Cuentos de la Primera Era, Vol 1 - Alta Fantasía - Colección de Relatos

Sergio Martínez Medina

Capítulo 1

Prólogo

Antes que nada, gracias por adquirir el primer volumen de los Cuentos de la Primera Era. Aquí te entrego 15 cuentos, que ocurren dentro del universo de El Gran Vacío, lo que quiere decir que todo cuanto pasa aquí se desarrolla en el mundo fantástico de Úrim. Y, también, como dice el título, todo esto pasa a la par de *Necromancia*, el libro que le da sustento y orden a los hechos. A diferencia de éste, sin embargo, los Cuentos no tienen un orden específico, y muchos de ellos tratan sobre el Imperio Orco o los Enanos; se deja un poco de lado la historia de los necromantes, porque ésta ya se abordó, como ensayo histórico, en *Necromancia*. Quiero que sepas que no fue mi intención enfocarlo sólo en dos razas, pero estos fueron los primeros cuentos que salieron. Sin embargo, te prometo que el segundo volumen de los Cuentos tratará más sobre los gigantes, los elfos y los hombres. Los enanos y los orcos tenían más prisa por hablar y lo han hecho.

Como lo dije en el prólogo de *Necromancia*, estos cuentos tienen varios propósitos. El primero es expandir el universo y la historia de Úrim. El segundo, que la narración sea más entretenida que los ensayos de Baltasar al-Sarrás. El tercero, contradecirlo. Sí, porque aunque Baltasar es un personaje que sabe muchas cosas, no todo ha pasado como él cree, o como creen los autores de los libros que ha leído. La Protohistoria es un periodo de caos, y espero que estos cuentos ayuden a dar una mejor idea de cómo era Úrim antes de que Kósmon y sus Guardianes intervinieran. También, espero, entenderás por qué los enanos de El Gran Vacío no tienen mujeres enanas. Y, por último, también conocerás más de cerca al Emperador Alzamag, uno de los personajes principales de la Primera Era.

Hay cuentos como el "Diario de los Sueños" que son un poco más filosóficos y tienen lecturas sociológicas o históricas de fondo. Espero no te resulten aburridos. Prometo que son pocos. De hecho, el más pesado es este que menciono. Y también prometo que esta vez no hay notas al pie de página. Y si nunca leíste *Necromancia*, no hay problema. Espero que estos cuentos te gusten lo suficiente como para aventurarte allá. Úrim es un mundo extenso, caótico, y Necromancia le da el orden que necesita. Estos cuentos son pequeños momentos de un continente cuyas fronteras cambian a cada instante.

Como en *Necromancia*, tengo que agradecer también a mis artistas. Ustedes han hecho que El Gran Vacío tenga cara y cuerpo.

Mapas: Jesús Iván Martínez Hernández

Ilustraciones y Portada: Ernesto Sin

Artstation: https://www.artstation.com/artist/esin49

Instagram: @Esinarte

Facebook: https://www.facebook.com/ernesto.sin

El Gran Vacío tiene una página de Facebook que se actualiza poco, pero todo cuanto aparece ahí es final. Pueden seguirla y apoyar este universo en *El Gran Vacío: Cuentos e Historias de Úrim*.Y ahora sí, te dejo con los cuentos, que es, en fin, lo que importa. Espero que los disfrutes. Y sigue pendiente, que esto es apenas el principio de lo que viene.

Sergio Martínez Medina

Aguascalientes, México, 3 de enero de 2017.

Feliz cumpleaños Tolkien.

Capítulo 2

1. Rito de Paso

Ciclo 32, Llanuras al Norte de Utgard

Faltaban 3 horas para que la sombra del palo de agua marcara el mediodía, hora a la que los shamanes anunciarían oficialmente la llegada de la Estación del Viento. El joven Alzamag, un orco que se había destacado por encima de sus compañeros, y su hermano gemelo Xaaz'al-Ungul, eran los hijos favoritos del clan Soth-Makar. El shamán Mag'Ushar guiaba a su gente a través de enormes extensiones de pasto y cuidaba a los orcos más jóvenes hasta que tenían edad de portar arcos y empuñar hachas de caza. Muchos lo querían como un padre, en especial Alzamag y su hermano, a quienes enseñó la lectura de huesos y entrañas desde muy chicos, como habría hecho su verdadero padre, Alzaz-Ungul. Su madre se llamaba Agora Mul'Kar y sus nombres estaban grabados en el gran tronco de la memoria, que se llenaba poco a poco con los nombres de los que habían abandonado el mundo físico para cuidarlos y guiarlos desde el reino de los muertos. Mag'Ushar los educó como a hijos propios y les prometió que el día de su rito les contaría la historia de sus padres. El duelo de los niños fue breve, y pronto aceptaron a Ushar como abuelo. Xaaz'al-Ungul siempre fue más atrevido, más dispuesto a hacer las cosas. Alzamag era un poco más reservado, más prudente, y ejercía un efecto calmante en su hermano. Hacía tiempo que el anciano se había dado cuenta de eso, pero tendría que separarlos si querían aprender a sobrevivir en las planicies de Utgard. Tenían que aprender solos. Por eso había adelantado su prueba casi 6 ciclos. Cada uno de ellos prometía grandes cosas, pero no sabían estar solos. Allá, lejos de la tribu, estarían solos, perdidos en la infinita extensión de Utgard.

Cuando los adoptó, sabía que esos pequeños cambiarían la historia de su gente. Sentía la astucia de Alzamag y el poder de su hermano combinarse para resolver cualquier dificultad que tuvieran enfrente. A los 12 ciclos de edad, ambos manejaban ya los arcos y sabían tejer cuerdas con los nervios de los animales que cazaban. Pronto aprendieron a seguir también las huellas de los animales a través de los pastizales y lograron rastrearlos hasta los arroyos claros y limpios donde se alimentaban. Fueron respetados por su habilidad y prudencia. Nadie dudaba que serían aceptados como hijos naturales de Mag'Ushar, lo que les permitiría a los dos ascender hasta el grado de shamanes algún día.

Pero la tribu de los Soth-Makar era grande y había orcos que no sólo habían superado a los hijos de Agora Mul'Kar, sino que tenían la edad estipulada por los shamanes hacía tantos y tantos ciclos, mucho antes de que la gran horda cruzara los montes helados de Eisgrind. Alzamag y su hermano seguían siendo unos niños. No tenían todavía el carácter para

volverse cazadores y menos aún shamanes, por mucho que intentaran convencerlo de lo contrario. No a Gokk Mor'kas. No a él, que había aprendido a curar muelas picadas, aplicar sanguijuelas y leer la suerte en el polvo de las calles casi un ciclo antes que el mismísimo Mag'Ushar. Alzamag y Xaaz'al eran unos imbéciles mimados por haber perdido a sus padres. Todo se los había ganado la lástima de la tribu. No era fruto de su esfuerzo. No les permitiría que arruinaran todo cuando su triunfo estaba tan, tan cerca.

Sólo debían esperar dos horas más. Xaaz'al-Ungul le había preguntado esa mañana si recordaba a mamá. Que si se acordaba de cómo los acosaba y se quedaba con ellos hasta que se dormían, o que si recordaba cómo ella y papá hablaban siempre de las nieves de Eisgrind. "Siempre hablaron de los gigantes, Alzamag. Algún día los conoceremos." Estaba tan nervioso que no pudo dormir, y en los ratos en los que lo vencía el sueño soñaba siempre lo mismo: unas nubes negras; una playa sin limite azotada por relámpagos ahí donde ponía los ojos y un ojo sin cuerpo ni rostro, dislocado de la cordura de cualquier ser viviente. Por la mañana le platicó al abuelo su sueño, porque el abuelo era bueno para descifrar los mensajes de Yog-Sothoth en la mente de los orcos, pero no le dijo nada. Por segunda vez en su vida, le respondía con silencio.

— Eso es injusto joven Gokk. Todos sabemos que tú eres el mejor éshar de la tribu.

— Y Alzamag es mejor que yo planeando cosas. Es injusto también para mí. Además, tú sabes que Xaaz'al y él no van a separarse nunca. Todos los demás estamos en desventaja contra ellos dos. Casi me siento igual de tullido que mi padre.

— Hijo de Ulth Mor'kas, le debes más respeto que ese, y por los niños no deberías preocuparte. Tú sabes que la tradición dice que cada quien se vale por sí mismo en su rito.

— Y también dice que nadie menor de 18 ciclos participa en él. Sólo los ayudas porque sus Agora y su esposo sólo fueron buenos para morirse.

— Tienes una lengua larga, joven Gokk. Si en algo me estimas todavía, vete y prepárate para tu rito.

— Sí, abuelo.

— Vengan, pequeños. Acérquense. Ha llegado la hora de contarles qué pasó con sus padres.

— No vayas a llorar, Alzamag.

— Cállate, mierda de wargo.

— Alzamag, salte. No voy a tolerar ese lenguaje aquí. ¿Esperaste tantos ciclos para esto? Tu padre estaría decepcionado.

— Pues no se hubiera muerto. — Alzamag salió de la tienda de Mag'Ushar resoplando y maldiciéndose. ¿Cómo pudo cagarla en ese momento? Y lo que es peor, sabía que su abuelo le contaría a Xaaz'al y no permitiría que se la dijera a él. Últimamente se había estado portando más frío, como si ya no los quisiera. Los ponía a atender a los pocos wargos que habían capturado a lo largo de los ciclos a horas diferentes. Mientras que a Xaaz'al lo ponía a trabajar de día, cuando los cazadores se llevaban a las bestias a explorar, a él lo dejaban de noche, cuando estaban especialmente irritables. Sacar el excremento de las jaulas era un trabajo imposible. Tenía que lanzarles comida del otro lado y pedirle a Yog-Sothoth que no se mataran entre ellos por un pedazo de carne. Apenas le daba tiempo de dar unos pasos, sacar una bola de mierda y lanzar otro pedazo de carne. Y no entendía por qué. Nunca le habían fallado ni levantado la voz. Pero sabía muy dentro de sí que el abuelo estaba viejo y cansado, y que la edad se estaba empezando a reflejar en su trato. Al carajo, él quería saber. Rodeó la tienda de Mag'Ushar y pronto estuvo agachado, escuchando.

— Sé que se quieren, Xaaz'al, pero prométeme que no ayudarás a Alzamag en su rito.

— ¿Por qué no? Pensé que querías que nos cuidáramos.

— Así es, pequeño, pero es hora de que tu hermano y tú se separen. No pueden estar juntos toda la vida. Esta tribu necesita a un líder muy fuerte, no a dos niños que no saben caminar sin estar el uno al lado del otro.

— Pero así lo hemos hecho siempre, abuelo, y mira, ya casi hacemos nuestro rito.

— Precisamente de eso quiero hablar contigo, Xaaz'al. El rito es de cada uno. No pueden hacerlo juntos. ¿Sabes por qué?

— No.

— Bueno, te lo voy a contar. La historia de sus padres es complicada, Xaaz'al-Ungul. Sus padres eran hermano y hermana. Se querían mucho, como Alzamag y tú, pero un día se quisieron de más. Ulth Mor'kas era el prometido de Agora desde que tenían tu edad, pero cuando se enteró de que tu mamá estaba embarazada de ustedes, no quiso saber nada más de ella. Tu padre se cambió el nombre, pero ya habían deshonrado a su familia. Los expulsaron de la tribu y vagaron unas semanas, hasta que me encontraron a mí. Yo abogué por ellos y los acogí. ¿Por qué? Tal vez

porque nunca intentaron engañarme. Me contaron su historia el mismo día en que nos conocimos, y no pude decirles que se fueran, que eso era impuro, aunque la tradición me decía que eso era lo correcto. Ahora que los veo a Alzamag y a ti, sé que hice bien, hijo. Unos ciclos después nos encontramos los restos de una tribu y a algunos supervivientes vagando en las cercanías. Sí, Ulth Mor'kas iba con ellos. Su tribu había sido destrozada por wargos salvajes, y traía a su hijo Gokk, de 7 ciclos, con él. El reencuentro no fue agradable. ¿Ahora entiendes por qué los odia tanto Gokk? Bueno, pues como te decía, pasaron los ciclos y un día Ulth logró rastrear a los wargos que destrozaron a su tribu. Pidió voluntarios y casi todos los supervivientes se unieron. Tus padres fueron con él para vengar a sus familias. ¿Qué? Ah, sí, sí los deshonraron, pero ellos querían probar su honor vengándolos. Por eso se fueron. Agora me encargó que los cuidara por si algo les pasaba y mucho tiempo después desee que jamás hubiera dicho esas palabras. La cacería fue un fracaso. Los wargos destrozaron a todos los del grupo, y sólo algunos pudieron regresar. Por eso Ulth no tiene ni piernas ni un ojo y por eso perdieron ustedes a sus padres. Si hubo alguna gloria aquel día, no la conozco, pero desde entonces se estableció que cada uno tendría que hacer sus cosas solo. Sobrevivir solo. — Siguieron hablando unos minutos, aunque ya no los oía. Alzamag se alejó de su escondite sin hacer ruido. Entonces supo por qué su abuelo había intentado separarlos. Tenía miedo de que se repitiera la historia de sus padres. Al parecer, Xaaz'al también lo había entendido. Durante los próximos días se vieron menos, como si ambos hubieran acordado alejarse un poco hasta después del rito.

Faltaban unos minutos. El sudor de los brazaletes de cuero y de las correas de su escudo le incomodaba. A su izquierda estaban un par de orcos mayores que él, y un poco más allá, su hermano. Justo a su derecha estaba Gokk. El rito consistía en 3 partes: la primera, una demostración de fuerza física y habilidades de combate básicas. La segunda, un examen de conocimientos médicos, en el que estarían presentes los mejores curanderos de la tribu y el último siempre era sorpresa. En ciclos anteriores recordaba haber visto a un grupo de orcos cruzando un río y armando entre todos un puente. Después se supo que la orca Meshak An'mokar había tenido la idea del puente y se integró a los grupos de exploradores desde ese día. En aquella ocasión todos pasaron su rito, pero había veces en que se les pedía curar a los enfermos, y quienes antes encontraran el tratamiento que debía seguir eran quienes lo lograban. En esas ocasiones muchos fracasaban, pues tenían que tomar dos exámenes médicos seguidos. Los que se rezagaban o no lo encontraban tendrían que esperar un ciclo completo para volverlo a intentar. Alzamag sabía que en la prueba física no tenía oportunidad. Tal vez Xaaz'al sí lo lograría, pero él no. Una joven orca junto a él le sonrió, y supo que quería decirle "ánimo." De pronto se dio cuenta de su edad. 12 ciclos. Todos los demás orcos del rito tenían al menos 18. No quería ver a su hermano. Los dos estaban

aterrados y solos como nunca lo habían estado.

El rito dio inicio con el sonido del cuerno. Los 60 jóvenes fueron lanzados a una arena circular, rodeados por toda la tribu. Alzamag casi fue derribado por la chica que le había sonreído hacía unos minutos. Sabía que si lo derribaban estaría fuera, pero no tenía la fuerza física para oponerse a nadie. Debería hacer trampa. No sería el camino más honorable, pero tal vez así lograría desarmar al menos a uno. Xaaz'al, casi al otro lado de la arena, había llegado a la misma conclusión. Intentaba atacar las partes bajas de sus oponentes, aunque Alzamag vio que sangraba de la boca. Debieron haberle pegado con el escudo. Apenas tuvo tiempo de reaccionar. Un orco de tal vez unos 20 ciclos se había lanzado a toda carrera contra él. Alzamag saltó hacia un lado y el orco tropezó. No tuvo más que darle un empujón para que cayera. Desde su espalda escuchó el griterío de la multitud. El crío había derribado a alguien. Gokk tenía una fuerza impresionante. Orco que se lanzaba contra él, orco que terminaba en el suelo. Era un oponente extraordinario. Los demás se dieron cuenta de ello poco después. Grupos de dos o hasta tres iban tras él, pero Gokk lograba disolverlos eliminando primero al cabecilla. Los supervivientes se retiraban y preferían enfrentar a otros. No habían pasado ni ocho minutos y ya estaban fuera 48 de los futuros guerreros orcos. Alzamag había logrado eliminar a otro de una patada en la entrepierna y Xaaz'al parecía haber encontrado una buena arma en su escudo. La orca de al principio, Dehka, aún luchaba. Los shamanes pidieron unos segundos para que se retiraran los caídos.

— Tú haces que te persiga y yo lo mato. — le decía Xaaz'al, mientras ambos espiaban al jabalí. No era la primera vez que lo hacían, pero sí la primera que se topaban con un animal tan grande.

— ¿Por qué no mejor al revés?

— Porque yo soy más fuerte, tonto, y además tú corres más rápido que yo.

— Pero yo disparo mejor.

— Sí.

— Entonces mejor lo matamos de lejos.

— No. Ve y corre. Te toca. Yo corrí la vez pasada.

— ¡Te toca el jabalí, Xaaz! — Su hermano, de lejos, asintió. Empezó a gritarle a Gokk y éste se confió. Salió corriendo tras Xaaz'al-Ungul, sin darse cuenta que Alzamag había logrado flanquearlo. Dehka también se percató de ello y corrió junto a él. Gokk no esperó a que el niño reaccionara. Le conectó un golpe directo con el borde de su escudo en la

mejilla y luego lo derribó de una embestida. Xaaz'al, cegado por el dolor del golpe, apenas pudo ver cómo Alzamag y Dehka lo tacleaban por la espalda, aunque no lograron derribarlo. El orco se volteó y sin mucho problema derribó también a Dehka, que apenas se recuperaba de la embestida. Por fin tenía a Alzamag delante de él, solo y aturdido. Le propinó dos, tres, cuatro escudazos en la cara. Cuando comenzó a tambalearse, cruzó una pierna detrás de él y lo remató de un empujón. La prueba terminó unos segundos después, con la rendición de los tres guerreros que seguían de pie. Cubierto de sudor y arena, Gokk fue el mejor de todos en la primera prueba. La siguiente fase llegaría al día siguiente, después de que se hubiera tratado a los heridos. Xaaz'al-Ungul y Dehka la tuvieron fácil. Terminaron con golpes y moretones, aunque a Xaaz'al tuvieron que darle algunos puntos en la mejilla, donde había golpeado el escudo. Alzamag necesitó puntos en la frente y en toda la zona izquierda de la cara, donde el escudo de Gokk había golpeado con especial saña. Terminó con un derrame en el ojo; los shamanes le dijeron que no lo perdió de puro milagro. No pudo dormir aquella noche. La hinchazón del párpado y el dolor en la cara lo mantuvieron despierto hasta bien entrada la noche. Cerca de él dormía Dehka. Ella lo abrazó como si fuera su hermano pequeño y Alzamag lloró. No quería que llegara el día. No quería volver a enfrentarse a Gokk.

Los jóvenes fueron llamados a la arena unas horas antes del mediodía. Los orcos habían colocado una gran tela sobre ellos para protegerse del sol. También habían traído varias mesas, sanguijuelas y plantas, además de que había varios heridos y estaban los shamanes de la tribu presentes. Alzamag sabía que tendrían que curar a alguien delante de todos, y aunque sabía que podía hacerlo, no tenía ganas. El rito de paso era un gran espectáculo para los jóvenes, pero no tenía sentido. Pudieron haberlos matado y nadie habría hecho nada. En ciclos pasados habían muerto algunos orcos, pero todo estaba permitido. Si alguno de los heridos moría, no habría consecuencia para ellos. Yog-Sothoth había decidido llevárselo. Podrían volverlo a intentar el próximo ciclo. No tenía sentido que los hubieran puesto ahí tan chicos. No tenían la edad, ni la práctica, ni la fuerza.

Cuando la sombra del palo de agua se recortó hasta la base de la arena, comenzaron las pruebas. Pasaron de diez en diez. Cada uno de los jóvenes tenía libertad de hacer lo que le pareciera mejor. Unos se limitaban a revisar a los heridos y establecer el tratamiento que creían que podría curarlos. Otros hacían ungüentos con hierbas molidas, lavaban y masajeaban la zona lastimada, untaban el cataplasma y vendaban al herido. Sin embargo, en varios ciclos no se habían intentado amputaciones. Ninguno de ellos quería ser responsable de dejar a alguien mutilado de por vida sin tener aún el título de shamán. Un shamán tenía la protección de su nombre, pero ellos eran apenas poco más que niños. No, ninguno se habría atrevido a amputar a nadie el día del rito. La última vez que lo intentaron siguieron varios meses de no encontrar comida y de

lluvia escasa. Desde entonces se habían retirado todos los instrumentos de corte del rito. Quienes sufrieran de gangrena o necrosis eran atendidos por los shamanes, no por los jóvenes.

— Es tu turno, Gokk. A ti te toca curarle las heridas al joven Alzamag.

— Pero abuelo…

— ¿Vas a renunciar a tu prueba, Gokk Mor'kas, y deshonrar a tu padre y a tu familia?

— No.

— Pues adelante. Tienes hasta que la sombra del palo de agua desaparezca.

Alzamag pudo ver la ira en los ojos de Gokk. Supuso que su abuelo también, aunque no tenía idea de por qué lo estaba dejando en manos de quien más lo odiaba en todo Utgard. Gokk tomó un par de sanguijuelas y se las puso en las zonas más hinchadas. Mientras éstas extraían la sangre acumulada, él consiguió un mortero, buscó genciana, flor de trébol rojo y ajo y los molió. Todo lo hacía con una firmeza y una decisión que sólo había visto antes en su abuelo. A pesar de que lo odiara, Gokk sabía lo que hacía, y eso lo molestaba aún más. Él no sabía aún hacer cataplasmas tan avanzados. Sabía que la genciana era para cicatrizar, pero desconocía el uso de las otras dos plantas. Lo empujó a la mesa, haciendo que se golpeara, pero pronto sintió las manos del orco trabajando sobre su herida. Le estaba quitando los puntos del día anterior y las sanguijuelas, aprovechó la saliva de éstas en su sangre para retirarle la pus que se le había formado durante la noche y lavarle las heridas. Aplicó el fomento con mucho más cuidado del que habría esperado en él. También eligió las mejores telas que tenían en la arena y le hizo un buen vendaje. Terminó rápido. Diez minutos después de haber empezado, Alzamag caminaba hacia Dehka y su hermano. Él estaría en la quinta ronda de participantes. Su hermano se rindió cuando lo llevaron a su prueba. Dehka hizo una curación simple, aunque Alzamag sabía muy dentro de sí que Gokk los había superado también en eso. Cuando fue su turno, decidió imitar la receta de su rival. Molió un par de dientes de ajo, un pedazo de genciana y unas flores de trébol. Puso sanguijuelas en la zona inflamada, lavó y untó su mezcla. Luego limpió y vendó. No fue tan rápido ni tan preciso como Gokk, pero tampoco se sintió inseguro. Los shamanes mandaron a todos a descansar poco después del mediodía. Ninguno de ellos se iba tranquilo: si había infecciones o complicaciones se verían unas horas después de sus procedimientos. La prueba médica solía durar dos, incluso tres días.

— Acompáñame, Alzamag. — El joven pudo ver en el rostro de su abuelo que algo había pasado. Llegó por él casi a media noche. Varios de sus

compañeros de prueba habían sido llamados para revisar a sus pacientes, pero casi todos habían regresado poco después, contando que los shamanes los habían felicitado y les habían hecho correcciones menores. Pero a ninguno lo había llamado el jefe de la tribu, y menos tan noche. Por suerte, el dolor de la cara y los moretones habían desaparecido por completo. Tal vez por la mañana se le podría retirar el vendaje.

— Corre la tela, hijo. Tu paciente lleva horas con una fiebre altísima. ¿Me puedes decir qué fue lo que pasó?

— Seguí la receta de Gokk.

— Él tiene ciclos practicando sus dosis y sus procedimientos. La muerte de uno de los nuestros no puede tomarse a la ligera.

— Pensé que podía hacerlo.

— Fuiste imprudente, y no sólo eso, también orgulloso e idiota, Alzamag. Si no te sentías listo pudiste haber hecho lo mismo que Xaaz'al y pedir que se te evaluara luego. Pero no. Tenías que ser el mejor. Tu hermano conservará su honor y su oportunidad de probarse a sí mismo, pero tú no podrás quitarte esa mancha nunca. El primer paciente al que atiendes terminó enfermo de gravedad. Los delirios de la fiebre son espantosos. Los shamanes han dicho que no te darán su bendición a menos que expliques qué pasó por tu cabeza. Es explicarte y humillarte o pedirle a Yog-Sothoth con toda tu alma que se recupere. De cualquier manera, tienes hasta el día final de las pruebas para decidirte. Lo siento mucho, hijo.

Alzamag salió de la tienda de Mag'Ushar. En realidad, el viejo sabía que él tenía la culpa de los errores de su joven pupilo. Los forzó más allá de sus capacidades. Eran unos niños. Eran los mejores de su edad y tal vez mejores que muchos más grandes que ellos, pero no tenían práctica. Sí, fue su culpa, pero ya estaba viejo y cansado para admitirlo. A veces el mundo te daba la espalda. Era una lección que le salvaría la vida a los dos en algún momento.

La mañana siguiente fue algo tensa. Todos sabían ya del error de Alzamag, el protegido de su líder, y esperaban el fin de las pruebas para humillarlo. El niño curandero. Esta vez se reunieron justo después de ponerse el sol. La tercera prueba solía atraer a muchísima gente por su secrecía. Alzamag vio a muchos menos orcos esta vez, tal vez unos veinte. Quería decir que habían sido eliminados en ambas pruebas y que no tenían derecho a estar ahí con ellos. Vio a Xaaz'al-Ungul y a su amiga Dehka cerca de él y se sintió un tanto aliviado. No temía a la prueba, sino a lo que le esperaba después si no triunfaban. Gokk estaba también ahí,

con una sonrisa que le deformaba la cara. Lo estaba viendo a él. Varios orcos mayores encendieron antorchas alrededor de toda la arena. Un shamán hablaba de la importancia del rito del paso y cómo estaban a punto de dejar atrás la protección de sus padres para volverse orcos dignos del nombre de su tribu y otras cosas. Fue entonces cuando vio a los wargos. Se habían esforzado por ocultarlos, pero rompieron las telas que cubrían una parte de su jaula.

— Es hora de revelarles la tercera prueba de su rito de paso. — Un shamán anciano, aunque más joven que Mag'Ushar, se levantó y extendió sus brazos. Detrás de él, cuatro orcos grandes, los más grandes que había visto Alzamag en su vida, cargaban la enorme jaula que había visto hacía unos minutos. — Esta wargo sobrevivió a la matanza de su jauría. Sus cachorros nos seguirán a nosotros. Pero ustedes, jóvenes, tienen la tarea de enfrentarla. Son veinte contra una. Hoy no habrá ni reglas ni consecuencias, pero tomen en cuenta que nos fijaremos en todo. Que Yog-Sothoth les de fuerza y valor para enfrentar a la criatura. Suelten a Lug'Ka.

La loba wargo, al ver a sus captores acercándose a la puerta de la jaula presintió que intentarían hacerle daño. Ya habían matado a todos, y sólo las habían salvado a tres de las lobas mayores por sus crías. El instinto la llevó a acurrucarse al fondo de la jaula. Unos orcos la picaron desde atrás con unos palos largos, afilados, y cuando se dio cuenta de qué pasaba, ya estaba frente a una veintena de orcos menores, sin pieles de animales sobre ellos, casi todos muertos de miedo. Sabía que no tenía muchas opciones. Si regresaba la volverían a picar y no habría manera en que pudiera volver a ver a sus cachorros. De pronto, otro piquete. Con eso se decidió. Aulló alto y fuerte, para que aquellos que habían matado a toda su jauría supieran que la última de las lobas wargo no doblaría ni las patas ni la cabeza ante nadie. Serían presas fáciles. No tenían ninguna de esas cosas que usaron para matar a sus hermanos. Eran ellos solos con un pedazo de cuero en uno de los brazos.

Cuando la gran loba wargo salió de su jaula, casi todos los jóvenes que quedaban se hicieron para atrás. Xaaz'al-Ungul fue de los pocos que quedaron en la vanguardia. Del otro lado estaba Gokk. La loba se lanzó contra el más grande de ellos primero. Gokk le dio un golpe con su escudo y logró aturdirla un poco. La wargo se afanó en perseguirlo. Los demás orcos los rodearon, como una arena dentro de la arena, pero los shamanes y los orcos adultos los empujaron, los picaron para que se unieran al combate. Casi ninguno se atrevía a ponerse al alcance de la wargo. Gokk se defendía bien; le apostaba a esperar el ataque de la loba y contraatacar. Esto le ahorraba mucha energía a él y le permitía medirla mejor. —Hasta ahora, sólo tenemos a uno digno de ser shamán. — Las burlas y las risas no se hicieron esperar. Con el sonido de las voces de los demás orcos, la loba se distrajo un poco y Gokk logró conectarle un segundo golpe. Varios orcos más, picados en el orgullo, se lanzaron contra

Lug'Ka. Cuando la wargo se percató de que la estaban rodeando, se retiró un poco, dejándole a Gokk un margen para que se recuperara. Alzamag seguía en la línea de la retaguardia. Vio que Xaaz'al y Dehka ya estaban también al alcance de la loba. Entonces pasó. Otro de los orcos le dio un escudazo a Gokk, aprovechando que estaba distraído, y lo derribó. Estaba a punto de rematarlo cuando uno de los orcos de la orilla lanzó una estaca al centro de la arena. Los shamanes habían vuelto esta contienda una pelea a muerte. Dehka no dudó un segundo y logró llegar corriendo hasta el arma. Sin pensarlo, ensartó a uno de los que se había aproximado. La wargo estaba confundida, pero aprovechó la distracción para destripar a un orco de un zarpazo. Los gritos de los orcos y el frenesí de la sangre llenaron a cada uno de los presentes. Alzamag no había visto nunca un duelo a muerte. Gokk se había recompuesto ya y arrebató otra estaca a uno de los guardias de la wargo. Éste sonrió y se retiró de la arena, apoyando al joven que había logrado desarmarlo. No veía a Xaaz'al. Debía estar cerca de su amiga. Se habían apoyado desde el principio. Le había sonreído y juntos habían pasado las dos pruebas anteriores. ¿O no? ¿Los traicionaría a los dos ese día? ¿Dónde estaba su hermano? Las luces de las antorchas lo estaban mareando. No se había movido desde que soltaron a la wargo. Ni siquiera reaccionó cuando le dieron el golpe en la sien. Alguien le pegó con el palo de una estaca para derribarlo. Varios de los caídos sangraban. Estaban rojos, con las miradas tranquilas, carentes ya de miedo.

