

ALMA

ROGER M. PERUGA
PAU SITJAR

ALMA

MEMORIAS DE HARLECK



MARLOW

Consulte nuestra página web: www.edhasa.es
En ella encontrará el catálogo completo de Edhasa comentado.

Diseño de la cubierta: Salvad Ardid Asociados



MARLOW

es un sello editorial propiedad de



Primera edición: abril de 2015

© Roger Martínez Peruga y Pau Sitjar Poca, 2015

© de la presente edición: Edhasa, 2015

Avda. Diagonal, 519-521
08029 Barcelona
Tel. 93 494 97 20
España
E-mail: info@edhasa.es

Avda. Córdoba 744, 2º, unidad C
C1054AAT Capital Federal, Buenos Aires
Tel. (11) 43 933 432
Argentina
E-mail: info@edhasa.com.ar

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del *Copyright*, bajo la sanción establecida en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo público.

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra o entre en la web www.conlicencia.com.

ISBN: 978-84-92472-53-6

Impreso en Liberdúplex

Depósito legal: B. 4242-2015

Impreso en España

Índice

Profecía	7
Prólogo	9

DIECISÉIS AÑOS DESPUÉS

Capítulo I. Erlin	25
Capítulo II. Día de mercado	35
Capítulo III. Cazadores	61
Capítulo IV. Historias del pasado	81
Capítulo V. Confesión	107
Capítulo VI. Exilio	131
Capítulo VII. Los tres principios	143
Capítulo VIII. Delihan	159
Capítulo IX. Traición en Delihan	187
Capítulo X. Los guerreros de la Marca Sagrada	205
Capítulo XI. El estrecho de la Muerte	213
Capítulo XII. La visión.	223
Capítulo XIII. Días de navegación	233
Capítulo XIV. La última lección.	245
Capítulo XV. Valra	257
Capítulo XVI. Viejos amigos	281
Capítulo XVII. Nueva esperanza	291
Capítulo XVIII. Revelación	299
Capítulo XIX. La misión.	317
Capítulo XX. Nuevos lazos	325

Capítulo XXI. La huida 345
Capítulo XXII. Pacto. 363
Capítulo XXIII. Hervor 375
Capítulo XXIV. Expedición 393
Capítulo XXV. Miedo 405
Capítulo XXVI. Extraños 419
Capítulo XXVII. Profecías. 429
Capítulo XXVIII. Abordaje 443
Capítulo XXIX. Venganza divina 465

Profecía

*Antes que la búsqueda quede completa
un hijo de la guerra emergerá
de la tierra del bien obsoleta
del fruto del hielo tras mar.*

*Aún el niño sin vida oculto
hasta el día permanecerá
en el que su alma acepte
el poder más alto jamás.*

*La muerte del lazo más unido
la fuerza dará al portador
cuando el futuro sea visto presente
por quien el lazo más fuerte rompió.*

*Un héroe oculto al mundo
destinado a truncar el mal
creado ante la ira de un dios maldito
que ya nunca más renacerá*

Prólogo

Otoño de 1850

Hacía mucho tiempo que la ciudad de Kansid no vivía una tormenta así. Las estrellas se escondían tras un cielo tenebroso y el manto de oscuridad se perdía en el horizonte. Las banderas, desgastadas por el tiempo, ondeaban con violencia, de un lado para otro, azuzadas por el viento.

Sólo una pequeña luz se proyectaba desde uno de los ventanales del torreón del castillo, donde la lluvia irrumpía con fuerza, mientras los truenos resonaban por doquier y la luz titilante de los rayos revelaba el movimiento que reinaba en la capital. El agua se adentraba en el castillo por el ventanal iluminado, donde una figura de anchos hombros oteaba el horizonte con expresión severa.

Se pasó la mano por el pelo, largo y denso, para despejarse la cara del agua. Bajó la vista. Amplios jardines con vegetación importada de todos los rincones del mundo conocido rodeaban el castillo. Pero ahora el verde mar que antaño deleitaba a la nobleza y reyes de la capital estaba cubierto de hollín y humo.

Desalentado, paseó la vista a su alrededor. Un poco más lejos, en las lindes del jardín y más allá del patio de armas, un muro separaba el territorio real del resto de la ciudad. Su antiguo dueño, el rey Ardalion IV, había muerto en la última batalla de Delton, mientras intentaba recuperar el control de la isla más próspera del reino. El valeroso acto no había tenido buen fin y había dejado al reino yermo, pues el anciano rey no había dejado descendencia alguna.

Desde entonces, un consejo de nobles gobernaba el reino, pero se reunían a escondidas, protegiéndose de la guerra. Sólo unos pocos regidores, militares y figuras influyentes permanecían tras los muros del castillo, en claro desafío a los invasores.

* * *

Más allá del muro una ancha calle avanzaba hasta las puertas de la ciudad. A su alrededor se aglomeraba el pueblo: cerca del palacio se encontraban las casas más grandes y señoriales, todas ellas vacías ya, abandonadas por sus dueños, nobles en su mayoría; a medida que el castillo quedaba más lejos, las casas empequeñecían y los barrios se volvían más marginales, hasta convertirse en una hilera de miserables barracas. Desde la torre ya ni siquiera llegaba a distinguir las.

El perímetro de la ciudad estaba delimitado por un nuevo muro, más largo y ancho que el anterior. Más allá todavía, los campos sembrados rodeaban la ciudad. Pero no se habían podido recoger a tiempo.

Kansid había sido edificada hacía miles de años en la pequeña isla emergente en el centro del lago Lorzal. Un enorme puente la había unido a tierra desde entonces. Aun tras tanto tiempo, era difícil imaginar cómo habrían construido un puente tan majestuoso suspendido sobre el agua.

La tormenta se mantenía imparable y los rayos que aparecían por entre las nubes permitían ver durante unos instantes el ajetreo en la calle principal. Centenares de diminutas figuras se movían arriba y abajo con antorchas en la mano. La mayor parte de ellas se encontraba en la muralla más limítrofe de la ciudad.

