgaba ante él, parpadeando. ¿Era aquél el camino que había planeado seguir? No lo parecía. Miró a derecha e izquierda. ¿No estaban en la calle que había intentado evitar? Se quedó perplejo y confuso. Sentía la mirada de Despertar sobre él, pero no se atrevió a corresponder a su mirada.

Se dirigió hacia otra calle lateral y salieron a una gran plaza dominada por un hondón escalonado rodeado de bancos, algunos llenos de fisuras y rotos, y restos de astas en las que en otros tiempos habían ondeado banderas. Pe Eltar se dirigía hacia un pasaje abovedado entre edificios que conducía a una calle ancha, una calle que podría llevarlos directamente al istmo, cuando oyó que le llamaban por su nombre. Se dio la vuelta, manteniendo fuertemente cogida a la muchacha y con la hoja de la Stiehl apoyada en su garganta.

Morgan Leah, una figura esbelta y peligrosa, estaba al otro lado de la plaza. Pe Eltar no podía salir de su asombro. ¿Cómo había conseguido encontrarlos el joven de las tierras altas? Sin duda por casualidad, pensó. Sólo por casualidad. El desánimo trató de sobreponerse a la furia. Cualquier desgracia que pudiera derivarse de este encuentro no

debía atribuirse a él.

–¿Qué haces, Pe Eltar? –preguntó el joven de las tierras altas, que no parecía saber lo que estaba ocurriendo, a través del bosque de astas rotas.

–¡Lo que quiero! –respondió Pe Eltar, pero su voz traslucía una debilidad que lo sorprendió–. Márchate, muchacho. No quiero hacerte daño. Ya tengo lo que he venido a buscar. Tu amigo manco me ha dado la piedra élfica negra. ¡Aquí está, en esta bolsa! ¡Y no me desharé de ella! ¡Si deseas que la muchacha quede libre, apártate!

Pero Morgan Leah no se movió. Demacrado y cansado, parecía perdido e indeciso. Sin embargo, se negaba a marcharse.

–Suéltala, Pe Eltar. No le hagas ningún daño.

–Vete, muchacho –respondió Pe Eltar, haciendo un gesto de asentimiento–. Despertar viene conmigo.

Morgan Leah vaciló durante un breve instante, pero enseguida avanzó. Pe Eltar sintió por primera vez desde que hiciera a Despertar su prisionera, que todos los músculos de la muchacha se ponían en tensión. Advirtió que se preocupaba por la suerte del joven de las tierras altas, y ese sentimiento produjo en él una fuerte irritación. La empujó hacia atrás, apoyó la Stiehl en su garganta, y ordenó a Morgan que se detuviera.

En ese preciso momento apareció Walker Boh junto a Morgan Leah, materializándose en la penumbra. Dio un paso adelante y agarró del brazo al joven de las tierras altas, reteniéndolo. El muchacho intentó liberarse de la mano que lo oprimía, pero el Tío Oscuro, a pesar de ser manco, era más fuerte.

–¡Piensa en lo que haces, Pe Eltar! –dijo Walker Boh, dejando traslucir en su voz la cólera que lo dominaba.

¿Cómo le había dado alcance tan pronto? Pe Eltar sintió una punzada de inseguridad, la sensación de que por alguna razón inexplicable todo iba mal. Ya debía haber escapado de esta locura, debía estar lejos y a salvo. Debía tener tiempo para saborear su victoria, para hablar con la muchacha antes de utilizar la Stiehl, para ver cuánto podía aprender de su magia. En cambio, estaba siendo acosado por los mismos hombres a los que había decidido perdonar la vida. Peor aún, corría el peligro de que lo hicieran prisionero.

–¡Manteneos lejos de mí! –gritó el asesino, perdiendo el control–. ¡Ponéis en peligro la vida de la muchacha continuando la persecución! ¡Dejadme marchar o morirá!

–¡Suéltala! –gritó de nuevo el joven de la tierras altas, aturdido.

Había caído de rodillas, todavía sujeto por la mano del manco.

Tras Pe Eltar, todavía demasiado lejos para actuar pero acercándose con paso decidido, llegaba Horner Dees. El asesino estaba ahora rodeado por sus enemigos. Por primera vez en su vida se veía atrapado, y sintió pánico. Se volvió con Despertar para que la viera el viejo rastreador.

–¡Apártate de mi camino, viejo! –gritó Pe Eltar.

–No pienso hacerlo, Pe Eltar –respondió Horner Dees, haciendo un gesto negativo–. He retrocedido ante ti demasiadas veces. Yo también tengo algo que ver en este asunto. Al menos he dado tanto de mí mismo como tú. Además, tú no has hecho nada para apropiarte de lo que exiges. Quieres robar. Todos sabemos quién y qué eres. Haz lo que dice Morgan Leah. Suelta a la muchacha.

–Si los Espectros te enviaron para que robaras la piedra élfica negra, llévasela –dijo Walker–. No te detendremos.

–¡Los Espectros! –exclamó Pe Eltar, riendo y luchando para dominar su rabia–. Los Espectros no significan nada para mí. Hago por ellos lo que quiero y nada más. ¿Piensas que emprendí tan largo viaje por ellos? ¡Pues eres un idiota!

–Entonces quédatela, si debes hacerlo.

La furia se liberó y la cautela desapareció en una bruma.

–¡Si debo hacerlo! ¡Pues claro que debo hacerlo! ¡Pero ni siquiera la piedra élfica es el verdadero motivo de mi viaje!

–¿Cuál es el motivo, Pe Eltar? –preguntó Walker Boh con voz tensa.

–¡Ella! –Pe Eltar hizo dar la vuelta a Despertar una vez más, levantando su hermoso rostro con la punta de su daga–. ¡Mírala, Walker Boh, y dime que no la deseas! No puedes, ¿verdad? ¡Tus sentimientos, los míos, los del joven de las tierras altas... todos son iguales! ¡Emprendimos este viaje por ella, por la forma en que nos miró y la sensación que nos produjo, por la manera en que tejió su magia a nuestro alrededor! ¡Piensa en los secretos que oculta! ¡Piensa en la magia que esconde! He venido para descubrir qué es, para reclamarla. ¡Me ha pertenecido desde el primer momento de su vida, y cuando termine aquí me pertenecerá para siempre! Sí, los Espectros me enviaron, pero he venido por decisión propia. ¡Porque lo decidí cuando vi lo que podía darme! ¿No comprendes? ¡He venido a Eldwist para acabar con su vida!

El aire se aquietó de repente, los temblores y el retumbo se convirtieron en un gemido vago y distante, dejando que las palabras del asesino se imprimieran en el silencio. La piedra de la ciudad captó su sonido y mantuvo el eco entre sus muros, en una larga repercusión de desaliento.

–Tengo que descubrir lo que es –dijo en voz baja Pe Eltar, en un vano intento de justificarse, incapaz de pensar en lo que debía hacer a continuación, aturdido por haber sido lo bastante estúpido para revelar sus intenciones, sabiendo que ya no permitirían que se marchara. ¿Cómo había podido perder el control hasta tal extremo?–. Tengo que acabar con su vida –repitió, y sus palabras sonaron ásperas y amargas–. Así es como funciona la magia. Revela todas las verdades. Al tomar la vida, da vida. A mí. Cuando haya muerto, Despertar será mía para siempre.

Ninguno habló durante un momento, atónitos ante la revelación del asesino.

–No seas estúpido, Pe Eltar –dijo Horner Dees–. No podrás liberarte de todos nosotros. Suéltala.

Nadie supo con exactitud lo que sucedió después. Se produjo una explosión de rocas cuando Fauces Ávidas salió de los túneles y se irguió sobre los edificios de la ciudad en algún lugar cercano a la fortaleza del Rey de Piedra.

El monstruo se levantó como una serpiente enorme, sacudiéndose de la mortaja de bruma y humedad, resoplando como si quisiera recuperar el aliento, como si le faltara aire. Pe Eltar se asustó al sentir que la tierra empezaba a temblar con tanta violencia como para acabar con Eldwist.

Entonces Despertar se liberó, deslizándose como si estuviera hecha de aire. Se volvió despacio mirando a Pe Eltar. Sus manos agarraron el brazo que sostenía la Stiehl, y sus ojos lo inmovilizaron con más seguridad que una cadena. Pe Eltar se quedó como si lo hubieran congelado. Vio la armonía de su cara y su cuerpo como si fuera por primera vez, se maravilló de su perfección, de la belleza que no se limitaba a la superficie, sino que ahondaba en su interior. Sintió que lo presionaba, ¿o qué era aquello? Vio que la boca de la muchacha se abría en un gesto de sorpresa, dolor y alivio.

Miró hacia abajo y vio que el mango de la Stiehl sobresalía en su estómago, que la hoja estaba enterrada en su cuerpo. No recordaba haberla apuñalado; sin embargo, de alguna forma, lo había hecho. La confusión y la incredulidad lo inundaron. ¿Cómo había sucedido? ¿Qué había pasado con su plan de matarla en el momento y lugar que él eligiera? ¿Qué había pasado con su intención de saborear el momento de su muerte? La miró a los ojos en un intento desesperado de atrapar lo que estaba a punto de desprenderse de ellos, ansioso por capturar su magia. Miró, y lo que vio lo inundó de rabia.

Pe Eltar gritó. Como si intentara ocultar lo que había descubierto, la apuñaló una y otra vez, y cada puñalada era un intento frenético e inútil de negar lo que veía. El cuerpo de

Despertar respondía con una sacudida, pera su mirada permanecía firme, y las visiones que destellaban en sus ojos se mantuvieron fijas.