Gokk se había hecho ya con tres lanzas y había logrado cambiar su escudo un par de veces. Estaba dominado por el frenesí de sangre. Dehka había derribado a un par de orcos también. En total quedaban seis orcos de pie. La wargo corría alrededor de la arena, vigilando a los heridos. Había matado a cuatro y tenía a una orca herida frente a ella. Estaba muerta de miedo. Un par de zarpazos a la altura correcta y se desangraría. Un orco muy joven, demasiado para ser un guerrero, tomó una de las armas de madera del suelo y corrió hacia ella. Si no hubiera gritado, tal vez, tal vez, le habría hecho daño, pero la adrenalina lo traicionó. No tenía ni la fuerza ni el alcance de los orcos grandes. Le arrancó la cabeza de una mordida. Con ese, había matado a cinco.

Esa escena se grabaría en la cabeza de Alzamag hasta el fin de sus días. Xaaz'al-Ungul corrió a defender a alguien a quien no conocían. Vio cómo le arrancaban la cabeza a su hermano y cómo su cuerpo, tan parecido al suyo seguía corriendo, se desplomaba en la arena, temblando, y se convulsionaba mientras la vida se le apagaba. La sangre salía negra del cuerpo de Xaaz'al-Ungul, iluminado a medias por las antorchas. ¿Las habían vuelto a encender, o sólo les habían puesto más aceite? Era su hermano, y ahora también un cadáver con su mismo peso y altura, pero ya sin rostro. ¿Qué estaba haciendo ahí? ¿Qué carajo querían? No tenían la edad. Eran unos niños. No estaban listos para el rito de paso. Estaba muerto. Muerto. Les habían contado que unos wargos mataron a sus

padres. ¿Para qué? ¿Qué lograban haciéndoles lo mismo a ellos?

Gokk aprovechó la muerte de Xaaz'al-Ungul para arrojarle una de las estacas a la loba. Penetró su costado izquierdo con facilidad. Dehka le lanzó otra de las estacas, que atravesó su ojo derecho. Los dos orcos que quedaban en pie corrieron hacia la wargo, que retrocedía, malherida, pero fueron derribados por unas hondas. Los guardias de Lug'Ka se interpusieron para salvar a la loba. Los shamanes bajaron corriendo a atender a los orcos heridos. Alzamag no respondía. Se había quedado perdido dentro de su cabeza. Xaaz'al-Ungul estaba muerto. Lo mataron frente a él y nadie había movido un dedo. Se celebró un funeral para todos los caídos en combate. Esa noche no habría fiestas ni anuncios: también el paciente de Alzamag había muerto. No supo cómo llegó a su casa que ya no era su casa sin su hermano. Lloró durante horas y fue hasta que Mag'Ushar lo despertó por la mañana que la realidad de la muerte de Xaaz'al-Ungul tomó cuerpo y forma. Se había ido. Aunque su cuerpo y su alma se hubieran quemado y los shamanes dijeran que las cenizas lo habrían de llevar a través del viento y lo integrarían con el pasto, las flores y la lluvia de Utgard, la verdad, o al menos la verdad que veía él, era que se había ido. Que estaba solo y roto. Desde ese día, Alzamag no volvería a confiar en nadie. Dehka terminó como prometida del maldito, del cobarde de Gokk. Ellos serían los primeros. Les arrancaría los ojos y la lengua. El imbécil de su abuelo se les uniría después. A él lo cortaría en pedazos y se los daría de comer a los wargos. Ojo por jodido ojo. Le dijeron que era inservible como orco y que la humillación de sus derrotas lo perseguiría mientras viviera entre los Soth-Makar. Pues bien, al carajo la tribu.

Abandonó la horda a la noche siguiente. Se llevó un escudo y una buena cantidad de ropa. La noche siguiente al rito se metió a la casa de los muertos y robó toda la comida, pulseras y alhajas que pudo. Tomó tierra y ropa de las casas de Mag'Ushar, de Gokk y de Dehka. Hacía unos días les habían informado de otra tribu que se encontraba a unos dos días de camino al oeste. Se iría con ellos. Aunque tuviera que caminar seis, ocho o diez semanas, era mejor que vivir entre hipócritas y traidores. Se haría un nombre. La historia se acordaría de él. Nadie, nunca, en ningún lugar lo volvería a humillar. Puso su mano en un tocón poco antes de alejarse del campamento y sacó un cuchillo. Tal vez no era shamán, pero sabía cómo hacer un jodido maleficio. Puso tres pequeños cuencos que se había robado y puso la tierra que traía consigo en cada uno. Le arrancó los ojos y las vísceras a una rana que pasaba cerca del río y arrojó su cadáver a la corriente, los molió y mezcló la sangre del animal con la suya. Vació la mezcla en partes iguales sobre la tierra de los traidores mientras cantaba a Yog-Sothoth. Tú eres la puerta, la estrella, dijo. Mientras esperaba, hizo unas pequeñas bolsas con la tela que traía consigo y colocó cada uno de los cuencos dentro de ellas. Luego lloró y maldijo, recordó a su hermano Xaaz'al-Ungul y volvió a jurar en su nombre que lo vengaría. Dejó los cuencos debajo de una piedra y siguió

su camino.

Pasaron varios ciclos y las noticias de un extraordinario shamán que se dirigía al oeste con su tribu se regaron por todo Utgard. En la tribu de los Soth-Makar, sin embargo, las cosas fueron de mal en peor. Mag'Ushar fue el primero en caer. Le sobrevino una fiebre potentísima que muchos atribuyeron a su edad. Murió catorce días después de la huida de Alzamag y terminó gritando algo sobre un rey que bajaba. Los shamanes recibieron el mensaje con terror. Aseguraban que se trataba de una profecía y que el viejo jefe de la tribu había enloquecido antes de morir. A Gokk lo alcanzó poco después de su matrimonio con Dehka. Pasaron varios ciclos sin poder procrear, y una mañana amaneció enfermo, azotado por la misma fiebre que se llevara a Mag'Ushar. La maldición de Alzamag se ensañó menos con Dehka. Tal vez fuera por la sonrisa que le dedicó, o tal vez porque fue la única que quiso a los gemelos durante la prueba. A ella también le tocó una fiebre dura, pero no mortal. Dehka sobrevivió al odio de Alzamag y se volvió la primera líder de los Soth-Makar. Esta orca llevaría a su pueblo a la prosperidad, y sus descendientes fundarían unos ciclos después la ciudad de Dor'Anmak.

Alzamag se había vuelto colérico y sometió a varias tribus. Nadie dudaba del poder que poseía y nadie se atrevía a enfrentarlo. Se dirigía al oeste, siempre al oeste, en una carrera frenética hacia el mar, llamado por una tempestad y una cólera que no tenían límite.

Capítulo 3

2. Memorias de los Dragones, parte 1

Ciclo Desconocido, a lo largo y ancho de Úrim

Hace unas horas nos apropiamos del Yggdrasill, en cuyo centro vivía una raza frágil a la que llamamos los elfos. No sé cuánto tiempo llevaban sobre la faz de Úrim, pero sí que fueron los primeros en respetar la vida del continente. Las gorgonas y los minotauros, otras dos de las razas primigenias se habían extendido al oeste y al norte, y no parecían dispuestas a detener su expansión. Eran parte de los Prototipos. Los dragones más viejos, Alioth y Saiph, decían que Kósmon había creado razas híbridas, incapaces de andar libremente sobre Úrim, y que ninguna de ellas había sobrevivido mas que unos cuantos ciclos. Alioth llegó incluso a sugerir que todas ellas habían sido exiliadas a una tierra vacía, a un plano del que nadie ni nada podría escapar jamás. Una especie de cementerio o basurero de los dioses. Ahí estaban los restos de la Mantícora, del Leviatán y del Behemoth. Todos estos eran nombres fantásticos, rodeados de habladurías y leyendas entre nuestra raza. Decían que eran capaces de exhalar y arrasar el mar y todos los árboles de Németon sólo con su aliento y que fueron expulsados a ese plano, llamado el Éter. Según los ancianos, el Éter no era en realidad un plano, sino una prisión atemporal. Ninguno de los que entraba moriría jamás. El tiempo no pasaría para ellos, para sus cuerpos o para sus almas. Estaban condenados a vivir entre los restos de millones de planetas.

Nosotros tuvimos la culpa de lo que vino después. Las gorgonas tomaron el oeste como hogar propio y nos fue imposible detenerlas. Arrasaron una buena parte del bosque de Németon y se refugiaron en los ríos y las cuevas de su territorio. Mientras ellas se extendían más y más hacia el oeste, los minotauros tomaron el norte. Cuando nos dimos cuenta de que se apoyaban mutuamente, hicimos el gran canal Dhumlak para separar el mundo entre nuestro lado del continente y el de ellas. Los minotauros se movían entre los árboles y nunca pudimos ganarles en la lucha terrestre. Nahr propuso purgar el mundo con fuego y ver quiénes sobrevivían al incendio de Úrim. Otros pensamos que era mejor implorarle a los Guardianes que legitimaran las vidas de estas nuevas razas. Así comenzó la primera discusión de nuestra raza. Cada uno de nosotros se aferró a uno de estos extremos. Algunos queríamos ver desarrollarse a los minotauros; hacía tiempo que superaron su bestialidad natural y que habían desarrollado cierta conciencia y orden. Las gorgonas eran empujadas por el odio desde la muerte de Phorcys, su gran matriarca, pero gracias a él habían desarrollado también una cultura. Sus templos y barricadas se extendían ya muy al oeste.

Cuando el canal Dhumlak se inundó, se llevó consigo la capital de las serpientes. Habían construido una enorme ciudad de rocas, grava y piedra blanca en el centro para retarnos, pero nadie supuso que vendría un terremoto a romper las barreras norte y sur del canal. No se inundó de inmediato, claro. El Gran Mar Océano descendió tres centímetros su nivel y el canal se transformó en un río infinito. Las supervivientes huyeron aún más hacia el poniente. Poco después empezaron a atacarnos los minotauros. Pero para entonces, ya estábamos ciegos. Nos mordíamos los unos a los otros, y los cielos de Úrim se cubrieron con una capa de fuego que se extendía hasta donde alcanzaba la vista. Luego llegaron los cortes y la sangre. Nuestros cadáveres caían sobre los enormes Árboles del Mundo, atorándose con las ramas. Caían sobre nuestros nidos, nuestras pasturas y nuestras ciudades. Porque alguna vez existieron ciudades dracónicas, como la colosal ciudad-nido de Ash-Shuya, donde nacimos todos, y que se extendía por miles de kilómetros al sur del árbol Yggdrasill.

Los Elementales estaban inquietos. Se revolvían, crecían y se levantaban en grandes rebaños, siguiéndose los unos a los otros a la nada, al corazón del Gran Vacío Ginnungagap. Los que se quedaron perdieron la conciencia y dejaron sus cuerpos amontonados unos detrás de otros. Otros se integraron a los minotauros y a las gorgonas, dándoles parte de su poder sobre el mar, la tierra y el aire. Ellas desarrollaron la magia de la petrificación. Aunque una sola parecía no tener efecto en nosotros, cuando varias canalizaban su poder, nos volvíamos pedazos de roca en el aire. Muchos nos despedazamos al caer. Otros nos volvimos parte de las montañas, del paisaje, de los restos de los Elementales.

Se desató la guerra entre nosotros y muchos de los más jóvenes siguieron a Nahr y a Alioth. El conflicto se extendió como una llama por todo Úrim: la mayoría apoyaba al exterminio de los minotauros y sus hermanos. Si no los deteníamos, decían, nadie volvería a vivir en paz. Ya teníamos muchos ciclos aguantando, entendiendo, quedándonos tranquilos, mientras que las demás razas del mundo destruían nuestros nidos, a nuestras crías, a nuestros hijos y hermanos. Pese a que Saiph mismo se opuso a la masacre de las razas menores, el tremendo poder de los dragones se había puesto en marcha. Casi mil de nosotros levantamos el vuelo y ennegrecimos los cielos de Utgard. Luego, caímos como una enorme bola de fuego sobre las gorgonas.

Aunque las primeras en vernos no pudieron hacer gran cosa, la noticia de un gran ataque de los dragones corrió rápido entre las ciudades de Nereus, Thaumas y Phorcys. Las serpientes se prepararon para una guerra de extermino y lograron detenernos en Equidna. Aunque la batalla duró horas, los restos petrificados de los dragones terminaron formando una gigantesca montaña al norte del mar Thaléia. Y luego llegó la era del fuego. Utgard ardió y las cenizas de Utgard volvieron a arder una vez más. Nos retiramos por instinto hacia donde alguna vez estuvo Ash-

Shuya.

Cuando volví en mí, vi que en su lugar sólo quedaban los cascarones rotos de miles y miles de huevos de la cuarta generación de los dragones. Nosotros mismos nos habíamos exterminado.

Capítulo 4

3. El Mar de Color Tinto

(Idea original de Mario Alberto López Arana,adaptada al universo de El Gran Vacío)

Ciclo desconocido, lugar desconocido

Despertó con un agudo dolor entre los ojos que le corría hasta la parte de atrás de la cabeza, como si un hacha le hubiera partido el cráneo a la mitad. Sabía que era imposible: no estaría vivo de ser así. Al principio no pudo ver nada, como si se hubiera quedado ciego, pero conforme pasó el tiempo se percató de que, más bien, estaba desorientado. Poco a poco, su vista pasó de la oscuridad más absoluta a algunas manchas borrosas y, finalmente, a las formas y los colores del mundo. Debía ser tarde: el sol estaba a punto de meterse y un ligero tinte rosado coloreaba las nubes en todas direcciones. El mar se veía a ratos rosa, a ratos tinto y, a veces, los peces nadaban en ondas de escarlata. Las nubes se arremolinaban en el centro del cielo, como si amenazaran formar un huracán cuyas proporciones no podía imaginarse todavía. Se rodeaban las unas a las otras pero dejaban un hueco en el centro, un túnel sin fin. La luz del sol se distorsionaba y parecía darle una infinidad de bocas al nubarrón. Aún con el color rosado y los destellos de oro del horizonte, no alcanzaba a verle fondo.

En realidad, no recordaba cuándo había sido la última vez que había visto el cielo. A su izquierda se extendía el mar. A su derecha, una playa casi tan extensa como las olas. Tenía recuerdos de una costa parecida. Sólo que allá había un volcán y sus fumarolas cubrían el cielo permanentemente. Chorros de vapor, hongos que crecían en las grutas que habían surgido entre la lava seca y algunos ríos de magma cubrían aquel lugar. No recordaba bien su nombre, pero sabía que era su hogar. Ahora estaba en otra playa ante otras olas. Había partido de ese otro lado en algún momento y recordaba haber sentido una felicidad como hacía mucho no sentía. ¿Quién era? Por más que lo intentaba, no podía recordar nada más allá de la costa y el mar embravecido de su tierra. Tal vez, de su otra tierra. Estaba perdido al margen del océano y no veía por qué no podría quedarse también ahí. Habría que buscar comida y un refugio, pero esas eran preocupaciones que no lograban distraerlo de su pregunta anterior. Al menos la ceniza le era familiar. Y no podía decir que el cielo no lo llamara. Había pasado tiempo desde que observara el atardecer con tanto detenimiento.

No supo cuánto tiempo se quedó mirando el horizonte, pero estaba seguro de que no habían sido sólo unos segundos. Había repasado una y otra vez ese único recuerdo que tenía con suficiente detalle. Las nubes se habían movido en espiral, girando alrededor del túnel abierto entre ellas, y el sol y el crepúsculo no se habían movido. Ya debería haber oscurecido. Pensó que tal vez el agujero negro al centro del cielo estaba también jalando al sol, impidiendo que éste siguiera su camino al horizonte. En ese momento recordó que en su pueblo, mucho antes de la tierra de la ceniza, se contaba una historia sobre cómo el sol y la luna eran perseguidos por unas bestias que amenazaban con devorarlos. Según este mito, el mundo se acabaría cuando los alcanzaran. Ha llegado el final de los días. Pero pasaron los minutos y luego las horas y no sucedió nada.

Su pueblo. Él venía de una civilización guerrera, enterrada en el fondo de las montañas. No recordaba a su padre, pero sabía que había nacido de las entrañas de la tierra. Nunca supo por qué los abandonó. Tal vez eran igual de orgullosos que él, y al final se terminaron odiando los unos a los otros. Recordó un objeto que utilizaba para protegerse y un palo largo con una punta metálica. Lo demás era irreconocible, oscuro, como si todos sus recuerdos se unieran en un túnel sin fondo. Por supuesto. Todo en su vida pasada había sido luchar, cavar con las manos, las uñas y los dientes, y tenía sentido que sus recuerdos fueran algo parecido a estar saliendo de una larga, larga mina. Pensó que tal vez el cielo y la formación de las nubes que veía en ese momento era en realidad una continuación del enorme corredor de su paso bajo la tierra.

Por más que miraba alrededor de él, no podía ubicarse, y la sensación de ya haber estado ahí no desaparecía. Pensó que al menos debería moverse. Llevaba ya un rato de pie en el punto en el que había despertado, pero en todo ese tiempo había estado mirando a las nubes. Cuando se decidió a moverse, la vio. Había una sombra detrás de él. En realidad, era su sombra, desencajada de su cuerpo y capaz de moverse y actuar por sí misma. Su sombra. La única que lo había seguido desde que tenía memoria, mucho antes de salir de la cueva de su gente. La veía ponerse a su espalda, siempre detrás de la luz de las piedras, ocultándose de las espadas y las lanzas que despedían las velas. Era chico. Muy chico. Aún no tenía su barba y alcanzó a conocer a su padre. En su pueblo, todos crecían para minar y hacer la guerra. Era una zona cubierta de nieve. Había tanta que muchas veces creyó que toda la nieve del mundo había caído a los pies de la montaña y que sólo a veces ésta se iba a otros lados. Las pocas veces que salieron a cazar osos tuvieron que buscarlos muy al sur, justo donde empezaba a haber algunos árboles aislados. Su

padre le enseñó todo lo que jamás necesitó para sobrevivir. Y aún ahora que lo seguía la forma de su cuerpo, no se sentía amenazado ni temía. Más bien al contrario. Una paz como no había encontrado entre sus recuerdos lo embargó de repente. Tal vez era la paz del mar. En sus recuerdos siempre estaba agitado, y poder compararlos le daba la sensación de que esta vez las cosas serían mucho más tranquilas.

Caminó y caminó en línea recta. No supo cuánto tiempo ni cuántas veces pasó frente a cúmulos de rocas alargadas, más altas que él pero más delgadas. Y por lo que veía, llevaban ya mucho tiempo ahí. Algunas de ellas se habían erosionado y sus grietas estaban llenas de ceniza. Unos estaban solos; otros habían reunido una pequeña familia a su alrededor. Una familia. Una tribu. Un pueblo. Alguna vez tuvo uno. Eran seis y todos vivían en la isla a la que llegó no sabía por qué. Hasta ese momento se percató de que estaba completamente desnudo. Se miró los brazos y se percató de que una cicatriz le rodeaba el antebrazo derecho, como si fuera un anillo. Sus manos y el resto de sus extremidades estaban cubiertas por una serie de cortes de diferentes tipos. Unos fueron con armas, estaba seguro. Otros habían sido por golpes o caídas, y unas marcas en su pecho las hicieron o con las uñas o con una garra. Tuvo una fugaz visión de él dentro del yelmo, cubierto con una armadura de pies a cabeza, mientras sostenía un escudo. En su memoria, algo golpeó su protección y lo empujó hacia un costado. Por más que se concentró y se aferró a esos segundos, no vio nada más. Siguió caminando. La playa se extendía a su derecha y el mar a la izquierda. El tiempo transcurría pero el sol y el cielo estaban petrificados. No sabía cuánto llevaba ahí, sólo que algo le decía que no podía ni entrar al mar ni adentrarse en la costa. Sentía peligro en ambos lados, y hasta ahora no le había dado hambre ni se sentía cansado.

Antes comía mucho. Hacía algo que gastaba mucha energía y debía reposar continuamente. No le podía poner nombre, pero ahí estaba. Era la certeza de quien toda la vida ha hecho las cosas de la misma manera. Sabía que podía volver a comer y a mover la tierra con sus manos y con su pensamiento. Lo intentó una vez. Luego otra y otra y otra, hasta que entendió que no podría volverlo a hacer jamás. Estuvo otro rato intentándolo. Quiso crear un pilar de ceniza pero no lo logró. No podía ser. Una vez más. Primero con furia, pero pronto se asomaron algunas lágrimas a sus ojos. Sabía que eso había sido su vida en algún momento. El dolor de cabeza se le clavó como una flecha y le recorrió desde la punta de la nariz hasta la parte posterior del cráneo. Era tan intenso que sólo a través del dolor se daba cuenta de que no estaba muerto. Todo había cambiado, pero él seguía de pie, de rodillas, doblado sobre sí mismo. Se llevó ambas manos a la cabeza y sintió un líquido corriendo por su frente, su cuero cabelludo y su nuca. Tal vez el esfuerzo le había abierto una

herida nueva que no recordaba haberse hecho. Vio una sombra enorme en su mente. Una criatura mucho más grande que él o que cualquiera de sus compañeros apareció frente a sí. Era un esqueleto, pero podía moverse. Lo doblegaron y le clavaron unas placas de acero en toda la espalda.

Cuando despertó, vio que el mar no había cambiado. Ni la marea. Ni la playa. Ni las nubes. Pero sí su sombra. Ahora parecía como si el espacio vacío estuviera adquiriendo volumen, espesor, piel y voz. Era él mismo. Como diluido en el aire, pero a fin de cuentas él. Era su muerte frente a él, o al menos, todo lo que alguna vez creyó faltarle para morir en paz. Cayó en cuenta de que todo el tiempo que había transcurrido, si de verdad lo hacía, había estado solo. No había visto a nadie. Estaba él sólo con su muerte y sus recuerdos, caminando en una costa a la orilla del mundo. Y con todo, se sentía en paz. Tal vez era hora de irse, de dejar los túneles de su pasado a medias, de construir una barca y remar hacia el horizonte donde nunca se pone el sol, mecido por las olas de color tinto. Ya lo había hecho antes. Y confiaba que eso sí podría volver a hacerlo. Tal vez ahí no se cansara y pudiera llegar a otras costas, mejor iluminadas por un sol que sí se moviera. Tal vez pudiera salir de aquella tierra congelada en el tiempo y recuperar su vida, su pueblo y su magia.

¡Era eso! ¡Era magia! Un torrente de imágenes llegó hasta su cabeza, pasando por encima de la que suponía era la cicatriz más grande de todas. Su padre le había enseñado a mover las piedras para atrapar animales grandes, abrir túneles y mover las montañas a voluntad. Antes de quedar atrapado ahí, la magia lo había llevado a explorar un mundo entero, hasta que llegó a la otra isla. La magia le había permitido domar un dragón y mover un desierto. Pero ¿Qué más? ¿De verdad eran suyos esos recuerdos? No los sentía como propios. Era una sucesión de momentos y palabras que, aunque entendía, no conectaban con lo que era ahora. Tal vez fueran sólo imágenes que salieron de la mina de su pasado; gente a la que vio en algún momento y que se fue borrando de su vida hasta desvanecerse.

Siguió caminando. La costa se extendía hasta el horizonte, infinita, como lo eran la ceniza de la playa y las olas rojas. Su mente estaba perdida en otro lugar. Se había olvidado del infinito que lo rodeaba. Sabía algunas cosas, pero no quién era. Nació en las montañas y vivió ahí un tiempo; se hizo a la mar y llegó a una isla similar a donde se encontraba ahora. Hubo una guerra y había magia y un dragón, y no podía recordar nada más adelante. Mientras más seguro estaba que lo que veía dentro de su cabeza eran en efecto recuerdos suyos, más clara veía a su sombra. Tiene mis

brazos, mi barba y mis piernas, pensó, y mis mismas cicatrices. Tiene un amor infinito en la mirada, casi como si me compadeciera. No se sentía desgraciado hasta que empezó a recordar. Había matado a alguien. En el desierto, con un pilar de arena. Lo había atravesado y dejó su cuerpo bajo el sol. Era una guerra, es cierto, pero pudo elegir aprisionarlo. Ahora iba montado en el dragón. Cargaba casi toda su armadura, pero había dejado el yelmo porque le estorbaba para ver. Sus cabellos rojizos volaban en el viento, fundiéndose con la arena del desierto. A su izquierda había un martillo. Lo había querido mucho, tanto como se puede querer a un arma. En otro instante, el martillo estaba clavado en el suelo. Una cadena lo conectaba con el esqueleto del dragón. Todo cuanto estaba entre la cadena y su bestia era rebanado. Había llamas por todas partes. Granada se devoraba a sí misma. La ciudad se moría de hambre por su culpa. No era sólo un asedio: querían exterminarlos.

Recordó el asedio de Granada con mayor claridad que todo lo demás. ¿Era, por tanto, más reciente? Estaba seguro de que no había matado sólo a uno, pero no se arrepentía. No los conocía y estorbaban a su objetivo final. Por Odín, ¿quién soy? Anduvo y anduvo, ignorante de lo que era sentir hambre, cansancio o sed, durante meses y luego ciclos. Se fue olvidando de algunas cosas, pero otras regresaron cada vez con más fuerza. Pasaron cien, doscientos, mil ciclos, y lo único que cambió fue su sombra. Ahora eran dos los que caminaban, lado a lado, dos partes de uno mismo. Mientras que uno se recordaba iracundo y cruel, el segundo lo complementaba con paciencia y amor. Y se querían. Habían recordado grandes partes de su historia. Vivían al norte de Úrim, en Eisgrind, pero habían emigrado a Thánatos, la isla de los necromantes. Se habían unido a ellos porque ahí podían experimentar con su magia hasta donde les apeteciera y no había quién les dijera otra cosa. El dragón se llamaba Menkar. Y un día dejó de recordar. En miles de ciclos, por primera vez estuvo en silencio y escuchó el silencio que lo rodeaba desde que había llegado ahí. Ahora, después de tanto tiempo, sabía cosas sobre aquel lugar. Era una isla inmensa, más grande que cualquier cosa que jamás hubiera visto en Úrim, con un mar central y un océano alrededor de ella. No había manera de escapar. Había aprendido a medir el tiempo dejando marcas. En algunos de los pilares que encontraba fue dejando pequeñas muescas, y a cada cierta distancia los monolitos se repetían. Eso quería decir que había estado caminando en círculos, pero no había nada más que pudiera hacer. En casi tres mil ciclos, había llovido dos veces. Se fijó que las gotas de agua no provocaban ondas, y que ni el océano alrededor ni el mar del centro se agitaban nunca. Estaba atrapado en un vacío infinito, al que su pueblo llamó el Ginnungagap. Era un lugar de un mito muy, muy lejano, pero al parecer existía.

Un día decidió morir. Se abrazó a su sombra y sintió cómo las lágrimas le llenaban los ojos. Estaba maldito. Un elfo lo había exiliado a aquella dimensión, sólo que nunca supo por qué. La edad de los recuerdos se había extinto y sólo quería morir. Mientras cerraba los ojos y su cuerpo se petrificaba junto a la orilla, junto a un montón de piedras más; junto a los cuerpos de los que debieron ser cientos, tal vez miles de individuos, recordó su muerte a manos del rey enano Skallargrim hacía más de cuatro mil ciclos.

Su nombre era Jørmund Lokesson.

Capítulo 5

4. Las Piedras del rey Einar

Ciclo 734, Gal’Naar

Sabe, Egil, hijo mío, que vine a estas montañas con mi padre, Eiríkr Feuerherz. Soy un exiliado movido a otra tierra por designio de los Guardianes. Porque yo nací en la ciudad de Bael-Ungor, y soy uno del pueblo de los enanos. Es cierto también que yo crecí entre las salas de la Ciudad Perdida, Bael-Ungor, donde mi padre fue geomante antes que yo, y donde su padre antes que él fue geomante desde tiempos que se encuentran mucho más atrás de lo que llega mi memoria. Algunos dicen que el padre de éste era viejo, muy viejo, y que trabajó en los pasillos retorcidos que estaban aquí antes que nosotros.

Cuando murió mi padre, las salas de Gal’Naar aún eran jóvenes y se podría ver el oro del trono de los Runnenseele a medio esconderse entre las venas de la tierra. Y también había, hijo mío, cientos de cristales Lys bañando las entrañas de la tierra de su color del cielo. Y así cavamos y cavamos, con el uso de nuestra magia de tierra, y nos llenamos de nuevo de riquezas. Recuerdo que un día, en particular, estaba yo sentado a la puerta de la gjestgiveri esperando a tu tío, cuando se me acercó el posadero Dellinger con una gema del tamaño, tal vez, de una piedra måte y me preguntó: "¿Cuánto vale un zafiro como éstos?"

Y yo le dije: "Vale muchísimo, tal vez un juego de cristales Lys de buena calidad o incluso tu posada. ¿De dónde lo sacaste?". Entonces me contestó: "Avisa a los mineros y ve con ellos al trono de los Runnenseele. Ahí me encontrarás junto a Brokkr Hammerschmied y a su hijo Eitre". Y sin más, me regaló esa gema enorme.

Me dirigí a los mercaderes de piedras Lys coloreados por el azul claro de su reflejo, y les mostré el enorme zafiro. Muchos de ellos me dijeron que había tenido suerte pero que esa clase de joyas eran exclusivas de la nobleza, y que un gruvearbeider como yo no tenía derecho de poseerlas. Llamaron pronto a los guardias y a punto estuvieron de llevarme a los

calabozos cuando apareció el herrero real, Brokkr Hammerschmied, y los detuvo, diciendo que había sido un regalo del rey Einar en persona.

Me alegré muchísimo de que el herrero hubiera intervenido y fui a buscar al posadero Dellinger, quien repartía gemas de un color y tamaño similar a la que me había entregado a mí. Y al verme corrió a mi encuentro, diciéndome "Joven geomante, el herrero real ha creado un hechizo que nos hará ricos a todos." Y dicho esto tomó una piedra del suelo y me indicó que grabara las runas Jara, Othalan, Gebo, Anzus y Dagaz sobre su superficie, en ese orden. Así lo hice y mucho me maravillé cuando de las runas talladas sobre la superficie de la piedra comenzaron a surgir unos finos hilos de lava. Dellinger susurró "rubin" cuando las gotas de magma apenas asomaban de las runas y, en vez de deslizarse hacia el suelo, el magma entró a la piedra, como si escuchar la palabra les hubiera aterrado. El posadero dejó la pierda en el suelo. El brillo de las runas se apagó lentamente y, cuando casi se hubo extinto, un destello de luz similar al emitido por las piedras Lys apareció en las inscripciones. Luego quedó en calma. El posadero me dijo "Dale un golpe leve, como si quisieras saber si está hueca." Tomé la roca pero toda la capa superior de tierra se deshizo entre mis manos. Todo lo que quedó fue un rubí gigantesco, cubierto de tierra, pero perfecto.