De allí procedía el ruido del entrecuchar del hierro. Las espadas y los escudos hacían su trabajo salvando las vidas de sus portadores y arrebatando las de sus enemigos. Mientras un ejército defendía hasta el último aliento la posición, el otro se esforzaba para conseguirla para sí. Si la defensa de esa muralla caía, no habría lugar para escapar ni oportunidad de rendirse.

La mayoría de chozas y campos ardían en llamas, cuando no estaban calcinados por completo. El puente, el orgullo de Kansid, era pisoteado por un ejército que destrozaba todo a su paso. La ciudad, antaño llena de vida, estaba habitada sólo por muertos e invasores.

Helmun escuchó los gritos de las tropas enemigas mientras un mar de soldados se abalanzaba sobre las puertas del muro interno. Por suerte, ese ataque se estrelló en la férrea defensa de sus compañeros, que mantenían el castillo y sus vidas a salvo. Por el momento.

Admiraba la tenacidad de aquellos soldados que defendían la ciudad hasta su último aliento, pese a saber que no tenían ninguna posibilidad. Le hubiera gustado bajar a ayudarlos y, en un acto reflejo, pasó la mano por el mango de su martillo, con deseos de venganza. Pero su sitio estaba en la torre. Además, tras una larga carrera militar, gracias a la cual había obtenido el alto cargo que ostentaba, sabía que su fuerza ya no era la de antes; su brillante armadura de láminas de hierro ya le pesaba e incomodaba.

Ladeó la capa de seda azul, bordada en oro en sus extremos y con el dibujo central de un sol con dos lunas a su alrededor, una creciente y otra menguante, símbolo de lo que antaño había sido el gran reino que, sospechaba, veía ahora por última vez.

Apartó la mirada de la ciudad para volver a su sitio en la amplia mesa situada en medio de la sala. El resto del grupo no había dejado de discutir acaloradamente ni un momento. Aquella sala era la que siempre había utilizado el rey para cerrar pactos con sus aliados, una estancia amplia y rectangular, con el techo muy alto, a unos seis metros del suelo. En el centro, una gran mesa redonda con asientos para veinte personas se hallaba ocupada por unas diez figuras. Cinco ventanales esculpidos en las paredes proyectaban la luz de la sala al exterior. Una única puerta daba acceso a la habitación, desde la que se veía una sinuosa escalera. Las paredes estaban adornadas con tapices azules y cuadros conmemorativos de la dinastía centenaria que había poseído el castillo. Ahora se utilizaba como improvisada sala del

Consejo, donde los representantes de las razas allegadas al antiguo reino debatían sobre una decisión crucial.

Helmun se frotó la barba morena y rizada mientras meditaba sobre los últimos acontecimientos.

Durante todos estos años, no había podido imaginar que todo su esfuerzo para erradicar el mal acabaría de esta forma. Cuando se enteró de la reaparición de Marfor, el antiguo caudillo que años atrás había puesto en jaque al reino humano, supo que su venganza sería estremecedora y su devastación sin límites.

A día de hoy, no podía comprender cómo había logrado escapar de su confinamiento, aislado del mundo y atrapado por los hechizos más sofisticados y poderosos de los mejores magos del mundo.

Algunas de las razas de los seis archipiélagos se habían unido a su ejército para combatir al enemigo, pero todo intento de resistencia había sido en vano. Las hordas de Marfor, compuestas por mercenarios, humanos traidores y seres de otras razas como *slicers* e incluso –según se rumoreaba– troles destructores, los habían superado. Helmun no culpaba a los traidores, pues muchos hombres se habían unido al feroz caudillo tras verse incapaces de hacerle frente, como la única posibilidad de salvar sus tierras y sus vidas.

La antigua Alianza de razas, liderada por los humanos, había tratado de ganarse a tantos pueblos como pudo o de liberar a aquellos que yacían bajo el dominio de Marfor, pero pronto descubrieron que no podían hacer frente a sus ejércitos sin arriesgarse a perder más territorio.

Así pues, dejaron a muchos inocentes atrás, que murieron o engrosaron las filas enemigas.

De repente, el resplandor de un rayo iluminó la estancia y sacó a Helmun de sus pensamientos. De inmediato, prestó de nuevo atención a lo que se discutía en la reunión.

–Debemos tomar una decisión, el bebé no puede quedarse aquí. Las mesnadas de Marfor no tardarán en romper nuestras defensas –aconsejó Bartim, *el Snic*–. General Helmun, ¿qué creéis que debemos hacer?

Él se tomó su tiempo para pensar qué iba a decir, mientras observaba la cara del *snic*. Esos seres semejantes a aves siempre le habían parecido unas criaturas demasiado reservadas para su gusto, pero reconocía su gran dominio de la magia, ya que sus habilidades en ese campo excedían los sueños de cualquier mago reputado. Los pocos *snics* aún existentes vivían mezclados entre la población de las antiguas razas del mundo, ajenos a sus problemas y siempre sumidos en el ensimismamiento.

No obstante, Bartim era la excepción de los suyos, ya que había aceptado de buen grado formar parte del Consejo de los Seis Archipiélagos, donde los consejeros de las razas libres se reunían para decidir el destino de sus pueblos. El número de participantes en el Consejo había aumentado tras su aparición inesperada, aunque, por otro lado, una de las razas más importantes del consejo había desoído la llamada. Los *slavens* se escondían en sus tierras del sur, distanciados del conflicto y renuentes a tomar partido.

Helmun iba a contestar, pero otro de los miembros del Consejo se le adelantó:

—Debemos esconderlo, no podemos permitir que Marfor se apodere del bebé, al menos no hasta que pueda enfrentarse a él. Sugiero que lo enviemos a Athalia, nuestra capital. En las profundidades marinas estará a salvo. Ni siquiera el poderoso Marfor es capaz de llegar a nuestra ciudad —habló el *luf*.

Los *lufs*, criaturas anfibas que vivían en las profundidades del mar del Este, Galernal, eran una de las razas que, desde siempre, más había estrechado su relación con los humanos. Incluso en estos momentos de necesidad los apoyaban. Pese a ser una raza pacífica que no había intervenido en grandes guerras, las circunstancias los habían obligado a tomar parte en aquélla.