Pe Eltar comprendió por fin, y con la comprensión llegó un horror contra el que no tenía defensa. Sus pensamientos se colapsaron, hundiéndose en una ciénaga de desesperación. Se apartó de la muchacha y vio que se desplomaba en una caída agónica, sin dejar de mirarlo con sus ojos negros. Fue consciente de que Morgan gritaba lleno de cólera, de que Walker se acercaba corriendo, de que Horner Dees cargaba sobre él desde atrás. Ellos no tenían ninguna importancia. Sólo importaba la muchacha. Retrocedió, temblando con un frío que amenazaba con inmovilizarlo. Le habían robado todas sus esperanzas. Había perdido cuanto deseaba.

¿Qué he hecho?

Se volvió y echó a correr. Su frío se convirtió en fuego, pero las palabras zumbaron en su mente como avispas provistas de aguijones afilados y ansiosos.

¿Qué he hecho?

Pasó junto a Horner Dees con una rapidez nacida del miedo y la desesperación, a tal velocidad que el viejo rastreador no pudo detenerlo. La calle de piedra vibraba y se sacudía, y estaba resbaladiza por la lluvia, pero nada pudo frenar su huida. La penumbra lo envolvió con su manto gris y lóbrego, y se convirtió en una figura diminuta entre los viejos edificios de la ciudad, una mota de vida atrapada en una maraña de magia mucho más antigua y cruel que la suya propia. Vio el rostro de Despertar ante sí. Sintió sus ojos observándolo mientras la Stiehl penetraba en su cuerpo. La oyó dar un suspiro de alivio.

Pe Eltar huyó por las calles de Eldwist como un poseso.

16

Morgan Leah fue el primero en llegar junto a Despertar. Se soltó de Walker con una fuerza que sorprendió al Tío Oscuro, atravesó corriendo la plaza vacía mientras ella se desplomaba, y logró cogerla antes de que terminara de caer. Se arrodilló para sostenerla, hundió en su pecho el rostro ceniciento y pronunció su nombre una y otra vez.

Walker Boh y Horner Dees corrieron desde lados opuestos, se inclinaron un instante sobre la muchacha e intercambiaron una mirada grave. Toda la parte delantera de la túnica de Despertar estaba empapada de sangre.

Walker se irguió y escrutó la penumbra en la dirección que había tomado Pe Eltar. El asesino se había perdido de vista en el laberinto de calles y edificios, huyendo hacia el istmo y los acantilados situados más allá. Walker recordó la expresión de terror, incredulidad y furia dibujada en su rostro. Matar a Despertar no le había dado lo que estaba buscando.

–¡Walker!

La voz de Morgan Leah era una súplica desesperada. Walker se volvió.

–¡Ayúdale! ¡Se está muriendo!

Walker observó la sangre de sus ropas, el cuerpo desmadejado y roto, el rostro con los largos cabellos sobre las bellas facciones como un velo de plata. *Se está muriendo.* Pronunció las palabras en el silencio de su mente, asombrándose de que aquello hubiera sucedido y de no haberse dado cuenta mucho antes de que era inevitable. Miró a la muchacha, tan indefensa y desesperada como el joven de las tierras altas, pero empezando también a captar un destello de la razón por la que aquello sucedía.

–¡Walker, haz algo! –repitió Morgan, ansioso y aturdido.

–Muchacho –dijo Horner Dees, apoyando una mano amistosa en su hombro–. ¿Qué quieres que haga él?

–¿Tú qué crees? ¡Que utilice su magia! ¡Que le dé la misma oportunidad que ella le dio a él!

–No puedo, Morgan –respondió Walker con voz serena, arrodillándose a su lado–. No tengo la magia que necesita. –Extendió la mano para tocarle la garganta, buscando el pulso. Estaba allí, débil, irregular. Sentía su respiración–. Ella debe hacer lo que pueda para salvarse.

Morgan lo miró durante un breve instante, y enseguida volvió a dirigirse a Despertar, rogándole que reaccionara, que le hablara. Sus palabras eran angustiadas, desesperadas. La muchacha se movió un poco en respuesta.

Walker miró de nuevo a Horner Dees, y el viejo respondió a su mirada haciendo un gesto negativo.

Entonces los ojos de Despertar se abrieron, asustados, llenos de dolor.

–Morgan –dijo con un hilo de voz–. Cógeme. Sácame de la ciudad.

Morgan Leah, aunque pensaba que había que actuar de otra manera, se apresuró a cumplir su petición. La levantó sin esfuerzo, llevándola como si careciera de peso. La apretó contra sí, infundiéndole su calor, hablándole en voz baja. Walker y Dees los siguieron en silencio. Salieron de la plaza y se dirigieron a la calle por donde había huido Pe Eltar.

–Manténte en las aceras –le dijo Walker, y Morgan siguió el consejo.

Sólo habían recorrido una corta distancia, cuando la tierra volvió a temblar. Toda Eldwist se sacudió, los edificios crujieron y se cuartearon, desprendiendo fragmentos de piedra y nubes de polvo. Walker miró hacia atrás, hacia el centro de la ciudad. Fauces

Ávidas se estaba moviendo otra vez. Fuera cual fuese el resultado de su confrontación con Uhl Belk, había adoptado un nuevo curso de acción. Tal vez había acabado con su padre o tal vez había decidido que la piedra élfica negra era más importante. En cualquier caso, iba tras ellos. Desdeñando el uso de sus túneles subterráneos, recorría las calles de Eldwist, rompiendo los muros a su paso. El veneno de su cuerpo se esparcía. El aire destellaba y humeaba a su alrededor.

Los supervivientes del grupo que había salido de Pendiente Escarpada corrieron hacia el istmo, procurando mantener el equilibrio mientras la tierra se agitaba. Las tapas de las alcantarillas saltaban por todas partes, impulsadas por los temblores, y los escombros de los edificios derrumbados se interponían en su camino a cada paso. Tras ellos, Fauces Ávidas bufaba y gruñía con la precipitación de sus movimientos, y se acercaba. Aunque iba cargado con Despertar, Morgan impuso un ritmo extenuante, y ni Walker ni Horner Dees pudieron mantenerlo. El viejo guía ya iba una cincuentena de pasos detrás cuando salieron de la ciudad, su respiración era dificultosa y su cuerpo se tambaleaba mientras intentaba que la distancia no aumentara. Walker estaba entre los dos, con el pecho oprimido por el dolor y las piernas pesadas y débiles. Pidió a gritos a Morgan que aminorara la marcha, pero el joven de las tierras altas no lo oyó, porque estaba completamente concentrado en la muchacha. Walker volvió la vista hacia Dees, hacia los edificios que vibraban al paso de Fauces Ávidas, más cerca de ellos que antes, hacia la silueta del monstruo que se proyectaba contra la luz grisácea. No creía en la posibilidad de escapar. Le era imposible no pensar en la ironía de que los mataran por algo que ya no tenía en su poder.

Los minutos se alargaban increíblemente mientras huían, retrocediendo en el golpeteo de sus botas sobre la piedra. Las olas se estrellaban contra las costas del istmo, salpicando sus caras sudorosas. Las rocas se hicieron más resbaladizas, y tropezaban y se tambaleaban mientras corrían. Las nubes se oscurecieron, y la lluvia volvió a hacer acto de presencia. Walker recordó la expresión de Pe Eltar mientras apuñalaba a Despertar. Revisó su impresión anterior. Lo que revelaba era sorpresa. Pe Eltar no estaba preparado para que muriera. ¿Había querido utilizar la Stiehl? Había algo confuso en los movimientos de ambos, anteriores al apuñalamiento. ¿Por qué no había corrido Despertar? Se había liberado del asesino y, sin embargo, se volvió. ¿Hacia la hoja? ¿De forma deliberada? Un estremecimiento recorrió el cuerpo de Walker. ¿Había hecho algo más que quedarse allí, esperando? ¿Se había impulsado contra Pe Eltar?

Sus pensamientos dispersos parecieron cristalizar, convirtiéndose en hielo. ¡Espectros! ¿Ésa era la razón de que hubiese reclutado a Pe Eltar? El asesino con magia en su arma, una magia a la que nada podía oponerse. ¿Ésa era la razón de que estuviese allí?

Delante, Morgan Leah llegó a la base de los acantilados y el sendero que ascendía desde el istmo. Sin detenerse, empezó a subir.

Fauces Ávidas apareció tras ellos, asomando su enorme cabeza entre los arruinados edificios al erguirse para mirar. Después siguió adelante. Se escurría entre los muros de la ciudad como un ser carente de huesos. Llenaba todo el istmo con su masa, impulsándose hacia delante. Un monstruo de tamaño increíble.

Walker subió por el sendero que conducía a la cima de los acantilados, seguido de Horner Dees. Alejó su pensamiento de Despertar y Pe Eltar. No tenía sentido. ¿Por qué iba a querer ella que Pe Eltar la matase? ¿Por qué iba a querer morir? No parecía razonable. Intentó concentrarse en lo que debía hacer para frenar el avance de Fauces Ávidas. Miró hacia atrás una vez más, y observó al viscoso ser. ¿Se hundiría el istmo bajo su peso? No, la capa rocosa era muy profunda. ¿Derribaría los acantilados? No, se limitaría a perforarlos. El agua lo detendría, pero toda el agua estaba a sus espaldas, en el Tiderace. No había nada en su magia, ni siquiera en la de Cogline, que tuviera el suficiente poder

para detener a Fauces Ávidas. Emprender la huida era su única opción, y no podrían continuar haciéndolo durante mucho tiempo.

Llegó a la cima de los acantilados y encontró a Morgan Leah esperándolo. El de las tierras altas estaba arrodillado y con la cabeza baja sobre la pendiente que dominaba la península y Eldwist, jadeando para recuperar el aliento. Despertar seguía en sus brazos, con los ojos abiertos y alerta. Se acercó a ellos y se detuvo. La cara de Despertar estaba blanca como la cal.

–No quiere utilizar su magia –dijo Morgan Leah, exasperado, levantando la cabeza.