Cuando los mercaderes vieron esto se enfurecieron con el posadero y conmigo, diciendo que estábamos llamando la desgracia a las minas de Gal'Naar. Y justo cuando nos rodeaban, desde el trono habló el rey Einar Radsvinnsson Runnenseele:

"Hermanos, padres, hijos de la tierra y exiliados de Gal'Naar, atiéndanme. Hoy ha caído la bendición de Odín sobre nosotros, el pueblo enano de la Ciudad Oculta. Hoy hemos sido elegidos para manipular las entrañas de nuestra madre, Freya, y extraer de ellas sus más preciosas joyas. Odín le ha susurrado a nuestro herrero un hechizo de transmutación y bonanza. Los mercaderes y los mineros no tendrán que luchar entre ellos nunca más por poseer cristales Lys, y nuestras salas y hogares crecerán adornados por tantos rubíes, topacios, amatistas, ópalos y diamantes como cada uno desee. Dejemos, pues, de luchar entre nosotros, hermanos, y alcemos del polvo de nuestra memoria una ciudad eterna; una ciudad digna de estar situada en el centro mismo de Gal'Naar. Una ciudad que sea un trono para nuestra raza. Levantemos con nuestros hechizos y con nuestro esfuerzo una hija digna de Bael-Ungor."

Ese día el rey Einar pagó cervezas para todos. Las posadas del centro se abarrotaron y hubo fiesta en toda la ciudad. Pude ver al jefe del clan Hammerschmied platicando con el rey poco después, cerca del trono, y darse un abrazo fraternal. Sin embargo, no todo fue alegría para todos. El mercader Reidar Geldspitze, uno de los que se me había acercado a decirme que mi origen no me permitía poseer gema alguna, organizó a algunos enanos más en contra del herrero real. Su descontento se hizo público desde el primer momento. Dellinger intentó dialogar con ellos y afirmó que sus mercancías seguirían siendo muy valiosas; que encontrarían algo más que comerciar o que podrían dedicarse al cultivo de jordiskebygg pero no lo escucharon. Luego hablé yo con ellos, y afirmé que los mineros les comprarían cualquier clase de ropa o tela, herramientas o agua que vendieran cerca de las entradas de las minas, pero Reidar, acostumbrado a los clientes que podían pagar grandes cantidades de safir, opal, ametyst o kvartz, no se rebajaría a tratar con meros gruvearbeiders. El rey Einar actuó rápido. Exigió que todas las piedras creadas a partir de la talla de runas fueran marcadas con la runa Dvennaz para que no se pudiera comerciar con ellas. Y fue gracias a ello que Gal'Naar prosperó.

Poco después naciste tú Egil. Tú creciste sabiendo otro tipo de geomancia, un arte que nos ha permitido edificar y torcer las columnas de Gal'Naar a nuestro antojo. Hace unos ciclos era diferente. La geomancia apenas nos daba para cavar, comer y poco más. Ahora es el pilar de nuestro mundo, de nuestra forma de vida. Es el cristal Lys que nos ha alumbrado el camino debajo de las montañas y el corazón de esta nueva era para los enanos. En tus manos dejo el conocimiento de las runas y el poder de la geomancia. Que tu camino sea próspero hijo mío, y sigue a los Runnenseele en todo momento. Continúa el camino de los geomantes Feuerherz y levanta nuestro nombre de entre los gusanos.

Recuerda siempre al gran clan de los Runnenseele, a tu abuelo y a tu padre. Jamás cortes tu barba. Te amo hijo.

Elvar Feuerherz

Jefe de constructores de Gal'Naar

Capítulo 6

5. Hija del Vacío

Ciclo 452, en la frontera entre Glitnir y Eisgrind

No fue tanto un despertar, sino un tomar consciencia. Primero se dio cuenta del fuego, de que las cosas ardían cerca de ella. Una vez intentó tomar a un ser pequeño, no mayor a sus dedos, entre sus manos, pero terminó calcinándolo, y no quiso volver a intentarlo. No quería dañar a nadie más. Con el tiempo, se percató, también, que su cuerpo no era sólo destrucción e incendio, sino que las criaturas se le acercaban para mantenerse calientes, aunque rehuían su contacto directo. Siempre quiso saber cómo se llamaban todos los seres que la rodeaban y que hacían su hogar entre las cosas que ardían cuando las tocaba. Se cansó rápido y buscó un lugar dónde descansar. Intentó enfocar algo antes de acabar de dormirse, pero su visión se difuminó y la cubrieron las sombras.

Despertó y pensó que cerrar los ojos provocó la oscuridad que cubría la tierra, aunque un extraño halo de luz la rodeaba. No notó cambios en ella, pero sí a sus alrededores. Se había formado una fina capa blanca sobre el hogar de los seres que tanto le llamaban la atención. Nada más abrió los ojos, toda la nieve que la rodeaba se derritió, y cuando llegó debajo de ella se evaporó. No sintió nada, pero dedujo que era ella la que causaba los cambios en sus alrededores y quiso que dejaran de pasar. No quería que todo siguiera alterándose por su culpa y sólo pudo pensar en alejarse de ahí. No estar cerca. Y así se movió. Fue un movimiento rápido, inconsciente, como si con sólo desearlo lo hubiera logrado. Se acercó a un lago cercano y vio que una luz intensa, como la gran bola de fuego que alumbraba su cabeza antes de que despertara, se reflejaba ahí. Se acercó más, esperando ver de dónde provenía aquella luz, y se vio a sí misma. Era más grande que los seres que vio atrás, pero no mayor a las cosas verdes, altas, que se amontonaban a su alrededor. Se percató de que todo su cuerpo era luminoso, de fuego, que tenía un par de ojos en la parte de arriba y un par de brazos, pero no tenía piernas. No sabía cómo estaba suspendida en el aire, pero lo estaba. Intentó pegarse a la tierra, pero era como si una capa densa, invisible, se lo impidiera. Se miró nuevamente. ¿Quién era ella? O mejor dicho, ¿Qué era? ¿Por qué no había visto a otros como ella, si todos los animales del bosque tenían compañeros? ¿Cómo podía saber que no había nadie del otro lado del agua, abajo? Metió la mano en el agua y la sacó de inmediato. El agua estaba helada, pero no sólo eso. El contacto con el agua la obligó a sacar los dedos. Sólo posarlos en su superficie le había

producido un dolor intenso. Como una ausencia de fuego y de ella misma. Como si se apagara o hubiera perdido los dedos de un solo corte. Dolor. Eso debió sentir la criatura que se calcinó en su mano. ¿Qué pasa cuando se siente mucho dolor? Estaba segura de que no quería averiguarlo. ¿Qué es la ausencia de dolor? ¿Qué siente ella cuando no siente nada? Hasta ahora, no se había preguntado qué era sentir. Sabía que no quería que nada le volviera a doler, pero no tenía un nombre para el no-dolor.

Fue poniéndole nombres a las cosas que iba encontrando. Pasaron los días y fue conociendo y nombrando el bosque, la nieve, el día, cuando el sol despertaba, y noche, cuando el sol estaba dormido. Luego llamó a las estrellas y a la luna, que aparecían a vigilar el sueño del sol. Se dio cuenta de que era más fácil pensar en algo que ya había nombrado, y que su imaginación, su capacidad para pensar y ver cosas aunque no las tuviera enfrente, se desarrollaba más rápido y funcionaba mejor así. Un nombre le permitía adueñarse del objeto, o por lo menos de sus características generales. Así, aunque un árbol no fuera idéntico a otro, todos tenían tronco, hojas, y eran altos. Los nombres estaban como dentro de ella. Sólo necesitara apagar y prender el sol para irlos descubriendo. Supo que cuando apagaba el sol, su cuerpo parecía apagarse también, porque nada a su alrededor se quemaba y sólo hasta que abría los ojos volvían a quemarse las cosas. Finalmente, un día se preguntó cómo se llamaba a sí misma, y eligió Vatra.

Una noche, una tormenta cayó sobre el bosque, y un relámpago comenzó el incendio. Intentó detenerlo pero no pudo. Esta vez, ella era agua por dentro; era lluvia y relámpagos; un bosque que dolía como si se hubiera sumergido en el mar. Todo lo que había conocido se había ido y fue reemplazado por una cantidad inimaginable de agua. Nombró agua a todo lo que le dolía. Sabía que esos días ella se sentía agua y estuvo mirando los troncos ennegrecidos, las ramas y restos de los animales. Entonces se dolió aún más, se hizo más y más agua por dentro, hasta que no hubo una llama suya que no lloviera. ¿Qué les había pasado? ¿Por qué no se movían? Así conoció la muerte. Por otros. Por los animales que se calcinaron bajo la lluvia. ¿Moriría ella? Y si sí, ¿Se daría cuenta de que estaba muriendo? ¿Le iba a doler o sólo sería apagarse, como cuando se apagaba el sol? A él no parecía importarle. Lo hacía a cada rato. Cada… no sabía. Su mente dejó de ser agua y su curiosidad y sus dudas regresaron. Si era algo que pasaba seguido, ¿Podría preverlo? ¿Era ella la que lo apagaba, o él se apagaba por su cuenta? Ya había notado que el sol no siempre se prendía en la misma posición. A veces se prendía muy cerca del suelo, y otras, alto, reconfortante, sobre su cabeza. Esa noche de incendio decidió esperar. Se acercó a un árbol y, aunque le estaba ganando el cansancio, por fin vio su primer amanecer. Vio cómo el negro

de la noche se agrietaba, se rasgaba y ardía; cómo el naranja del sol teñía el cielo e iba cubriendo todo el horizonte. Poco después salió él, pequeño pero capaz de colorear todo el cielo de azul. Cuando entendió que todos los días el sol se creaba a sí mismo sobre la línea del horizonte, por fin le ganó el cansancio.

Muchas cosas habían cambiado mientras dormía. De entre la ceniza se levantaron pequeños brotes, hojas nuevas, y la maleza cubría grandes zonas de terreno. Crecieron hongos en los lugares más oscuros y dentro de las cortezas de los árboles caídos. En otras zonas, los árboles, calcinados por fuera, luchaban por volver a cubrirse de hojas. Entonces el agua la abandonó y dejó de dolerle la muerte. Estaban volviendo a la vida. Sabía que si se quedaba cerca quemaría todo otra vez y decidió irse lejos, muy lejos, a donde no hubiera ni árboles ni animales; a un lugar sin vida. Había visto muchos insectos y diferentes tipos de mamíferos y aves, y quiso tener la libertad de los pájaros. Con sólo desearlo, su cuerpo cambió. Sus brazos se encogieron y se cubrieron de plumas de fuego. Entonces subió al cielo, alto, alto, hasta poder ver todo lo que la rodeaba. El bosque se extendía al sur como una gruesa capa verde. Al norte había mucho hielo. Un gigantesco río los dividía, y dejaba del otro lado el páramo helado con apenas signos de vida. Por primera vez en su vida, Vatra sintió el viento. Pudo oler los árboles, las hojas, la tierra mojada de la ribera. Cuanto más lo pensaba, más determinación tenía. Tenía que irse del bosque y buscar un lugar en el hielo para dormir.

Llegó a Eisgrind entrada la noche y no pudo evitar dormirse de nuevo. Sabía que al día siguiente el sol volvería a salir. Sabía que, en cuanto despertara, el hielo cercano a ella la lastimaría al transformarse en un charco. Buscó una cueva dentro de un monte cercano y se quedó dormida. Aunque no revisó a detalle, estaba segura de que las rocas que aparecieron frente a ella no estaban ahí la noche pasada. Intentó tomar una, aunque no pudo moverla. Lo intentó con otra, y luego con otra. Cuando iba a intentarlo con la cuarta, las piedras se movieron solas. Empezaron a acercarse unas a otras, y como si una poderosa ráfaga de viento las arrastrara, las piedras se elevaron en el aire, girando, acercándose a un punto central. Una de estas piedras, de mayor tamaño, tenía dos grietas por las que salía una luz azulada, casi del tono del cielo. Las piedras que debían ser las manos de la criatura se acercaron hasta ella y la acariciaron. Por primera vez no lastimaba. Por primera vez, se sintió acompañada. De pronto, Vatra se dio cuenta de que estaba frente a otro como ella. Un elemental de tierra. Un hermano. Cientos de preguntas se amontonaron en su cabeza. ¿Tenía nombre también él? Sárdyos. Ese sería su nombre. Y ahora, ¿Cómo le diría lo que sentía? ¿Qué sentía esta vez? No era dolor, de eso estaba segura. No había agua en ninguna parte.

No, esto era algo diferente. Vatra se acercó a la entrada de la cueva, pero Sárdyos no la siguió. Quería tenerlo cerca, pero sabía que no podría obligarlo a moverse. Pensó unos instantes y creó una fina línea de fuego desde sus dedos hasta el hombro del elemental. Lo jaló e hizo ademán de salir de la cueva. Entonces sí la siguió. Le había entendido. A pesar de no poder transmitir sus ideas claramente, le había entendido. No sabía explicar lo que sentía, pero se sentía completa, como si, inconscientemente siempre hubiera buscado a otro elemental, a un hermano. Saberse acompañada en ese mundo que estaba descubriendo no tenía nombre aún.

Amor. Así debieron haberse formado las montañas. Un montón de elementales de tierra se amaron unos a los otros, y para no separarse se hicieron tierra, piedra, roca, suelo, piso, y encima les creció un bosque o un glaciar. No importaba. Estaban todos juntos, para la eternidad. Eran una familia. Eran los pájaros y los ciervos del bosque, pero de su propia especie. Lo vio un segundo frente a ella y tan pronto como vino, la visión se apagó. Por eso estaba ahí Sárdyos. Estaba a punto de unirse a su familia y ella se lo había impedido. Luego pensó en el agua y supo que debió haber habido otros como ella, unos gigantes, unas masas sin dimensión ni márgenes de espuma. Y ellos también se amaron y así surgieron los mares, los ríos y los océanos. Pensó en el viento, en la madera, y supo que todos ellos fueron como ella. Elementales de viento amándose hasta formar tempestades, corrientes, huracanes. No entendía cómo, pero estas imágenes se le iban presentando una a una frente a ella, como si de pronto hubiera recordado un tiempo muy anterior al suyo. Se quedó así, detenida, mientras las imágenes la llenaban por dentro.

A su espalda, las piedras del cuerpo de Sárdyos se desarticularon y volvieron a caer al suelo. El viejo elemental de tierra había sentido el contacto del fuego. Se asombró de que aún hubiera elementales en el mundo. Creía que él era el último. Llevaba casi 900 ciclos buscando su montaña, su familia, y al fin los había encontrado. No se volvería a levantar. Sintió compasión por ella, y, desde el centro de su corazón deseó que pronto se diera cuenta de que los elementales de fuego habían desaparecido. Tal vez ni siquiera habían sido creados todavía. Tal vez el Ginnungagap, su padre, no los había engendrado aún. Sabía que los primeros en unirse fueron los de agua. Ninguno de sus hermanos, ni los elementales de viento, llegaron a conocerlos. Vieron a algunos montes de hielo y agua caminando cerca de ahí. Los Guardianes les dijeron que eran y no eran elementales de agua, que eran los gigantes. Era su premio por haberse unido los primeros. Se les dio voz y magia: Eran los hijos de los elementales. El viento y la roca se juntaron poco a poco. Los de roca tenían ventaja: sus cuerpos permanecían en el mismo lugar y pronto

formaron acantilados y montañas. Los de viento, que no podían verse los unos a los otros, tenían que tocar el aire hasta encontrar un hueco en el que pudieran unirse. Las tres grandes familias de elementales rodearon el planeta, pero de los elementales de fuego nadie sabía nada. Había rumores que decían que, cuando se percataron de su poder, se habían unido todos en una gigantesca esfera de fuego y que todos ellos formaron el sol. Otros decían que un día desaparecieron sin dejar rastro y que a partir de entonces pudo crecer la vida en Úrim. Se fue pensando que no podría decirle nada a la pequeña. Ya no tenía tiempo. Intentó volver a tocarla cuando su brazo se desmoronó.

Cuando Vatra se volvió, vio las piedras de Sárdyos tiradas y supo que se había ido. Buscó día tras día, noche tras noche. Recorrió todo el páramo helado de Eisgrind y aprendió a moverse por los aires, esperando oír a sus hermanos de viento. Nunca los escuchó. Recorrió Utgard y el bosque élfico de Glitnir, pero nada. A veces encontraba a otros elementales de tierra que, como Sárdyos, estaban a punto de morir y de unirse a los suyos. Algunos lograron contarle cosas con sus palabras de piedra, con su lenguaje antiguo, de montaña y de placa tectónica. Le contaron sobre su creación y sus familias, pero todos hablaban sólo de ellos. Supo que era hija del Ginnungagap, en donde se encontraba todo el oro del mundo; supo de las piedras amatista, rubí, zafiro, lapislázuli, ópalo, ónix, mármol y diamante, pero nada sobre el fuego. Buscó y buscó durante ciclos, en vano. Siguió moviéndose hacia el sur hasta que encontró el desierto de Muspel.

Las arenas del Sharran la hipnotizaron. Vatra se quedaba días enteros mirando el horizonte, repasando sus ciclos de existencia. Cada vez dormía menos, aunque también cada vez quemaban menos sus llamas. Se volvió solitaria, tal vez imitando al desierto al que había llegado. Había sufrido tanto y esperado tanto en vano que el agua de sus emociones se había secado. Ahora podía responder a muchas de las preguntas que se hizo cuando era una niña. Supo que había sido amor, ternura tal vez, cuando se encontró al viejo elemental de tierra por primera vez. Después, cuando fue encontrando a los demás, fue desesperación, angustia. Jamás supo nada sobre otros elementales de fuego. Había llegado a la conclusión de que si la muerte no le dolía, el dolor de toda la vida lo había compensado con abundancia. Y si no moría, esperaba al menos perder la conciencia. Alguna vez se preguntó qué le pasaba a quienes les dolían mucho las cosas, y ahora lo sabía. Se iban.

Sus cuerpos tal vez se quedaban, pero sus mentes se refugiaban lejos, tal vez tan lejos que la muerte misma no habría sido posible de alcanzarlos nunca. Se volvían inmortales a pesar de su propia muerte. Cuando todo duele se llega a no sentir nada. No conoció jamás a otros como ella porque no existían. Ella era la última de su especie. Se llamaba Vatra y era una elemental de fuego. Era hija del Gran Vacío Ginnungagap. Cerró los ojos y su cuerpo se disolvió bajo la tormenta de arena.

Capítulo 7

6. Cronomancia

Ciclo 325, aproximadamente, Iunu-Ra

¡Lo logré! ¡No sé cómo lo hice, pero por fin pude regresar en el tiempo! Evadí la mirada de los Guardianes y espero poder dominar esta magia pronto. Si lo logro, haré cosas grandiosas. Podría cambiar la historia. Ayer volví a encontrarme al imbécil de Snefru con todos los miembros del Consejo. Siguieron exactamente el mismo camino que ayer y antier y hace tres días, y han dicho las mismas palabras una y otra vez en el mismo orden. Hablan sobre la barrera de Glitnir y sobre si dejar entrar o no a los cazadores humanos que se han acercado al bosque. Ya sé qué es lo que dirá Snefru: No, los extranjeros no son de confiar. Pueden contaminar la ciudad. Siempre con la misma maldita seguridad. Y Tut, tan ignorante de las cosas del mundo, creyendo que nos guía a la paz. No me sorprendería que lo acaben matando. Yo me encargaré de los dos. Estaba a punto de escribir que necesito más tiempo para prepararme, pero si repito el día de hoy hasta la eternidad, ni siquiera Nut misma podrá interponerse. Sabré hacer todo, hablar todas las lenguas. Habré recorrido cada rincón de Úrim y conoceré a cada una de las personas vivas sobre la faz de la tierra. Sabré los gustos y debilidades de todos. Sabré quiénes mueren por qué causas, por dónde pasan y la distancia exacta que recorren a cada paso.

No sé cuántas veces he vivido este día. Sé que podría matar a Snefru cuando suba por el lado norte de Iunu-Ra. Cuando él pase sólo habrá dos Guardias Reales cerca, y como los dos platican sobre las historias del norte, no se darían cuenta. Podría matarlo también cuando den las 3 de la tarde. Irá a buscar a Tut para forzarlo mantener la barrera intacta. Todo el maldito día habla de eso. Una y otra vez. Me está volviendo loco.

No puedo cambiar las cosas. Ayer o hace rato u hoy por fin exploté y estrangulé al arrogante de Snefru. Los Guardias no escucharon nada pero el día volvió a empezar. También hoy o hace rato me lancé de la copa del Yggdrasill y me maté. Escuché cómo se quebraban mis piernas y desperté en mi cama, en el principio de todo. Intentaré cambiar de día, por lo menos.

Es inútil. Lo intenté toda la tarde de mañana-hoy-antier y nada cambió. No pude salir de la ciudad por la estúpida barrera de Nut. Somos sus prisioneros, no sus hijos. Estoy encerrado con los mismos guardias. Los mismos chistes. La misma sonrisa imbécil, como si fuera la primera vez que lo oyen. Todos están actuando. Todos repiten una y otra vez las mismas cosas, en el mismo orden, bajo las mismas condiciones. Llevo dos-siete-catorce días sin salir de la casa y nadie ha venido a buscarme. Están estúpidos si creen que van a conseguir algo de mí con eso.

Ella comenzó. Me miraba demasiado. Tuve que matarla. Sé por dónde van a pasar todos, todos, todo el día, todos los días. Ayer-hace rato-una hora-dos días pensé que las cosas habían cambiado por fin, pero no. Estoy empezando a ver cosas. También maté a los guardias. Me tienen harto con su cuento del enano feliz de la cueva. No existen los enanos. Llevo cuatrocientos ciclos aguantándoles sus idioteces. Ya era hora.

Ayer-hoy-hace rato-un ciclo- apenas. Cuando empecé-diez mil ciclos-cuando sentía hambre. Antes de mi décima muerte- pocos días atrás- unas horas. No sé qué día es hoy. No sé cómo detener esto. Estoy atrapado en esta espiral del tiempo. He pedido ayuda nunca y todos me ignoran. Se ríen y dicen que es imposible. Al menos lo hacían al principio. Cada vez les sale mejor la parte donde se asustan. Los guardias. Ellos me han encerrado-matado-llevado con las sacerdotisas de Nut y nunca saben qué hacer. Cada día o cada sueño los odio más. Resolví el problema del pergamino trayéndomelo conmigo. Puedo abrazarlo y despierto con él. Cada vez es más dicífil transportarlo. Es mcuho. Es una carga infinita de tiempo.

¿Fui yo el que me metí en esto? ¿Es éste el castigo de los Guardianes? ¿O estoy atrapado en el corazón del Gran Vacío? ¿Estoy parado dentro del Ginnungagap?

Sentí el primer cambio importante. No importa cuándo. Los entí. Es un mareo. Hacía mil ciclos que no me veía las manos. Estoy arrugado, seco. Me cuesta trajabo slair de casa. Todos me miran. A todos los he

matado. A todos. Hasta a los niños. No oponen resistencia. Bueno, esta vez sí. Gritaron. Dijeron haber vsito un monstruo. Varios se me acercaron y preguntaron si estaba bien. No sé a qué se refieren con "estar bien." ¿Qué es bien? Estos idiotas quieren tomarme el pelo otra vez. Al menos sé cómo grita cada uno. Sé quiénes son los cobardes. Tut es el que más grita. Su esposa, Nefertari. Es deliciosa. Cada parte de ella sabe a miedo, pero nunca grita. Nucna pide pidead. Pero esta vez no pude fozrarla. Tut gritó menos. Me laznaré al vacío. Lo intentaré de nuveo.

Una de las leyendas de los elfos, de las más populares durante la Primera Era, asegura que la casa de un joven de nombre Sapair colapsó de pronto. El día anterior se le veía de un ánimo excelente, pero a las 4 de la mañana de Luna 11 de 325, apareció una cantidad imposible de pergamino en el espacio en el que debía estar su casa. Lo más raro de todo es que aunque tienen la caligrafía perfecta de los jeroglíficos élficos, en realidad el texto no tiene sentido. Hay palabras mal escritas, sucesos aislados, y en general la narración tiene la estructura de un balbuceo. Nadie sabe quién es el autor, aunque se sospecha que pudo haber sido el mismo elfo. Los pocos fragmentos de su Diario de los Sueños que se conservan, sin embargo, parecen desmentir la teoría. La caligrafía coincide en algunos puntos del pergamino, pero los expertos concuerdan en que no hay más parecido que el que podría encontrarse con cualquier otro elfo. La teoría más descabellada de todas propone que tal vez sí son los trazos de él, pero que es la caligrafía de alguien que ha vivido cientos de miles de ciclos. Regresando a la casa, hay quienes han atribuido el evento a un tipo de magia desconocida en Iunu-Ra, aunque las explicaciones que se dieron entonces y que se han dado a través de los ciclos no logran integrar ni el pergamino ni el hecho de que, en el corazón de esta masa imposible de rollos, se hubieran encontrado los restos petrificados de un elfo, ni que todas las cosas que hubo en la casa, las paredes y lo que parecía ser el origen del pergamino se hubieran deshecho, dejando en su lugar una gran nube de tierra y polvo.

Capítulo 8

7. El Djinn

Ciclo 799, En algún punto del Gran Mar Océano, entre el Altair y Thánatos

Solaris 14, 799

Un violento fuego iluminó la noche. Los piromantes habían logrado crear un hechizo para encoger una explosión y mantenerla a flote al nivel del mar. Cuando el enemigo se aproximaba a la trampa, las llamas crecían violentamente e incineraban a quienes estuvieran en contacto con ellas. La estratagema había resultado útil en las últimas contiendas con los barcos de los electromantes, que les ganaban en tonelaje y en velocidad. El navío orco que los perseguía no tardó en hacer agua y los humanos pudieron ponerse a una distancia segura para rematarlos. Era el tercero que echaban a pique en ese mes, y el Djinn empezaba a ser temido por los Legionarios a lo largo del Altair.

— Asegúrense de que no queda nadie con vida. No queremos tener a una Legión encima. — Raif Halal, el capitán del navío, sabía que después de los últimos incidentes con las fuerzas de M'ur Golgoth, la tensión en el río había aumentado.

— Capitán, hay un superviviente. —El segundo de a bordo, Amir al-Maalouf, había navegado con Halal desde que descubrieron Thánatos hacía poco menos de 10 ciclos. Justo en ese momento, dos piromantes subían del lado de estribor a un orco. — Está malherido, pero puede ser que sepa algo.

—Buen trabajo. Enciérralo junto a los demás y háganlo hablar.

— ¿En la de hierro?

— Sí. No queremos sorpresas.

Los marineros arrastraron el enorme cuerpo del legionario, lo despojaron de armas y de una condecoración de oro que traía en su armadura. Luego lo ataron y lo llevaron a la prisión de abajo, a los cuartos diseñados para

contener a los electromantes. Luego de diversos encuentros en altamar, el Djinn era uno de los principales proveedores de noticias a Dhabi, y por tanto, a la ciudad de Granda, sobre los movimientos de los orcos. Muchos no hablaban en los primeros días, pero luego de varias semanas encerrados en las prisiones de hierro aislado, los espíritus de los Legionarios se quebraban y terminaban haciéndolo. Para los piromantes era un proceso, pese a todo, bien sencillo. Brutalmente sencillo. Con unos clavos de acero se golpea, hasta dejarla bien, una caja de madera alrededor de una de hierro. Debe escogerse un tronco resistente, que no se queme con un rayo. Luego se introduce al orco y se le deja gritando y sollozando, sin luz, para que entienda bien. Se le da de comer una o dos veces a la semana y el hambre y la oscuridad hacían el resto.

— Amir, revisen los cadáveres de los demás antes de que se los lleve el río. Alguien debe haber traído algo que nos pueda ser útil. — Raif fijó los ojos en el horizonte. Unas nubes negras se asomaban desde el sudoeste. Pronto llegaría la tormenta. — No tarden mucho.

Solaris 17, 799

— Se niega a hablar, capitán.

—No importa. Sólo asegúrate de que no se mate comiéndose su mierda.

Solaris 23, 799

El Djinn desplegó sus velas a mediodía. El recorrido a la isla de Thánatos era, por lo general, muy aburrido. Todos los días se desayunaba pan seco y vino, se comía carne de camello salda y vino y se cenaba más vino aún. Si la comida en reservas excedía los estimados, el contramaestre, el segundo oficial y el capitán se podían dar el lujo de un entremés de vez en cuando. Las barcazas destinaban 25% de su comida a los prisioneros y 75% a los miembros de la tripulación, mientras que la tripulación se componía de 60 navegantes, la mayoría nacida en Dhabi pero capitaneada por granadinos, y casi 200 prisioneros.

En días como esos, Raif dejaba volar su imaginación. Era probable que el orco fuera un Legatus. La mayoría de ellos no traían insignias personales, y éste traía un águila de oro en su armadura. El precio que pagarían en Dhabi por él establecería una nueva marca en la economía del puerto. Un nuevo orden entre ellos. Ya se imaginaba los intercambios de la élite. Once lotes de seda, ¿Cuál es su precio? Un orco. ¿Un orco? Me escuchó bien, y no acepto menos. Vea nada más esta tela. Con esta calidad, pedir menos es un robo. Perfecto, me convenció. Le dejo ahorita medio orco y mañana que lo lleven a mi casa le pago la otra mitad. Un placer hacer negocios con usted.

Una vez que se salía del río Altair y se entraba en el Gran Mar Océano, la travesía se volvía mucho, mucho más agitada. Los navíos de transporte se encontraban de vez en cuando con bancos de peces y los tripulantes aprovechaban la ocasión para atraparlos y cambiar un poco la dieta. La aparición de especies más grandes, como ballenas y tiburones, le permitía a los piromantes practicar sus hechizos y, en general, salir de la rutina. Los presos podían escuchar las bolas de fuego y los gritos de júbilo desde sus celdas mientras ellos, desde abajo, veían las explosiones entre sus barrotes y al agua saltar hasta sus rostros. Sus ojos, curtidos por el calor y la sal, cada vez se ausentaban más en ellos mismos.