—No ckonsentiré que se lleve a ckabo una idea ttan ridíckula. ¿Por qué ttenemos que kconfiarlo a vuesttra raza? La historia revela que vosottros no sois alguien en quien se pueda kconfiar —afirmó el *karck*, que se sentaba al lado de Helmun—. En nuesttros desiérttos estará más prottegido que en las profundidades marinas.

Los *karcks* eran parecidos a los *lufs*, aunque dotados de más fuerza física. Eran lagartos del desierto, robustos y del color de la arena. Sin duda se trataba de la raza de logros técnicos más avanzados y que más secretos guardaba para ella misma, ya que eran muy reservados con sus descubrimientos. Su más preciado tesoro era un arma alargada de metal brillante llamada *taar*, cuyo poder devastador era conocido en todos los reinos.

Una gran enemistad se había fraguado entre *karcks* y *lufs* a lo largo del tiempo, alimentada por un sinfín de crímenes y conflictos. Helmun sabía que sólo la enorme amenaza que Marfor y sus ejércitos representaban había permitido que ambas razas llegaran a un entendimiento. Se encontraban en la misma situación que todos ellos: entre la espada y la pared, y la única posibilidad de superarla era unir las fuerzas.

—¿Acaso habláis, vos, *karck*, de traición por parte de alguien que es vuestro aliado? Deberíais cambiar de opinión y apoyar la idea, pues en nuestros reinos submarinos él nunca podrá ser descubierto; el fondo del mar es mucho más seguro que vuestro país sometido a Marfor. Con esas rudas palabras vuestras sólo hacéis patentes, ante los demás miembros de este Consejo, vuestras ambiciones egoístas: es evidente que queréis apoderaros del niño y de su valiosa profecía —fue la réplica del *luf*.

El Consejo fue entonces un tumulto de gritos y amenazas, que un bramido estentóreo y un poderoso puñetazo en la mesa apaciguaron de golpe:

—¡Silencio! Nuestra Orden es la más indicada para custodiar la única arma capaz de detener a Marfor y a su ejército. Y no veo justificado que una raza que nunca hasta ahora ha participado en una batalla decida tales estrategias.

Quien había hablado era un guerrero de la Marca Sagrada, y fue ocasión para que los ojos de Helmun se posaran sobre su valiente compañero. Pese a que Helmun poseía una constitución admirable, se veía un tanto empequeñecido ante la robustez y corpulencia de los guerreros de la Marca Sagrada, los cuales, de todos modos,

pertenecían casi a la misma raza que él. Aquellos humanos a los que su dios Bator había dotado de una fuerza prodigiosa eran dignos de respeto y temor a partes iguales.

—Perdonadme, Galer —declaró Helmun en tanto observaba al guerrero de la Marca Sagrada con ojos cansados—, pero gracias a estas raza hemos descubierto el ataque de Marfor con antelación. No obtendremos nada que resulte en provecho de todos nosotros si seguimos discutiendo, así que busquemos una solución que a todos nos resulte beneficiosa.

—De poco nos ha servido saber que Marfor iba a atacar si nuestros aliados ya han sido derrotados, es más...

Pero las palabras de Galer fueron ahogadas por un estruendo que sacudió toda la estancia. La pared de la sala de reuniones, donde hacía unos instantes Helmun se apoyaba, reventó y se derrumbó sobre los miembros del Consejo. La estancia se llenó de escombros.

Al fragor causado por el derrumbe lo siguieron unos momentos de silencio, mientras Helmun salía de entre los escombros sacudiéndose el polvo de la ropa.

El general miró a su alrededor buscando al niño. Milagrosamente, éste se encontraba en su cuna alejado del desprendimiento; las rocas no habían llegado hasta él. No se había despertado, pese al ruido de la batalla.

—¡Ya están aquí! —exclamó Galer mientras desenfundaba su afilada espada larga.

Helmun lanzó una mirada furtiva por el agujero de la pared y vio que una masa de antorchas se precipitaba al interior de las murallas y colmaba el patio de armas. A su paso se acumulaban las casas en llamas y los montones de cadáveres.

—¡Atrancad las puertas, no los dejaremos pasar tan fácilmente! —ordenó Helmun empuñando su propia arma.

—¡Tenemos que esconder al bebé, rápido! —exigió el *luf*.

—Yo me encargo —dijo Bartim. Acto seguido pronunció unas palabras que Helmun no pudo entender. Al instante, la cuna que había estado delante de él desapareció.

–¿Qué has hecho? ¿Dónde te lo has llevado? –aulló Galer.

–Tranquilo –respondió el *snic*–, el niño sigue en su sitio, pero ningún ojo, por perspicaz que sea, podrá divisarlo.

Helmun no quiso saber cómo había logrado tal proeza. Sus conocimientos sobre la magia eran limitados y nunca se había sentido especialmente atraído por el misticismo que conllevaba manejar los elementos a voluntad.

Antes de que tuvieran ocasión de atrancar la puerta, cuatro soldados con vestiduras de guerra la franquearon. A uno de ellos lo habían herido en el brazo derecho, que la sangre cubría por completo.

–¡Han tomado las murallas interiores y se están abriendo paso hasta el castillo! ¡Lord Helmun, debéis huir!

El general tomó una decisión:

–Mi hora ha llegado, es necesario que os llevéis al bebé y lo pongáis a salvo. En el gran salón hallaréis la salida que conduce lejos de la ciudad. Miembros del Consejo, ¡nuestro deber en esta última batalla será cubrir su retirada!

De repente, detrás de los defensores aparecieron dos seres de silueta alargada y lenguas siseantes. Uno de los seres se abalanzó sobre uno de los soldados y con su cuchilla le rebanó el cuello. El hombre cayó de inmediato en medio de un charco de sangre.

El otro ser se dirigió con rapidez hacia Helmun blandiendo su daga, afilada y mortal. El general, pillado por sorpresa, estaba con la guardia baja. El ser alargado ya estaba sobre él, a punto de atravesarlo sin remedio, cuando escuchó un zumbido que provenía del largo *taar* del *karck*.

El atacante cayó inerte ante él.

–Maldittos *slicers*, los odio más que a cualquier otra cosa –gruñó el *karck*–. Tras la caída de nuestra ciudad saquearon nuestras aldeas y pasaron a cuchillo a nuestras esposas e hijos. –El robusto reptil del desierto soltó una maldición mientras escupía sobre el *slicer* muerto. A pocos pasos yacía el otro *slicer*, que también había sido abatido.