–Sálvate, Despertar –le suplicó Walker, arrodillándose a su lado–. Tienes poder para hacerlo.

La muchacha respondió haciendo un gesto negativo. Sus ojos negros destellaron cuando se encontraron con los de Morgan.

–Escúchame –dijo con voz suave pero segura–. Te quiero. Siempre te querré y estaré contigo. Recuérdalo. Recuerda también que cambiaría las cosas si pudiera. Ahora suéltame y levántate.

–No, quiero estar contigo... –empezó a objetar el joven del valle.

Ella le tocó la mejilla y su voz se apagó sin terminar la frase. La depositó en el suelo y retrocedió. Las lágrimas corrían por su cara.

–Desenvaina tu Espada, Morgan, y clávala en la tierra.

Morgan desenvainó la Espada de Leah, la agarró con las dos manos y la clavó en la roca. Sus manos permanecieron un instante sobre la empuñadura, y después la soltaron.

–No te mueras, Despertar –suplicó, levantando lentamente los ojos.

–Recuérdame –respondió la muchacha en voz baja.

Horner Dees apareció jadeando junto a Walker.

–¿Qué pasa? –preguntó en voz apenas audible–. ¿Qué está haciendo?

Walker se limitó a encogerse de hombros.

–Walker –lo llamó Despertar, fijando sus negros ojos en los de él.

Se acercó a ella, mientras oía los ruidos que hacía Fauces Ávidas, pensando que debían continuar la huida y preguntándose, como Dees, qué pretendía. Se arrodilló a su lado.

–Ayúdame a levantarme –le pidió ella con urgencia, como si temiera quedarse sin voz antes de que acabara de pedírselo–. Llévame al borde de los acantilados.

Walker no cuestionó su petición. La rodeó por la cintura y le ayudó a ponerse de pie. Se apoyó en él, mientras un estremecimiento recorría su cuerpo moribundo. Oyó las quejas de Morgan Leah, pero una súbita mirada de la muchacha lo obligó a guardar silencio. Walker la sostuvo para impedir que se cayera mientras la llevaba hacia el precipicio. Llegaron al borde y se detuvieron. Abajo, Fauces Ávidas se encogía y se estiraba sobre la roca del istmo, un horrible cilindro de carne que se ondulaba y supuraba veneno. Ya estaba cerca, su monstruosa masa humeaba y la estela de su veneno se extendía hasta la ciudad. Eldwist se recortaba en el horizonte. Sus torres estaban rotas, sus edificios agrietados y sus muros derrumbados. El polvo y la bruma formaban una pantalla con la humedad de la lluvia.

La cúpula donde el Rey de Piedra tenía su refugio permanecía intacta.

Despertar se volvió y levantó el rostro. Por un instante volvió a ser hermosa, tan viva como cuando rescató a Walker de la muerte, restauró su vida y extrajo el veneno del Áspid de su cuerpo. Walker contuvo la respiración al verla así, y parpadeó ante lo que creyó una ilusión momentánea. Los ojos de la muchacha se clavaron en él.

–Tío Oscuro –susurró–. Cuando abandones este lugar, cuando regreses al mundo de las Cuatro Tierras, lleva contigo las lecciones que has aprendido aquí. No luches contra ti mismo o contra lo que puedas ser. Considera tus opciones. Nada está predeterminado,

Walker. Siempre podemos elegir.

Extendió la mano y le tocó la cara, y Walker sintió sus dedos helados en su mejilla. Las imágenes fluyeron en él, los pensamientos de Despertar, sus recuerdos y su conocimiento. En un segundo, ella se reveló por completo, mostrándole los secretos que había guardado con tanto cuidado durante todo el viaje, la verdad de quién y qué era. Él gritó como si aquellas visiones lo quemaran. La estrechó contra su cuerpo, y enterró su rostro en sus cabellos plateados.

Morgan y Horner Dees dieron un paso adelante, pero Walker les ordenó que permanecieran donde estaban. Se detuvieron, vacilantes, inseguros. Walker se volvió a medias, todavía sujetando a Despertar contra sí. Su cara era una máscara de concentración. Ahora comprendía. Lo comprendía todo.

–Walker. –Ella volvió a pronunciar su nombre, su mano lo rozó por última vez, y una sola imagen se impuso a todas las demás.

Era la segunda visión del Oráculo Siniestro.

Los ojos de la muchacha buscaron los suyos.

–Déjame caer –le pidió en voz baja.

Walker vio la visión con toda claridad. Se vio a sí mismo de pie al borde de aquellos acantilados con las Cuatro Tierras extendidas debajo y Despertar a su lado, suplicándole con sus ojos negros mientras la dejaba caer en el vacío.

Aquí. Ahora. La visión se cumplió. Empezó a hacer un gesto negativo, pero los ojos de la muchacha lo detuvieron. Su mirada era tan intensa que resultaba amenazadora.

–Adiós, Walker –dijo en un susurro.

La soltó. La contuvo en el círculo de su brazo durante un instante más, y luego la empujó al precipicio. Fue como si lo hubiese hecho otra persona, alguien oculto en su interior, un ser privado de la razón. Oyó jadear a Horner Dees, horrorizado. Oyó gritar a Morgan. Corrieron apresuradamente hacia él, lo agarraron y sostuvieron mientras Despertar se despeñaba. La vieron caer, un pequeño revoltijo de tela seguido por su cabellera de plata. Observaron que resplandecía.

Entonces empezó a desintegrarse. Primero por los bordes, como si fuera una tela que se deshilachara, esparciéndose. Mudos, anonadados, los tres hombres la vieron desaparecer. Se desvaneció en unos segundos, convertida en polvo que brillaba y destellaba en el aire.

Abajo, Fauces Ávidas interrumpió su avance y levantó la cabeza. Quizá sabía lo que iba a suceder, incluso tal vez lo comprendía. No hizo ningún intento de escapar. Esperó pacientemente a que el polvo que había sido Despertar se posara sobre él. Entonces se estremeció, profirió un grito agudo y aterrador y empezó a encogerse. Fue disminuyendo de tamaño hasta que quedó reducido a la nada.

Después el polvo cubrió el istmo y la roca empezó a cambiar, tornándose verde por la aparición de la hierba y el musgo. Los arbustos recuperaron la vida, pujantes. El polvo se extendió hasta la península y Eldwist, y la transformación continuó. Varios siglos de lúgubre represión de Uhl Belk quedaron superados en un momento. La piedra de la ciudad se desmoronó. Murallas, torres, calles y túneles se derrumbaron. Todo cedió ante el poder de la magia de Despertar, como había sucedido en los jardines de Meade, en Culhaven. Todo lo que existía antes de que el Rey de Piedra realizara el cambio se restauró. Las rocas se tambalearon y reformaron. Los árboles brotaron, las ramas nudosas se llenaron de hojas que brillaban contra el cielo gris y el agua. Surgieron grupos de flores silvestres, no con tanta abundancia como en Culhaven, porque el lugar siempre había sido abrupto e irregular, sino en pequeñas zonas vitales y ricas. Las algas marinas y los matorrales cubrieron la roca rota, cambiando su aspecto por el de una llanura costera. El aire se llenó del olor de las cosas que crecían. La tétrica cobertura de piedra quedó relegada al recuerdo.

Lentamente, Eldwist desapareció de la vista, engullida por la tierra, sumiéndose en el pasado que la había dado a luz.

Cuando la transformación se completó, todo lo que quedó de Eldwist fue la cúpula donde el Rey de Piedra se había enterrado, un aislado edificio gris en medio del verde de la tierra.

–No podíamos hacer nada para salvarla, Morgan –dijo Walker Boh en voz baja, inclinado sobre el desolado joven de las tierras altas para asegurarse de que lo oía–. Despertar vino a Eldwist para morir.

Estaban junto al borde de los acantilados, acompañados por Horner Dees, hablando en voz muy baja, como si el silencio que se había aposentado sobre la tierra después de la transformación de Despertar fuera un cristal que pudiera romperse. El lejano ruido de las olas del Tiderace al golpear contra la costa y los gritos de las aves marinas llegaban debilitados. La magia había eliminado de la roca el veneno de Fauces Ávidas, el viento dispersaba las nubes y el Sol se asomaba entre ellas con timidez.

Morgan hizo un gesto de asentimiento en silencio, con la cabeza agachada y el rostro tenso.

Walker miró a Horner Dees, que respondió con un gesto de asentimiento para animarlo.

–Me lo mostró antes de morir, muchacho. Quería que lo supiera para que pudiera decírtelo. Me tocó en la mejilla mientras contemplábamos Eldwist, y todo quedó revelado. Todos los secretos que nos ocultaba. Todos los misterios que escondía.

Se acercó un poco más.

–Su padre la creó para contrarrestar la magia de Uhl Belk. La creó de los elementos de los Jardines en que vive, de lo más fuerte de su magia. La envió a Eldwist para morir. En cierto modo, envió una parte de sí mismo. No tenía otra opción. Ninguna otra cosa sería suficiente para derrotar al Rey de Piedra en sus propios dominios. Y Uhl Belk tenía que ser derrotado en ellos para que nunca pudiera salir de Eldwist. De hecho, no podía, pero él lo ignoraba. Ya era prisionero de su propia magia. Fauces Ávidas se había convertido en el sustituto de Uhl Belk, enviado en su lugar para convertir en piedra el resto de las Cuatro Tierras. Pero si el Rey del Río Plateado esperaba a que el monstruo estuviese lo bastante cerca para enfrentarse a él, éste habría crecido demasiado para detenerlo.