Solaris 24, 799

— Capitán, el orco ha hablado.

— Ya era hora. ¿Dijo algo que necesite saber?

— Dijo hablaría directamente con el capitán de la nave. No le hemos podido sacar una palabra más.

— ¿Ha comido algo hoy?

— No.

— Pues entonces que coma y luego me lo traen.

Encadenado y débil, el Legionario salió por fin de su celda de confinamiento en solitario. No era capaz de sostenerse en pie mucho rato y poco después se desmayó. Despertó en la noche intranquilo. Lo volvieron a meter en la caja. No sabía cuánto tiempo llevaba encerrado, aunque varios sonidos del barco le indicaban si era de día o de noche. El ajetreo de a bordo y la quietud se sucedían sin cansancio, por lo que deducía que al menos llevaba seis días abordo. Era difícil saberlo con precisión. Sentía que los brazos y las piernas lo mordían y un vacío infinito le desgarraba las entrañas. Se estaba muriendo y lo sabía. Pero él, Kol' Konug, era un agente de Morug. Un asesino de élite del Imperio Orco. Debía resistir. Aunque fuera un poco más, debía resistir.

Solaris 25, 799

— No nos arriesgaremos.

— Amir, enciérrame a estos imbéciles en las jaulas de estribor. Y a ver si tú sí me lo traes de una maldita vez.

— Capitán, lamento interrumpirlo. El timonel quiere que suba a cubierta.

— ¿Qué carajos quiere?

— Es la tormenta, capitán. Nos alcanzará en unas horas.

Solaris 26, 799

Le quedaban unas horas de vida. Los humanos de ese barco habían diseñado estrategias y torturas que, de generalizarse en todo el Altair, terminarían por doblegar el poder del Imperio orco. De pronto, Kol' Konug lo tuvo muy claro. Su misión no era salir vivo de ahí, sino llevarse al Djinn y todo cuanto supieran sus tripulantes consigo. El traductor que le habían llevado le había dicho que tenían máquinas y formas de tortura que nadie más conocía. Por eso habían logrado hundir tantos barcos. Por el bien del Imperio, debía hundir el Djinn antes de que los métodos de los granadinos se generalizaran. No sabía mucho de la lengua de los hombres, pero sí lo bastante para comprender que lo interrogarían una vez más. Gracias a su entrenamiento pudo contener sus impulsos y logró guardar casi toda la comida del día anterior. Aunque el olor de la carne lo hacía salivar y el

hambre le clavaba sus uñas, logró resistir casi un día entero.

Se estaba quedando dormido cuando escuchó los goznes de madera del Djinn crujiendo. Un marinero tropezó con las cajas de la bodega. El mar debía estar bastante violento para hacer tambalear a los granadinos. No lo pensó dos veces. Ingirió toda la comida que había logrado conservar. Esperó unos segundos e intentó crear una chispa. Nada. El que supuso sería el capitán del barco maldijo. Se acercaban dando tumbos. Ahora que estaba recuperando energía empezó a sentir el mareo. Las tablas crujían y muchos de los demás prisioneros gritaban, arañaban las celdas, exigían saber qué carajo estaba pasando. Supo que era de noche por las pocas palabras sueltas que logró entender. Se había soltado una tormenta y el timonero no lograba nivelar el barco. A menos de que actuaran rápido, se irían a pique. Los iban a dejar. No, peor aún. Los desgraciados los arrojarían por la borda como si fueran lastre. El cerebro de Konug trabajaba lo más rápido que podía. Tenían cientos de prisioneros humanos y, a menos que se equivocara, él era el único orco dentro de la nave. Sin embargo, su celda pesaba tal vez media tonelada. Como táctico militar, sabía que su presencia valía más que la vida de diez, incluso más que la vida de cincuenta hombres. Los hombres no eran estúpidos y debieron haber visto su insignia en algún momento. En esto estaba cuando un punto de luz y luego una ola de calor derritió el acero de su celda. Raif Halal, escoltado por tres piromantes, jaló al orco y lo sacó de la celda. Apenas unos segundos después, ésta se fundía y era lanzada al Gran Mar Océano por la escolta del capitán. Kol' ni siquiera tuvo que fingir que estaba aturdido. Todo eran sombras, puntos de luz ardiendo, agua, relámpagos y sal. El olor del mar y de sus peces lo inundó de un golpe. Estuvo a punto de vomitar la carne que había comido. Los humanos lo sujetaban con fuerza. Nunca había peleado con uno de ellos, pero supo que habrían presentado una resistencia importante en el combate cuerpo a cuerpo. Al menos, lo hacían en la ribera del Altair. Los humanos nunca eran presa fácil.

La bodega del Djinn se inundaba. La tormenta había arrancado el mástil de proa y cuerdas y amarras rotas se enredaban por todo el velamen. Algunos piromantes habían logrado realizar cortes precisos con sus hechizos, pero la fuerza del viento los agarró desprevenidos y no pudieron evitar el daño del lado de estribor. Uno de los palos transversales perforó el casco de la nave y hacía unas dos horas que el agua entraba a borbotones. Al-Maalouf gritaba órdenes a diestra y siniestra y preparaba las embarcaciones de rescate. El capitán había dicho que llevar lo que sabían a Granada era la más alta prioridad, y si para salir del barco vivos debían abandonarlos a todos, lo harían. Pero al-Maalouf conocía bien a Raif. Antes que nada intentaría salvar el Djinn. Casi todo a bordo era

prescindible. Llevaban más de 200 prisioneros, y todos ellos, salvo el orco, serían arrojados al mar para aligerar el peso. Era un Legionario. Tal vez un Legatus o el mismísimo Primus Pilus de M'ur Golgoth. Era invaluable. No esperó la orden de Raif. Lanzó a los piromantes distraídos al agua. No podía arriesgar el botín. Bajó tan rápido como pudo a la bodega y ahí encontró, en efecto, al capitán rescatando al orco. Le agradó darse cuenta de cuánto lo conocía. Raif también había lanzado a algunos porteños al mar. La gente de Granada tenía prioridad para la capital, y entenderían que algunos habitantes de Dhabi hubieran dado su vida por salvarlos.

Kol' lo intentó de nuevo cuando el hombre que iba delante de él se adelantó a las celdas de los prisioneros. Por fin estaba recuperando las fuerzas. Un pequeño relámpago apareció entre sus dedos pulgar y meñique. Necesitaba más tiempo para digerir la comida. Los humanos estaban entretenidos nivelando el barco y parecían estarse matando entre ellos. Prestó un poco más de atención, cuidando su acto de moribundo, y se dio cuenta de que había dos grupos a bordo: el del capitán, que se abría paso entre cajas, marineros, y arrojaba todo cuanto le estorbaba al mar, y los demás, que cuidaban que el barco no se inundara. Desde luego, estos últimos no sabían que iban a ser abandonados. El orco agradeció a Yog-Sothoth por la tormenta, por sembrar la discordia a bordo y respiró hondo.

Amir se acercaba rápidamente al capitán cuando cayó fulminado. Una enorme descarga eléctrica corrió por toda la borda, saltando de charco en charco, de cada clavo a cada remache. Desde los dedos, que traía descubiertos, saltaban relámpagos hasta la órbita de los ojos de Raif Halal. El granadino no se percató de su muerte. El orco estaba intentando manipular sus brazos y sus músculos, como si fuera una marioneta, y unos segundos después lo consiguió.

En la noche de Solaris 26 de 799, el barco prisión Djinn se hundía en las aguas del océano, con la borda y todo el estribor destrozados por una gigantesca explosión. Nadie supo nunca el destino de Raif Halal ni de sus hombres. En Dhabi se contó durante ciclos la leyenda de un barco fantasma que aparecía en el puerto, mientras las almas de los pobres desgraciados que se hundieron en las entrañas del Gran Mar Océano aullaban a la luz de la luna que había descendido sobre ellos el brazo inmisericorde de Yog-Sothoth.

Capítulo 9

8. Memorias de los Dragones, parte 2

Ciclo Desconocido, a lo largo y ancho de Úrim

Nos cegó la ira. Primero fue una lucha de poder, pero nos venció. Sólo algunos de nosotros logramos recuperar la conciencia para despertar al horror de lo que habíamos hecho. El bosque de Németon, nuestro hogar milenario, murió aplastado bajo los cadáveres de mis hermanos. Nos arrancamos ojos, alas y escamas, y las pequeñas criaturas del bosque que sobrevivieron a nuestra cólera aprendieron a vivir dentro de las cuevas formadas por nuestros huesos y la protección de nuestras pieles. Fue lo único que pudo protegerlos del fuego. El resto de la vida se alzó al cielo en una espesa cortina de ceniza y humo. Las brasas y los restos carbonizados del suelo fueron testigos mudos de nuestra estupidez.

Al final fue un elfo el que nos trajo de regreso a nuestros sentidos. Se llamaba Snefru. Él logró refugiar a su gente en el interior del último de los Árboles del Mundo que quedó en pie. Todos los demás los destruimos. No sé por qué los dioses no los castigaron, pero me alegro de que no lo hayan hecho. Sin ellos no estaríamos aquí y no habríamos sabido nada de lo que pasó antes de perdernos en el Gran Vacío. El Yggdrasill les habló a los elfos sobre Úrim antes de la vida y cómo fue él el primero de los Árboles del Mundo que nació en el corazón del planeta, mucho antes de que Kósmon adoptara a Úrim y a sus razas. Los elfos lo escucharon y extendieron su palabra por todo el bosque de Glitnir. Las semillas crecían más rápido y los lagos se abrían a su paso. Las aves se doblegaban ante ellos y les enseñaron a cubrirse de plumas. Así surgió la poderosa magia de Snefru y sus hermanos. Nosotros los llamamos druidas. La palabra misma fue la que llegó hasta nuestros labios, como una planta que ha surgido de las entrañas mismas de la tierra para dar una única flor. Los druidas nos devolvieron el bosque y nos dieron una oportunidad de redimirnos. De vencer a nuestros enemigos.

Minotauros. Gorgonas. Apenas ahora recuerdo sus nombres. Los nombres tienen un poder mágico. Es como si poseyéramos las cosas que nombramos y entonces dejan de ser sólo nombres. Así traje de regreso a Saiph, mi hermano. Así fuimos trayendo de regreso a Alsafi, Mebsuta, Albalí, Nahr, Mijmara. Pero quedamos pocos. Se nos olvidaron los nombres de los demás. Los perdimos. Una vez más, fueron las razas

jóvenes las que nos ayudaron con información y con su magia. Nos hablaron con las palabras del viento y cómo había sido que las gorgonas se habían apropiado del oeste. También creían que los minotauros habían tomado el norte, más allá de la vieja montaña de Bael-Ungor.

No sé cuánto tiempo nos llevó sanar, pero recuerdo haber visto a los elfos cargando las últimas semillas que dio el bosque. Debió haber sido mucho tiempo, porque los árboles crecieron, negros y fuertes, y los llamaron Kemet por el color y la textura de su corteza. Decían que eran árboles de ceniza. Y no había forma de negarlo, viniendo como venían de un bosque arrasado por nuestra culpa. Todos ellos crecieron alrededor del Yggdrasill. Pero no estoy seguro que haya sido del todo así. Aldebarán mencionó alguna vez que los árboles crecían más rápido y que escuchaba voces de cuerpos que no estaban presentes. Escuchó el nombre del viento y la risa del agua; de cómo éstos aún recordaban la voluntad de Kósmon, nuestro padre y las palabras que habló para traernos a la vida. Estos sonidos sobrevivieron en los elfos, los únicos sobre Úrim capaces de recordarlas. O de pronunciarlas. Y con ellos vino también la magia de Kósmon; la magia que resucitó el bosque. Cómo no íbamos a dejarles nombrarlo. Si ellos, que se ganaron la gracia de los Guardianes, querían llamarlo Glitnir, ¿Qué habíamos hecho nosotros para impedirlo? Además, Mijmara tenía razón. Németon fue el bosque que conocimos nosotros. Glitnir es el bosque nuevo; el bosque de los elfos.

Ah, me desvío, y el tiempo huye como sombra. Hablo del bosque y de su renacimiento como si ahí hubiera terminado el sufrimiento que trajimos sobre nosotros mismos. Pero Minos y las gorgonas aún vivían. El rey de los minotauros llevó a su gente a la montaña de Bael-Ungor y encantó sus hachas y sus espadas con una magia antigua, mucho más poderosa que cualquiera de nosotros, y fabricó una raza esclava a la que llamó los enanos. No sabe lo que está llamando a Úrim al hablar los idiomas perdidos de Németon y el mundo sin sol. El diseño de su ciudad es un testigo de su inconciencia. Se han ido encerrando en ellos mismos, en un laberinto de piedra, tan profundo como las cavernas de dentro del alma. Los minotauros excavaron tan rápida y descuidadamente que sólo Kósmon sabe lo que despertaron en la oscuridad de Bael-Ungor. Una magia perdida, sin nombre, edad o tiempo. La magia negra del Ginnungagap. Poco después desaparecieron.

Las gorgonas caminan por un sendero parecido. Algebar dice que pueden volver piedra nuestros cuerpos y que sus lenguas y ojos se han deformado por la furia. Ellas están pasando por lo que vivimos nosotros.

Se han vuelto ciegas y sordas y han desatado su instinto animal. Su matriarca, Medusa, ha iniciado una guerra con nuestra raza que ninguno podrá detener. Mis hermanos aseguran que los bosques del oeste fueron arrasados y que en su lugar se alzan cerros desnudos de vegetación. La llamaron Utgard. Algunos de mis hermanos dijeron haber visto huesos de dragones regados en toda la frontera del Dhumlak. Oh, es verdad. La grieta Dhumlak se ha transformado en un río. Cuando las gorgonas cruzaron hacia el oeste, hace ya tantos y tantos ciclos, la ira de Nahr lo llevó a cavar una zanja. O eso recuerdo, al menos. Tal vez la cavamos para aislarlas. Durante cien días, varios de nuestros hermanos se afanaron en hacerla más profunda, más colérica. Más inabarcable. Miles de gorgonas murieron en el canal. La grieta Dhumlak fue el principio de todo.

Nahr cogió a los más iracundos y lideró un incendio de dos cabezas. La otra se llamaba Sulafat. Él había perdido a sus hijos en la primera guerra contra las gorgonas. Guiado por el pulso firme de Nahr, Sulafat pudo clamar venganza. Descubrió que la magia de las serpientes era inútil contra nosotros si no las mirábamos a los ojos y uno a uno, los bastiones de las gorgonas del norte y del centro de Utgard cayeron. Pero apenas puedo decir que haya sido una victoria. Todo el oeste ardió hasta las raíces, y los pocos vestigios que quedaban del inmenso bosque de Németon al otro lado del Dhumlak fueron calcinados. Las gorgonas retrocedieron y aunque nunca dejaron de luchar, se fueron quedando solas. Los elementales de piedra que parecían apoyarlas las abandonaron. El mar del sur, la mar Thaléia se secó y dejó un mísero charco a los pies del Mhulak, el cementerio de dragones. Saiph dice que al sur de Németon es parecido. La mar dejó en su lugar apenas un lago, al que llamamos Mizar, y que este lago es lo único que conserva vida en el enorme desierto que quedó tras la sequía.

Snefru y sus elfos viajaron hacia allá, hacia el sur, hace algunos meses, y las noticias que traen no son alentadoras. Dicen que los elementales de agua se levantaron de entre las raíces, desde el fondo de la tierra, y se fueron caminando hacia el Gran Mar Océano, llevándose con ellos hasta la última gota de rocío que encontraron a su paso, inconscientes de la devastación que iban dejado detrás. La muerte se extendía por doquier. Al mismo tiempo, dijeron los elfos, unas nubes negras, negras, se alzaban sobre ellos. En ellas estaba toda el agua y toda la esperanza de Németon, alejándose, perdiéndose para siempre en el horizonte. Pese a que nuestros hermanos menores y el gran Kemet Yggdrasill intentaron echar raíces al sur, nunca pudieron hacerlo. Cuando llegaron al desierto de

Muspel, éste les susurró que la vida se había ido de ahí y que su magia, aunque fuera muy poderosa, no podría traer de vuelta a quien se ha ido voluntariamente. Dijo que nosotros, los dragones, habíamos destruido a los Árboles del Mundo, y que éstos habían dejado su maldición entre las dunas de la arena para que el viento la repitiera una y otra vez. Ustedes son la muerte, dijo, y nada crecerá en el Sur hasta que su raza reponga con sangre el agua que ustedes mismos ahuyentaron. Fuimos nosotros, es cierto, y Nahr lleva la semilla de la muerte en su corazón. Él es la verdadera imagen de la muerte.

La guerra en el oeste casi ha terminado. Medusa y sus gorgonas se han refugiado en el monte Mhulak, pero Nahr las acosa sin descanso. Sus dragones llueven llamarada tras llamarada sobre sus cabezas, hasta que las piedras se funden y les queman los ojos. Hemos perdido casi siete mil en esa lucha estúpida. Sulafat se retiró de la contienda hace unos días. Dijo que ni las gorgonas merecían la tortura de la muerte que les lleva Nahr hasta sus puertas. Es cuestión de días para que Medusa y sus hermanas se quiebren. Por otro lado, Risha afirma que vio a un grupo de ellas dirigiéndose hacia Galatea, la isla al sudeste. Se están alejando de Nahr. Que sigan. No queríamos exterminarlas, sólo que nos dejaran en paz.

Los minotauros resurgieron de las entrañas de la tierra hace poco. Aunque perdieron todo el norte mientras vivieron enterrados, trajeron miles, cientos de miles de autómatas capaces de torcer y desbaratar la tierra que pisaban. Los enanos lucharon con la ferocidad de las montañas. Fueron capaces de derribar a varios de nosotros en pleno vuelo, y sus hechizos no dependían de a dónde miráramos. Las faldas de Bael-Ungor se regaron con la sangre de minotauros y dragones por igual. Los enanos caían destrozados, apenas puños de tierra unidos por una magia antigua. Los minotauros encantaron sus armas para cortar y desgarrar nuestras pieles, pero pagaron un precio muy elevado por ello. La una vez poderosa civilización de los minotauros fue reducida a un puñado de bestias con apenas control sobre sus impulsos. Bajaban corriendo de las puertas de Bael-Ungor babeando y embistiéndose entre ellos. Sólo Minos parecía tener un vestigio de la voluntad que alguna vez tuvieron. El rey Minos, encerrado en el laberinto de su mente. La lucha en la primera línea de defensa fue descarnada. Nosotros cazábamos a minotauros y enanos por

igual, eviscerándolos entre nuestras garras, pero sus corazas estaban imbuidas con un encantamiento de magma y furia y después del primer choque nos resultó imposible agarrarlos nuevamente. Las quemaduras le costaron varios dedos a Mijmara. Nahr ordenó atacarlos desde el cielo con fuego, pero no pudimos detener al corazón de la montaña. Minos nos empujó hasta más allá del monte Nifl siempre apoyado por sus enanos.

Cuando creímos que los minotauros nos doblegarían al norte del río Tiamat, pasó lo inesperado. Los enanos despertaron. Algunos días después de que nos hubiéramos replegado y dividido entre los montes Nifl e Ymir, Sulafat trajo la noticia de que enanos y minotauros se estaban enfrentando los unos con los otros en las planicies del norte de Németon, y que muchos minotauros habían caído ante las lanzas de piedra de sus creaciones. No en todos lados fue así, por supuesto. Otros enanos fieles al rey Minos lograron contener el avance de sus hermanos. Era el momento que estábamos esperando. Liderados por Nahr, nos lanzamos al rescate de los enanos rebeldes y aplastamos a las fuerzas de los minotauros. Uno a uno, los sectores de Németon fueron regresando a nuestro control. El líder de los enanos rebeldes, Ymir, nos comunicó su deseo de regresar a las montañas, de liberar a los cientos de miles de enanos que habitaban en su seno y de formar un pueblo lejos de las pezuñas de los minotauros. Nahr vio una oportunidad perfecta y les aseguró que así sería. Regresamos al lugar del primer enfrentamiento y fue entonces cuando empezó el horror. Los minotauros habían esclavizado a las enanas, las únicas capaces de engendrar vida, y las habían clavado a grandes palos de madera. La mitad de la población enana fue exhibida como estandarte en la línea frontal. Freya, la pareja de Ymir, fue la primera en ser ejecutada. Tras ella venían Embla, Hel, Fylgia y muchas, muchísimas otras más. Las laderas de Bael-Ungor se tiñeron de rojo con la sangre de las enanas y sus cuerpos se apilaban desde la vanguardia hasta el horizonte. Los enanos, el lado masculino de su raza, fueron condenados a un lento desgaste y a la posterior extinción de su raza.

Nahr ordenó el ataque final sobre Bael-Ungor pocos días después. Los minotauros, que habían perdido el apoyo de los enanos, dieron una pelea feroz. Sus cuernos poseían encantamientos oscuros y mientras más intentábamos romper sus defensas, más sentíamos que se nos iba la vida. Nuestras llamaradas eran menos potentes y sentíamos que nuestros esfuerzos eran cada vez mayores. Vimos cómo el rey Minos asesinó a algunos de los nuestros y utilizó sus huesos para forjar armas dentro de esa montaña maldita. Lanzas de hueso de dragón. Espadas de hueso de dragón. Flechas de hueso de dragón. Nuestros esqueletos condujeron sus hechizos con una facilidad increíble y nuestras escamas pronto cubrieron sus armaduras. Aún sin el apoyo de los enanos, los minotauros estaban a

punto de conquistar el norte de Németon. Así se lo expresé a Nahr y éste finalmente cedió. Llamaríamos a los elfos, a la raza más pequeña e inusual de Úrim, a combatir a nuestro lado. Ellos sabrían qué palabras decir para movilizar al bosque.

Capítulo 10

9. Diario de los Sueños: Atonakéth

Ciclo 787, Iunu-Ra

— Mercurio 3, 787

Traen jauría tras jauría y muchos, muchísimos más se dibujan en el horizonte. Se hacen llamar Legión y se abren camino a través de los árboles, de las semillas y el rocío. Son los orcos. Cazan a los animales de Glitnir por deporte, a ver quién regresa con más. Han llegado.

— Mercurio 4, 787

La vida, a veces, golpea de manera que el planeta en el que se vive se desgaja por completo. Muchas veces desgarrarse, quedar expuesto a un dolor tan vivo tan de golpe nos permite sanar. Tarde, pero sanar. Los cambios lentos, por otra parte, son los que nos sumen en la agonía de la incertidumbre. Por ejemplo, que un enemigo invencible se acerque poco pero constante a cada uno mientras la conciencia de lo que se queda atrás se apodera de nosotros. Independientes, solos, separados de todo por un aullido ¿Puede hacer algo el elfo ante el árbol que cae? ¿Y qué se puede ante tanta impotencia?

— Mercurio 20, 787

Hace unas semanas me dejé esta nota: Jamás te olvides de cuánto amas tu ciudad natal, Iunu-Ra. Recuerda que fue el bosque el que te enseñó a amar, a ser tú, a no tener miedo; el que te enseñó que el amor no tiene por qué doler aunque hoy duela, aunque hoy se vea arrasado por la gente del oeste. Voy a estar contigo cuando recuperes la memoria. Entonces te tenderé la mano para que te levantes. Porque este asedio duele como si se hubiera ido el primer pájaro que te regaló la vida. Porque justo ahora es cuando la soledad más absoluta, el peso de la tristeza se siente más sólido, más como la marcha incansable de los Legionarios. Llora por el bosque eterno, alimenta el dolor de ver acabarse una eternidad. Ojalá conozcas a Glitnir antes de que desaparezca.

— Mercurio 21, 787

Hay veces en que necesitamos que nos digan justamente lo que queremos oír. No para engañarnos, sino para sobrevivir. Para después poder reírnos de nosotros mismos en uno, dos, cinco días; en seis semanas; en tres meses. Lo que necesito y quiero oír ahora es que está bien. Que Glitnir y sus árboles van a sobrevivir. Me enamoré de esta tierra y de estas hojas con un amor que desgajó los cerros del tiempo y expandió mi corazón con la fuerza de un huracán. Este amor es tan grande que siento aún en estas horas el cobijo del manto de estrellas. Nunca hay que temer amar a la gente ni a los árboles, con mis palabras o con las suyas: son parte de ellos, de su nombre, de su corazón y su sombra. Y ahora que despierte y que ya no tenga anudada la garganta; ahora que sane, tal vez puedas reírme de mí, de esta vida que se marchita y se acaba. Ojalá que nunca recupere la memoria.

— Mercurio 22, 787

El descubrimiento de la expresión Ebíh-Bakú, llegada desde Úruk, nos dio a los elfos otra forma de expresar algo que está entre la agonía, el humor melancólico y la tristeza. En élfico hay al menos once formas de llamar al desconsuelo y hoy me siento lo suficientemente miserable como para que no me basten estas once. Los orcos avanzan y hoy están atravesando el Altair. Nos prometieron que jamás llegarían, pero la caída de Tut y la incompetencia de Snefru nos han traído a esto. Que Nut nos ampare.

— Venus 2, 787

El paso de un perdedor a un fracasado es sutil. Hay muchas voces, muchas lenguas que le van lamiendo a uno las heridas y que van suavizando, como si camináramos con una hoja sobre las cabezas, la lenta cascada de las decepciones. Por definición, un perdedor es aquel que intenta algo y que falla en obtenerlo; alguien que pierde. Tal vez no pudo contactar a los humanos. Tal vez no es lo suficientemente bueno para ser un jinete de esfinge o no es el más rápido de todos. Tal vez no tiene las aptitudes para ser un buen escriba. Y está bien, supongo. Todo en la vida es pérdida y aprender a afrontarla y superarla. Cuando el perdedor mira hacia arriba y lo vuelve a intentar se transforma en un gigante que lucha contra la pendiente y que carga y arrastra su piedra una tristeza a la vez. Son como los orcos. A pesar de la escaramuza de ayer en la que los

derrotamos, no los hemos podido sacar de Glitnir.

La diferencia vital entre un perdedor y un fracasado es que el perdedor tiene otra oportunidad. El fracasado ya no tiene ánimos para volver a intentarlo. Se le quiebra la voz, no puede dormir y germina entre sus manos la impotencia. La piedra, por fin, nos ha vencido y nos arrastra con ella hasta el fondo, hasta el principio. Vale la pena decir que nuestros guerreros se han vuelto unos fracasados.

— Venus 5, 787

Tengo mucho, mucho miedo a salir de la casa. Tengo muchas horas de nada y de pensar y todo acaba regresando al asedio. A lo que fuimos nosotros los elfos y que no podremos volver a ser nunca más. Porque así pasan las cosas grandes: de una vez. De "no se repiten". Hasta aquí llega la gloria de Nut. Unas pocas piedras, unos aullidos y unas espadas demolieron la gloria de nuestra raza.

— Venus 6, 787

Hay quienes me han dicho que pasará; que, mientras, haga algo por mí. Creo que hago bastante cuidándome, leyendo mis libros y preparándome lo mejor que puedo para olvidarme de mí. Quisiera que empezara de una vez. Quisiera sólo olvidar, morirme ya, y dejarle esta vida a mi próximo yo. Busco mi música en los pájaros que cantan, visito a mi gente y no basta. No por ellos, sino por mí. No me bastan. El bosque me agrandó tanto el corazón, lo hizo tan a su medida, que no he podido encontrar un cariño que me haga sentir completo otra vez. Hay, creo, una historia de alguien que se rio tanto que, después, ya no podía hallarle la gracia a nada. Dicho esto, quiero decir que no estoy roto, sino vacío, como un cántaro que se llenaba de agua y se olvidó entre unas ruinas. Los orcos me han quitado todo cuanto amaba. Los orcos y su maldito dominio de los rayos. No somos capaces de vencerlos. Estas son las últimas semanas de Glitnir.

— Venus 10, 787

Es ahora que me doy cuenta de cuán solo he estado. De cuánto le importo al mundo. De que la "buena fama" se llevará tal vez al otro lado del Ginnungagap, pero en la tierra no sirve. Sirve, sí, de máscara, de sombra

o de lejanía. Es justo ahora que necesito un abrazo que siento las paredes del abismo cerrarse junto a mí, replicadas en cada hoja, en cada tronco, en cada descenso de niebla. Todos estamos ausentes. Todos estamos ocupados cavando nuestra propia soledad.

— Venus 14, 787

No sé cómo me llegó la idea de que abrirse a otro es una carga; que el otro valora más su propio silencio. Esta es la fórmula que se estanca al fondo del cráneo, donde cada quien se encarga de construir un denso bosque de incomunicación. Uno dirá lo mínimo aceptable (buenos días, estoy bien, no pasa nada) para darles a los demás la idea de que se es feliz. Porque la dicha es el estado ideal de la vida. Porque todo nuestro mundo se ha hecho para hacernos la idea de nosotros y de vida. Ya llegamos, pues, a la idea abstracta de la perfección. Temerosos de contrariar esta perfección, la comodidad, el "yo estoy bien" del otro, hemos aprendido a caminar con una máscara tras la que crece un huracán de desconsuelo. Lo más perfecto de este sufrimiento es que él solo se perpetua a sí mismo: creemos que, tal vez, alguien abandonará su comodidad por ayudarnos. Y si no es la primera persona, tal vez la siguiente. Pero es que cada uno está ocupado con sus muertos, con sus fronteras rotas, con sus árboles caídos y el dolor que trajeron los orcos se afana en destruirnos la risa. Espero que los que se creen intocables, como Snefru, sepan cómo funciona todo esto porque quién sabe si tengan tiempo de repararse, de adaptarse a la vida de los que están fuera de la felicidad.

— Venus 17, 787

Quizá sí haya una edad óptima para sentirse desdichado. A los quince. A los dieciocho, cuando han fracasado nuestros primeros proyectos y sueños de amor y fama. Cuando aún no sabemos mantener a raya nuestros gestos y llevamos la cara desnuda ante el mundo. Cuando aún podemos vaciarnos y reconstruirnos. Todas las demás edades son para ser feliz, para madurar, para no quejarse. Para creer que de verdad algún día regresará la magia de las leyendas y que entonces podremos reparar el daño de los orcos. Pero esa edad de pena viva y de ilusión y esperanza se acaba. La vida es para ser feliz, no para emocionarse, temer, ni ver lo infinito y eterno que es en realidad el dolor.