Helmun se recompuso:

—Muchas gracias. No debemos bajar la guardia, estos dos sólo eran rastreadores.

No bien había pronunciado esas palabras, una docena más de *slicers* irrumpió en la sala. Uno de los primeros cayó atravesado por otro disparo del *karck*. El segundo encontró la muerte en la larga espada de Galer. Un humano cualquiera ni siquiera habría podido levantar esa arma enorme que el guerrero de la Marca Sagrada blandía con gran soltura. Era demasiado pesada para que las pequeñas dagas que blandían sus enemigos pudieran desviar su trayectoria. Sus puñales quedaban rebanados con la misma facilidad con que la espada atravesaba su carne escamosa.

—¡Que Bator todopoderoso sea nuestra mayor arma y nuestra mejor protección, confiemos en él y él nos ayudará! —oró Galer a su dios, el dios guerrero por excelencia, para que lo protegiera en la lucha.

Los otros miembros del Consejo también entonaban sus plegarias: convocaban a sus dioses para cobrar coraje y para que el miedo no les nublara la vista y les impidiera acabar con sus enemigos.

Helmun rezó a Ivinar, la diosa de la inteligencia y la sabiduría, y también a Bator. Agarró con gesto experto el martillo de guerra dorado que llevaba sujeto al cinturón y lo ondeó en el aire en actitud amenazante.

No cesaban de entrar hombres-serpiente en la sala. El general miró a su alrededor y vio como, con sus últimas fuerzas, el *luf* asesaba un golpe mortal con una de sus extrañas armas sobre el cuello de uno de los *slicers*, mientras caía traspasado por la lanza de otro enemigo.

Sin pensar en la muerte de su compañero, hundió su arma sobre la cabeza de otra serpiente. No debía llorar ahora por la vida de un amigo, sino concentrarse en no perder la suya.

A poco, pudo contemplar que otros dos miembros del Consejo, y los soldados del rey, caían ante las innumerables estocadas de los *slicers*.

Mientras tanto, Galer se batía con gran destreza frente a tres hombres-serpiente. Tras una finta de su espada, rebanó uno de sus cuatro brazos al guerrero más cercano, que cayó al suelo junto con su escudo en medio de un charco de sangre verdosa. El *slicer* herido aulló y lo acometió ferozmente, pero el guerrero de la Marca Sagrada era un buen luchador y paró el golpe con facilidad. Galer estaba listo para volver a atacar, pero cuando iba a hacerlo las tres serpientes retrocedieron y permanecieron fuera de su alcance.

* * *

Helmun no comprendió aquel movimiento hasta que un terrible rugido gutural paralizó la lucha por unos instantes. Dos nuevas siluetas se dibujaban en el vano de la puerta, una considerablemente más grande que la otra.

La piel del gigante era de color grisáceo y textura áspera, y desprendía un olor fétido que se extendió con rapidez por toda la sala. Tenía la cara redonda y pequeña en relación con su cuerpo musculoso, estriado por multitud de cicatrices, que hablaban de su participación en varias batallas. Pinturas de guerra azules lo cubrían por completo y le daban un aspecto aún más terrorífico. Una máscara hecha con una calavera que, por su tamaño, debía de provenir de un ejemplar de su propia raza, le confería un aura de fiereza suficiente para infundir temor en el más valeroso de los hombres. Una coraza muy rústica le tapaba parcialmente el pecho y en sus hombros reposaban unas enormes planchas de madera que le servían de hombreras y de armas para arrollar a sus enemigos. Unas exiguas pieles de animales cubrían sus genitales. El trol sostenía un gran garrote de madera salpicado de muescas y manchas de sangre de anteriores combates.

Corrió hacia el contrincante más cercano a él mientras alzaba su arma. Cuando estuvo delante del *karck* dejó caer el garrote a gran velocidad sobre el hombro del reptil del desierto, que, petri-

ficado por el miedo, no pudo esquivar semejante golpe. El arma del trol se hundió en su cuerpo inerte y se oyó un crujir de huesos mientras la sangre salía despedida con violencia.

Galer, que estaba muy cerca de la escena, no tuvo tiempo de socorrer al *karck*, pero tampoco lo tuvo para lamentarse, porque el gigante se había fijado en él. Cualquier otro humano habría intentado huir, pero el guerrero de la Marca Sagrada había sido bendecido por el propio Bator. Su Orden afirmaba orgullosa que nadie ni nada podía vencerlos en un duelo, y eso pretendía demostrar.

Con gran agilidad, se apartó para esquivar la carga del trol y al instante alzó la espada y se la clavó en el vientre. El monstruo aulló de dolor y retrocedió tambaleándose unos metros, aplastando a los aliados que tenía detrás y que no lo habían podido esquivar. Galer desenvainó su daga y la arrojó contra el trol. La daga se clavó en su cuello, aunque la herida no fue mortal, pues la gruesa piel del monstruo atenuó el impacto. El trol lanzó un bramido ensordecedor y, lleno de ira, se arrancó la daga y se abalanzó hacia su oponente mientras un chorro de sangre brotaba de su cuello. No obstante, su acometida fue imprecisa y torpe, pues la pérdida de sangre lo había debilitado. Galer, preparado, saltó hacia atrás para escapar del barrido del garrote y asestó un mandoble aniquilador sobre la cabeza de su enemigo.

Estaba orgulloso, había vuelto a honrar a su Orden en aquel duelo mortal.

Entonces se volvió hacia la puerta y descubrió asombrado quién era el que había entrado con el trol, y que había permanecido oculto hasta ese momento.

Su larga capa de un verde ceniciento ondulaba en la entrada, manchada con la sangre que había derramado. Su armadura de metal oscuro relucía con un extraño brillo, fascinante a la vez que aterrador. Su escudo alargado, que tenía unas muescas desgastadas producto de combates pasados, le protegía la mitad del cuerpo. Portaba una enorme hacha de doble filo que irradiaba una luz rojiza. Con ella había segado la vida de muchos soldados en incon-

tables batallas. Un casco ocultaba parcialmente su rostro, pero Helmun pudo reconocerlo de inmediato.