»Como nos dijo, nos seleccionó para que cumpliéramos una misión, Morgan –prosiguió Walker Boh, apoyando la mano sobre su hombro y sintió que el joven de las tierras altas se encogía–. Tú y yo fuimos elegidos para recuperar la piedra élfica negra que Belk había robado de la Morada de los Reyes. El problema al que Despertar se enfrentaba era que su magia no funcionaría mientras Uhl Belk controlara la piedra élfica negra. Mientras él contara con la magia druídica, podría absorber su magia e impedir que se produjera la transformación necesaria. Lo habría hecho al instante en caso de descubrir quién era. La habría convertido en piedra. Por eso no pudo utilizar su magia hasta el final.

–¡Pero cambió los jardines de Meade con sólo tocar la tierra! –argumentó Morgan en tono agrio y desafiante.

–Los jardines de Meade, sí. Pero Eldwist era demasiado grande para cambiarlo con tanta facilidad. No lo hubiese logrado con un simple toque. Necesitaba filtrarse en la roca, convertirse en parte de la tierra. –Walker dio un suspiro–. Por eso eligió a Pe Eltar. Es posible que el Rey del Río Plateado supiera, o sintiera, que los Espectros enviarían a alguien para detener a Despertar. No era ningún secreto quién era ella, ni cómo podía cambiar las cosas. Despertar era una amenaza muy seria, y, por tanto, debía ser eliminada. Según parece ahora, un Espectro carecería de los medios necesarios. Por eso enviaron a Pe Eltar. Él creía que la muchacha no conocía sus intenciones, que la idea de matarla había

partido de Rimmer Dall. No era así. Nunca lo fue. La idea partió de ella, desde el principio. Por esa razón hizo que le acompañara, porque su padre le había dicho que lo hiciera, que trajera consigo a Eldwist al hombre y el arma que podían atravesar la armadura de su magia y permitir su transformación.

–¿Qué cosa podía impedir que cambiara por su propia voluntad?

–Estaba viva, Morgan. Era tan humana como tú y como yo. Era una elemental, pero una elemental revestida de humanidad. No creo que pudiera ser nada más en esta vida. Era necesario que muriera para que su magia actuara sobre Eldwist. Ningún arma normal lograría matarla, su cuerpo la protegería contra los metales comunes. Se requería una magia igual que la suya, la magia de un arma como la Stiehl... y las manos y la mente de un asesino, entrenado para matar, como Pe Eltar.

»Nos convocó porque necesitaba nuestra ayuda, porque le dijeron que era precisa para el cumplimiento de su misión, pero también porque confiaba en nosotros –prosiguió Walker, esbozando una leve y tensa sonrisa–. Si alguno de nosotros le hubiéramos fallado, incluido Pe Eltar, si no hubiésemos hecho lo que ella sabía que podíamos hacer, el triunfo hubiera correspondido a Uhl Belk. No se hubiese producido ninguna transformación de la tierra. Fauces Ávidas hubiera proseguido su avance y el reino de Uhl Belk continuaría extendiéndose. Combinado con el asalto de los Espectros, todo estaría perdido.

–Debería habérnoslo dicho, Walker –respondió Morgan enderezándose y levantando los ojos hacia el Tío Oscuro–. Debería habernos informado sobre sus planes.

–No, Morgan –respondió Walker, haciendo un gesto negativo–. Eso era lo que no podía hacer. No hubiéramos actuado como lo hicimos si hubiésemos conocido la verdad. Dime, ¿no hubieras intentado detenerla? La amabas, muchacho, y ella sabía muy bien lo que eso significaba.

–Tienes razón –dijo el joven de las tierras altas, mirándolo detenidamente durante un momento y haciendo un gesto de asentimiento–. Lo sabía.

–No podía hacer otra cosa. Estaba obligada a mantener en secreto lo que se proponía al venir aquí.

–Lo sé. Lo sé –respondió Morgan con la respiración forzada y entrecortada–. Pero duele. Casi creo que no ha muerto, que encontrará la manera de volver. –Respiró profundamente–. Necesito que vuelva.

Después se quedaron en silencio, cada uno mirando a un lugar diferente, recordando. Walker se preguntó si debía hablarle de la visión del Oráculo Siniestro, de que había hablado sobre ella con Despertar, de que no le había concedido ninguna importancia, de que ella sabía desde el principio cómo terminaría todo y, a pesar de eso, quiso cumplir la misión para la que fue creada por su padre. Decidió no hacerlo. Morgan Leah ya había oído bastante sobre secretos y planes ocultos. No se ganaba nada contándole más.

–¿Qué puede haber sido de Uhl Belk? –preguntó Horner Dees, rompiendo el silencio–. ¿Estará todavía en esa cúpula? ¿Seguirá con vida?

Los tres miraron hacia donde se levantaba el último vestigio de Eldwist, cerrado e intacto, entre la renacida vegetación de la península.

–Creo que una criatura mágica como Uhl Belk no muere fácilmente –respondió Walker con voz suave–. Pero Despertar lo retiene ahí, prisionero dentro de su guarida, y producirá cambios en la tierra durante mucho tiempo. –Hizo una breve pausa–. Creo que Uhl Belk se volverá loco cuando lo comprenda.

Morgan extendió la mano y tocó la hierba, como buscando algo. Sus dedos la acariciaron con mimo. Walker lo observó durante un breve instante, y después se levantó. Le dolía todo el cuerpo, y su ánimo estaba decaído y triste. Deseaba poder llevarse a la boca una comida auténtica, y su sed parecía insaciable. Su propia odisea sólo estaba comenzando, un rastreo de regreso por las Cuatro Tierras en busca de Pe Eltar y la piedra

élfica negra que había robado, una segunda confrontación por su propiedad y, si sobrevivía, un viaje para recuperar el desaparecido Paranor y propiciar el regreso de los druidas...

Sus pensamientos amenazaban con derrotarlo, con absorber sus últimas energías, y los rechazó lejos de sí.

–Vamos, muchacho –dijo Horner Dees, cogiendo a Morgan por los hombros–. Ella se ha ido. Alégrate de que la tuviéramos con nosotros tanto tiempo. No había sido creada para vivir en este mundo, sino para algo mejor. Consuélate pensando en que te amaba. Eso es muy importante.

Las grandes manos del viejo guía tiraron hacia arriba, y Morgan permitió que le ayudara a ponerse de pie. Respondió, sin mirarlo, con un gesto de asentimiento. Cuando levantó los ojos, en ellos se reflejaban decisión y firmeza.

–Voy a perseguir a Pe Eltar –dijo.

–Todos vamos a perseguirlo, Morgan Leah –respondió Horner Dees, haciendo un gesto de desprecio–. Todos nosotros. No podrá escapar.

Miraron el paisaje que se extendía a sus pies por última vez, y a continuación dieron media vuelta y empezaron a andar hacia el desfiladero que conducía a las montañas. Sólo habían dado unos pocos pasos cuando Morgan se detuvo de repente, como si se olvidara de algo, y miró al lugar donde había dejado la Espada de Leah. Todavía estaba clavada en las rocas, con su hoja rota oculta a la vista. Tras un momento de vacilación, tal vez considerando la posibilidad de dejar el arma donde estaba, abandonándola para siempre, se acercó, agarró la empuñadura con las dos manos y empezó a tirar muy despacio. Tuvo que seguir tirando mucho más de lo que parecía necesario.

Cuando desenterró la hoja, Morgan Leah se quedó atónito. La Espada de Leah ya no estaba rota. Era tan perfecta como el día en que la había recibido de su padre.

–¡Muchacho! –exclamó Horner Dees con expresión de asombro.

–Ella dijo la verdad –dijo Morgan en voz baja, mientras sus dedos resbalaban por la brillante superficie de la hoja. Miró a Walker, incrédulo–. ¿Cómo...?

–Su magia –se apresuró a responder Walker, esbozando una sonrisa al ver la expresión de su cara–. Volvió a convertirse en los elementos de la tierra que su padre empleó para crearla, entre ellos los metales que componen la hoja de la Espada de Leah. Rehizo tu talismán del mismo modo que rehizo esta tierra. Fue su acto final, muchacho. Un acto de amor.

–Entonces, en cierto sentido, ella continúa conmigo, ¿verdad? –preguntó el joven de las tierras altas, con sus ojos grises ardiendo intensamente–. Y estará mientras yo posea la Espada. –Respiró profundamente–. Walker, ¿crees que la Espada de Leah ha recuperado la magia?

–Creo que la magia procede de ti. Creo que siempre ha sido así.

Morgan miró al Tío Oscuro en silencio durante un momento, y luego hizo un gesto de asentimiento, envainando el arma con sumo cuidado.

–He recuperado mi Espada, pero tú continúas sin el brazo. Y Despertar dijo que tú, al igual que la hoja, volverías a estar entero.

–Es cierto –respondió Walker, en actitud reflexiva. Con su única mano hizo que Morgan se volviera hacia el desfiladero–. Empiezo a pensar, muchacho, que cuando dijo que volvería a estar entero, no se refería a mi brazo, sino a otra cosa.

A sus espaldas, la luz del Sol bañaba el Tatuarais.

¡Sus ojos!

Sus ojos se fijaron en Pe Eltar desde las ventanas vacías de los edificios de Eldwist, y cuando dejó atrás la ciudad lo observaron por las fisuras y grietas de las rocas del istmo, y

cuando llegó a los acantilados lo contemplaron desde detrás de los peñascos de la vereda ascendente envueltos en la bruma. Fuera donde fuese, los ojos lo seguían.

¿Qué he hecho?

La desesperación inundaba todo su ser. Había matado a la muchacha, como pretendía. Había conseguido la piedra élfica negra. Todo había salido como lo había planeado, excepto por el hecho de que el plan nunca fue suyo... había sido de ella desde el principio quien lo había elaborado. Eso era lo que vio en sus ojos, la verdad de por qué estaba allí y para qué estaba. Había hecho que la acompañara a Eldwist no para que se enfrentara al Rey de Piedra y recuperara la piedra élfica negra, como él había creído, sino para que acabara con su vida.