— Venus 19, 787

El constante aullido de los wargos nos está enloqueciendo. Ayer derribaron a Aukep y lo devoraron. Era un buen amigo, un gran guerrero, dirán todos. Aunque creo que no era tanto como muchos dirán que fue. Su muerte nos separó. Nos hizo parir nuestra soledad. La frase granadina "parto de la soledad" es lapidaria, ambigua y estará eternamente sola en todas las lenguas menos en su natal lengua de arena, en la que se acompaña tres veces en sí misma. Sitiada en y por sí misma por los siglos de los siglos, será incapaz de transmitir su mensaje a otras lenguas. No se puede pasar al idioma de los gigantes ni al de los enanos sin perder la intención de los tres caminos andados de una sola vez: la ruptura, el camino y el parir. Quiero explicarlo lo mejor que pueda. Para mí. Por si sobrevivo a este amanecer de rayo y fuego que azota desde el oeste y que nos ha ido devorando poco a poco.

El "parto" de la soledad, con las comillas en el "partir", involucra dos verbos al mismo tiempo. Los dos poseen un "yo" activo y hay un "algo" que se parte, se rompe o del que se parte o donde comienza el camino.

Quebrar la soledad, en primera instancia, implica la fragmentación de muchos esquemas, internos y externos. Antes que nada, ¿Qué es estar solo? ¿Basta con no estar acompañado, en carecer de compañía? Esa es la concepción inmediata, sí, pero pregunto de nuevo, ¿no está solo, acaso, el que imagina un viaje en esfinge aún cuando lo exponga a una multitud? ¿No crea ese mundo individualmente y experimenta el galope en su cabeza, ajeno a las experiencias de los demás? ¿No está solo el que, como yo, necesita escribir todas sus ideas y sus soledades y no tiene ni manera ni ganas de platicarlas con nadie? ¿No está solo el mudo, el ciego, el mutilado? ¿Entendería alguien sano sus padecimientos, o sólo se aproximarían a ellos a través de metáforas grotescas, de dolores imaginarios que nunca llegan a doler de veras?

Imagino que las personas tienen un límite y se fastidiarán de escuchar cien, doscientas veces lo mismo. Cuando ese fastidio logra imponerse e imperar; cuando es visible, audible el hartazgo, viene la taqiyya, como la llaman los granadinos, el encubrimiento, la disimulación. El "estoy bien". Queda, sin embargo, una estrella glacial en la mirada, como una sombra de luces muy, muy lejanas. Ese rechazo y esa moderación acordada en silencios es una neblina que no todos pueden atravesar. Una niebla-muro. Y los muros se hacen para no dejar pasar, para separar, proteger y aislar. Ésta es la verdad que todos guardamos y enmudecemos hasta que se

estanca. Luego la arrullamos y la guardamos en secreto. De la muralla que hemos construido nos toca una buena parte a cada uno. No es una barrera que se haya construido en una noche, sino con el empeño afanoso de nuestras evasiones. Se acumulan. Se acomodan. Se pegan una a una. A cada uno de nosotros, en nuestro partir la soledad se nos reparte un poco de ella y se nos manda partir a una vida que desconocemos. Una vida carente de animales y bosque, y regida por el Emperador M'ur Golgoth. Una vida de esclavos. Una vida reservada a los que no pudieron contra su propio asedio. Entonces es cuando se "parte" (o "parto") de la soledad del bosque a la soledad interna.

Si hay una palabra con la que me identifico últimamente es con "vagabundo." Al que le arrancaron la cuna, la tierra y la sepultura. Soy un puño de destierro, un montón de arena más amarga, quizá, que la que existe en el desierto del Sharran. Llevo días sin casa, sin hogar. No soy un nómada: más bien, soy un transterrado. Supongo que ese es el destino de todas las eternidades. Ser asediadas por los días, por la muerte, y vivir perpetuamente en agonía. Vivir sin vida y morir sin morirse del todo. Lo que nos queda a los exiliados es una añoranza de los días pasados. De las llanuras y los edificios que conocimos. De los días en los que el sol no pesaba y la noche era nuestra en este rincón del mundo. La noche llena de estrellas y árboles y grillos. Añoranza de otra cosa que no sea el furioso silencio que precede a un asedio. Emprender el camino hacia la introspección debería ser una ruta natural en todos los estados del ánimo, no sólo en los cataclismos del "yo". Debería ser más fácil estar solo.

"El parto" –entrecomillando también el artículo– de la soledad implica la idea del nacimiento. Mi anatomía masculina me prohíbe experimentar ciertos fenómenos femeninos. Mi relación con ellos se limita a descripciones de amigas y libros. Sin embargo, creo que esta soledad se asemeja mucho al embarazo, a esta preñez del alma, a este nutrirla de fantasmas diariamente. A diferencia del embarazo, empero, este hijo puede gestarse durante ciclos. El hecho de parir la soledad es solitario por sí mismo. No hay aviso previo. No hay fuente que se rompa. Hay un paulatino irse aislando, ir siendo menos charla. Acortar minuto a minuto las horas que antes eran risas y caricias. Todo el embarazo me he cargado de melancolía y ahora llevo a cuestas mi sombra perfecta. Desearía poder ser sombra para salir de este bosque roto, ultrajado por el largo brazo de las Legiones.

— Venus 20, 787

¿Qué me dirían mis antepasados? ¿Qué me diría mi yo de hace veinte ciclos? ¿Y mis dioses y estrellas? Luna, tal vez. Me habría dicho “luna”. Esa fue mi primera palabra. Luna. Como si supiera desde chico que habría de tornarme un soñador sin remedio entre tanta noche blanca.

Me gustaba más el elfo que era hace siete meses. El que creía en ciudades que vivían en armonía con las plantas. El que veía todo el bosque reflejado en las flores más pequeñas. En el canto de un pájaro. El que veía un ave en una cicatriz y que sonreía al ver una sonrisa ajena, por el puro milagro de la vida. Al que eso le bastaba y para el que eso era ver nacer nuevamente el mundo. Ahora sólo me queda la tristeza del cielo nocturno devorado por un incendio que inició hace tanto, tanto, que parece que no empezó nunca en realidad. El incendio infinito, infinito al inverso. El asedio interminable.

— Venus 22, 787

No se le puede poner una cerca a la pérdida o al cómo sentirla. Creo que una de las cargas más difíciles de llevar es la conciencia. El estar despierto tantas horas al día abrazado a la soledad. El ver cómo se acercan poco a poco los horribles rostros de los orcos y ver que no podemos hacer nada. Hay rumores que dicen que Osiris viene en camino. ¿Y qué nos ganamos? Aunque ganáramos la guerra, ya hemos cambiado. No podemos quitarnos este dolor de encima. No se puede limpiar tanta muerte. Cuando duele la lengua la única cordura es quedarse callado.

Aunque haya que dormir más de la cuenta.

— Marte 17, 787

Toda esta conciencia, todo cuando he dicho sobre el dolor concluye en una sola cosa. No puedo amar. No ahora. No a este bosque y no mientras dure este ataque. La conciencia es el verdadero parto de la soledad.

— Marte 17, 787

Han pasado tantos meses y he hablado tan poco que no creo poder articular una oración completa sin antes tartamudear. Se acerca el día del gran olvido. El día de volver a empezar. De aprender la magia que ya sé y hablar de cosas que ya hablé con la misma gente que ya conozco. Se acerca la hora de pretender ser otro y de unirme de nuevo a los felices. Pero ya no quiero. Basta de esto. ¿A qué viene repetirme una y otra vez, fingir, no crecer, y sobre todo, a qué viene otra vez tanto dolor? Una vida bien sufrida me basta. No sé qué me espera en el reino de Nut, pero ya estoy harto. Harto de las muertes y de las guerras de Úrim. Esta será mi última entrada. Ya me encargué de vaciar mis memorias en el río. Nadie merece sufrir mis recuerdos, ni siquiera para saber qué me mató. Que los Guardianes me perdonen. Voy a morir hoy, pero primero dormiré un rato. Quiero ir bien descansado a las raíces del Yggdrasill.

— XX-XX-XX

¡Hoy empieza mi día! Al parecer perdí mi Diario de los Sueños e Imhotep, el que parece ser el líder de esta ciudad, me mandó a empezar de nuevo. Dice que es raro que recuerde el idioma, y que puede deberse a que mi voluntad de vivir era más fuerte que otra cosa. Realmente no recuerdo nada, más allá que desperté en casa de un tal Atonakéth. Bueno, ese será mi nombre de ahora en adelante, supongo. Hay quienes me han llamado así cuando paso por la calle, entonces debo ser yo. Puedo elegir varios oficios…

Capítulo 11

10. Ciudades de Mármol

A. La ciudad y el Barro

Ciclo 752, en las afueras de Muul-Kuth

De la vieja Muul-Kuth se puede hablar de dos maneras: Una, se puede decir que el centro de la ciudad es un terrón seco, el corazón marchito de un árbol que no sabe que ha muerto de lo grueso que es. Es, supongo, la forma más natural de morir. De adentro hacia afuera, como mata la edad. La otra, la muerte que viene de afuera y que madura y pudre a las frutas es la de las enfermedades. No, la muerte de esta ciudad era la muerte de una ciudad que vivió por ciclos y ciclos, pero que se ha quedado desnuda de gente. A veces, poco antes de dormir, cierro los ojos y el yo que imagino atraviesa los templos de Yog-Sothoth, el mercado, los altos pilares del presidio y entra a las casas, desordena las hojas y las plumas de los escribas; huele los frutos y contempla las estrellas de la noche. Este mismo fantasma camina por los suelos de tierra y piedra, por entre los adoquines de mármol de la plaza principal, se inclina y ve, aunque algo difuso, el estandarte de la Legión. Este lugar está tan lejos, tan lejos de la capital que muchos Legionarios han terminado por hacerse hogar aquí y viven tranquilos, olvidados de que llegará el día en que se les volverá a llamar para servir al frente de los ejércitos de M'ur Golgoth. Esta es la ciudad tranquila, el ladrillo roto que se riega en polvo por todos lados. En mi infancia recorrí cada grieta, cada raíz que se quedó atorada en este puño de tierra, cada humedad y cada pasillo cientos de veces. Tal vez por eso me resulta tan brillante y tan hermosa esta ciudad a un paso de la muerte. Supongo que mentiría si dijera que no me encariñé con ella.

La otra manera de hablar de Muul-Kuth, esta ciudad que tanto amó mi madre, me la dijo ella misma poco antes de partir a la guerra. "Makár Mo'gal, hijo, recuerda que bajo toda esta tierra, bajo toda la arcilla y polvo que se levanta de Muul-Kuth están sembrados los corazones de tus padres y tus ancestros. Respeta al Emperador. Somos parte del clan Mo'gal, y los nuestros siempre le han sido fieles al Imperio. Aún cuando el Emperador Alzamag gobernaba, nosotros le fuimos fieles. Llegará el día en que tú también tengas que partir; en que el flujo de la vida te arrastrará a la guerra. Entonces extrañarás lo poco que hay aquí; que verás con amargura tu último recuerdo, y cuando estés encerrado en tu tienda con

tus hermanos de armas a tu lado, desearás nunca, nunca haber dejado la tolvanera que cubre tu corazón con la gentileza de un manto. Porque fue esta tierra, fue este polvo el que te vio nacer, y ni los verdes pastizales de Shurub'Gul ni las grandes bibliotecas de Dor'Anmak podrán compararse nunca a los ríos y al polvo de Muul-Kuth. Ahora no lo ves, pero la Legión te enseñará a amar toda esta poquedad que es tu tierra."

B. La Ciudad y el Tiempo

Ciclo 823, Shurub'Gul

Han pasado muchos, muchos ciclos desde que la Legión fue llamada de regreso a Shurub'Gul. Partiendo de Muul-Kuth, y yendo siempre al sudoeste los nuevos Legionarios nos encontramos con las columnas blancas y los gigantescos estandartes del Emperador M'ur Golgoth. Estatuas suyas, hechas de mármol, cubrían las calles y se extendían por toda la calzada central, hasta llegar a la Via Principia, la aorta del Imperio, y vemos el Palacio Imperial, al este, y el Senado, al oeste. La majestad de los edificios me trajo a la memoria los rumores que llegaron a mi hogar sobre el antiguo Emperador Alzamag. Había quienes decían que cubría sus túnicas y sus brazos de una fina placa de oro y salía corriendo desde el palacio hasta el Foro, donde aullaba y agitaba una daga que, según decían, le arrancó del pecho a un dragón. Algunos otros cuentos decían también que llegaba a los baños públicos y se ponía a imitar a los lobos wargos, y quienes pasaban frente a él estaban obligados a hacerle reverencia, a imitarlo. El Emperador recompensaba a aquellos a quienes iban más allá del deber y fornicaban en público, como los lobos, o quienes comían sus heces y se untaban todo tipo de residuos sobre los cuerpos. El Emperador tenía buen oído, y todos cuantos llegaron a criticarlo o a sentir asco por su presencia fueron ejecutados. No fue sorpresa para nadie que lo hayan asesinado a él y a todos los shamanes que lo seguían. Así llegó al poder Golgoth, y sus obras se han ganado el respeto de más de un Legionario. Es bueno y muchos lo admiramos desde que éramos niños. Dentro de poco mi unidad partirá hacia Mares Anthal.

C. La Ciudad y el Mármol

Ciclo 919, a un par de kilómetros de Muul-Kuth

Cuando dejé atrás mi hogar, supe que nunca volvería a caminar por las mismas calles y que atrás se quedaban también mis amigos y todo cuanto amé alguna vez. Tampoco pensé que la última caminata entre los edificios de la vieja Muul-Kuth se incrustaría en mi memoria como una espada, ni que las imágenes, por pocas que se hubieran quedado en mí, se repetirían una y otra vez y me confundirían entre lo que dejé en realidad y lo que creí dejar. Tantos ciclos después me he dado cuenta que muchos de mis recuerdos brillan más y son más alegres de lo que realmente fueron, y que probablemente las palabras de mi madre hayan profetizado gran parte de mi vida. Hace un par de ciclos murió Sam'urah. Sí, la amaba, y espero que el nombre de mi clan dure todavía mucho tiempo. Ella siempre apoyó a mi natal Muul-Kuth. El lugar que te ve nacer tiene esa magia. Se queda con uno a través de las guerras, el hambre y la muerte, y llega el día que ese lugar se vuelve una idea, una roca sólida, como vista a contraluz, y no hay manera de desincrustarla de dentro del cráneo. Muul-Kuth. Me han dicho que ahora no es más que un montón de huesos y que sus calles están llenas de mendigos y apestados. Que se ha transformado en un cementerio vivo y que está a unos ciclos de colapsar. Lo que me asombra es que haya tardado tanto en desvanecerse. Que las ventiscas y las polvaredas hayan sobrevivido a mi Sam, y que este tronco que yo veía muerto desde que tengo memoria haya tenido todavía tanta energía para mantener los latidos del Senado, del Foro y de su Via Principia por tanto tiempo. Dicen que los shamanes huyeron hace unos veinte ciclos y que fue una enfermedad la que se llevó a la ciudad. Está bien, supongo. Los shamanes dicen que el Gran Vacío se alimenta de los nombres de los orcos y de las ciudades que han muerto, y los dos estamos demasiado viejos para seguir luchando.

Estamos cansados.

Muy cansados.

Capítulo 12

11. Enlálmassi y el Mar

Ciclo 264, Uruk

Enlálmassi despertó entre las olas cuando la luz del sol aún no alcanzaba a entintar las nubes del horizonte. No era rica, pero le bastaba con levantarse todos los días y sentir cómo el agua del Gran Mar Océano le acariciaba las piernas, los senos y el cabello. Se había sumergido varias veces con Melishlia, su hermana menor, a poco menos de 50 metros, pero Apsû les había prohibido internarse más allá. Decía que si lo hacían sus brazos y sus piernas se disolverían y que no serían capaces de regresar a la superficie. Pero ese día, Enlálmassi y Melishlia estaban dispuestas a desafiar las reglas de Apsû. Ellas eran hijas del Gran Mar Océano, y si los demás no lo podían entender, no era problema suyo. Además, había sido gracias a ellas que los gigantes habían descubierto a los moluscos bivalvos que producían el biso de sus ropas y que habían logrado definir las orillas de Uruk. Poco a poco se volvió a quedar dormida.

Su hermana, Melishlia, llegó a la costa del Gran Mar Océano muchas horas antes que ella. Recordaba haberse levantado de su cama de agua y haberse vestido con sus ropas de seda de mar. Ambas sabían que probablemente Apsû les diría algo por no haberlas acompañado esa tarde a recoger moluscos y a ayudar con la construcción del templo de Ishtar. Lo que más deseaba era explorar el fondo del mar, escaparse de vez en cuando de las lecciones de filosofía de su padre, Belanesh, y ver lo que ningún gigante hasta entonces se había atrevido siquiera a soñar. Muchos de ellos decían que Ishtar los había bendecido con su piel de hielo y sus artes del agua, pero Enlálmassi creía que era una forma de mantenerlos controlados. Ella, al igual que su hermano Gilgamesh, quería salir al mundo y ver qué más había. No concebía que todo el mundo, que toda aquella masa que se extendía más allá de sus ojos, fuera sólo hielo. Los ancianos hablaban a veces del bosque de Glitnir como si también ellos hubieran deseado conocerlo; como si algunos de ellos, de hecho, lo hubieran conocido. ¿De verdad era tan peligroso el mundo como para que su Guardiana no quisiera dejarlos salir? ¿Tanta protección necesitaban?

— Enlil, deberíamos regresar a la costa. Papá nos dijo que no debíamos

alejarnos tanto.

— ¿Qué acaso no lo escuchas, Meli?

— Llevas días hablando de la voz de la Naturaleza pero yo no puedo oír nada. Le diré al iazu que te revise.

— ¿Para qué? No estoy enferma. — Enlálmassi desató los tirantes de su blusa de seda de mar, al tiempo que metía una de sus piernas de hielo en las olas gélidas del Gran Mar Océano. Se quedó quieta unos segundos y suspiró. — Yo sé que no me crees.

— No es que no te crea, pero temo que estés enferma de aguas turbias. Ya sabes cómo acabó el viejo Ah-Kalla…

— Sí, lo recuerdo. Pero esto es diferente. Lo sé. — La mirada de la jotun se perdió en el horizonte. Sus pensamientos se encontraban muy, muy lejos de ahí, bajo el azul perpetuo del mar, acompañados del sonido de las olas. El sol de Eisgrind no calentaba, y apenas había vida entre los glaciares, pero Enlálmassi sentía que eso sucedía sólo en la superficie. Tal vez había algo más dentro del mar.

Unas gotas de agua se adhirieron a la piel helada de Enlil. La jotun estaba entretenida con la marea, obligándola a formar un pequeño remolino alrededor de ella. Su piel, una masa sólida de hielo, no sólo se sentía cómoda entre las olas; era parte de ellas. Estaba claro que su hermana no la entendería. Desde chicas les habían dicho que la marea era una anciana a la que se le quiere de lejos, no una hermana ni una amante. Su nombre venía desde mucho antes de lo que cualquiera de sus ancianos recordaba. Todos los jotuns sabían que había existido un tiempo de paz y un bosque enorme en Eisgrind, y que fue entonces cuando se le llamó Gran Mar Océano a la extensión infinita de agua que se extendía al oeste, al norte y al este. Al sudeste y al sudoeste, Uruk conectaba con la tierra y Úrim se extendía también hasta donde alcanzaba la vista. Para cualquier ser vivo de Eisgrind, era evidente que el mar ocupaba casi tres veces más que la tierra. A Enlálmassi no le desagradaba el hielo, pero tenía más de once ciclos viendo glaciares, glaciares y blancura hasta el fin de la tierra y se cuestionaba a menudo si algo de aquel bosque legendario habría sobrevivido a la maldición de los Guardianes.

— Enlil, por favor, regresa al hielo. Le diré a papá que estás desobedeciendo a los ancianos. — La hermana menor de Enlil levantó dos columnas de agua. Sobre ellas, la pequeña jotun creó una placa de hielo

que se deslizaba a gran velocidad.

Enlálmassi no intentó detenerla. Si Belanesh quería detenerla, tendría que ir por ella a las entrañas mismas del mar. Estando ahí se sentía libre de aferrarse a unas tradiciones que no hacían nada más que frenar a su raza. El mar no les haría daño, pensaba la gigante. Ishtar les había dado su bendición para vivir en él, o así lo creía ella desde que tenía uso de razón. Su hermano Gilgamesh, algunos ciclos mayor que ella, decía que así era, y Gilgamesh rara vez se equivocaba. La joven jotun creó una pequeña prisión de hielo alrededor de sus ropas y se sumergió desnuda al Gran Mar Océano como había hecho ya en otras ocasiones. Le gustaba ver a los salmones arremolinándose en torno a ella, como si fuera un gran pez que se hubiera metido a jugar con ellos. Conocía a la perfección a varias de las orcas que buscaban presas en la zona y había aprendido de ellas a identificar y a remontar las corrientes oceánicas.

Y aunque no era la primera vez que se hundía en el agua glacial, el brillo azulado de un hielo que llevaba más tiempo sobre la tierra que ellos mismos, que no se fundiría jamás y que se sumergía por cientos de metros en el océano, nunca dejó de sorprenderla. Ese era un verdadero jardín de cristal. Cuanto más se acercaba a la pared infinita de agua congelada, más se reconocía en aquella estructura natural, inamovible, prisionera de sí misma. ¿Por qué eran de hielo los gigantes? Y debajo de éste, ¿Qué? ¿Sólo había órganos sin voluntad? No, no podría ser. El hielo, aunque tenía un cierto asomo de eterno, a veces se fracturaba con un estrépito tremendo y volvía a caer al mar. Los bloques se derretían en algún momento y se volvían espuma, marejada, abismo. A veces Enlálmassi se preguntaba si ella misma no se podría volver una parte del mar y alejarse de Eisgrind; volverse un río y navegar hasta las entrañas del mítico bosque Glitnir y, quien sabe, seguir navegando hasta donde le diera vida y fuerza.

A veces no sabía cuánto tiempo pasaba bajo el agua. Las formas del mundo se volvían ajenas a ella, una diosa en medio de las olas, una hija de Abzu misma, y se perdía en el color infinito del agua. Pensaba en seguir hacia adelante cuando el estrépito de una grieta en el hielo la hizo despertar. Miró hacia los lados, pero la oscuridad de la noche había envuelto también a las aguas. Incapaz de moverse por miedo a perder el rumbo, Enlálmassi sintió terror. En toda su vida no había visto el mar de noche y menos aún había nadado en él. De repente vio un brillo en la marea y luego otro. Una docena de medusas luminiscentes se acercaron a ella y la jotun pudo, por fin, ubicarse. Aprovechó los pocos segundos de

luz que le habían dado las criaturas del mar para conjurar una columna de agua hacia arriba, hacia la superficie del Gran Mar Océano, donde podría nadar sin problemas hasta la costa de Eisgrind. Pero no había costa. Las olas se extendían más allá de todo lugar donde Enlálmassi pusiera los ojos. El fragor de la marea la azotaba una y otra vez, y no podría escuchar ni sus propios pensamientos.

Enlálmassi cerró los ojos y se dejó llevar por las olas. Se acostó boca arriba y dejó que el mar hiciera con ella lo que quisiera. Y aunque quería dormirse, perderse en la negrura del sueño, volvió a abrir los ojos cuando escuchó aparecer otra grieta en un hielo que no veía. Y esta vez lo escuchó tan fuerte que podría haberlo tocado de tan cerca. A este sonido siguió otro, y poco después, un tercero. Horrorizada, vio cómo su brazo izquierdo se caía a pedazos, y sintió también como si una inmensa masa de hielo se separaba de su espalda. Luego sintió un crujido en su mandíbula, y sintió que parte de su cara se desprendía de ella. Incapaz de hacer otra cosa, la jotun murmuró un hechizo para jalar toda el agua que estuviera cerca de ella hacia sí misma. Y el mar obedeció. Enlil se transformó en una esfera azul, gélida, que flotaba sin rumbo sobre el inabarcable Gran Mar Océano.

Dentro de su corazón había una tempestad. Se sabía irremediablemente perdida en las fauces del océano; sabía que su padre estaría tremendamente preocupado. Sentía, también, que había traicionado a sus hermanos Gilgamesh y Melishlia y al mismo tiempo tenía la intuición de que nada de ello importaba. Tal vez no viviría para ver otro atardecer. Lo único que la consolaba era que vería nacer, como nadie nunca antes que ella, al sol de entre las entrañas del Gran Mar Océano. Y se sentía triste. No habría nadie con quién compartirlo. No habría nadie a quién le importara el color de las lanzas del sol cuando éstas rompían la superficie del mar. Es un color difícil de explicar, pensó. No es azul ni naranja, y aunque se acerca a ambos, tiene también destellos de nieve y oro. Primero una, luego cien y luego millones de estas agujas luchan por atravesar las olas, de abajo hacia arriba, saliendo de las profundidades del horizonte, del dominio de la muerte, y llegan a besar al cielo en la mañana. El cielo es rojo al alba porque se sonroja, pensó Enlálmassi, y esta idea le dio un poco de paz.

El calor del sol, más intenso que nunca, sacó a la gigante de su trance. Era tarde, tal vez medio día, y como en la noche anterior, se percató de que no sabía a dónde iba. Las corrientes marinas la habían arrastrado quién sabe hasta dónde. No reconocía a las especies animales de esa

región, pero algunos peces que la habían acompañado durante la noche le dijeron que había viajado al suroeste. Que había criaturas de tierra verdes lejos de ahí, a varios miles de kilómetros al este, pero que el mar tenía algo que enseñarle antes de que se fuera. Enlil rompió su prisión de hielo y se sintió libre como nunca antes. Líquida. Sus brazos se extendían por varias decenas de metros y no sentía el estorbo de sus huesos. Se alzó sobre las olas por diez, veinte, cien metros y su cuerpo no encontraba límite. Quiso probar el nuevo poder de su magia. Dos brazos más surgieron justo debajo de la curva de sus senos y siguió creciendo. No podía sentir sus piernas; más bien, la marea se había transformado en su cadera, sus muslos y sus pies. Después, toda ella se desplomó y sintió una alegría tan grande que no creyó que hubiera cabido en su cuerpo de hielo. Ella era el mar. Se había transformado en las olas.

No supo cuánto tardó, pero agradeció la ayuda de los peces para bajar hasta las entrañas del océano. Aunque débil, Enlálmassi escuchó la canción de las anémonas. Corales rosados, rojizos y algunos azules se levantaban por todos lados. Las anémonas cubrían las secciones del mar más profundas, y la jotun vio pulpos y calamares por primera vez en su vida. Mientras más bajaba, peces de formas más extrañas iban apareciendo ante ella. Los de más arriba parecían salmones; diferentes, sí, pero más cercanos a lo que ella conocía como pez. Pero en su descenso al corazón del Gran Mar Océano, fue descubriendo peces largos, largos, como una corriente de mar encarnada, que lanzaban choques eléctricos para incapacitar a sus presas. Más abajo, donde la luz del sol, por mucho que luchara, no alcanzaba a llegar, descubrió a los peces anzuelo, que brillan en la oscuridad y ocultan su rostro horrible tras la luz de su antena.

Más abajo, más abajo de lo que habría de llegar nunca nadie, los peces guiaron a Enlálmassi a unas ruinas perdidas, olvidadas para siempre en la superficie de Úrim; lejos de la memoria de enanos y orcos, hombres y elfos por la eternidad. ¿Entonces los mitos de la Regénesis eran ciertos y hubo antes otros Guardianes, otras razas, otros mundos sobre la superficie de Úrim? Los restos de una ciudad tan enorme que pudo haber sido una isla o tal vez la península de un continente mayor aparecieron ante ella. Tal vez la capital de alguna civilización ya sin nombre, para siempre, que se veía a sí misma como la eterna, la favorita, a juzgar por las filas interminables de estatuas que habían erigido en sus calles.

Ahí, en el fondo del mundo, Enlálmassi pudo ver los huesos de unas figuras mitad animal y mitad gigante. Mitad elfo y mitad planta. Testigos

mudos de una cultura tan extraña que parecía como si los dioses antiguos la hubieran usado para experimentar sobre ella. Y de cierta forma, así fue. La jotun lo veía más claro cada vez. Había tenido lugar una guerra tremenda. Las calles aún estaban llenas de piedras, puntas de lanza que se habían erosionado con las corrientes. A su orden, cientos, miles de medusas descendieron hasta el abismo para ayudarle a ver, y descubrió los vestigios de una estructura monolítica, alumbrada por los fragmentos de unos cristales brillantes, similares a los que usaban los enanos, dentro de lo que parecía un templo. Cuanto más se fijaba, más claras se veían las marcas de la guerra. Los dioses se sintieron humillados cuando sus hijos adquirieron conciencia y encerraron a cientos en sus casas para que perecieran de hambre. Muchos de los pórticos y ventanas habían sido demolidos desde fuera, como si desde el exterior los Prototipos de los dioses hubieran intentado ayudar a sus hermanos. Había rastros de magma en varias de las calles principales. Un poderoso hechizo había fundido las torres, casas y árboles. Ahora que lo pensaba, el suelo estaba cubierto de esqueletos petrificados, cenicientos. Otros tantos se amontonaban en las orillas de esta plaza, como si antes hubiera habido murallas alrededor y la gente, pues Enlil no dudaba que lo hubieran sido, la gente hubiera intentado escapar del dios o hechicero que los calcinó a todos.

Los peces sabían de ese cementerio desde hacía miles de ciclos. Estas criaturas habían muerto antes de que el bosque se helara, le dijeron, y mucho antes de la aparición de las razas verdes y rosas que dominaban el sur de uno de los continentes. Le dijeron también que al oeste las grandes pirámides de los trolls eran quizá tan viejas como este continente, pero hacía mucho que las ballenas no cantaban ninguna de las canciones de Tule. Enlil quería regresar a Uruk. Ya no le interesaban ni el mar ni los peces, y el espectáculo de tantas y tantas personas incompletas, amorfas, a medio paso entre lo animal y lo vegetal; entre el mineral y el hongo le arrancó de raíz su deseo de conocer el resto de todo aquello. Pero los peces no se callaban, y decían que había varios cementerios marinos más, con nombres que se les habían olvidado de tan viejos, pero regados en todo el fondo del mar, entre Hiva y Tule, y que habían sido tantos y tantos los errores de los dioses pasados que aún se podían encontrar vestigios sobre las masas continentales de Úrim. Y le susurraron la palabra Thánatos y entonces sí la dejaron ir. Enlálmassi huyó del fondo del mar tan rápido como pudo y pidió ayuda a los delfines, que la guiaron hasta Eisgrind.