Marfor posaba triunfalmente sobre una pila de cadáveres mientras alzaba su hacha, que empezaba a brillar con más intensidad. Helmun observó horrorizado que estaba conjurando un hechizo contra Galer.

—¡Cuidado! —le advirtió.

Galer pudo esquivar el rayo que surgió del hacha de Marfor, pero la dispersión producida tras su impacto contra el suelo lo empujó hacia atrás y el guerrero rodó hasta el agujero de la pared desprendida. Con un último grito se precipitó al vacío desde lo alto de la torre.

—¡No!

Helmun, embargado de rabia, corrió hacia Marfor mientras descargaba su martillo, con un golpe sordo, en el abdomen de un *slicer* que se interponía entre ellos. Marfor sonrió mientras pronunciaba unas palabras ininteligibles.

Un segundo rayo brotó del hacha dirigido a él. Cerró los ojos esperando la sacudida, convencido de que su fin había llegado. Pero una cúpula de energía lo envolvió, y el rayo rebotó contra ella y explotó en el techo.

Helmun se dio la vuelta y observó, sorprendido, al *snic* con las manos alzadas. Una sonrisa pícaro apuntaba en su pico y una gota de sudor recorría las plumas de su rostro.

«Me ha salvado», pensó.

De improviso, Helmun sintió un dolor agudo en sus costillas, un dolor inaguantable. Ladeó la cabeza y vio el hacha de Marfor clavada en su cuerpo. Notó que su vista se nublaba y, con sus últimas fuerzas, levantó el martillo intentando asestar un último golpe al caudillo, pero éste detuvo el ataque agarrando el arma por el mango y le preguntó en un tono amenazador:

—¿Dónde está?

—Moriré antes de entregarte a mi hijo, Marfor —musitó Helmun.

—Así será —convino Marfor con indiferencia.

* * *

Dispuesto a rematar al general enemigo, alzó su arma, y con sorpresa, aunque complacido, comprobó que su víctima no intentaba esquivar el golpe ni imploraba por su vida: simplemente aguardaba la muerte con serenidad. Había sacrificado su vida para intentar demorar su victoria, que era por completo inevitable.

Marfor dejó caer el cadáver de Helmun al suelo y se encaró con Bartim, *el Snic*. Éste lo miró aterrado, incapaz de huir mientras Marfor se acercaba cada vez más. Marfor lo agarró brutalmente por el cuello y lo interpeló con voz intimidatoria:

—¿Dónde está el niño?

El *snic* dirigió sus ojos hacia donde estaba el bebé, que seguía oculto bajo su hechizo.

—Excelente —comentó Marfor en tanto soltaba a Bartim y se dirigía a donde el bebé se encontraba oculto.

Cada vez estaba más cerca de su objetivo.

Utilizando una ínfima parte de su poder, hizo extinguirse el hechizo de invisibilidad y se apoyó en la cuna.

Observó al niño. Parecía un bebé sano. Sus ojos verdes no mostraban ningún temor ante él... Al contrario, le sonreía. No era consciente del peligro. Le devolvió la sonrisa y extendió los brazos para cogerlo, pero justo en ese momento desapareció de su vista. Marfor quedó confuso, y se giró. Vio al *snic* de pie, mirándolo con un orgullo que raramente había observado en el rostro de sus rivales. Enseguida comprendió lo que había pasado, y de inmediato descargó toda su ira sobre Bartim, mientras maldecía a toda su raza con un aullido que resonó en la cámara del Consejo, atravesó la derruida ciudad de Kansid y se extendió a lo largo de toda la isla, afligiendo los corazones de los últimos humanos libres de aquella tierra.

* * *

Ya caía la noche en las montañas de Norl, y Galmor empezaba a preparar su cena. Aunque el invierno se acababa, las primeras ráfagas de la primavera aún eran frescas.

Oyó detrás de sí un ligero zumbido y, acto seguido, un llanto. Extrañado, volvió la cabeza y escuchó con más atención. Abandonó la caseta y se aproximó al linde del bosque, que se hallaba a escasos metros de su cabaña. Encontró entre los matorrales a un bebé de pelo castaño, recostado en una cuna de paja. Lo tomó entre sus brazos y lo observó el tiempo suficiente para comprender lo sucedido: la última defensa había caído.

DIECISÉIS AÑOS DESPUÉS

Capítulo I

Erlin

Se hallaba tumbado en la más absoluta oscuridad. Intentó incorporarse, pero los grilletes clavados en el suelo que le sujetaban ambas muñecas no le permitían ningún movimiento y le llagaban la piel cuando movía las manos. Parpadeó para acostumbrarse a la escasa luz y descubrió que se encontraba en una pequeña celda. En las paredes se vislumbraban manchas de moho, pujante a causa de la humedad reinante. El habitáculo no tenía ninguna ventana y el techo era bastante bajo, aunque eso no lo molestaba, porque se hallaba amarrado cuan largo era al suelo frío y mojado. Algunas piedras puntiagudas se le clavaban en la espalda. Delante de él, en la pared, había una puerta de madera parcialmente podrida por cuya ranura inferior se colaba una luz tenue.

De repente, la puerta empezó a abrirse y el chirrido de las bisagras oxidadas le produjo un escalofrío que le recorrió todo el cuerpo. La súbita entrada de luz lo cegó. Un hombre de estatura considerable, con el rostro cubierto por un casco, entró en la celda. Sostenía una antorcha cuya luz débil hacía relucir su armadura negra. Su capa de color verde apagado le llegaba a los pies y se mecía ligeramente mientras se acercaba con lentitud.

El joven inmovilizado comenzó a sentir un pánico irracional a medida que la figura se aproximaba a él. Comenzó a gritar y a forcejear con desesperación, porfiando en liberarse de los grilletes. Cuando estuvo a su lado, el hombre se agachó y puso su cabeza al lado de la del asustado muchacho, quien pudo distinguir los ojos

que se ocultaban tras el casco, unos ojos que le resultaban familiares. En el metal relucía una extraña marca. Repentinamente, el ser lo agarró del cuello con una sola mano enfundada en un guante de cuero oscuro y comenzó a apretar con fuerza.