¡Para que acabara con su vida!

Corrió ciegamente, tambaleándose, tropezando, gateando, atormentado por la seguridad de que la muchacha lo había utilizado.

Nada había estado bajo su control. Se había engañado al pensarlo. Todos sus esfuerzos habían sido inútiles. ¡Ella lo había manipulado desde el principio, al buscarlo en Culhaven sabiendo quién y qué era, al convencerlo para que los acompañara mientras le dejaba creer que lo hacía por decisión propia, y al mantenerlo cuidadosamente alejado de los demás, dirigiéndolo a un lado o a otro según lo exigieran sus propósitos, utilizándolo! ¿Por qué? ¿Por qué había hecho eso? La pregunta le quemaba como el fuego. ¿Por qué quiso morir?

El fuego dejó paso al frío mientras veía que sus ojos le hacían guiños por la derecha y por la izquierda, por delante y por detrás. Al final, ¿había sido él quien tomó la decisión de apuñalarla? No era consciente de haber tomado aquella decisión. Tenía la sensación de que había sido ella quien había apretado su cuerpo contra la daga... o había hecho que su mano se moviera hacia delante los escasos centímetros necesarios. Pe Eltar sólo había sido una marioneta para la hija del Rey del Río Plateado. Quizás ella había tirado de las cuerdas que lo movían por última vez, y luego abrió los ojos para que conociera todos sus secretos.

Cayó al suelo cuando llegó al final de la vereda que conducía a la cima del acantilado, se arrastró hasta una hendidura entre dos rocas, encogido, y cubrió su rostro tenso y demacrado con los brazos, deseando esconderse, desaparecer. Apretó los dientes con furia. ¡Esperaba que estuviese muerta! ¡Esperaba que todos estuvieran muertos! Las lágrimas corrían por su cara, la cólera y la desesperación inundaban todo su ser, haciendo que se retorciera. Jamás nadie le había hecho nada semejante. ¡No lo podía soportar! ¡No podía tolerarlo!

Un momento después, quizá mucho más de un momento, levantó la vista, consciente de que estaba en peligro, de que los otros debían de estar persiguiéndolo. ¡Que vengan!, pensó lleno de odio. Pero no, todavía no estaba preparado para enfrentarse con ellos. Apenas si era capaz de pensar. Necesitaba tiempo para recuperarse.

Se obligó a ponerse de pie. En lo único que podía pensar era en correr y seguir huyendo.

Llegó al desfiladero que se internaba entre las rocas, alejándose de la pendiente y de aquella ciudad odiada. Sentía temblores en la roca y oía el retumbo de Fauces Ávidas. La lluvia lo mojaba, y una niebla gris descendió hasta dar la impresión de que las nubes descansaban sobre la tierra. Apretó contra su pecho la bolsa de cuero con marcas rúnicas y su valioso contenido. La Stiehl reposaba de nuevo en la vaina de su cadera. Sentía la magia ardiendo en sus manos, contra su muslo, más caliente que nunca; un fuego imposible de apagar. ¿Qué había hecho con él la muchacha? ¿Qué había hecho con él?

Cayó al suelo, y durante un instante fue incapaz de levantarse. Sus fuerzas lo habían abandonado. Se miró las manos y vio manchas de sangre, sangre de la muchacha.

Su rostro destelló ante él, brillante y vívido, con los cabellos de plata echados hacia atrás, y sus ojos negros.

¡Despertar!

Consiguió ponerse de pie y corrió todo lo que pudo, deslizándose, intentando alejar las visiones y recuperar la compostura, su autocontrol. Pero nada encajaba en su sitio, todo era confuso, complicado. La locura se desataba en su interior como se desata un perro guardián. La había matado, sí. ¡Pero ella lo había obligado a hacerlo! ¡Todos aquellos sentimientos hacia ella, falsos desde el principio, sus elecciones, su forma de jugar con él!

Llegó ante Hueso Hueco, rocoso y vacío. No se detuvo. Siguió corriendo.

Algo sucedía a sus espaldas. Sintió una alteración en los temblores, un cambio del viento. Sintió que algo frío se aposentaba en su interior. ¡Magia!, susurró una voz, burlona, insidiosa. *¡Despertar viene a buscarte!* ¡Pero Despertar estaba muerta! Gritó, perseguido por demonios que llevaban su rostro.

Se tambaleó y cayó en medio de los huesos esparcidos, se puso de rodillas y de pronto se dio cuenta de dónde se hallaba.

El tiempo se detuvo para Pe Eltar, y una aterradora percepción invadió su mente.

¡El koden!

Entonces, de repente, cayó sobre él, y lo envolvió con sus brazos peludos. Su cuerpo olía a vejez y podredumbre. Oyó el silbido de su respiración junto a la oreja y sintió su calor en el rostro. La cercanía de la bestia era asfixiante. Intentó verla y descubrió que no podía. Estaba allí, y al mismo tiempo no estaba. ¿Se había hecho invisible? Intentó sacar la Stiehl, pero sus dedos no lo obedecieron.

¿Cómo puede estar sucediendo esto?

Entonces fue consciente de que no podría escapar. Se sorprendió sólo a medias al descubrir que ya no le importaba en absoluto.

Un instante después, murió.

17

No hacía aún una hora que había muerto Pe Eltar, cuando los tres supervivientes del grupo llegaron a Hueso Hueco y encontraron su cadáver. Yacía tendido, con la mirada sin vida fija en el cielo. Con una mano agarraba la bolsa marcada con runas que contenía la piedra élfica negra. La Stiehl seguía en su vaina.

Walker Boh miró a su alrededor con curiosidad. La magia de Despertar también había pasado a través de Hueso Hueco, y lo había cambiado tanto que resultaba irreconocible. Vio hierba y matorrales por todas partes, sombreando y suavizando la dura superficie de la roca. Flores silvestres amarillas y púrpuras se inclinaban en busca de la luz del Sol, y los huesos de los muertos se habían fundido con la tierra. No quedaba nada de lo que había sido.

–No tiene ni una sola herida –murmuró Horner Dees, con el rostro aún más arrugado por la mueca que torcía su boca. Avanzó, se agachó para mirarlo de cerca y luego volvió a ponerse de pie–. Tal vez tenga el cuello roto, las costillas aplastadas o algo así. Pero no veo nada. Tiene manchas de sangre en las manos, que deben de ser de la muchacha. Y mirad. Huellas del koden por todas partes. Sin duda, fue el perro guardián el que acabó con su vida. Sin embargo, no ha dejado ni una sola marca en su cuerpo. ¿Qué os parece?

El koden había desaparecido. Walker olfateó el aire, sondeó el silencio, cerró los ojos para buscar al koden con la mente. No. La magia de Despertar lo había liberado. Tan pronto como se rompieron las cadenas que lo apresaban, volvió a su antiguo mundo, convertido de nuevo en un simple oso, perdidos ya los recuerdos de lo que había sido. Walker sintió una profunda satisfacción porque, después de todo, había cumplido su promesa.

–Mirad sus ojos –decía Horner Dees–. Mirad el miedo que se refleja en ellos. Cuando murió estaba aterrorizado.

–Debe de haberlo matado el koden –insistió Morgan Leah, manteniéndose alejado del cuerpo del asesino.

–¿Eso crees? ¿Cómo? ¿Qué hizo? ¿Estrecharlo entre sus brazos y apretar? –inquirió Dees, volviéndose hacia el joven de las tierras altas–. Debió de ser muy rápido. Su daga no está desenvainada. Acércate, Morgan. ¿Qué ves?

–Nada –respondió el joven de las tierras altas, adelantándose y mirando.

–¿Quieres que le dé la vuelta? –preguntó Dees, haciendo una mueca de repugnancia.

–No –respondió Morgan, haciendo un gesto negativo–. ¿Para qué? –Observó el rostro de Pe Eltar durante un breve instante, en silencio. Después levantó sus ojos buscando los de Walker–. Quería que muriera, pero quería ser yo quien lo matara. Sé que carece de importancia la identidad de quien lo haya hecho y el método que haya utilizado, pero me siento engañado. Como si me hubieran arrebatado la oportunidad de enmendar las cosas.

–No creo que sea así, Morgan –respondió el Tío Oscuro con voz amable–. No creo que hayas tenido nunca esa oportunidad.

El joven de las tierras altas y el viejo rastreador miraron a Walker Boh con ojos sorprendidos.

–¿Qué estás diciendo? –preguntó Dees.

–Si yo fuera el Rey del Río Plateado y creyera que era necesario sacrificar la vida de mi hija ante la daga de un asesino, me aseguraría de que quien la mató no pudiera escapar –respondió Walker, encogiéndose de hombros–. Quizá la magia que Despertar llevaba en su cuerpo debía servir a más de un propósito. Quizá lo hizo.

Se produjo un largo silencio mientras los tres analizaban la situación.

–¿Piensas que la sangre que mancha sus manos actuó como un veneno? –preguntó Horner Dees–. Es una explicación tan válida como cualquier otra.

Walker Boh se inclinó y liberó de los rígidos dedos de Pe Eltar la bolsa que guardaba la piedra élfica negra. La sacó de la bolsa y la tuvo en la palma de la mano durante un breve instante, pensando en lo irónico que resultaba que hubiese sido inútil para el asesino. Tantos esfuerzos malgastados para apoderarse de su magia... Despertar lo sabía. El Rey del Río Plateado lo sabía. Si Pe Eltar también lo hubiese sabido, habría matado a la muchacha sin demora y terminado con el asunto. ¿O estaba tan cautivado por ella como para quedarse?

–¿Qué hacemos con esto? –preguntó Horner Dees, desatando la Stiehl del muslo de Pe Eltar

–Tírala al océano –respondió Morgan–. O al agujero más profundo que puedas encontrar.