Gilgamesh fue el primero en verla, pero se espantó de su propia hermana, hecha una montaña de agua y sal, sin piel y sin órganos, como una manifestación viva de la marea. Supo que Enlálmassi se disolvería en las olas. Siempre se los dijeron. Melishlia, su hermana, lloraba mientras las olas le acariciaban los brazos. Fue hasta entonces que se dio cuenta de que no podía hablar. Había perdido la lengua, los labios. Gilgamesh le llevó unas tablillas de hielo para que escribiera pero no pudo hacerlo. Cada vez tenía menos control sobre las aguas, sobre sus brazos, sobre sí misma. Un cansancio enorme se apoderó de ella hasta que se disolvió, lentamente, entre la marea y la espuma del anochecer.

La muerte de la gigante se lloró por un mes, y su historia serviría para advertir a los jotuns los peligros de acercarse al mar, aunque ninguno supo jamás de la ciudad perdida que encontró ni de los terribles testimonios de los peces. Su hermana conservó hasta su muerte el hermoso vestido de seda de mar que se puso Enlil aquel día y desde entonces los gigantes llaman al Gran Mar Océano con nombre de mujer. Para ellos, ella es la mar.

Capítulo 13

12. Bajo la Estrella del Norte

Ciclo 972, Gal'Naar, costa noreste del Gran Mar Océano

Las llamas danzan frente a mí, como si quisieran levantarse hasta la aurora boreal. Ivar está a mi lado. Crecimos, germinamos juntos, con la misma tierra uniendo nuestras mismas manos. Nos hicimos fuertes y surcamos el camino de las piedras guiados por la Estrella del Norte. Solíamos decir que era una valquiria y que algún día llegaríamos juntos al Valhalla. Soportamos el quebranto del alba, la caída de las hojas de Yggdrasill que arrastraban con ellas la enfermedad y la guerra y navegamos juntos hasta Thánatos. Sobrevivimos. Se poblaron de nieve nuestras barbas y nuestros brazos se cansaron, pero las palabras de hermandad resistieron más que cualquier piedra; más, incluso que las ciudades de Bael-Ungor y de Gal'Naar.

Eran cientos de miles de cadáveres, Ivar. Eran cortezas vueltas a la vida por la magia de los necromantes. Los muertos regresaron a probar a los hijos de Odín. Lucharon sin dolor y sin cansancio, con los rostros anochecidos por la muerte, hasta que arrasaron a los hombres de Granada y a los orcos del Imperio. Gilgamesh los salvó, y poco después los perseguimos a través de robles y olmos, hasta que encontramos la gigantesca pared de agua del Gran Mar Océano. Y entonces los hombres y los orcos nos hicieron flotar sobre los barcos, y conocimos el amor al mar. Tú bien sabes que caí herido entre los cráteres de Heracleion, en aquella costa olvidada por Kósmon. Recuerdo bien que me rescataste, rugiendo mientras arrollabas a los cadáveres que se amontonaban a tu alrededor. Una flecha te atravesó el costado, hermano mío, pero escapamos entre furia y acero. Te salvó la armadura de tu padre, que nos dejó hace tanto. Te recuperaste rápidamente y pronto aprendiste a pelear con la cólera del Oso, un regalo de Odín mismo. Los vi caer aplastados bajo tus pilares de piedra y tus escudos de granito. Me salvaste la vida, Ivar. Y aunque no puse pie en combate durante varias Estaciones de Agua, sobreviví, siempre temiendo volverme un dragur. Quedé tullido, pero gracias a tu consejo aprendí a dialogar con el fylgia y a leer las runas. Entendí la lengua que hablaba mi padre y que usaba para hablar con los dioses del viento, del mar y de la tierra, y gracias a su consejo derrotamos a Nergal. Todo porque tú me salvaste. Hermanos hasta la muerte. Tú lloraste más que yo la muerte de Gilgamesh. De eso sí me acuerdo. Poco después volvíamos a las enormes bóvedas de piedra de Gal'Naar.

Pasaron los ciclos y luego de volver de Thánatos decidimos que algún día volveríamos a navegar. Esa noche Odín saltaba entre las nubes, y sus pasos nos animaron a embarcarnos. Esa noche, el dragón que tanto trabajo nos costó construir surcaría las olas por primera vez. Los relámpagos golpeaban las crestas del horizonte, que se fundían con los fiordos en la oscuridad. Tú tomaste las cuerdas e izaste las velas. Yo sostenía una lámpara que nos regalaron los granadinos. Pasamos junto a la tormenta a una enorme velocidad, riéndonos, mientras la lluvia nos empapaba las barbas y las vidas. Nos lavaba de los horrores de la isla maldita. De tanta muerte. Varias veces se inclinó nuestro drákkar y varias veces supimos lo afortunados que éramos de que no hiciera agua. De que se moviera tan rápido. Éramos un cuchillo que rasgaba las pieles del vacío. Nos sentimos inmortales con los cuervos volando a nuestra izquierda.

—¡Mira, Hermod!— me decías, con las manos amoratadas por el frío y los golpes —Si puedes sacar esta espada de la roca, le diré a papá que te haga una de verdad.— El hielo se amontonaba al lado de la vara de roble que clavaste en el piso. Nuestros padres se preparaban para viajar bajo el estandarte del rey Skallargrim al bosque mágico de Glitnir. Tu clan, los Eisenblut, tenían menos de tres generaciones de existencia, pero ya eran amigos muy íntimos de los Hammerschmied. Como niños que éramos, todo eso no nos preocupaba y corrimos. Corrimos, tatuando nuestras huellas en la nieve de Gal'Naar, nuestros cabellos ondeando como las banderas del rey cuando partían. Queríamos alcanzarlos. Dejaron la casa cuando amainó la nevada.

Ni una mirada hacia atrás, nos dijo Eitre, el más joven de los Hammerschmied, cuando dejábamos Granada. Casi seis ciclos de asedio, Ivar, y tú y yo sobrevivimos. Trajeron de vuelta los tejidos de acero y el hacha de Skallargrim, pero las lágrimas no regresaron a su hogar, a su verdadero hogar junto a la cordillera de la Ciudad Oculta. Los lobos nos devoraron el corazón y el calor que conservamos aquí, en jaulas de huesos. Nuestros hermanos murieron mutilados, perdidos en las entrañas del desierto. Se llevaron nuestras almas en alguna batalla sin nombre, en un tiempo que no queremos recordar, pero que nos unió bajo la misma piel, tal vez más que a los hermanos de sangre. Tal vez por eso ansiábamos tanto el mar. Para borrarnos de encima tantos ciclos en el desierto. Para olvidarnos de Skallargrim, el mejor de todos. Hasta la muerte. Ese era nuestro pacto de sangre.

La tormenta arreció y no pudimos volver. Los rayos alcanzaron los dibujos de Odín que tanto tardamos en grabar en la madera. El fuego se precipitó sobre nosotros, creciendo con el aceite de la lámpara. Ardimos como una vara vieja de olmo envueltos en la vela del drákkar. El fuego de los dragones nos consumió. Las cuerdas sacudieron el mástil roto como a la almádena de un gigante. Quedamos a la merced de la marea embravecida.

El escombro del drákkar arde a mi espalda. Tengo astilladas las manos, y los pulmones gotean una mezcla de sangre y de promesas que mueren con nosotros. Hasta la muerte, Ivar. La arena está ennegrecida ahí a donde no llega la marejada. Las olas golpean cada vez más fuerte, pero todavía te escucho gritar. Estás muerto a mi lado, Ivar. Son los gritos de la noche. Son los gritos de la tempestad que se desploma sobre nosotros.

Me apagaré bajo el estruendo, iluminado por la luz de la Estrella del Norte.

Capítulo 14

13. La Cólera de la Tierra

I

33 Ciclos Antes de la Regénesis

A los pies de Bael-Ungor

Los elfos al mando de Snefru habían tomado ya los montes Nifl e Ymir apoyados por los humanos del este. El general Ymir Nordstein había hecho retroceder a los berserkers de la primera línea para detenerlos en las trincheras de Bael-Ungor. Los gigantes de Uruk se habían mantenido alejados del conflicto hasta ese momento, aunque no podrían estar quietos para siempre. Sabía que Yólotl, uno de los caudillos más importantes del Este, había estado hablando con Apsû para conseguir una alianza que les ayudara a aplastar al pueblo enano de una vez por todas. Los orcos del oeste tampoco parecían muy interesados en las guerras de Iunu-Ra o de Tenochtitlán y eso les permitía montar una fuerte resistencia en las cordilleras Baldr. Al menos en la lucha cuerpo a cuerpo, sus berserkers eran invencibles. Durante los últimos meses, además, el clan Hammerschmied había trabajado en un ingenio que les permitiría derrumbar el bosque a las orillas de la montaña. Aunque los Stahlgesit se oponían, no podían negar que sus esfuerzos habían resultado inútiles.

Poco antes del conflicto, habían sido ellos quienes dialogaron con el Consejo Élfico y con los tlatoanis. Pero los elfos habían sido tajantes: Los enanos no tenían un Guardián, y una raza fabricada como ellos no tenía derecho a existir sobre Úrim, moción apoyada también por los tenochcas. Esto había tocado un punto muy sensible de los clanes enanos. Muchos conocían el mito de que habían sido creados como esclavos de los minotauros, pero que en una guerra ya muy lejana habían exterminado a sus captores. Nadie sabía a ciencia cierta cuánto tiempo había pasado de eso, pero mientras más cavaban en Bael-Ungor, más vestigios encontraban de la mítica raza de los minotauros. De hecho, de ellos habían tomado la idea de derrumbar el bosque. Los Hammerschmied tomaron el papel de ingenieros y herreros de los enanos. En aquellos días, se esforzaban por lograr un imposible: dominar el aire. Muy al fondo de Bael-Ungor, en las zonas que apenas se estaban comenzando a explorar, habían encontrado ciertos cristales luminosos que producían una energía tremenda. Los Hammerschmied no lo dudaron ni un segundo y, apenas se descubrió el segundo, ya buscaban maneras de utilizarlos para mover las

máquinas que estaban desarrollando. Luego descubrieron el magnetismo y cómo podían usar éste para elevar sus máquinas en el aire.

Snefru había conducido a la ciudad de Iunu-Ra desde que los elfos tenían memoria. Algunos decían que incluso había hablado con los dragones, los legendarios libertadores de Úrim, antes de que éstos desaparecieran. No era muy flexible con las demás razas, pero ninguno de los elfos podía negar que había hecho todo cuanto había podido para proteger y expandir la ciudad. Según él, los dragones le habían permitido tomar la copa del árbol Yggdrasill a cambio de que lo protegieran con sus vidas. Hasta ahora, la única amenaza que quedaba eran los enanos. La gente de Tenochtitlán había jurado que nunca saldría de su isla, y gigantes y orcos se habían mantenido fieles a su palabra de no adentrarse en el bosque de Glitnir. Los enanos estaban solos. Descarriados. Ni siquiera los Guardianes se acordaban de ellos. Hacía unos mil ciclos, cuando mucho, Quetzalcóatl había adoptado a la raza emergente de los hombres y Yog-Sothoth a los orcos. Ishtar y Nut, las dos Guardianas más antiguas de todas, protegieron a elfos y gigantes. Quedaba Odín, sí, pero hasta ahora no se había declarado a favor o en contra de ellos. Eran máquinas, pensaba Snefru. No deberían haber tomado conciencia. Sabía que sin ellos no habrían vencido, pero su punto seguía siendo el mismo: eran un error.

Los elfos se movían entre las copas de los árboles a gran velocidad. Aunque los Guerreros Águila y los Guerreros Jaguar estaban acostumbrados a trepar y columpiarse de las lianas de las selvas de la Isla del Ocelote, no podían seguirles el paso. Por eso fueron los elfos los primeros en enfrentarse a los terribles berserkers. Los enanos forjaron miles, cientos de miles de yelmos, corazas y hachas y estaban arrasando el norte del Glitnir. Luego enviaban la madera a Bael-Ungor, donde la usaban para alimentar sus hornos y calderas. Habían pasado menos de seis meses desde que los elfos les declararan la guerra y ya habían limpiado casi toda la falda de la montaña. Cuando los tenochcas se enteraron del desprecio que los enanos le profesaban a la naturaleza, se unieron a la lucha. Al séptimo mes, los elfos llegaron a Bael-Ungor. Como antes pasara contra los minotauros, la lucha fue terrible. Los enanos sabían utilizar la tierra como un arma, y pese a que los elfos tenían magia propia, no podían hacer mucho los terremotos provocados por los berserkers. Además, les era prácticamente imposible penetrar las armaduras de los guerreros de los Nordstein. Gracias al apoyo de los dardos envenenados y las hondas de los tenochcas, las batallas habían dejado de ser una carnicería completa. Aunque los berserkers no caían con los dardos, el veneno que se introducía en ellos era tan potente que los paralizaba y, con ello, detenían su magia. La guerra se alargó de unos

cuantos meses a unos ciclos. Los tenochcas establecieron un campamento base a los pies de Bael-Ungor, mientras que los elfos llevaron semillas de Kemet, una variedad de roble única de Iunu-Ra, para crear Kemet-Sheut, un impresionante árbol que se desenraizaba para atacar. Los enanos respondieron con su geomancia, y cuando resultó evidente que los esfuerzos combinados de ambos pueblos los estaban empujando de regreso a la montaña, decidieron empezar a fabricar máquinas de guerra.

La tierra se estremeció otra vez. Los elfos y sus aliados ignoraron el temblor. Cuando se enfrentaron por primera vez a la geomancia, muchos estuvieron a punto de desertar. Con el tiempo se acostumbraron a las estrategias y poderes de los enanos, y ahora sabían que no había mucho que temerle a un temblor tan leve. Volvió a temblar. Y luego otra vez. Snefru mandó a un grupo de elfos a que investigaran. Temía que los enanos se hubieran infiltrado por sorpresa, pero el reporte que trajeron sus elfos fue mucho peor: estaban abriendo una grieta en un costado de Bael-Ungor por la que salía un gigantesco cristal azulado. Fragmentos de piedra parecían ser atraídos a sus costados y al cabo de unos minutos, el cristal se elevó en los cielos.

Los elfos no tardaron en reagruparse y lanzar un grupo de exploración a la nueva máquina de los enanos usando bestias de aire llamadas esfinges. Su velocidad de vuelo era asombrosa y no tardaron en cerrar la distancia que los separaba. Pero cuando se acercaban al cristal, cientos de piedras salían disparadas contra ellos a una velocidad tremenda, perforando piel y huesos. Muchos de los exploradores murieron con la primera ráfaga. No hubo supervivientes del segundo grupo. Se movía lento pero ni los elfos ni los tenochcas veían manera de derribar la nueva creación de los hijos de los minotauros. Los gigantes o los orcos debían unirse. No había otra alternativa.

II

18 Ciclos Antes de la Regénesis, a los pies de Bael-Ungor

Apsû respiró hondo mientras las nubes sobre su cabeza se desplomaban de un solo golpe. Habían trasladado el equivalente a un pequeño lago desde el Gran Mar Océano hasta Bael-Ungor sobre sus cabezas, en forma

de nube. Cientos, tal vez miles de peces habían quedado atrapados en la magia de los gigantes, pero era el único método que había resultado viable para derrumbar los enormes cristales aéreos. Tras casi 15 ciclos de lucha, los berserkers habían empujado a los elfos y a los hombres hasta las bases del Nifl, recuperando casi toda la zona norte de Úrim para ellos. Los gigantes los atacaron por la retaguardia y los obligaron a retroceder hasta la montaña de Minos. A donde quiera que volteara los ojos había fragmentos de los poderosos cristales Lys. El impacto contra el suelo era terrible. Los enanos que tripulaban las máquinas aéreas eran empalados por los fragmentos de los cristales. Muchos no llevaban armaduras ni había manera de frenar cien toneladas de agua y cristal que les caían encima. Cada una de las fortalezas aéreas enanas era capaz de transportar un número casi infinito de piedras que les servían de escudo y munición al mismo tiempo. Los geomantes que las tripulaban utilizaban todo su poder para mantener el cristal en el aire y para abatir a todos cuantos se acercaran a ellas. Eran un arma terrible, temida desde que apareció. Snefru y sus exploradores tenían suerte de estar vivos.

Si Apsû necesitó pruebas al principio, tuvo de sobra durante todo ese tiempo. Los escuadrones aéreos de los elfos, aún con el apoyo de los Kemet, muy pocas veces podían acercarse lo suficiente como para herir a la tripulación enana. Los pilotos más experimentados elevaban sus cristales por encima del alcance de los Kemet y desde ahí soltaban una lluvia de piedras que demolía a los robles y a los arqueros élficos por igual. Cuando terminaba la avalancha, volvían a levantar el escudo de escombro que los protegía. Otros decidían arrancar pedazos completos a las montañas e ir fabricando municiones conforme avanzaban. Los gigantes habían aprendido a temer a las monstruosas creaciones del clan Hammerschmied aún cuando no llevaran ningún escudo visible. En cuanto los enanos daban la alarma en cubierta, los cristales descendían y se envolvían en un escudo de piedra.

El primero de los cristales cayó seis ciclos después de que aparecieron. Los tenochcas idearon una emboscada. El capitán de la nave, Jørg Nordstein, los había empujado hacia el Este, casi hasta la costa que limitaba a Úrim en ese punto. Crearon muchas distracciones, y cuando a los enanos se les acabaron los proyectiles, contraatacaron con una lluvia de dardos que duró casi veinte minutos. Los enanos se habían confiado y habían descendido casi hasta la copa de los árboles. Algunos de los Guerreros Águila y Jaguar incluso habían tenido oportunidad de saltar a bordo y masacraron a la tripulación. El cristal cayó en picada y aunque los atacantes murieron, se llevaron con ellos al capitán de la nave y a sus

subordinados. Elfos, tenochcas y gigantes diseccionaron los restos de la nave pero sólo encontraron roca sólida y cristal. Cuando entendieron la verdadera magnitud del poder de los enanos, temblaron. Sólo eso convenció a Apsû de que su ayuda era indispensable. Por eso llevaban marchando casi tres meses desde la costa norte de Úrim hasta las planicies de Bael-Ungor. Necesitaban destrozar la superioridad aérea de los enanos.

La verdad era que aunque había visto las atrocidades de sus enormes naves, los compadecía. Eran una raza sin origen, fabricada para servir, y luego empujada casi al exterminio por los elfos. Se estaban defendiendo. Era todo. Cuando se unieron los tenochcas y los elfos trajeron a los Kemet desde el corazón de Iunu-Ra, su poder en tierra se desplomó. Por eso recurrieron al aire. No quería hacerlo. Pero dejar que los enanos barrieran el bosque tampoco era una solución. Su idea era abogar por los hijos de Minos una vez que éstos fueran derrotados. Era el único camino que podría librarlos de un baño de sangre.

III

17 Ciclos Antes de la Regénesis, a los pies de Bael-Ungor

Los gigantes habían complicado todo. Se trajeron un mar sobre sus hombros y estaban usando su poder sobre las olas para crear cuchillos de agua que cortaban las naves como si fueran las ramas de los árboles. Las primeras pérdidas fueron las más difíciles de soportar para sus generales. Después, se dieron cuenta de que habían dependido de un puñado de naves invencibles y que se estaban quedando sin tripulantes rápidamente. Los berserkers defendían secciones importantes, pero sin el apoyo aéreo de los cristales Lys, era probable que los elfos y los tenochcas los superaran en cuestión de semanas. No podía permitirlo. Ymir Nordstein le ordenó a los Hammerschmied que aceleraran el trabajo en el Gran Devorador y que no pararan la construcción de naves. Si los orcos se unían a la batalla, tal vez no saldrían vivos de ahí. Necesitaban la ayuda de un Guardián. Del que fuera. Pronto. No los dejarían seguir existiendo después de lo que habían hecho.

IV

9 Ciclos Antes de la Regénesis, a los pies de Bael-Ungor

Los hombres de Tenochtitlán quedaron atónitos. Quetzalcóatl les había hablado y les había dado un regalo que podría terminar de una vez por todas la guerra con los enanos. Les dio por fin el dominio de la magia del fuego. Por fin tenían un arma que usar contra las odiosas naves enanas. Y tal vez luego podrían usarlo para asegurarse un lugar en el mundo, como iguales de los gigantes, los orcos y los elfos.

V

3 Ciclos Antes de la Regénesis, a los pies de Bael-Ungor

Habían llegado demasiado tarde. Los cadáveres de miles de enanos cubrían las faldas de las montañas, iluminadas por la tenue luz de un mar de cristales azulados. Varios riachuelos seguían escurriendo y formaban un pequeño lago en la base de la formación rocosa. Los pasos de los gigantes en el lodo que quedaba eran inconfundibles. Los ecos de una batalla lejana salían de la entrada a la ciudad de roca. Tal vez pudieran hacer algo desde ahí. Mel'rug Karmath apretó los dientes y ordenó a sus guerreros que se escondieran entre las rocas. Avanzaron unos pasos más y vieron el enorme escudo de piedra de los enanos que intentaban desesperadamente contener el avance de elfos, gigantes y magos de fuego. Lanzas de diamante salían desde el corazón del escudo, atacando a ciegas. Los estaban masacrando y aún así, resistían. El sonido de un cuerno de guerra surgió desde las profundidades de las minas. Era su llamado.

No se detuvo a pensarlo más. Una marea de orcos enfurecidos atacó por la espalda a los agresores de los enanos. Muchos cayeron abatidos por la primera descarga eléctrica. El resto se dispersó cuando se dio cuenta de que ni la magia de fuego ni el aire podían hacer gran cosa contra los electromantes. Fue una carnicería lenta, sistemática, y potenciada por la desesperación de quienes se sentían a unos pasos del

exterminio. Sobrevivió un puñado de elfos. Todos los tenochcas y los gigantes murieron. Los orcos de Karmath y los miembros del clan Nordstein se estrecharon la mano. Los enanos juraron que pagarían esa deuda con sangre. Que sellaban un pacto por mil ciclos y que sus pueblos forjaban ese día una hermandad como ninguna otra. Los orcos se retiraron esa misma tarde.

VI

Un Ciclo Antes de la Regénesis, a los pies de Bael-Ungor

Aunque apenas sobrevivieron, los enanos terminaron la construcción del Gran Devorador. Sin la ayuda de los orcos, sólo esperaban un último empuje por parte de los ejércitos combinados de elfos, gigantes y tenochcas. No los volverían a sorprender. Y por eso cavaron hondo, tan hondo como jamás habían hecho. Y esperaron.

VII

Unos Días Antes de la Regénesis, a los pies de Bael-Ungor

Siete millones y medio. No podían subestimar a orcos y enanos otra vez. Por lo menos ya sabían cómo estaban las alianzas, y después de limpiar Bael-Ungor, irían por los traidores. Snefru se había asegurado de enviar patrullas de reconocimiento a la montaña y el reporte final era que estaba deshabitada. Nada había cambiado desde el día en que casi los masacran a ellos y a su general. Los druidas dijeron sentir vida dentro de la montaña, pero tan apagada que casi podrían haber asegurado que quedaban menos de un centenar de enanos. No importaba. Aún si hubieran sido veinte, habrían atacado con todo. Después de las humillaciones sufridas durante los 30 ciclos que habían combatido, Snefru no habría permitido que fueran menos. Quería asegurarse de que murieran. Y por otra parte, le decía a sus enemigos que reconocía su astucia, fuerza y determinación. Se dirigieron a la base de las montañas esa misma tarde. En silencio, mirando al frente. Sabían que iban a ganar. El mismísimo bosque de Glitnir estaba callado. Contemplaba la marcha

funeraria de una civilización entera y de los árboles y los bosques que los guerreros arrollaban a su paso.

Escucharon las pisadas sobre sus cabezas. Estaban a unas decenas de metros de profundidad, pero los escucharon. Eran muchos. Más que en cualquier otro momento de esa guerra. Estaban cegados por el orgullo. De pronto, sonó el Gjallarhorn. Los invasores estaban a unos mil, tal vez mil quinientos pasos de la base de Bael-Ungor. Debían salir a recibirlos, y además quería ver el bosque por última vez. El inmenso, el infinito bosque de Glitnir. Cuando pasó junto al Gran Devorador, Ymir Nordstein puso en marcha el mecanismo que habría de cambiar la historia de Úrim para siempre.

Snefru, Apsû y Yólotl estaban en la retaguardia. Cuando sintieron el temblor bajo sus pies, Snefru supo que se había equivocado. Supo que había cometido un terror de dimensiones incalculables.

Desde la entrada de Bael-Ungor, un puñado de enanos vio cómo los árboles se inclinaban hacia el centro mientras la tierra se abría a los lados. Un griterío infinito inundó los aires. Eran los gritos de terror de siete millones de almas que estaban siendo devoradas por un bosque que se partía bajo sus pies. Unas cadenas inmensas jalaron raíces, piernas, brazos y un mar de sangre completo hacia las entrañas de Bael-Ungor. Fueron triturados. Hubo algunos que intentaron usar su magia para salvarse. Fue inútil. Parecía que mientras más jalaba el bosque, más hambre tenía. El Gran Devorador succionó siete millones de vidas en veinte minutos. No quedó ni un cadáver, ni un vestigio del bosque en más de seis mil kilómetros a la redonda. Sólo quedaron los enanos, vivos y mirando las ruinas de un cementerio que se extendía hasta donde alcanzaba la vista.

VIII

Ciclo Desconocido, Lugar Desconocido

Los Guardianes se reunieron esa tarde. Odín acababa de despertar y había decidido proteger a los enanos. Los hechos recientes a los pies de la montaña del norte, donde hacía apenas unos minutos vivían los minotauros, puso a los hijos de Kósmon en un dilema. No podían volver a limpiar el mundo. No tenían el poder de su padre. Además, todas las razas prometían bastante. Decidieron borrarles la memoria, engañarlos. Les dirían que vivieron en una época de paz y que había habido un gran cataclismo, una guerra inevitable. No debían enterarse jamás de la existencia de los dragones, de los minotauros o las gorgonas. Necesitaban tiempo. Borrarían todas las huellas que encontraran de las ciudades de esa época. Esconderían las máquinas y las historias que quedaran sobre la faz de Úrim. Volverían a empezar desde cero, sin conocerse. Odín les diría a los enanos que habían sido creados como los elfos o los hombres, y así lo harían los demás. Tenían derecho a vivir. Cuando Kósmon despertó, sus hijos le comentaron sobre lo que acababa de ocurrir. Estuvo a punto de destruir Úrim otra vez, pero se dejó convencer por sus hijos. Estaba cansado y temía no poder volver a despertar. Sí. Lo mejor era mentirles a todos.

Capítulo 15

14. Memorias de los Dragones, parte 3

Durante la Regénesis, a lo largo y ancho de Úrim

Alamak. Algol. Elnath. Mirfak. Rigel. Menkar. Sheratan. Ellos eran dragones de tercera categoría. Los más jóvenes de nuestra raza. Los que no sabían nada de los minotauros ni de nuestras guerras con ellos. No merecían el castigo de los Guardianes. Fue a los primeros a los que se llevaron al Éter. Se les separó el cuerpo y el alma. No habían hecho nada y nosotros los matamos. Como matamos también a Németon y a los Árboles del Mundo. Sólo sobrevivió Yggdrasill gracias a Snefru y a sus hermanos. Ellos son los verdaderos Guardianes del mundo. No los monstruos elegidos por Kósmon.

Alsafi. Deneb. Unukalhai. Sirrah. Mebsuta. Albalí. Ahdafera. Gomeisa. Algebar. Angetenar. Jabbah. Keid. Nashira. Altais. Risha. Sulafat. Nombres de segunda categoría. Nuestros hijos. Ellos fueron la carne de cañón en nuestras guerras. Ellos fueron los que pagaron nuestra ceguera y nuestra estupidez. Fueron ellos quienes erradicaron a la raza de Minos de la faz de Úrim por nuestras órdenes. Ellos fueron nuestras herramientas.

Alioth. Nahr. Aldebarán. Betelgeuse. Mijmara. Murzim. Y finalmente, yo, Saiph. Nosotros debimos ser los más sabios. Los prudentes. Éramos los consejeros de nuestra raza. Los más ancianos. Fuimos cegados por nuestro orgullo. Alguna vez nuestra raza dominó los cielos de Úrim. Doblegamos a todas las criaturas que surgieron a lo largo y ancho del bosque infinito de Németon y luego lo calcinamos hasta las raíces. Después vino el tiempo de la ceguera y luego la era de los elfos. Los Guardianes aparecieron tras la derrota de Minos en Bael-Ungor. Habíamos cortado uno de los tendones de Kósmon. Exterminamos a una civilización entera. Snefru intercedió por nosotros, pero no bastó. Tan grande había sido nuestro crimen que nos condenaron al Éter, junto al resto de los Prototipos. Éramos otra creación fallida. Otros de los hijos rebeldes de Kósmon.

Alioth y yo fuimos los primeros. Nacimos cuando Kósmon, nuestro padre, estaba decidiendo quiénes seríamos los que habríamos de poblar la tierra. Hizo muchas cosas horribles. Gusanos gigantes. Pájaros de piedra. Masas de tentáculos y ojos que lanzó al fondo del mar. Criaturas de fuego y hielo que transformó en montañas y océanos. Dragones sin alas, de brazos más cortos y cuellos más largos. A los mejores los transformó en los Guardianes. No sabemos cuántos hizo. Cronos. Bayanni. Odín. Quetzalcóatl. Ishtar. No recuerdo los demás nombres. Eran muchos. Muchísimos, y los envió al centro del Ginnungagap. Nunca supimos con qué fin, pero lo hizo. Alioth y yo nos escondimos en el centro de la tierra y ahí pusimos los primeros huevos. Nahr fue nuestro primer hijo. Luego vinieron Aldebarán y el resto. Pero no podíamos permanecer bajo tierra. Nuestras alas se hacían débiles. Un día decidimos salir. El mundo había sido barrido. No había plantas, nubes ni animales. Sólo tierra por todos lados. Y volamos. Volamos libres, inmortales y solitarios quién sabe por cuánto tiempo. Sólo había mar y tierra. En el cielo flotaban libres millones de astillas y huesos, y la boca del Ginnungagap se abría en el horizonte. Pero nos dimos cuenta de que ésta se cerraba poco a poco, y cuando al fin lo hizo, todo cayó con un terrible estrépito a la tierra. Decidimos refugiarnos otra vez. Entonces llegó nuestra segunda generación. Unukalhai. Sirrah. Mebsuta. Albalí. Nahr fue el primero en asomarse al mundo y Úrim se había regenerado.