–Me perteneces, no lo olvides, y no descansaré hasta encontrarte –susurró mientras aumentaba la presión.

El prisionero sintió que su vista se nublaba. Había olvidado todos los suplicios anteriores: ya no sentía el escozor producido por los grilletes cuando agitaba todo el cuerpo para intentar escapar de la opresión asfixiante; tampoco notaba las piedras puntiagudas en la espalda, ni el suelo mojado. La cabeza le empezó a dar vueltas, y el mundo se fue apagando hasta que solamente pudo ver los ojos de aquel hombre.

* * *

Erlin se despertó sobresaltado y cubierto de sudor. Se pasó la mano por la frente para apartarse unos mechones de pelo marrón oscuro y se frotó los párpados con los puños. Ya hacía algunos días que no dormía bien a causa de sus pesadillas. Se levantó de su cama de paja y dio unos pasos por su habitación mientras la madera que pisaba crujía suavemente.

Erlin era un muchacho de dieciséis años de cuerpo atlético y esbelto. Durante su infancia junto a su abuelo Galmor había desarrollado una gran resistencia física a causa de los numerosos trabajos que había tenido que realizar. Sus piernas y brazos estaban repletos de pequeñas heridas y magulladuras. Su jubón mostraba pequeños rasguños causados por el trabajo en el campo. Tenía la cara un poco larga, pero lo disimulaba dejándose crecer el pelo, que mantenía suelto. Su nariz puntiaguda no lograba distraer del brillo azul oscuro de sus ojos. Las mejillas hundidas aún no habían sido marcadas por la pubertad.

La habitación donde se encontraba era humilde. Su lecho ocupaba todo un costado, junto a la puerta, y en el otro, bajo la única

ventana del cuarto, había una pequeña mesa donde reposaban un cuenco lleno de agua y un pequeño libro de leyendas heroicas que su abuelo le había regalado para que practicara la lectura años atrás. Un arco de madera de tejo y un carcaj lleno de flechas estaban apoyados en el lado izquierdo. Bajo la mesa, una bolsa de lona protegía el resto de sus escasas pertenencias.

Se acercó al cuenco con agua y se mojó la cara. La ventana estaba tapada con una piel de ciervo que pretendía aislar la habitación del exterior, pues, aun siendo final de verano, en la montaña las madrugadas eran frías.

* * *

La cabaña de Galmor estaba construida en la boca de un valle en las montañas de Norl, la sierra más grande de la remota isla de Taminheim, tan rica en fauna y flora que muchos naturalistas se acercaban expresamente a ella para tomar muestras. Bajando por el valle, a pocos kilómetros, se encontraba el pueblo de Niam. La casa era una construcción de dos plantas, la inferior más grande que la superior, ya que en esta última sólo había dos dormitorios y una pequeña despensa donde se guardaba la comida para defenderla de los invitados hambrientos. La planta de abajo, en cambio, constaba de una sola y espaciosa estancia, que hacía las veces de comedor, hogar y sala de estar. Cinco años atrás, su abuelo y él aprovecharon el verano para empedrar el suelo, ya que Galmor defendía que hacía el cuarto mucho más acogedor. Delante de la casa había un huerto, que producía todo lo necesario para la subsistencia de nieto y abuelo y un excedente que luego se vendía. Detrás de la casa había un pequeño establo donde guardaban una yegua marrón con la crin rubia, robusta pero más baja que la mayoría de caballos, llamada Nárica, y un carro con el que transportaban las mercancías al pueblo. Al lado del establo había una pequeña caseta siempre cerrada con varios candados. Erlin había sentido curiosidad desde pequeño por saber qué había dentro. Muchas veces había interro-

gado a Galmor sobre ello, pero su respuesta siempre había sido clara y breve: «No es de tu incumbencia», y acostumbraba a apoyar la aseveración con el argumento de que él nunca curioseaba entre sus pertenencias. Había perdido la cuenta de las veces que había tratado de desvelar el secreto que aquella caseta custodiaba, pero siempre sin ningún éxito, ya fuera por la resistencia de los candados de la puerta o por las muchas veces que Galmor lo había sorprendido mientras intentaba forzarla. Aquel pequeño edificio era infranqueable: no tenía ventanas ni chimenea ni cualquier otro agujero por el cual poder colarse. Estaba formado por cuatro robustos muros de piedra de unos dos metros de altura. El tejado se componía de una mezcla de un entramado de gruesos troncos relleno con barro, que al secarse se convertía en una pasta impermeable y dura.

Erlin suponía que su abuelo había pisado aquella caseta en contadas ocasiones, siempre cuando él ya dormía. Eso lo descubrió una noche en la que él salió de la casa a hacer sus necesidades. Un ligero crujido le hizo volver la vista hacia una sombra que se deslizaba, en medio de una oscuridad casi completa, hasta la caseta. Percibió el ruido metálico de los candados al abrirse y alcanzó a vislumbrar la silueta de su abuelo desapareciendo entre los cuatro muros. A ello le siguió el suave chirrido de la puerta al cerrarse tras él.

Finalmente, tras varias suplicas sin éxito y otros muchos intentos fallidos de penetrar en el lugar prohibido, decidió no indagar más y seguir con su vida.

Se volvió a sentar en la cama y alzó la vista hacia la ventana. Erlin pensó en las veces que había salido a cazar en aquellas montañas, que ya conocía como la palma de su mano. En una de sus expediciones en la cordillera descubrió un estrecho sendero que en las primeras horas de la tarde era paso de gran número de animales. Allí Erlin ponía sus trampas y acechaba. Más tarde regresaba con la caza por otro camino más largo, junto al que corría un pequeño riachuelo donde, los días de mucho calor, se bañaba. Erlin

había vivido siempre en la cabaña, y había aprendido a cultivar su huerto y a cazar animales salvajes con su arco.

Mantenía su vista fija en la ventana: había oído un ruido en el huerto de la casa. Apartó silenciosamente la piel que tapaba el agujero en la pared y se asomó para poder observarlo. Aún era de noche, pero los primeros rayos de sol comenzaban a despuntar por encima de los bosques frondosos de las montañas del este, iluminando desigualmente las del oeste, haciendo que el rocío reluciera. Se esforzó por oír algo fuera de lo normal, pero el murmullo rítmico del agua del riachuelo y los primeros cantos de los pájaros eran los únicos sonidos perceptibles.