A Walker le pareció que oía hablar a otra persona, que las palabras le resultaban desagradablemente familiares. Entonces se dio cuenta de que estaba pensando en sí mismo, recordando lo que él había dicho cuando Cogline le llevó la *Historias de los druidas,* sacada del perdido Paranor. Correspondía a otra época, era otra magia, pensó, pero los peligros siempre son los mismos.

–Morgan –dijo Walker, y el joven de las tierras altas se volvió hacia él–. Si la tiramos, corremos el riesgo de que alguien la vuelva a encontrar... tal vez alguien tan maligno y astuto como Pe Eltar, o incluso alguien todavía peor. Debemos guardar la daga en un lugar inalcanzable. –Se dirigió a Horner Dees–. Si me la das, yo me encargaré de hacerlo.

Se quedaron allí, de pie, durante un momento, sin moverse. Eran tres figuras cansadas y harapientas en medio de un campo de piedra rota y verdor nuevo. Dees dirigió a Morgan una mirada inquisitiva.

–Supongo que podemos confiar en que mantendrás tu palabra –dijo mientras le entregaba la daga.

Walker guardó la Stiehl y la piedra élfica negra en los profundos bolsillos de su capa y esperó que así fuera.

Caminaron hacia el sur durante todo el día, y pasaron la primera noche fuera de Eldwist, en una llanura donde sólo crecía la maleza. Poco antes, la llanura había formado parte del reino de Uhl Belk; infectada por el veneno de Fauces Ávidas, no era más que una alfombra de piedra quebrada. Aunque no había más que matorrales para alegrar su superficie, parecía frondosa y agradable después de la desolación que habían vivido en la ciudad. Había poco que comer, unas cuantas raíces y verduras silvestres, pero había agua fresca, los cielos estaban tachonados de estrellas, y el aire era limpio y transparente. Encendieron una hoguera y permanecieron despiertos hasta muy tarde, hablando en voz baja de sus sentimientos, recordando en los largos silencios lo que habían vivido.

A la mañana siguiente, despertaron con el sol sobre sus caras y se alegraron de estar vivos.

Se pusieron en marcha de nuevo a través de altos bosques y se adentraron en las montañas de Charnal. Horner Dees los llevó por un camino distinto del que habían seguido a la ida para evitar un encuentro con la tribu de los urdas de Carisman, rodeando las Lanzas por el este. El clima se mantuvo agradable, incluso en las montañas, y no tuvieron que sufrir los inconvenientes de ninguna tormenta ni avalancha que les causara nuevas preocupaciones. La comida volvió a ser completa, y empezaron a recuperar las fuerzas. Volvieron a experimentar una sensación de bienestar, y sus peores recuerdos se fueron

suavizando y debilitando poco a poco.

Morgan Leah hablaba continuamente de Despertar. Parecía que el hablar de ella le servía de bálsamo, y Walker y Horner Dees lo animaban a que siguiera hablando. A veces, el joven de las tierras altas hablaba de la muchacha como si aún estuviese viva, tocaba la Espada, y señalaba hacia el país que dejaban atrás. Ella estaba allí, insistía, y eso era mejor que desaparecer por completo. En algunas ocasiones, estaba seguro de ello, sentía su presencia. Sonreía y bromeaba, y poco a poco empezó a recuperarse.

Horner Dees no tardó mucho en reasumir su antigua personalidad, y la expresión acosada desapareció de sus ojos y la tensión de su cara. La aspereza de su voz perdió su filo, y por primera vez en varias semanas el amor que sentía por sus montañas se reflejó en la conversación.

A Walker Boh le costó más recuperarse. Estaba encerrado en una férrea concha de resignación fatalista que casi lo había privado de sentimientos. Había perdido el brazo en la Morada de los Reyes, y a Cogline y Rumor en la Chimenea de Piedra. Había estado a punto de perder la vida en varias ocasiones. Despertar y Carisman estaban muertos. Y también había muerto su juramento de negarse a cumplir la misión que Allanon le había encomendado. Despertar tenía razón. Siempre había opciones. Pero a veces otros tomaban las opciones por ti, quisieras o no. Se había propuesto no mezclarse en las maquinaciones de los druidas, alejar su vida de Brin Ohmsford y su legado de magia. Pero las circunstancias y la conciencia no se lo permitieron. Su destino estaba tejido por hilos que se remontaban cientos de años en el tiempo, tal vez millares de años, y no podía librarse de él; al menos, no del todo. No había dejado de reflexionar sobre el asunto desde aquella noche en Eldwist, cuando accedió a regresar con Despertar al cubil del Rey de Piedra para recuperar la piedra élfica negra. Sabía que al ir se comprometía, si tenían éxito, a llevar el talismán a las Cuatro Tierras y a intentar restaurar Paranor y propiciar el regreso los druidas, como le había encargado Allanon.

Era plenamente consciente de lo que eso significaba.

La elección sólo te corresponde a ti, le había advertido Despertar.

¿Pero qué otras opciones tenía? Hacía tiempo que había decidido buscar la piedra élfica negra, quizá desde el momento en que descubrió su existencia al leer la *Historia de los druidas;* sin duda, desde la muerte de Cogline. También había decidido descubrir lo que podía hacer su magia... y eso significaba probar que Paranor y los druidas podían ser restaurados. Podría decir que no había tomado una decisión definitiva hasta el momento en que Eldwist encontró su fin, pero sabía que la verdad era muy distinta. También era consciente de que si la magia de la piedra élfica negra era la que se decía, si funcionaba como él creía, Paranor sería restaurado. Y si eso sucedía, los druidas regresarían a las Cuatro Tierras.

A través de él.

Empezando por él.

Y esa realidad era la única opción que le quedaba, la que Despertar quería que tomara: la aceptación de quién sería. Si era cierto que Paranor podía ser restaurado y que él debía convertirse en el primer druida que lo habitara, debía asegurarse de que no iba a perderse en el proceso. Debía asegurarse de que Walker Boh sobreviviera, su espíritu, sus ideas, sus convicciones, sus recelos, todo lo que era y lo que creía. No podía convertirse en aquello que tanto se había esforzado en rechazar. En otras palabras, no podía convertirse en Allanon. No podía ser igual que los druidas de antaño; manipuladores, explotadores, sombríos y sigilosos nigromantes, y encubridores de verdades. Si los druidas tenían que regresar para preservar a las Razas, para asegurar su supervivencia contra los seres oscuros del mundo, ya fuesen Espectros u otros seres malignos, él debía lograr que fueran como debían ser; una clase de hombres mejores, de maestros, de dadores del poder de la magia.

Ésa era la elección que aún podía hacer, la elección que debía hacer si quería conservar la cordura.

Tardaron casi dos semanas en llegar a Pendiente Escarpada por seguir las rutas más largas y seguras, protegiéndose de cualquier posibilidad de peligro, manteniéndose a cubierto y en lugar seguro cuando oscurecía y viajando durante las horas de luz. Llegaron a la ciudad de la ladera hacia el mediodía. El cielo estaba cubierto por una neblina grisácea y densa que había dejado una tormenta de verano que hacía pensar en algodón cardado por manos demasiado apresuradas. El día era templado y húmedo, y los edificios brillaban como reptiles agazapados entre las rocas. Los tres viajeros se acercaban con cierta timidez, pues era la primera ciudad que veían desde que salieron de Eldwist. Se detuvieron ante la calle solitaria poblada de tabernas, establos y almacenes, para volver la vista a las montañas que habían atravesado y contemplar cómo la tormenta se alejaba, arremolinándose desde las cumbres hacia hondonadas y precipicios con un rugido distante.

–Es hora de despedirnos –dijo Horner Dees sin pensarlo, y tendió la mano a Morgan.

–¿No vienes con nosotros? –preguntó el joven de las tierras altas sorprendido, porque no habían hablado de separarse durante todo el viaje.

–He tenido la suerte de conservar la vida, muchacho –respondió el viejo guía, resoplando–. ¿Ahora quieres que vaya al sur? ¿Hasta dónde esperas que fuerce las cosas?

–No quería decir... –repuso Morgan, indeciso.

–La verdad es que no debería de haber ido con vosotros –lo interrumpió Horner Dees, levantando una mano–. Fue la muchacha la que me convenció de que lo hiciera. No pude decirle que no. Y quizás influyó la sensación de haber dejado algo detrás cuando hace diez años huí del Rey de Piedra y sus monstruos. Tenía que volver para encontrarlo. Y aquí estoy, el único hombre que ha conseguido escapar dos veces de Eldwist y Uhl Belk. Me parece que eso ya es más que suficiente para un viejo.

–Nos gustaría que vinieras con nosotros, Horner Dees –dijo Walker Boh, apoyando las peticiones de Morgan–. No eres tan viejo como quieres hacer ver, y sigues siendo fuerte y hábil. El joven de las tierras altas y sus amigos pueden aprender de tu experiencia.

–Sí, Horner –intervino Morgan–. Acuérdate de los Espectros. Necesitamos toda la ayuda que podamos encontrar para luchar contra ellos. Ven con nosotros.

–Muchacho, te echaré mucho de menos –respondió el viejo rastreador, haciendo un gesto negativo–. Te debo la vida. Te miro y veo al hijo que podría haber tenido en otras circunstancias. ¿No te parece suficiente con que admita eso? He experimentado demasiadas emociones en mi vida y ya no quiero más. Necesito la oscura tranquilidad de las cervecerías, necesito las comodidades de mi hogar. –Volvió a tenderle la mano–. ¿Pero quién puede afirmar que no va a cambiar? Bueno, quizá volvamos a encontrarnos en otra ocasión.

–Hasta entonces, Horner –dijo el joven de las tierras altas, estrechándole la mano. Después abrazó al viejo, y éste correspondió a su vez.