Después vino la guerra con Minos. La apertura del canal Dhumlak. El exterminio de las gorgonas. Y luego, nuestro castigo. Seremos exiliados al Éter. Somos los últimos Prototipos. No debíamos existir. Para Kósmon y sus Guardianes, nuestra existencia fue un parpadeo. Sin embargo, nosotros vimos al mundo volver a echar raíces. Vimos cómo nacieron los elfos y cómo se hicieron cargo de Németon. Los elfos dicen que pasó mucho tiempo para que el mundo se recuperara, aunque a nosotros nos pareció rápido. Supongo que así lo ven también ellos. Los protectores de Kósmon. Por eso no les duele expulsarnos de este plano. Pero algún día regresaremos. Aunque sea de uno en uno, pero lo juro sobre los dragones del tercer, del segundo y del primer orden: llegará el día en que la creación de Kósmon temblará con la sola mención de nuestros nombres. Nahr se ha ofrecido en volver primero. Algún día regresaremos a Úrim y todo arderá bajo la sombra de nuestra cólera.

Capítulo 16

15. La Piedra Guía

Ciclo 587, Shurub'Gul

Unos ciclos después del asesinato de Alzamag

Era una noche normal de principios de Júpiter, y la clientela habitual se había reunido en la posada "La Piedra Guía". Últimamente agricultores, peleteros y uno que otro comerciante había hecho de este lugar su centro de reunión. El ambiente de la ciudad, tras el asesinato del Emperador, se había relajado mucho, aunque los Legionarios amenazaban con una revuelta cada que Kar'El Golgoth, el sucesor de Alzamag, anunciaba la retirada de las tropas de la frontera. Aunque muchos temían que pudieran levantarse, Kv'oz Kilmar, el dueño del establecimiento, estaba tranquilo. Kar'El había demostrado ser inteligente y sabía administrar los fondos del Imperio, algo que muchos apreciaron después de los despilfarros de los últimos días de Alzamag. Aunque trabajaba rápido, Kv'oz no podía evitar perderse en sus pensamientos cada que alguien mencionaba al viejo shamán que unificó a las tribus de Utgard. Después de todo, él había participado en el asesinato del antiguo líder orco y vivir en la capital no le había permitido olvidarlo. Y como si algo así pudiera olvidarse, de cualquier manera.

Alzamag. Hay quienes han intentado desaparecer todo vestigio de su nombre. Yo mismo suelo descubrirme abriendo el arcón negro que conservo en mi cuarto, buscando entre los pergaminos aquel que cambió el destino de Shurub'Gul para recordarme que todo esto no ha sido un sueño. Y ahí está, siempre, la Piedra Guía, un pergamino que contiene el plan para asesinar al Emperador desplegado en toda su brillante sencillez. Meterse a su alcoba y apuñalarlo. Pero resulta que sí había más quienes querían ver muerto al señor de los relámpagos. Sin ellos, habría resultado imposible atravesar al Legatus y a los shamanes que lo protegían. Es increíble la cantidad de puertas que abre el odio, y Alzamag lo había sembrado a diestra y siniestra. Más de una vez he querido creer que yo no lo maté, sino que él se mató solo; que se acorraló él mismo y que ya era muy tarde para cambiar lo que había hecho. Pero no. Sí fue mi mano la que conjuró una daga y sí fue mi magia la que me llevó hasta él.

Desde luego, no muchos conocían su pasado. Como miembro de las Bocas de Morug, Kv'oz había desaparecido de la vida pública de Shurub'Gul en 507. Sus padres fueron asesinados algunos ciclos antes por los Legionarios de Alzamag y desde entonces había jurado vengarse. Pero en esa época, él era apenas un niño, y conforme fue creciendo, se dio cuenta de que el verdadero problema no eran los soldados, sino el Emperador. El tremendo poder de la electromancia había hecho intocables a los militares. La población orca aprendió a vivir con miedo hasta el punto de volverse insensibles a él. Si veías a un Legionario pateando a un mercader, lo mejor que podías hacer era seguir tu camino. Kv'oz ya lo había pensado. No se enfrentaban al Legatus y a sus Centuriones no porque lo aceptaran, sino porque a todo el mundo le daba igual lo que le pasara a su vecino mientras no se metieran con ellos. Se limitaban a quejarse en la taberna, agachar la cabeza y seguir sus vidas de la misma forma al día siguiente. La auto-preservación, pensaba entonces, no es un instinto admirable. Y aunque le había costado casi un cuarto de su vida, le alegaba haber hecho lo que hizo. Sabía que él ya era viejo para criar algún hijo, pero le consolaba saber que el Imperio crecería bajo la tutela de Kar'El Golgoth. Tal vez hasta se lograría la paz con los humanos del este.

Siempre creí que los dragones eran leyendas, un viejo cuento inventado por Alzamag y sus Legionarios para cubrir alguna derrota desastrosa a orillas del Altair. Mis padres aseguraban que eran reales. De chico no lo creía, pero cuando fui creciendo me di cuenta de que los Legionarios nunca hablaban de ese lugar, y que cualquier mención o recuerdo de aquel lugar desataba la ira del Emperador. No fue hasta que me percaté del miedo que suscitaba la mención de Utgarda-Loki que supe que tal vez había más de cierto en los cuentos de mis padres de lo que alguna vez supuse. Con el paso de los ciclos, Alzamag se fue haciendo cada vez más violento, hasta el grado de mandar ejecutar a cualquiera que se atreviera siquiera a contradecirlo. Sin embargo, los Legatii y sus Legiones seguían ciegamente al electromante porque les pagaba bien y les dejaba hacer lo que les viniera en gana. Fue en esta misma posada, sólo que entonces yo era cliente. Había cambiado todas mis pociones por aceite de wargo fermentado y estaba considerando matarme, lanzarme al Dagon y dejar que su corriente me arrastrara hasta el Gran Mar Océano. Fue un anciano. Tenía el cabello cano y las manos arrugadas, pero no había cansancio en sus ojos. No, era interés. Me había estado mirando desde que entré. Cuanto más bebía, más fijamente me miraba. Cuando la embriaguez me hizo perder la noción de qué tan alto estaba hablando, lo escuché. Fue poco más que un susurro. "Tú. Acércate. Tú eres de esos que ya lleva la muerte dentro. Si tantas ganas tienes de morir, ayúdame y tu vida se irá de por medio. ¿Y por qué habría de importarte? Mírate. Después de lo que le debes al posadero, no podrás pagar la comida de este mes. Tendrás suerte si no te echa encima al Centurión. No te estoy pidiendo que me des

algo que ya no tienes, sólo que mueras unos días después.” Jamás imaginé que le debería todo lo que soy.

Y pensar que todo había cambiado así, de repente. No, se corrigió. No fue de repente. Alzamag había guiado a los orcos por más de 400 ciclos. Nadie se explicaba cómo era que había vivido tanto, pero ahí estaba. Algunos de los shamanes más cercanos al Emperador decían que tenía pacto con Yog-Sothoth: él sería quien esparciera el culto al Guardián a través de Úrim. A cambio, tendría todo el poder y el tiempo que necesitara. Sin embargo, y a pesar de que había reclamado gran parte del centro y del sur de Utgard, Alzamag se había perdido en su orgullo y había dejado de ver por toda la gente de Shurub’Gul y sus alrededores. Se abandonaron gran parte de los trabajos de mantenimiento y los vecindarios más alejados del centro fueron los que más lo sufrieron. Se despilfarraba en monumentos personales, como el Palacio y Templo del Guardián. Esta estructura, hecha de mármol, se ubicaba en el centro de Shurub’Gul y había reemplazado a los Siete Estandartes, un viejo monumento que señalaba el punto de reunión original de las tribus orcas. También se había destinado mucha de la riqueza de la ciudad a la manutención de tropas y wargos. El puerto construido a las orillas del Atlante antes de la derrota, la gran ciudadela de Utgarda Loki y las pérdidas masivas de esa costa fueron pérdidas que el Imperio no pudo subsanar nunca. Muchos de los familiares de los Legionarios perdidos pedían cierta indemnización o, cuando menos, que el Emperador dijera que el sacrificio de las Legiones I y II había valido la pena. Pero ni se les reconoció ni Alzamag permitió a los Legatii ni a sus orcos hablar sobre lo ocurrido en tierras humanas. Aunque casi todos obedecieron al Emperador, era imposible que de entre miles de Legionarios no hubiera uno que no hablara, y los rumores circularon veloces.

Se llamaba Mak’ur Mokar. Él era comerciante desde hacía casi sesenta ciclos y había visto cómo el Emperador había enloquecido paulatinamente. Nos hicimos amigos casi de inmediato. Quedé bajo sus órdenes como ayudante de arriero. Los wargos más débiles de cada camada eran puestos a trabajar como parte de las caravanas. Sólo los que nacían enfermos o que sufrían heridas graves o enfermedades eran sacrificados para hacer pieles. No, Alzamag no dejaba que sus wargos murieran en vano. Mak’ur decía que si algo sabía hacer el Emperador era exprimir sus recursos al máximo. Aunque era viejo, pronto me di cuenta de que era muy inteligente. Tenía fama de veterano del Altair entre los Legionarios, y según decía su Centurión se había sacrificado para que la mayoría de la centuria lograra escapar del naufragio, aunque no siempre contaba el mismo cuento. A veces decía haber estado bajo el mando del mismísimo Legatus Legionis de Alzamag, Bel-zar Utsar. Aunque al principio también

yo me emocionaba con sus relatos, pronto me di cuenta de que sus historias no concordaban y que explotaba la curiosidad de los oyentes para seguir contando cosas. Recuerdo que una vez alguien le preguntó por un navío en particular, el Kyn'thar, y Mak'ur contó cómo éste había naufragado en las orillas del Gran Mar Océano en una expedición. En realidad, nunca hubo tal. Mak'ur era un maestro en engañar a la gente, en mentirles a la cara mientras los miraba a los ojos. Un día me reveló cómo lo hacía: Primero inventaba una historia en su cabeza y luego se la creía. Así no mentía. A los Legionarios les contaba cuentos de guerra; a los mercaderes, de lugares exóticos. A los pescadores les habló una vez de un animal gigante, mucho más grande que cualquier cosa que hubiera visto en la tierra, y les dijo que se trataba de una montaña de mar. Su capacidad para leer a la gente lo llevó a hacerse de un buen negocio y me contrató como su ayudante. Supongo que sigo aquí, en esta misma posada de la Roca Guía, en parte por nostalgia. El viejo Mak'ur me la dejó como herencia unos días antes de su muerte. Murió en paz, como los tranquilos. Como si nunca nada hubiera enturbiado la vida. "Hijo", me decía entonces, "El secreto de la vida es no arrepentirte. He hecho cosas terribles, Kv'oz, pero no me arrepiento de ninguna de ellas. No, este no es uno de mis cuentos. Hace ya unos ciclos te pedí que vivieras bajo mis términos. Ha llegado la hora de saldar tu deuda. Busca a Malish Fra'moth en Dor'Anmak. También es posadero. Cuando lo encuentres dile que el viejo Mak'ur ha encontrado sucesor. Él terminará tu adiestramiento en las Bocas de Morug. ¿Que qué son las Bocas? Somos todos los que, como tú, estuvimos a punto de perder la vida y la recuperamos. Prométeme que buscarás a Fra'moth cuando muera."

Llegó a Dor'Anmak pocos ciclos después, hacia 576. El anciano logró contarle un poco sobre las Bocas y cómo fue que K'tar Morug construyó una red de túneles debajo de la ciudad; que él seguía gobernando desde las sombras y que esperaba un ataque de Alzamag pronto. No tardó en encontrar la posada de Malish y en cuanto mencionó al anciano, el posadero lo adoptó como si hubiese sido su propio hermano. Kv'oz se percató de que, por encima, la ciudad parecía completamente desprotegida; los orcos que quedaban no tenían intención de luchar contra el Emperador. Pero de noche, a puerta cerrada, Malish se deslizó a través de un pequeño hueco en el sótano seguido de Kv'oz. Una tras otra, las antorchas conectaban un corredor con otro hasta que se volvían túneles y luego, calles completas debajo de la ciudad. A diferencia de la Dor'Anmak de la superficie, los túneles eran un hervidero de gente. Se habían trasladado ahí el mercado, los comerciantes, los arrieros, algunas de las centuriæ fieles a K'tar Morug. Aunque vivían en casas de barro y habían sido reducidos a alumbrarse con antorchas, los ciudadanos parecían haberse adaptado bastante bien a las nuevas condiciones de vida. Mientras que arriba sólo permanecían algunos grupos de vigilancia, los agricultores y algunos comerciantes que alternaban su estadía con los del

subsuelo, la ciudad vivía y crecía por debajo. Malish guió a Kv'oz ante una enorme puerta de piedra, detrás de la cual se encontraba K'tar Morug. La sala principal del gremio de los asesinos era una réplica, piedra por piedra, del palacio del Emperador. La cámara subterránea tenía una altura de 5 metros y estaba completamente cubierta de mármol. Las antorchas se multiplicaban a diestra y siniestra, y unos estandartes muy largos caían hasta el suelo. A Kv'oz le llamó la atención que aunque todos estaban teñidos de grana y oro, los colores imperiales, ninguno de ellos tuviera las marcas de Alzamag; su lugar lo ocupaba un cráneo perforado por una daga.

Era impresionante. Dor'Anmak había renacido debajo de la tierra. Aunque al principio dudé de Malish, Mak'ur me dijo que era de confiar. Y cuando vi los estandartes, la vida que seguía en una ciudad gigantesca oculta bajo el esqueleto de la ciudad que fue antes, supe que el anciano no me contó todo. Con cada paso que daba me convencía más. ¿Quién era en realidad Mak'ur? ¿Por qué me había decidido a buscar a Fra'moth, sino por una curiosidad morbosa? En realidad, creo que quería ver si algo de lo que decía el viejo era cierto. Siempre con sus cuentos. Y yo, con una vida nueva, no tenía en realidad idea de qué era lo que tenía que hacer. Encargué la posada a un conocido de Mak'ur. Todas las ganancias serían para él, pero quería que estuviera bien a mi regreso. No recuerdo su nombre ni su cara, sólo que fue honesto y cumplió su palabra hasta el fin. Pude ver que le dolió dejar la posada pero no se quejó. Le pagué una buena cantidad por sus servicios, tal vez más de la mitad de lo que ganamos con la muerte de Alzamag. Se lo merecía.

Creo que nunca supe cuándo me volví parte de las Bocas de Morug. El shamán hablaba con algunos y éstos con otros, hasta que nos llegaban las órdenes desde arriba. Fra'moth era alegre, simpático y mucho más joven que Mak'ur. Con todo, me di cuenta de que él también era bueno inventando historias. Jamás me preguntó qué relación tenía con el viejo, y si lo conocía nunca dijo nada de él. Conforme pasaron los meses, Fra'moth me fue haciendo preguntas. Intentaba que no fuera evidente, pero lo notaba porque nunca hablamos mucho sobre nosotros. Recuerdo que una de las primeras fue sobre cómo conocí a Mokar, y decidí inventar yo mismo una historia. En esa ocasión, íbamos caminando debajo de la calle principal, rumbo al palacio de K'tar. Supongo que quise probar cuánto había aprendido de Mak'ur. Le dije que habíamos naufragado en la orilla del Altair, que me había rescatado junto a varios Legionarios más alrededor del ciclo 560 y que desde entonces le había jurado lealtad. Fra'moth me miró y sonrió. Dimos una vuelta en un callejón que no reconocí y pasamos por otro corredor. Recuerdo bien que me dijo que si quería engañarlo, al menos debía saber que las Legiones no se habían

aproximado a esa orilla desde al menos 538. “Todo lo que queda en el Este son algunos marineros, pero ninguna Legión. Parece que el buen Mokar no te enseñó todo cuanto sabía, pero vas bien. Por cierto, hoy empieza tu verdadera prueba.” Entramos por fin a una sala amplia, pero sin adornos y con muy poca luz. Las antorchas habían sido reemplazadas por velas. Cuando mis ojos se adaptaron a la oscuridad, vi que había también un gladius y pedazos de lo que alguna vez fue una armadura de cuero. Pero no me percaté del agua hasta que la pisé. Pensé que debían haberla llevado hacía poco, porque no se olía humedad en el ambiente, así que tal vez era parte de la prueba de Fra’moth.

Kv’oz no tuvo tiempo de reaccionar. La puerta tras él se cerró y una descarga eléctrica cruzó el agua. Cayó en el charco, aturdido, y asumió que le habían dejado la espada para defenderse. Ojalá nunca hubiera agarrado el maldito gladius. En cuanto lo tomé, otra descarga cruzó el agua, pero esta vez el relámpago alcanzó el mango metálico de mi arma y me quemó la mano. Lo peor fue que no la pude soltar. Sentía como si la electricidad me corroyera por dentro, como si fuera una larga y fina rata que mordisqueaba todo a su alrededor. Pero la mano. La mano era otra cosa. Miles de Legionarios diminutos me clavaban sus espadas en la palma, me desgarraban y quemaban ahí donde el metal hacía contacto con mi piel. No sé cuánto tiempo soporté o cuándo terminó. Sólo sé que desperté en casa de Fra’moth y que tenía la mano vendada. Al parecer, el mismo K’tar Morug fue quien me curó y le encargó a mi compañero mi recuperación. Claro que Kv’oz sabía de los señores del trueno; los rumores afirmaban que eran inmunes a sus relámpagos, pero nunca los había visto en acción. Según Malish, el orco que lo electrocutó no utilizó mucha energía en su conjuro. Las Bocas querían comprobar que no les había mentido cuando les dijo que no sabía nada del arte de los relámpagos y esa era una prueba. “Les gustó que hubieras decidido pelear tras la primera descarga. Muchos se encogen o buscan protegerse con la armadura. No les sirve de nada. La electricidad viaja por el agua y por el metal, como ya bien sabes. Aunque hayas llegado a Mokar esperando la muerte, muy en el fondo quieres vivir. Bienvenido a las Bocas de Morug. Mañana empezaremos con los hechizos básicos de tu entrenamiento.”

Fra’moth fue despiadado conmigo desde el primer día, pero ahora tengo que reconocer que fue eso lo que me salvó la vida. Y pese a todo no puedo decir que no me enseñara primero. Nunca me exigió probar habilidades que no hubiera, al menos, mencionado. Una de las cosas más importantes que me enseñó es que la magia viene de la energía que nos da la comida. Dijo que el primero de todos los elegidos de la tormenta fue Alzamag, y que siempre tuvo un apetito voraz. Luego vinieron los Legionarios y sus enormes esferas de relámpagos, y luego la matanza de

Dor’Anmak. La gente cuenta que ahí cayeron los últimos orcos que se atrevieron a desafiar al Emperador, y que las Bocas de Morug son los hijos perdidos de la tribu de Dehka, la Madre Guerrera. Él creía que eran cuentos inventados por K’tar Morug para unir a su pueblo en un solo espíritu, y hasta entonces había funcionado.

Mi primer hechizo fue un fracaso. Intenté enfocar toda mi voluntad en la punta de mis dedos, como decía Fra’moth que debía hacerse, pero nada pasó. Pude ver un fuerte destello de luz frente a mí, como si me hubieran estallado los ojos, y un fuerte dolor de cabeza llegó justo después. Intenté concentrarme más, pero los ataques de Malish eran devastadores. Tres, cuatro, siete veces más lo intenté, y siete veces estuve a punto de perder la conciencia. A la octava perdí noción de lo que hacía y me descubrí golpeando a mi maestro en el rostro. Estaba tirado, escupiendo sangre, pero una vez más sonreía. Esta vez me dijo que no esperaba que alguien desarmado se lanzara a los golpes contra un domador del trueno. “Pero si me vuelves a atacar, no tendré piedad de ti. Aunque prometas, aún no eres más que un aprendiz.” Y así lo hizo. En la siguiente sesión volví a perder el control, pero esta vez fui yo el que terminé en el piso. Me lanzó un rayo más potente que los que había usado hasta entonces y caí inconsciente. “No podrás dominar la magia hasta que domines tu furia, Kv’oz. Si tengo que romper tu voluntad antes de que puedas lanzar un rayo, así lo haré.” Pasaron casi tres meses antes de que pudiera crear una pequeña descarga. Los ataques de ira se habían esfumado. Aunque fue poco, sentí como si el mundo se hubiera movido, por primera vez, a mi favor. Además, descubrí que gracias a ese relámpago, el cuerpo dejó de dolerme cuando Malish me electrocutaba. Si pudiera explicarlo de alguna manera, creo que sería que la electricidad se integró a mi sentido del tacto. Era como si me tocaran la espalda, el hombro, los brazos. Y una vez que aprendí a lanzar rayos, lo hice cada vez mejor, más rápido y con mayor precisión. Cuando logré dominar las cadenas de relámpagos, Fra’moth me llevó a ver a K’tar Morug en persona.

Tengo que admitir que Malish Fra’moth me engañó durante más de seis meses con su pose de simple tabernero. Aunque no era la mano derecha de Morug, sí que fue un Centurión estacionado en el Altair durante las campañas de expansión de Alzamag y el shamán de Dor’Anmak le tenía cierta estima. Además, su experiencia con los Legionarios había ayudado a K’tar Morug a elegir a ciertos orcos, con o sin la bendición de los rayos, para que despertaran su poder oculto. Gracias a él y a muchos Legionarios renegados, habían nacido las Bocas de Morug. Mak’ur también había desertado de las Legiones, pero él sí había sido Legatus. Los rumores de las Bocas de Morug dicen que en efecto fue Primus Pilus de la I Legión, el único rango lo suficientemente cerca de Alzamag como para conocerlo en

persona. Sólo Bel-zar Utsar se interponía entre ellos. Esta vez, la orden no fue entrenarme. Morug quería convertirme en asesino. Tenía que aprender a lanzar la electricidad hacia adentro, volverme un relámpago y deshacer mi cuerpo en el aire. No sé cómo lo logré, pero sé que tardé casi tres ciclos. Como mi cuerpo se había vuelto inmune a la electricidad, Fra'moth empezó a utilizar hechizos que jamás había visto. No puedo decir que se haya movido; más bien, aparecía y desaparecía de mi vista. Cuando estaba cerca de mí, el aire alrededor de sus manos se transformaba en un palo que usaba para golpearme. Con el paso de los meses fui acostumbrándome a sus estratagemas y más de una vez logré derribarlo, aunque fuera por un momento, para verlo de repente aparecer a mi espalda. Me percaté de que nunca entrenábamos con objetos de metal, y supuse que sería para protegernos. Un día, le pregunté por qué era esto. "Kv'oz, ¿recuerdas qué pasó el día de tu iniciación? ¿Cómo el relámpago viajó a través del gladius y te quemó la mano? ¿Qué crees que nos pasaría a nosotros si nuestro cuerpo se vuelve relámpago puro, pero no podemos salir del metal?" No necesité explicación.

Kv'oz Kilmar entrenó con Malish Fra'moth desde su llegada en 576 hasta 579. En ese tiempo aprendió a disolver su cuerpo en energía pura y a materializarse más adelante. Se dio cuenta de que, mientras se movía en el aire, su conciencia permanecía prácticamente intacta. Eso le daba tiempo de pensar cómo aparecería. También aprendió a conjurar armas de trueno, creadas por la energía del aire transmutada en hueso, madera o piedra. Esto le permitía entrar desarmado a un recinto y asesinar a un objetivo particular sin exponerse demasiado. En 580, fue enviado a Shurub'Gul junto a otros tres agentes de Morug. Kv'oz se dio cuenta entonces que todos ellos eran perfectos mentirosos, y en los pocos datos que compartieron entre ellos, la única constante era que todos habían querido morir en algún punto de sus vidas.

Casi seis ciclos después, mientras estaba sentado en su posada, la Piedra Guía, o atendía a los clientes, o se reía con los cuentos que narraban los nuevos Legionarios de Kar'El Golgoth, había olvidado los nombres de sus compañeros de muerte, pero nunca lo que hicieron. Fue un tanto reconfortante percatarse de que las palabras del viejo Mak'ur eran ciertas: el punto era estar en paz con lo que se había hecho.

La vida bajo tierra de Dor'Anmak tuvo un efecto inesperado en mí. Me había olvidado de lo bulliciosa que era la vida en la superficie. Y lo dorado que se veía el sol desde Shurub'Gul. Toda la sección central se había llenado de mercaderes ambulantes, comerciantes de fruta y

vendedores de cachorros de wargo. Los gigantescos pilares que sostenían el palacio imperial sobrepasaban por mucho a los de Morug, o al menos me lo pareció. Todo lo que estaba en la capital tenía un aire majestuoso que hubiera podido engañar a cualquiera. Por unos segundos olvidé que Alzamag seguía vivo, encerrado en el fondo de su jaula de mármol, y que Bel-zar Utsar había tomado el mando de gran parte de las Legiones, aunque nunca sin el consentimiento del Emperador. Aún con el shamán perdido en sus delirios, era impresionante ver a las Legiones estacionadas fuera de palacio guardando la disciplina más férrea que jamás había visto. Por un momento me olvidé de la tiranía bajo la que vivían el resto de los ciudadanos de la capital. Sólo por un momento pensé que tal vez la gente de Dor'Anmak se equivocaba, pero los abusos de los Legionarios no tardaron en aparecer frente a mis ojos. Un par de militares golpearon a un agricultor y lo despojaron de sus pertenencias. Y yo no me moví. Podría haberlos matado a los dos, pero decidí no meterme en problemas antes de tiempo. Tal vez el joven sobrevivió y siguió haciendo sus cosas, resignado, como todos, a que tarde o temprano le volvería a pasar. Eso quiero creer, al menos. Tal vez también murió desangrado por la hemorragia interna y nunca regresó a su hogar, donde tal vez tenía hijos, padres o gente que lo quisiera. Tal vez se repitió en él la historia de mis padres, y ahora había un huérfano al que nunca jamás seré capaz de decirle "Mira bien estas manos. Mira la cicatriz que dejaron los relámpagos de Alzamag sobre ellas, porque estas manos están manchadas también con la sangre de tu padre. No, no lo maté yo, pero tampoco lo impedí. Soy un asesino incluso más despreciable que los Legionarios. Perdóname porque te hice igual a mí, a mi imagen y semejanza." Quizá fue esto lo que me regresó a la realidad y a nuestro objetivo final: la muerte del Emperador. Llegamos a fines de 580 con el objetivo de mezclarnos en la capital.

Esta fue la parte más fácil, recordó Kv'oz. La capital del Imperio Orco recibía cientos de miles de personas a diario y un grupo de 4 mercaderes no era nada especial. El gran mercado central, a las orillas del templo de Yog-Sothoth que Alzamag había mandado edificar, se extendía hasta donde alcanzaba la vista. En realidad, la ciudad había crecido alrededor del mercado, una vieja reminiscencia de las tribus orcas que el Emperador había reunido. Muchos orcos no recordaban esto, pero Alzamag sí. Kv'oz y el resto de los asesinos tardaron unos cuantos meses en adaptarse al ritmo de vida de la capital y, hacia 581, Kv'oz se había hecho ya de una taberna más o menos conocida, muy alejada de la Piedra Guía. Sus compañeros se habían hecho albañiles o carpinteros, y tenían identificados ya a los shamanes que escoltaban a Alzamag y que servían de guardia personal. Sin que lo supieran, también uno de éstos era parte de las Bocas de Morug: Fra'moth había logrado infiltrarse al círculo de confianza del Emperador. Durante ese tiempo contactaron con Centuriones importantes y fraternizaron con los Legionarios. Su actitud y

su pasado los protegió cuando empezaron a aparecer los cadáveres de algunos vélites, la infantería ligera de las Legiones, en calles, cloacas o escondidos entre matorrales. La III Legión, estacionada de manera perpetua en Shurub'Gul, solía desestimar estas muertes como actos de venganza de los ciudadanos o por pelea de taberna. Pero cuando se encontró el cadáver del cuarto vélite asesinado por un golpe de daga en el cuello, como los tres anteriores a él, los Centuriones pusieron en alerta a la Legión. O bien había un asesino en serie o la gente se estaba empezando a organizar para infundirles miedo. En cualquier caso, eran lujos que no se podían dar, y menos con la paranoia del Emperador en su punto más alto. Hacia Plutón de ese ciclo, habían comenzado a circular rumores de que los dragones habían cruzado el Altair. La aparición de unos mensajeros, que afirmaban haber regresado desde el enorme río, dio rienda suelta al terror de Alzamag. Los rumores de un fantasma que mataba a Legionarios cerca del mercado central le llegaron a Malish, y éste no tardó en contactar a Kv'oz y su grupo. En una segunda reunión, les expuso parte del plan de Morug, de nombre La Piedra Guía.

A veces no sé cómo algo tan fácil pudo funcionar. La Piedra era un plan sencillo, demasiado sencillo, y por eso sigo sin creerlo del todo. Atacar directo a la yugular. Un grupo asesinaría primero a los shamanes de la escolta, uno por uno, por separado, tan rápido como pudiéramos pero de modo que parecieran accidentes. Luego, Malish lo contactaría a Alzamag y le advertiría sobre la muerte de sus colaboradores. Con la confianza del Emperador volcada en él, Alzamag sólo tendría que seguirlo hasta donde lo condujera y ahí lo ultimaríamos. La primera parte del plan no tuvo problemas. Uno a uno, los shamanes fueron apuñalados o envenenados, pero la segunda parte se complicó. Era el 5 de Júpiter de 582. Es increíble que los días que cambian la historia del mundo queden tan claramente grabados en nuestra mente. Cuando Malish le dijo sobre la muerte de los shamanes, algo en Alzamag despertó. Un poder que llevaba dormido quizá cientos de ciclos. Una gigantesca esfera de relámpagos surgió del centro de su pecho, electrocutando y matando a todos los ciudadanos a su alrededor. Sólo la III Legión y nosotros sobrevivimos. El Emperador corrió hacia su palacio, seguido de cerca por Malish, y la Legión cerró el lugar, formando con sus cuerpos un muro impenetrable. No teníamos alternativa. Alzamag sabía que estaba bajo ataque, y aún podría ser un adversario terrible pese a su ancianidad. Recogimos algunos despojos de los vélites que habíamos asesinado en los meses pasados y llegamos corriendo al patio del palacio, donde se estaban reuniendo las centuriæ. El Legatus gritaba y los Legionarios obedecían. 5,000 orcos rodearon al Emperador y apilaron cadáveres en torno al palacio, como una advertencia a quienes osaran acercarse al anciano. No sé cuántos cuerpos movimos, pero sé que duramos más de ocho horas apilando a los ciudadanos inertes. Reconocí a varios de los clientes de mi taberna, con los ojos estallados dentro de las órbitas. El recuerdo del joven al que

golpearon recién entré en la ciudad volvió a mí una y otra vez durante toda la tarde. Durante todo ese tiempo sólo pude pensar en dejar atrás a las Bocas de Morug e intentarlo después, cuando tuviéramos noticia de que Bel-zar regresaba desde el Este; que tuviera tiempo de decirle a Alzamag que no había habido movimiento alguno de los hombres del desierto y que todo debía haber sido un engaño. Pero la rueda de la historia ya se había empujado y no se podía detener. Estaba en estas consideraciones cuando Malish Fra'moth salió al patio y ordenó al Legatus regresar a defender las orillas de la ciudad. Le dijo que el Emperador estaba a salvo y que un grupo de pretorianos lo protegía dentro de su alcoba. Como no se fue de inmediato, lo invitó a pasar a la alcoba imperial para que lo viera él mismo. Y así era. Un grupo de Legionarios elegidos para protección de Alzamag estaba vigilando tanto dentro como fuera de la alcoba. Le dijo que quería seleccionar a algunos vélites con ganas de ser promovidos para una tarea especial que tenía en mente. Y así se quitó de encina a una Legión entera. Malish nos encontró casi de inmediato y nos llamó ante él antes de que el Centurión pudiera identificarnos.