Hacía casi un año que ningún ladrón había intentado robarles, por lo que la sospecha de que pudiera ser el caso creció en él. Apartó por completo la piel de ciervo y entornó los ojos para intentar localizar al ratero en la penumbra. Distinguió una sombra escurridiza moviéndose entre las plantas del huerto con rapidez extrema.

«Te tengo», pensó Erlin, satisfecho de su perspicacia.

Agarró el arco que estaba apoyado en el mueble a su derecha y con sumo cuidado lo acercó a su hombro. Siguiendo al ladrón con la mirada, sacó de su carcaj una pequeña flecha de madera, que él mismo había fabricado, y la colocó encima de las finas hebras de la cuerda. Después, cogió la empuñadura y apuntó a su objetivo cerrando su ojo izquierdo para fijar mejor el blanco. Justo cuando se disponía a disparar la saeta, un pequeño rayo de luz iluminó la cara del intruso.

Erlin bajó el arma de inmediato y volvió a colocar la flecha en la aljaba y el arco junto a ella. Con una sonrisa pícaro descendió la escalera de su cuarto hasta llegar a la estancia inferior. Una vez allí rebuscó con rapidez en un arcón hasta hallar una pequeña daga que utilizaba para despellejar a los animales cazados. Desenfundó el arma y con máximo sigilo desapareció de la casa por la puerta de atrás, que daba a la caseta y al establo. Pasó por delante de Nárca, a la que hizo un gesto para que no relinchara y advirtiera al otro. Finalmente abandonó el establo y rodeó la cabaña por el lado derecho. Se metió en el huerto y avanzó en silencio hasta que vio la

espalda del intruso, un muchacho. Con un rápido giro se puso frente a él y gritó con complacencia:

–¡Te encontré! –Erlin había alzado el arma hasta casi tocar el cuello del otro–. Tendrás que ser más rápido la próxima vez si no quieres que te mate.

–Sí, lo que tú digas, pero aparta eso de mi cuello –solicitó el joven, mientras apartaba el filo del arma de su cuello con el dorso de la mano–. Además, no creas que ha sido tu habilidad la que te ha hecho sorprenderme, sino un fallo mío o la pura suerte. Si no fuera por eso, sería yo quien acabaría contigo, Erlin.

Erlin vio que su amigo sujetaba algunas zanahorias entre sus lánguidos brazos, que apenas mostraban un ápice de musculatura. Esta escualidez se propagaba por el resto de su cuerpo, que daba la impresión de ser el de un chico mal alimentado. Lo confirmaban su torso delgado o sus pómulos, hundidos, faltos de relleno. Llevaba el pelo negro recogido en una cola, lo cual lo hacía parecer más escuchimizado. Su ropa hacía pensar que el joven Barlin no gozaba de una vida regalada. Vestía un viejo chaleco, remendado en varios puntos, y unos largos pantalones de lino, un regalo del sacerdote del pueblo en su duodécimo cumpleaños. Calzaba unos zapatos abiertos y maltrechos, veteranos de kilómetros excesivos.

A Erlin no dejaba de chocarle, dada la flacura extrema de su amigo, su inusitado apetito, pues Barlin nunca despreciaba ningún tipo de comida, aunque muchas veces la forma como la conseguía no era del todo honorable. Erlin sabía que robaba, engañaba y hacía cualquier acto inmoral con tal de llenar su panza insaciable. Nueva muestra de su glotonería eran las zanahorias que aún rodeaba con sus brazos. Pero Erlin sabía que Barlin no tenía malicia y sólo robaba cuando la vida, o mejor dicho, el hambre, lo impeñaban a ello. Así fue como Erlin llegó a conocer a su amigo.

Barlin era huérfano: su madre había muerto en el parto y su padre la había seguido hacía unos años.

Fue adoptado por el sacerdote de Niam y creció junto con otros huérfanos en la capilla del pueblo. Aun así, nunca llegó a en-

tablar una relación verdaderamente amistosa con ninguno de los demás niños. Pasaba todas sus tardes libres vagando sin rumbo entre las montañas de Norl y de poco le servían las clases básicas que impartía el religioso sobre lengua, aritmética y geografía, materias que no le interesaban.

Una de esas tardes Barlin prolongó su vagabundeo por las montañas y descubrió la casa donde Erlin y su abuelo vivían. En aquella ocasión Erlin, que tenía ocho años –Barlin era un mozalbete de nueve–, estaba trabajando en el huerto. Barlin vio que Erlin arrancaba un buen número de patatas de la tierra y las apilaba en un cesto a su lado. Azuzado por el hambre, decidió robar a Erlin el cesto cuando éste se descuidara. Así pues, aprovechó un momento en que Erlin se metió en la cabaña para acercarse al cesto repleto de tubérculos. Sin dudarle un instante, se aproximó al cesto, lo tomó y huyó a todo correr en dirección a Niam. Justo entonces Erlin regresaba al huerto y pudo ver al ladrón escapar con sus preciadas patatas. Poseído por una ira poco usual en él, comenzó a perseguir al descuidero a través del bosque frondoso. La carrera prosiguió hasta que el débil y cargado Barlin decidió aligerar peso tirando las patatas en un pequeño desnivel. El cesto rodó hasta que cayó dentro de una cueva en el fondo del bosque. Cuando Erlin alcanzó a Barlin y comprobó que sus patatas habían caído en lo que parecía una guarida de lobos, se puso tan furioso que vapuleó al culpable. Tras una larga discusión, Barlin decidió, en un acto que impresionó a Erlin, que recuperaría las patatas entrando en el cubil. Erlin se quedó esperando y observando cómo su futuro amigo descendía el terraplén y entraba en la cueva con la faz transfigurada por el miedo. Erlin esperó varios minutos y, justo cuando se disponía a entrar a buscarlo, vio con asombro que el escuálido niño regresaba con el cesto repleto de patatas y la cara cubierta de lágrimas.