A partir de allí, el viaje fue rápido, y el tiempo transcurrió casi sin sentirlo. Los días y las noches se deslizaban como el mercurio entre los dedos. Walker y Morgan salieron de las montañas de Charnal y se dirigieron al oeste, en dirección al río Rabb. Vadearon el brazo norte del río, y se encontraron en una pradera que se extendía hacia los distantes picos de los Dientes del Dragón. Los días eran largos y cálidos, y el Sol brillaba en el cielo despejado mientras se alejaban del inclemente clima de las montañas. Amanecía temprano y oscurecía tarde, y las noches eran templadas y claras. Encontraron muy pocos viajeros durante el viaje y ninguna patrulla de la Federación. La enfermedad propagada por los Espectros se hacía más patente a medida que avanzaban. Parches oscuros indicaban la magnitud de la dolencia, pero no había señales de quienes la transmitían.

A finales de la semana, el Tío Oscuro y el joven de las tierras altas llegaron a la

entrada sur del desfiladero de Jannison. Se acercaba el mediodía, y el desfiladero se extendía entre los Dientes del Dragón y las montañas de Charnal, un ancho corredor vacío que conducía al norte, y los llanos de Streleheim. Allí era donde Padishar Cesta había planeado reunir a las fuerzas del Movimiento de las Tierras Meridionales, la Resistencia de los enanos y los trolls de Axhind y su Roca kélktica para combatir y destruir a los ejércitos de la Federación. El viento soplaba con suavidad sobre las llanuras y el desfiladero.

Morgan Leah miró a su alrededor con una expresión resignada en el rostro. Walker se quedó un momento a su lado, sin decir nada; después apoyó la mano en el hombro de su compañero.

–¿Dónde vamos ahora, muchacho? –le preguntó.

–Yo al sur, supongo, a Varfleet –respondió el joven de las tierras altas, encogiendo los hombros y tratando de esbozar una sonrisa–. Intentaré ponerme en contacto con Padishar. Espero que haya encontrado a Par y Coltar. Si no consigo dar con su paradero, buscaré a los jóvenes del valle por mi cuenta. –Hizo una pausa, fijándose en el rostro pálido y duro de Walker–. Me imagino a donde vas tú.

–A buscar Paranor –dijo el Tío Oscuro, haciendo un gesto de asentimiento.

–No era eso precisamente lo que deseabas, Walker –dijo Morgan, respirando profundamente.

–No, no lo es.

–Si te sirve de ayuda, puedo acompañarte.

–No, Morgan. Ya has hecho suficiente por los demás. Ha llegado el momento de que hagas algo por ti.

–Bueno, no tengo miedo, si es eso lo que estás pensando –dijo haciendo un gesto de resignación–. Vuelvo a tener la magia de la espada de Leah. Puedo utilizarla.

Los dedos de Walker oprimieron el hombro del joven de las tierras altas, y luego se retiraron.

–No creo que nadie pueda ayudarme en el sitio adonde voy. Creo que sólo puedo contar conmigo mismo. La piedra élfica será mi mejor protección. –Dio un suspiro–. Ha sido extraña la forma de desarrollarse los acontecimientos. Sin la intervención de Despertar, ninguno de nosotros estaría haciendo en estos momentos lo que hace, ni siquiera sería quien es, ¿no te parece? Nos ha dado a los dos un nuevo propósito, un nuevo aspecto y tal vez una nueva fuerza. No olvides lo que sentía por ti, Morgan. Te amaba. Creo que siempre te amará de la manera que pueda.

–Lo sé.

–Horner Dees dijo que le salvaste la vida. También salvaste la mía. Si no hubieras utilizado la Espada, a pesar de que estaba rota, Uhl Belk me hubiese matado. Creo que Par y Coltar Ohmsford no podrían tener un protector mejor. Ve con ellos. Ayúdales.

–Lo haré.

Se estrecharon las manos con fuerza durante un breve instante, mirándose a los ojos.

–Ten cuidado, Walker –dijo Morgan.

–Hasta que volvamos a vernos, Morgan Leah –respondió Walker Boh, esbozando una leve e irónica sonrisa.

Entonces dio media vuelta y se internó en el desfiladero, avanzando entre la luz y la sombra mientras se alejaba bordeado por las rocas. En ningún momento volvió la vista atrás.

Durante el resto del día y todo el siguiente, Walker Boh se dirigió al oeste a través de los llanos de Streleheim, bordeando los oscuros y viejos bosques que se extendían al sur, protegido por las cumbres de los Dientes del Dragón. Al tercer día se internó en los bosques, dejando atrás las llanuras y el sol. Los árboles eran enormes, altísimos centinelas

que vigilaban como soldados en espera de ser enviados a la batalla, con gruesos troncos que crecían muy juntos y ramas que impedían el paso de la luz. Eran los bosques que durante siglos habían protegido el Alcázar de los Druidas del mundo exterior. En la época de Shea Ohmsford había lobos vigilantes, después una muralla de espinos que nadie podía atravesar, salvo Allanon. Ya no había lobos ni espinos, ni siquiera el Alcázar. Sólo quedaban los árboles, envueltos en un profundo y penetrante silencio.

Walker recorrió los senderos como si fuera un fantasma, caminando sin hacer el menor ruido entre los troncos, a través de la alfombra de agujas muertas, perdido en el enojo de su creciente indecisión. Sus pensamientos sobre lo que estaba a punto de hacer se embarullaban y desdibujaban, y nuevas voces de incertidumbre que ya creía superadas volvieron a dejarse oír para mortificarlo de nuevo. Se había pasado la vida intentando liberarse del legado de Brin Ohmsford, y ahora corría a abrazarlo por voluntad propia. Había tardado mucho en tomar esa decisión, y después la había cuestionado en innumerables ocasiones. Era el resultado de una extraña mezcla de circunstancias, consciencia y deliberación. La había reflexionado tanto como había sido capaz, y estaba convencido de que no se equivocaba. Sin embargo, la perspectiva de sus consecuencias era aterradora, y cuanto más próximo estaba a descubrirlas, más fuertes eran sus dudas.

Cuando llegó al centro del bosque y el risco donde se aposentaban los cimientos de Paranor, estaba sumido en un mar de confusiones. Estuvo largo rato contemplando los pocos bloques de piedra que quedaban de sus dependencias, la franja de luz roja que cruzaba la cima del risco donde el crepúsculo proyectaba los mortecinos rayos de Sol. En el rielar de esa luz imaginó que era posible ver la silueta de Paranor destacando contra la noche inminente, con sus parapetos claramente definidos y sus torres taladrando el azul del cielo como una corona de lanzas. Pudo sentir la inmensidad de la presencia del Alcázar, el sombrío volumen de su piedra. Pudo tocar la vida de su magia, que esperaba renacer.

Encendió una hoguera y se sentó junto a ella dispuesto a esperar la caída de la noche. Cuando la oscuridad fue total, se levantó y se acercó al risco. Las estrellas eran unos puntitos brillantes en el cielo, y los bosques que lo rodeaban estaban poblándose de sonidos nocturnos. Se sentía solo y desplazado. Volvió a mirar hacia la cima del risco, buscando con su magia algún signo de lo que esperaba, pero nada se reveló. Sin embargo, el Alcázar estaba allí, podía sentir su presencia de una forma inexplicable. El hecho de que su magia no pudiera probar lo que él ya sabía, aumentaba su inquietud. Restaurar el perdido Paranor y a los druidas, había dicho Allanon. ¿Cómo podía hacerlo? ¿Qué se necesitaba además de poseer la piedra élfica negra? Debía de haber algo más, tenía que haber algo más.

Durmió varias horas, aunque le costó conciliar el sueño, inquietado por el susurro de sus temores. Al principio estuvo echado despierto mientras se desvanecía su resolución, erosionada y desgarrada. Los vestigios de toda una vida presidida por el recelo lo confundían, saltando los límites que les había impuesto y amenazando con controlarlo de nuevo. Se obligó a pensar en Despertar. ¿Cómo debió de ser la espera para ella, sabiendo lo que tenía que hacer? ¿Cuántos temores tuvo que soportar? Sin embargo, sacrificó su vida porque era necesario para devolver la vida a la tierra. Walker se fortaleció al recordar su valor, las voces interiores remitieron y, por fin, pudo conciliar el sueño.

Cuando despertó, ya era de día. Se lavó y desayunó deprisa, algo aturdido y ansioso ante lo que esperaba. Cuando terminó, se acercó a la base del risco y miró hacia arriba. El Sol estaba a sus espaldas, y su luz bañaba la cima pelada del risco. Nada había cambiado. No había ningún indicio de lo que había sido ni de lo que podía ser. Paranor seguía perdido en el tiempo, el espacio y la leyenda.

Walker volvió sobre sus pasos y se sentó bajo la sombra protectora de los árboles. Rebuscó en los bolsillos de su capa y sacó la bolsa que contenía la piedra élfica negra. La

contempló con el rostro inexpresivo, sintiendo que el peso de su poder lo presionaba. Su cuerpo estaba rígido y dolorido, le dolía el brazo perdido y su garganta estaba seca como las hojas en otoño. Advirtió que la inseguridad, las dudas y el miedo crecían en su interior, fundiéndose en una ola que amenazaba con ahogarlo.