Cuando se le pasó el susto, Barlin se sentó al lado de Erlin y se disculpó por su fechoría. Erlin, que hasta la fecha no había tenido ningún amigo, supo que aquel ladrón de patatas era una persona de buen corazón. Así se lo dijo y, para su sorpresa, su nuevo

amigo se levantó de un salto y huyó con algunas patatas en las manos. Desapareció en la espesura del bosque, no sin antes lanzar un «gracias» jadeante que Erlin, que estaba recogiendo su cesto, aún pudo oír desde la distancia.

Desde entonces existía una rivalidad amistosa entre los dos, de tal forma que, cuando podía, año tras año, Barlin reproducía aquel primer encuentro: acudía a la cabaña de Galmor con el propósito de hurtar lo que fuera, aunque normalmente sin éxito. Aquella mañana Barlin había intentado robarle sus preciadas zanahorias y él, lleno de orgullo, le había sorprendido en pleno hurto.

—Deja las zanahorias y márchate, Barlin. Como Galmor se entere no va a ser tan considerado como yo —le aconsejó mientras dibujaba en su rostro una sonrisa burlona.

—Sí, la verdad es que no soy tan benevolente como mi nieto —dijo una tercera voz.

Los dos chicos se giraron, sorprendidos, y vieron a Galmor de pie, encima de uno de los caballones del huerto. Su pinta no era la de un viejo decrépito. Su cuerpo era recio y se mantenía erguido. Su cabello grisáceo, que raleaba levemente, estaba atado en una elegante coleta que descendía a lo largo de su espalda recta. Su cara siempre componía un gesto serio, que las mejillas delgadas y la boca estrecha resaltaban. Su nariz grande y sus numerosas arrugas le otorgaban un aire de alguien confiable. Vestía una simple túnica marrón, como el color de sus ojos, y siempre lo acompañaba un bastón de madera con unos grabados ininteligibles y en el que se apoyaba de vez en cuando.

Antes de que nadie pudiera decir una palabra más, Barlin huyó en dirección al bosque, dejando un rastro de zanahorias a su paso.

—Algún día daré su merecido a ese ladrón —dijo Erlin.

—Tranquilo. Algún día acabará pagando por sus actos. Dejemos eso aparte. ¿Me puedes decir qué haces despierto a estas horas? Cuando el sol alumbre la casa tendrás que trabajar y debes estar descansado.

—Lo siento, abuelo, me ha despertado el ruido que Barlin hacía.

—¿No me quieres contar la verdad?

Erlin se sintió frustrado. Desde la primera vez que había tratado de mentir a Galmor, él siempre había sabido en todo momento lo que realmente había ocurrido o en lo que pensaba.

Que Galmor supiera lo que pensaba era algo que le extrañaba y le hacía recelar. Uno de los casos que más impresionó a Erlin fue cuando, a la edad de diez años, hurtó junto con Barlin algunas piezas de carne en el mercado de Niam. Nadie los había visto y consiguieron llegar a la cabaña con el botín oculto, pero justo cuando cruzaron la puerta se toparon con Galmor y el carnicero robado, esperándolos para imponerles el castigo.

Erlin reflexionó que sin duda lo más sensato era contar la verdad a Galmor, ya que tarde o temprano acabaría por descubrirla. Aunque, por otro lado, que su abuelo cuestionara todo lo que le decía daba a entender que Galmor no confiaba en él.

–He tenido una pesadilla –confesó al final–. Y no es la primera.

–Pasa, vamos a hablar en casa. Aquí aún hace frío y no es el mejor lugar para hacerlo.

Erlin asintió y entraron en la cabaña.

* * *

Galmor pasó primero bajo la puerta y se dirigió al hogar, que se encontraba en un rincón de la estancia. Avivó el fuego y puso a hervir agua con hierbas en una pequeña cazuela de metal bastante abollada. Nadie dijo nada mientras realizaba estos preparativos. El muchacho se sentó en una de las dos sillas dispuestas alrededor de la única mesa de la estancia, expectante por conocer la opinión de su abuelo tras su relato.

–Bien, cuéntame –solicitó Galmor mientras se acercaba a la mesa con dos tazas de té humeante. El viejo se sentó en la otra silla y empezó a sorber cuidadosamente de su taza.

–Abuelo, hace un tiempo que tengo la misma pesadilla: estoy atado en un calabozo muy oscuro y, de repente, se abre la puerta y entra un hombre.

–¿Sabes quién es ese hombre? –preguntó Galmor intrigado en una pausa entre sorbo y sorbo.

–No, pero me resulta bastante familiar, sobre todo sus ojos. Él se acerca a mí y yo tengo miedo. Me pone la mano en el cuello y empieza a estrangularme. Entonces me dice que me encontrará.

–¿Podrías describírmelo?

–Es alto, robusto y viste una armadura negra. También lleva un casco en el cual se ve una especie de marca. Mira. –Erlin dibujó el símbolo sobre una losa del suelo con un carboncillo tomado del fuego.

De repente se oyó un sonido que rompió el silencio que se había formado en la estancia. El joven se giró y vio la taza de Galmor hecha añicos en el suelo de piedra. El té se filtraba por las ranuras de las piedras. Lo que más asombró a Erlin fue el rostro de su abuelo: estaba pálido y sus ojos escudriñaban la señal que él había dibujado.

–Abuelo..., ¿qué te pasa? –titubeó él–. ¿Te encuentras bien?

Galmor asintió rápidamente con la cabeza y su cara volvió a recuperar el color. Volvió a fijar la mirada en su nieto.

–Sí, estoy bien. Me ha parecido oír a algún merodeador en el huerto... Tranquilo, Erlin, sólo era un sueño.

–Sí, pero...

Galmor no lo dejó terminar.

–Pero nada –atajó–. Pronto amanecerá, ve a descansar el poco rato que te queda. –Con un gesto de su mano dio por terminada la conversación.

Erlin se levantó y cruzó la estancia meditando sobre la reacción de Galmor. Subió la robusta escalera hasta su habitación y se desplomó en la cama. Por el hueco de la escalera había observado a su abuelo, quien permanecía sentado junto a la mesa, murmurando palabras inaudibles.

Decidió que más tarde, por la mañana, le haría más preguntas y se acurrucó en la cama para aprovechar los últimos momentos de sueño antes de empezar la jornada, mientras su mente se alejaba cada vez más de lo ocurrido.