Entonces colocó la piedra élfica negra en la palma de su mano y la cerró al instante, asustado de su luz oscura. Su pensamiento se aceleró. Una piedra para todo, para el corazón, la mente y el cuerpo; hecha así porque era la antítesis de todas las piedras élficas creadas por las criaturas del viejo mundo fantástico, una magia que devoraba en vez de extenderse, que absorbía en vez de liberar. Las piedras élficas que Allanon dio a Shea Ohmsford eran un talismán que defendía a su poseedor de cualquier magia oscura que lo amenazara. Pero la piedra élfica negra había sido creada con una finalidad completamente distinta; no había sido creada para defender, sino para facultar. Había sido concebida con un solo propósito: contrarrestar la magia utilizada para esconder el Alcázar de los Druidas, para sacar a Paranor del limbo. Actuaba extrayendo esa magia... y transfiriéndola al cuerpo del poseedor de la piedra. Walker ignoraba los efectos que produciría en su cuerpo, pero se lo imaginaba. Sabía que la protección de la piedra contra el mal uso estaba en el hecho de que funcionaría de la misma forma fuera quien fuese su portador y la finalidad que persiguiera. Eso era lo que había destruido a Uhl Belk. Su absorción de la magia de Fauces Ávidas lo había convertido en piedra. El destino de Walker podía ser similar, aunque más complicado. Si la piedra élfica negra restauraba Paranor, ¿qué consecuencias tendría para él la transferencia de la magia que mantenía secuestrado al Alcázar?

Cualquiera que tenga razón y derecho, lo usará para su debida finalidad.

Él. Pero ¿por qué? ¿Porque Allanon había dicho que debía ser así? Pero ¿había dicho toda la verdad, o sólo una parte de la verdad? ¿Estaba jugando una vez más? ¿Podía confiar en él Walker Boh?

Permaneció inmóvil, indeciso y asustado, preguntándose por qué había llegado hasta allí, y entonces se dio cuenta de que su mano empezaba a temblar.

En aquel preciso instante, de forma súbita e inesperada, las voces interiores atravesaron sus defensas formando una avalancha y se convirtieron en gritos.

¡No!

Levantó la piedra élfica negra casi sin pensar, abrió la mano y la extendió hacia delante.

La piedra cobró vida al instante, y su magia produjo un intenso hormigueo en su piel. Luz negra, la no-luz, la oscuridad absorbente. *Cualquiera.* Observó la luz que se congregaba ante él, estructurándose. *Que tenga razón y derecho.* El retroceso de la magia lo golpeó, triturando todas sus dudas y temores, reduciendo al silencio las voces y gritos interiores, inundándolo de un poder inimaginable. *La utilizará para su debida finalidad.*

¡Ahora!

Lanzó la luz negra hacia delante, formando un ancho túnel que horadaba el aire, engulléndolo todo a su paso, absorbiendo sustancia, espacio y tiempo. Explotó contra la cima del risco vacío, y Walker se tambaleó hacia atrás como si lo hubiera golpeado un puño invisible. Pero no cayó. La magia lo atravesó y lo fortaleció. La luz negra se extendió como la tinta, alzándose, ampliándose, ensanchándose hacia un lado y después hacia el otro, canalizándose como si siguiera unos caminos, como si fluyera por unos surcos. Empezó a tomar forma. Walker jadeó. La luz de la piedra élfica negra marcaba las líneas de una enorme fortaleza, con sus parapetos y almenas, sus torres y chapiteles. Se levantaron sus muros y aparecieron las puertas. La luz negra se extendió hacia el cielo, bloqueando la luz del Sol. Las sombras proyectadas por el Alcázar envolvieron a Walker Boh, sintiendo que desaparecía en ellas.

Algo en su interior empezó a cambiar. Lo estaban drenando. ¡No, inundándole! Algo,

la magia, lo invadía. *La otra* pensó, débil ante su asalto, indefenso y aterrorizado. ¡Era la magia que encerraba a Paranor, atraída por la piedra élfica!

Y a él.

Apretó los dientes y su cuerpo se puso rígido. *¡No cederé!*

La luz negra fluyó hacia los espacios vacíos de la imagen que coronaba el risco, coloreándola, dándole primero materia y después vida. Paranor, El Alcázar de los Druidas, regresó al mundo de los hombres desde el oscuro semiespacio donde había permanecido oculto durante tantos años. Se recortó en el cielo, enorme e imponente. La piedra élfica negra perdió brillo en la mano de Walker. La no-luz primero se suavizó y después desapareció.

El ronco grito de Walker terminó en un gemido. Cayó de rodillas, abrumado por unas sensaciones que no podía definir y por la magia que había absorbido, sintiéndola correr por su interior como si fuera su propia sangre. Cerró los ojos y poco después los abrió muy despacio. Se vio rielando en una niebla que borraba la definición de sus rasgos. Miró hacia abajo con incredulidad y se quedó helado. ¡Ya no estaba allí! ¡Se había convertido en un fantasma!

Controló su terror y se puso de pie, con la piedra élfica negra todavía en la mano. Se miró a sí mismo como si fuera otra persona, observó la tenue luminosidad de sus miembros y su cuerpo, y los matices que se superponían dando la apariencia de estar fragmentado. *¿Qué han hecho conmigo?* Avanzó tambaleándose, deseando llegar al risco y alcanzar su cima. Fue lo único que se le ocurrió. Sentía que debía llegar a Paranor, que debía entrar en el Alcázar de los Druidas.

La subida fue larga y difícil. Cuando consiguió llegar ante las puertas de hierro del Alcázar, estaba jadeando. Su cuerpo se proyectaba en innumerables imágenes, cada una distinta de las otras. Pero podía respirar, moverse y sentir como un hombre normal. Aquello lo tranquilizó un poco, y apresuró el paso hacia las puertas de Paranor. La piedra del Alcázar de los Druidas era auténtica, dura y áspera al tacto... aunque también aterradora de una forma que no pudo identificar. Las puertas se abrieron cuando las empujó, como si tuviera la fuerza de un millar de hombres y pudiera derribar cualquier cosa que se interpusiera en su camino.

Entró con cautela. Se encontró en un pozo de oscuridad, y un susurro de muerte lo rodeó.

Entonces algo se movió en la penumbra, se destacó y se materializó: una aparición con cuatro patas, voluminosa y siniestra. Era un gato del páramo, negro como el carbón, con luminosos ojos dorados, que estaba allí y no estaba, igual que él mismo.

Walker se quedó paralizado. El gato era idéntico a...

Detrás del gato apareció un hombre, viejo y encorvado, un fantasma traslúcido. A medida que se iba acercando lo fue reconociendo.

–Por fin has venido, Walker –dijo con voz ansiosa y hueca.

El Tío Oscuro sintió que se disolvían los últimos vestigios de su determinación.

El hombre era Cogline.

18

El Rey del Río Plateado estaba sentado en sus Jardines y contemplaba el ocaso del Sol. Una corriente de agua clara corría a sus pies entre las rocas cercanas hasta una laguna donde bebía un unicornio, y una brisa suave soplaba a través de los helechos llevando el olor de los lirios y junquillos. Los árboles se mecían, sus hojas lanzaban destellos verdes, y los pájaros cantaban al crepúsculo al posarse en sus ramas preparándose para la llegada de la noche.

Más allá, en el mundo de los hombres, el calor era intenso y asfixiante, y un palio de cansancio cubrió las vidas de las gentes de las Cuatro Tierras.

Así debe ser por ahora.

Sus ojos habían presenciado la muerte de su hija y la transformación del país del Rey de Piedra. Fauces Ávidas había muerto. Eldwist había vuelto a su estado anterior, recuperando los elementos que la habían creado, y la tierra era verde y fértil de nuevo. La magia de su hija había enraizado, un río invisible que fluía alrededor de la solitaria cúpula donde estaba prisionero Uhl Belk. Pasaría mucho tiempo antes de que su hermano pudiera salir a la luz.

Libélulas tornasoladas zumbaban ante él sin detenerse y desaparecían en el resplandor del atardecer.

La batalla contra los Espectros continuaba por todas partes. Walker Boh había invocado la magia de la piedra élfica negra cumpliendo la misión que le había encomendado Allanon, y el Alcázar de los Druidas había sido rescatado de las tinieblas que lo habían mantenido oculto durante tres siglos. El Rey del Río Plateado se preguntó qué haría el Tío Oscuro con lo que hallaría allí. En las Tierras Occidentales, donde habían vivido los elfos, Wren Ohmsford continuaba investigando para descubrir qué había sido de ellos; y también, aunque aún no lo sabía, qué sería de ella misma. En las Tierras Septentrionales, los hermanos Par y Coltar Ohmsford hacían todo lo que estaba en sus manos para encontrarse y descubrir los secretos de la Espada de Shannara y la magia de los Espectros. Había quienes ayudarían y quienes traicionarían, y todas las ruedas de posibilidades que Allanon había puesto en marcha aún podían ser detenidas.

El Rey del Río Plateado se levantó y se sumergió durante un breve instante en las aguas de la laguna, deleitándose en su frescor, fundiéndose con la corriente. Después salió y recorrió los senderos de los Jardines, entre bosquecillos de enebros y abetos, hasta un altozano cubierto de centauras y campanillas, cuyos pétalos doraba la declinante luz del día. Se detuvo allí para mirar hacia el mundo exterior.

Pensó que su hija había actuado bien.

Pero aquel pensamiento le produjo tristeza y vacío. Había creado una elemental de la vida de sus Jardines y la había enviado a realizar sus propósitos. No había sido nada para él: sólo una hija de nombre, sólo una realidad momentánea, y él nunca había pretendido que fuera otra cosa.

Sin embargo, la echaba de menos. Al formarla como lo había hecho, al insuflarle su vida, se había involucrado demasiado. Los sentimientos humanos que había compartido no se disolverían tan fácilmente como sus formas humanas. Ahora que ya no vivía, ella no debería significar nada para él. Pero su ausencia creaba un vacío que no podía llenar.

Despertar.

Una hija de los elementos y su magia, volvió a decirse a sí mismo. Volvería a hacerlo, aunque quizá no demasiado pronto. Había algo en las criaturas de las Razas mortales que perduraba. Había un residuo de sus emociones que sobrevivía. Aún podía oír

su voz, ver su rostro y sentir sus dedos. Ella había desaparecido, pero seguía presente.

¿Por qué?

Permaneció sentado mientras la oscuridad cubría la tierra, repitiéndose esa pregunta.