Entramos los cuatro al palacio y nos dividimos en parejas. Malish y yo fuimos directamente a la recámara imperial. Los otros dos se quedaron montando guardia afuera. Por fin, tenía a Alzamag frente a mí. El Emperador que permitió que las Legiones mataran a mis padres, al joven de Shurub'Gul y a cientos de miles de orcos a través de nuestras vidas y las vidas de tal vez cinco generaciones, estaba ahí, envejecido y acostado en su cama con el sueño de los culpables. Apenas entramos y abrió los ojos. Si ha habido alguien nacido de los Guardianes, ese era Alzamag. Sus ojos negros devoraban el reflejo de la luz sobre ellos y relámpagos saltaban de las pupilas perpetuamente dilatadas del Emperador. Creo que Alzamag supo de su muerte con tan solo vernos. Se hizo hacia atrás, como queriendo escapar a través de la pared y los pretorianos se nos echaron encima. Malish y yo nos disolvimos, nos hicimos relámpago y apuñalamos a cada uno de ellos ante la mirada de nuestra víctima. Podía sentir cómo su miedo llenaba la habitación. Lo había vuelto energía pura. Estaba intentando detenernos con su voluntad. En la puerta exterior, nuestros compañeros también entraron en combate. Se escucharon las armas de los pretorianos chocando contra el piso. Un charco de sangre entró por debajo de la puerta. Nuestros compañeros se materializaron junto a nosotros. Lo apuñalamos varias veces. Unas quince, tal vez. Sólo sé que mientras mi brazo bajaba y mi cuchillo atravesaba su túnica, su piel y sus músculos, pensé en mis muertos. En la gente que maté por estar a salvo un día más. En el viejo Mak'ur y en toda su bondad, por fin vengada en la muerte del Emperador. Lo decapitamos y envolvimos su cabeza en varias capas de tela. Se la llevamos a K'tar Morug. El cuerpo lo aventamos en los baños públicos que el mismo Alzamag había construido

para sí mismo.

No recuerdo mucho más al respecto. Sólo que la III Legión fue acusada de haberse insubordinado. Durante días, los supervivientes de la capital desaparecieron los cuerpos de la enorme matanza desencadenada por Alzamag en su ataque de pánico. Nadie volvió a mencionar aquel incidente, y me temo que será una más de las matanzas del Emperador que pasará al olvido. Malish volvió a las Bocas de Morug y perdí el rastro de los otros dos. A él lo veo de vez en cuando, cuando pasa por Shurub'Gul. Casi podría decir que es mi amigo. Recuperé la Piedra Guía y aquí sigo. La edad de las aventuras y de cambiar el mundo ya terminó. Pronto volverán a moverse las piedras del mundo, y las Bocas de Morug volverán a hablar. Para entonces, yo ya no estaré aquí. Sólo quiero morir en paz, como el viejo Mak'ur. Yo ya cumplí mi promesa. Soy libre.

Capítulo 17

¡Gracias por leer los Cuentos de la Primera Era!

Dejo el primer capítulo de Los Muros de la Academia como regalo.

¡Espero que lo disfruten!

Los Muros de la Academia

Capítulo 1 - La Magia de los Arcanos

Saturno 30, Ciclo 1782

A las afueras de Toledo

— Ven, Baltasar. — Aliya lo jaló del brazo. — Vamos a ver a la vieja Laila. Hace días que quiero que me lea las cartas. — Se movía con la gracia de un ciervo. La conoció hace casi diez ciclos, y la magia de sus ojos grandes aún lo tenía encantado. Le era difícil resistirse a sus caprichos y las ferias científicas de la Academia solían atraer a gente de muchas y muy diversas regiones. Varios de los beduinos de los alrededores se habían congregado alrededor de Toledo. — Vamos, mi amor. Sé que no crees en eso — dijo, mientras volteaba a verle con sus ojos de venado — pero seguro encuentras algo qué hacer. Escúchala. Aunque no creas en sus métodos, algo deben saber del mundo y del desierto. No habrían sobrevivido a tanto si no.

No pudo decir que no. Veía su cabello negro agarrado en una sola coleta resplandeciendo bajo el sol de la ciudad. Se había enamorado de su piel morena en cuanto la vio, y podría jurar por Kósmon que cada ciclo le parecía más hermosa. Se resignó a acompañar a Aliya con la tal Laila. De cualquier modo, los beduinos solían cargar cosas interesantes, y mientras ella visitaba a la vieja adivina, pensó, él podría buscar en las antigüedades. Los vagabundos eran famosos en todo Muspel porque,

nadie lo decía abiertamente, eran capaces de conseguir cualquier cosa. Los Relicarios habían prohibido que se hablara sobre ellos, pero sus capacidades para robar e infiltrarse a donde fuera eran legendarias. Más de una vez, Aliya había pedido que le llevaran plantas exóticas desde Thule o de Utgard, y algunos enanos de Skølsgarde y Gal'Naar traficaban descaradamente con ellos. Mucho del acero de la industria ferrocarrilera de Toledo, Granada y Madrid provenía de las minas de los enanos importado por los beduinos. Además, eran los únicos que se aventuraban a mar abierto y tenían rutas seguras en todo el mar Altair. Eran capaces de negociar con los orcos de Mares Dágon y Mares Anthal y tenían tratos secretos con los elfos. Eran, según decían muchos, un mal necesario. Había quienes aseguraban que era por ellos que Toledo había abierto su comercio y había pasado de ser un pueblo periférico y olvidado por la capital, Madrid, y se había transformado en una metrópolis capaz de competir con cualquiera de las otras provincias del enorme desierto del Sharran. Aliya frecuentaba a los vagabundos y conocía a dos o tres proveedores de drogas e instrumentos para los médicos toledanos. Baltasar no se dio cuenta a qué hora se alejaron tanto del centro. Del bullicio general de la feria de ciencia pasaron al griterío del mercado El Camello de Oro, un nombre que, según decían algunos, provenía de una vieja hermandad de la Primera Era. En la Academia, casi todo lo de ese periodo se descartaba por considerarse una época fantástica, con poco o nulo valor histórico, aunque Baltasar creía que había algo más; en casi siete ciclos de buscar y rebuscar en los textos comunes de la Sala Común, empero, jamás había hallado una pista al respecto. Llegaron por fin a la carpa que usaba Laila. Aliya entró primero. Él tenía miedo de que alguno de sus compañeros de la Academia los reconociera. Que los vieran en esa zona no le preocupaba mucho, pues todos habían comerciado con los beduinos tarde o temprano, sino, más bien, temía que alguien extendiera el rumor de que el catedrático y Hermano de la Academia, Baltasar al-Sarrás, había entrado a que le leyeran la suerte. Aliya se volteó molesta, lo miró unos segundos y, por fin, entró.

Lo primero que notó al llegar fue el incienso y el sonido de unas campanitas que colocó la adivina para anunciarle que alguien había entrado. Menuda adivina, pensó, que necesita que le digan que vino alguien. El sol dorado de Toledo, que pintaba el exterior de un leve tono amarillento, se disolvía dentro de la oscuridad. Una cortina morada daba paso a un cuarto chico, sin otra salida que por donde habían entrado. Tardó unos instantes en adaptarse al lugar. Laila tenía prendidas varias varitas de incienso con olor a naranja y azahar a los lados. Una esfera de cristal yacía sobre una mesa de madera, un poco más adelante de donde estaban ellos. Baltasar asumió que la tardanza de la mujer se debía a su edad. Se escucharon otras campanas, procedentes de una puerta que no había visto y que debían conducir a una recámara personal. Una mano blanca corrió la cortina. La luz de las velas que había detrás les impidió

observarla claramente, pero se percataron de que no era el cuerpo de una anciana el que salió del cuarto, cerrando la cortina tras de sí. Era una mujer joven. Mucho más joven que ellos. Asumió que sería una de las hijas o nietas de la adivina, pero se presentó como Laila. Era blanca, delgada y pelirroja. Tenía un velo azul, muy delgado, sobre los ojos, y sus orejas estaban cubiertas de diminutas cadenas y un par de aretes un poco más grandes, que era donde se conectaban todos los eslabones.

— Bienvenidos. ¿En qué puedo ayudarlos?

— ¿No sabes?

— Oh, ya veo. Un Académico. Aunque es raro. Tu mujer también lo es. Bueno, tal vez a ti tenga que verte después. Viniste por ella. Y a ti mi amor, ¿en qué puedo serte útil? ¿Por qué me miras así?

—Es que, bueno, esperaba a una anciana. Todo el mundo te llama la vieja Laila. Y además eres bonita. Muchos de los beduinos de los que nos hemos topado no hablan muy bien de ti y pensé que serías una bruja fea. —Se calló de inmediato. Baltasar notó cómo se sonrojaba su esposa. — Me llamo Aliya.

— Encantada, Aliya. La gente me teme e inventa historias sobre mí. Me llaman puta, lengua larga, mujer sin moral. Yo les digo que sí, y que deberían quererse un poquito más, venir conmigo más seguido. Que si lo hacen rico, a lo mejor ni les cobro. Muchos salen despavoridos. Pero basta. ¿Qué necesitas, pequeña? — Baltasar le dio un pequeño apretón en la mano a Aliya, insinuándole que la adivina lo había fastidiado. Lo molestaba su aire de saberlo todo. La mujer no debía haber tomado un libro en su vida y se sentía con el derecho de insultarlos a él y a la Academia. Aliya volteó, asintió y le susurró que se verían después. — ¿Qué le pasa a tu hombre? Bueno, ya volverá. Sé que hay algo... — Eso fue lo último que escuchó. No podía sacar de ahí a Aliya, y aunque sin duda era muy arrogante, Baltasar sabía que sería innecesario buscarse un pleito con la mujer.

A mano izquierda de la tienda de Laila había algunos nómadas vendiendo culatas de arcabuz, réplicas miniatura de trenes y cimitarras viejas, muchas demasiado maltratadas para ser útiles. Un hombre tosco, que cubría su cabeza con un turbante negro, transportaba unas cajas de madera hacia uno de los puestos a la derecha de Baltasar. Este local le interesó más y, al ver que los vagabundos ponían los libros directamente sobre el suelo de Toledo, supo que no entendían el valor de sus productos. Ni una tela, ni una manta que los protegiera debajo. Estaban maltratados. Tal vez envejecidos artificialmente. Era una práctica común entre los comerciantes para vender libros nuevos a un precio mayor. Otros se

dedicaban a transcribir libros completos e imprimirlos en talleres clandestinos. Sí, se tardaban unas semanas más en tenerlos en venta, pero podían hacerlo a un tercio del precio en que los ofrecían las librerías de la Academia. Además, con la reciente invención de las máquinas de vapor y la creciente hegemonía de Atenas y los gnomos libres de Thule, las fábricas estaban teniendo un crecimiento importante. Para muchos de quienes habitaban en la región de Muspel, todos esos nombres no significaban nada, más allá de que podrían ser clientes potenciales de la industria textil y literaria de Toledo. Granada se había enfocado en la producción de materiales de construcción y exportaba talavera a los cuatro puntos cardinales. Madrid producía grandes cantidades de pescado, aunque Finisterra, que se encontraba muchísimos cientos de kilómetros al este, dominaba este mercado. Baltasar pensaba en todo esto mientras pasaba la mirada distraída entre los libros. Como sospechaba, muchos eran o bien copias de los de la Academia o libros con títulos como Cómo Enamorar a una Mujer, Ciento un Recetas Para Enamorarla, Estrategias de Seducción: Cómo no Perder a un Hombre y Nombres de Bebé. En fin, basura, basura, y más basura.

Pasó de uno a otro puesto y para cuando llegó al cuarto, ya había perdido la esperanza de encontrar algo. Entonces lo vio. Era un libro viejo, como casi todos los demás, que tal vez por eso mismo había pasado desapercibido. Soledad de las Riberas. Estuvo a punto de darle un infarto. Era uno de los libros de Góngora que se creían perdidos. Una de las cuatro Soledades. Preguntó por el precio al mercader, el hombre tosco que había visto hacía unos momentos, diciéndole que se trataba de Soledades del Corazón, un título que inventó y que le pareció gracioso. El hombre lo miró con una mezcla de burla y curiosidad, y muchos de los clientes que los rodeaban no pudieron contener la risa.

— Treinta de plata, pero si su letrada merced gusta, se lo bajo a veintiséis y noventa cobres. Ese es bueno para la cama, ya sabe, aunque el título engaña a muchos: varios piensan que es una guía de cómo masturbarse. Pero no se preocupe, no es eso. Ese libro es para pasarla bien con su mujer. No quiero quitarle unas noches de placer con la diosa que lo acompaña.

Ese imbécil, pensó. Le pagó lo que pedía sin comentar más al respecto y guardó el libro debajo de la túnica, apretándolo contra su estómago con la ayuda del fajín. Los idiotas de alrededor se seguían riendo y se abrió paso entre ellos. Iba furioso, pero en el fondo, era el comerciante el que estaba siendo timado, no él. Apresuró un poco el paso hasta regresar a la tienda de Laila. —… yo no lo postergaría mucho. Los designios de Kósmon son extraños y tu hombre y tú tienen una vida muy dura por delante.

— Pero sí seguiremos juntos, ¿verdad? ¿A pesar de que lo asciendan en la Academia?

— Su destino está entrelazado, de eso no hay duda, y tus decisiones y las de él los afectarán para siempre. ¿Sabes qué quiere decir tu apellido? Los nombres son importantes, Aliya. Eso es lo que dicen las cartas.

Baltasar entró precipitadamente, sin mucha ceremonia. Aliya se sobresaltó. No se había fijado en el tono de su voz, pero parecía que había estado llorando. Laila estaba frente a ella, tomándola de las manos. Había varias cartas sobre la mesa. Ya no estaba la bola de cristal y la bruja acababa de prender más incienso.

— Oh, Baltasar, bienvenido. Toma asiento. Ya terminé con tu mujer. Tengo algo que decirte.

— Sí, algo como adiós.

— Vamos, no tengas miedo. No tienes nada que perder. ¿Qué te quitará a ti, un Académico que sabe mucho y puede saber mucho más todavía, escuchar a una bruja que no tiene nada más que su mala fama?

— Tiempo, mujer, y la paciencia.

— Oh, Baltasar, si supieras…

— ¿Si supiera qué?

— Tendrás más tiempo del que ningún humano jamás ha tenido. Vas a vivir muchos, muchísimos ciclos, hasta el día que supliques tu muerte. El tiempo no será problema para ti.

— ¿Me estás amenazando?

— Amor…

— Más te vale que hables claro o traeré a los Relicarios, bruja.

— Baltasar, por favor. Esta mujer sólo quiere hablar. Escúchala. Deja tus papeles y tu maldito orgullo un momento. ¿Puedes hacerlo por mí? Vamos, después de esto vamos toda la tarde a la feria de ciencia para que se te olvide. Sólo escúchala. No puede hacerte daño. — Aliya le dio la mano cuando se acercó y lo condujo hasta su asiento. Respiró hondo e hizo acopio de la poca paciencia que le quedaba.

— Bueno, pero que sea rápido.

— Gracias, Baltasar. Dame un momento para prepararme. Las cartas quedan cargadas y necesito limpiarlas.

— ¿Cargadas de qué?

— Amor, no empieces de nuevo. Déjala hacer su trabajo.

— No, déjalo. Él se siente más cómodo teniendo información. Saber es poder, y necesita sentir que controla parte de lo que pasa en su mundo.

— ¿Me vas a decir o no?

— Sí, claro. Están cargadas de energía. Otras brujas le dicen residuos vitales y otras más, vibra.

No pudo evitar sonreír. Esta mujer está perdida. No sabía cómo explicarle lo que en realidad era la energía y también asumió que no lo comprendería de todas maneras.

— Sé que estás pensando que no tengo la capacidad para entenderlo, y que aunque te esforzaras en enseñar algo a esta pobre campesina, no lograrías nada. Pues bien, yo también ya me cansé de ti y tu arrogancia. ¿Qué quieres saber?

— Quiero saber por qué mi mujer estaba llorando cuando llegué.

— Eso te lo tendrá que decir ella, pero no ahora.

— ¿Entonces a qué me quedo? Sabía que venía a perder el tiempo.

— No. Viniste sí, en contra de tu voluntad, pero no has venido a perder el tiempo. Saca el libro que robaste.

— ¿Cómo te atreves?

— Tal vez no lo robaste, porque sí pagaste por él. Pero tú sabes que el libro que conseguiste vale cientos de veces su precio. Descuida, no le diré nada a Basil. No es mi trabajo y no es a lo que quiero llegar. Cada quien carga sus muertos, Baltasar. Saca el tuyo. Ábrelo al azar y pon el dedo en alguna parte de la página. Yo también sé algo de eso.

Decidió no seguir con el pleito y la verdad es que quería saber cómo supo lo de la Soledad de la Ribera. Tal vez los mercaderes se percataron y avisaron unos a otros, y Laila escuchó algo a través de la tienda. Si quería que la pusiera en su lugar, lo haría bajo sus términos. Abrió el libro como le dijo y su dedo se topó con este fragmento:

Regiones pise ajenas,
o clima propio, planta mía perdida,
tuya será mi vida,
si vida me ha dejado que sea tuya
quien me fuerza a que huya
de su prisión, dejando mis cadenas
rastro en tus ondas más que en tus arenas.

Lo leyó en silencio una y otra vez. Era un texto al que jamás se había enfrentado y, con todo, no sentía estar leyendo algo desconocido. Cómo iba a hacerlo si estaba frente a una que se decía adivina. Era observadora, tal vez, pero no había nada más.

— ¿Y bien?

— Góngora te está hablando, Baltasar. Si no me quieres escuchar a mí, escúchalo a él. Te está diciendo que viajarás, que aprenderás muchas cosas, que verás una verdad que te hará libre. Romperás las cadenas de la ignorancia que han caído sobre Úrim, y tú serás el peregrino. Pero corres el riesgo de ser el hombre que escribe su nombre en las olas. — Baltasar no pudo decir nada. Laila sonrió y añadió — ¿Ahora sí me permites leerte las cartas?

— Vamos, amor, ya viste que no es tan mala.

— Pero después de esto nos vamos. Ya fue suficiente. Te amo, Aliya, pero esta broma ya va algo lejos. Pudiste haberme dado el libro en la casa. — Era buena para actuar cuando quería sorprenderlo. Una vez hizo como si se desmayara. La atrapó a media caída sólo para escucharla reírse de él durante el resto del día. En otra ocasión fingió estar enferma sólo para preocuparle, sacarlo de la casa para que buscara las plantas que le pedía y recibirlo con su desnudez. No dudaba que la cara de sorpresa que puso cuando la acusó fuera parte de su plan, pero esta vez decidió no

seguirle la corriente.

—Perfecto, vamos a hacer esto bien. Dame un segundo para ir por la bola de cristal y para prepararme. — La pelirroja se levantó, fue a su cuarto con el tarot en la mano y regresó un minuto después con la esfera, más incienso aún y las cartas. Colocó todo en el piso y se sentó ahí junto a la esfera con las cartas en la mano. Estuvo golpeándolas un momento contra la arena del lugar mientras cantaba una canción muy dulce, como el sonido del agua corriendo entre las fuentes del palacio. Hablaba en perfecto granadino y Baltasar se percató de que era una canción de cuna. En ese momento se le olvidó el coraje, la ira, y empezó a apreciar la vida de los nómadas. Se movían en el Sharran como si fuera su propia casa. No temían pasar las noches fuera de la ciudad y muchas veces lo preferían. Las campanadas de la catedral de Toledo les indicaron que pasaban de las tres de la tarde.

— Disculpa, llevamos prisa. Ya nos quedamos más de lo que deberíamos y no tenemos tiempo para tus charlatanerías.

— Ahora sí basta, Baltasar al-Sarrás, hijo de Fernando al-Sarrás y Regina de la Torre. Sé que naciste pesando menos que tus hermanos y que temían que tú también murieras. Eres el tercero, pero el primero que sobrevivió a la maldición de la cuna. Te he tolerado todas tus ofensas desde que entraste por aprecio a Aliya, pero basta. Puedes creer lo que tú quieras, pero no me vas a venir a ofender a mi casa. Estas telas, estas cartas son todo lo que tengo. Y soy feliz. ¿Sabes por qué me temen? No, no porque disfrute a los hombres. No, me temen porque soy libre. Tú has estudiado toda tu vida y cada vez te sientes más prisionero del mundo que has elegido para ti. Eres un títere de la Academia, Baltasar. Si tanta prisa tienes, saca diez cartas y haz una cruz con ellas. Luego pon las otras cuatro a tu derecha.

Obedeció por pura inercia. Era la segunda vez que le decía cosas que ni siquiera Aliya sabía. De repente, se sintió como un completo imbécil por haberla ofendido, cuando ella nunca lo hizo ni con él ni con Aliya. Fue su voz, potente, firme y ajena a los 25 ciclos que debía tener de edad. Y fue también que ella no era ella misma. Desde que le dijo lo de sus padres había cambiado. Sus ojos claros, de nómada, se habían oscurecido en un momento. Quiso creer que se debía a la oscuridad de la tienda, pero lo habría visto antes. Y no podía notar nada más. Laila vio las cartas sobre la mesa y, por un instante, vio horror en sus ojos. Aliya lo sujetaba con fuerza, cada vez más pegada a él. Y Baltasar no supo qué hacía, cómo estaba sentado o cuál era su expresión, pero tenía miedo. Las varitas de incienso produjeron un golpe de humo, como si se hubieran consumido en un segundo, y éste se movió como poseído por una voluntad propia. El humo rodeó la bola de cristal en el suelo, luego

ascendió y volvió a bajar. Esto no es natural. Los gases no hacen eso.

En el centro había dos cartas: El Emperador retrataba a un orco sentado en un trono de mármol y un viejo sacerdote elfo. Éste estaba de cabeza. La carta decía Hierofante. Laila murmuraba cosas sobre cómo una institución estaba manipulando a la gente. Baltasar asumió que era la Academia, pero ella no dijo nada. Debajo de la cruz estaba La Torre, una carta que tenía una vieja atalaya derrumbándose, parecida a las que se usaban en los muros de Granada. Esta carta también estaba invertida. A la izquierda, en tercer lugar, estaba La Justicia, también al revés. Arriba, El Loco, retrataba a un joven toledano cargando un pequeño saco con sus pertenencias; ésta salió de pie. A la derecha, y según lo poco que Baltasar escuchó de Laila, estaba la Rueda de la Fortuna, que representaba un agujero negro con cuatro brazos; daba la impresión de que éstos se movían y estaba invertida también. La primera de las cuatro a la derecha era La Carroza, un auriga gnomo tirando de dos caballos mecánicos. Baltasar notó que el arte de ésta parecía mucho más actual que el resto, que tenían trazos más toscos. Hasta donde él sabía, los gnomos no tuvieron ni la tecnología ni el conocimiento para crear esas cosas hasta hacía algunos ciclos. El siguiente era El Ermitaño, un elfo que parecía encerrado en una burbuja. Había un reloj de arena y uno de manecillas en la misma carta, como indicando que había estado encerrado ahí por toda la eternidad. Este también estaba invertido. Las últimas dos cartas eran La Luna y El Juicio, que significaban, la primera, lo oculto, lo cambiante, las fases y que no se puede ver a simple vista; la otra era la verdad, hablar sobre lo que se sabe. La bruja volvió a hablar, su voz afectada todavía por cualquiera que hubiera sido el hechizo que había empleado.

— Harás todo lo posible por quitarte, por esconderte de esos que ahora son tus ídolos. Te perseguirán y te quitarán todo lo que tienes. Te irás a otros continentes y aún así te buscarán. Porque tú también les quitarás todo. Te lo dije cuando llegaste: desearás la muerte. A pesar de que huyas y te escondas, en el fondo estarás muerto desde hace mucho tiempo. Puedes intentar protegerlos todo lo que quieras, pero descubrirás cosas, Baltasar, y todo empezará con Alzamag. Te darás cuenta de que la magia en Úrim no ha muerto y te costará algo más que la vida. Andarás por ahí sin alma ni memoria de tus días felices. Caminarás cientos, miles de kilómetros creyendo que buscas algo, cuando sólo estarás huyendo de ti. El mundo se partirá por tu culpa y hagas cuanto hagas para evitar mis palabras, no tendrás a dónde huir. Verás a Úrim cubrirse de sangre, pájaros de metal, máquinas, guerras, vapor y acero. Y los encontrarás a ellos. Al elfo y al gnomo. Uno de ellos se llama Samir i-Sabbah. Ellos dos te harán llorar sangre sin siquiera conocerte. Están malditos. Uno de ellos ha vivido mucho más que todos nosotros. El otro murió y volvió a nacer,

pero ha nacido ya cientos de veces. Estás maldito. Los tres están malditos.

No supo cuándo fue que la luz regresó a la cortina del fondo, volviendo a proyectar un aura púrpura sobre ellos. Las campanas sonaban lejos, lejos, como si estuvieran a un océano de distancia. Daban las cinco de la tarde. Ninguno de los tres se movió. Se quedaron en silencio, quietos, mientras el ruido de la calle regresaba al interior de la tienda. Laila se desplomó sobre la mesa, inconsciente. Respiraba acompasadamente, como si más bien se hubiera quedado dormida. Aliya revisó su pulso. Estaba bien. Pudo haber sido el azúcar, dijo, pero la notaba intranquila. Los dos estaban nerviosos. ¿Y si se moría?¿Qué le pasaría a Aliya? ¿A qué ídolos se refería?

— ¿Qué te dijo? Estabas llorando.

— Me dijo… Me dijo que pronto tendríamos que irnos. Que algo nos iba a pasar y que tendríamos que largarnos del Sharran tan pronto como pudiéramos. Que ya se había puesto en marcha y que no volveríamos aquí en ciclos. Que no volvería a ver a mis padres. Baltasar, mi padre está enfermo. ¿Cómo supo? Tenemos que ir a verlos. Sólo por si acaso. Vamos, mi amor. Todo esto fue mala idea. Vámonos en tren o en globo, pero vámonos mañana mismo.

— ¿Le crees?

— ¿Y tú no? No sé si vaya a volver a verlos mi amor. No quiero tener que irme sin al menos decirles adiós. No me lo perdonaría jamás.

Laila despertó media hora después. Para entonces ya se habían serenado bastante y estaban terminando de planear el viaje. Ella se iría primero. Él necesitaba a un falsificador de libros. No podía permitir que la Soledad de la Ribera se quedara en el olvido. Se iría tras ella tan pronto pudiera empezar la impresión de las copias. Baltasar le pidió una disculpa sincera a Laila y ella la aceptó. Se acordaba perfectamente de todo y confesó que no era algo que le pasara con frecuencia. Luego preguntaron por las cartas de tarot y la bruja les explicó el significado de varias.

— Mira esta. Ésta te está buscando, Baltasar. Siento que quiere decirte algo. Es curioso. El Emperador. Es la carta del creador del Imperio Orco. Alzamag. El electromante. El tarot es una clave. En él está escrita toda la historia antigua. La historia que tu Academia borró hace tantos ciclos de libros y bibliotecas. Lo que no quieren que sepamos. Si en algo estimas lo que te he dicho hasta ahora, dale al menos el privilegio de la

duda. Nos volveremos a ver, pero entonces yo no me acordaré mucho de ustedes. Cuando me encuentren en Granada, llámenme Vala. Los recibirá un posadero alto, moreno, de nombre Gamal. Les dirá o que no estoy o que no me conoce. Díganle que son amigos míos, que se llaman Ramón y María. Es la clave. Todos mis amigos se llaman así. Tal vez luego podamos volver aquí a Toledo. — Laila se levantó y se estiró, su cabello ardiendo entre las primeras sombras de la noche — Ya es tarde, váyanse. Antes de que se llene de Relicarios y que peligre su posición. Aliya, con mucho cuidado. El camino a Madrid se ha vuelto peligroso. Llévate una pistola y viaja por aire, de día, y ve directo a casa de tus padres. Baltasar, empezamos mal, pero sé que eres un buen hombre. Suerte, y no te demores. En cuanto dejes el libro, sigue a Aliya. Tus días en Toledo se están acabando.

Salieron a paso rápido. La feria de ciencia estaba cerrando ya y las luces de la calle empezaban a encenderse. Era fácil ver las carrozas acercándose con sus faroles y a la gente riéndose. Ninguno de ellos se acababa de acostumbrar todavía a ver relojes de manecilla en Toledo, pero ya tenía un par de ciclos que se habían vuelto moda. Los carruajes llegaron mucho antes, antes de que nacieran ellos, y poco después aparecieron las pistolas y los arcabuces. Las espadas de Toledo eran famosas en el Sharran y muchas habían llegado también a Vinland y a Eisgrind. Algunos enanos pedían que sus armas fueran fabricadas expresamente en la ciudad, aunque era casi seguro que lo hacían más por moda. Las armas enanas superaban por mucho a las fabricadas por los demás pobladores de Úrim, pero que esta raza, nacida en las montañas y entre forjas pidiera armas a los toledanos les había dado mucho renombre a sus artesanos. Y pensando en esto y aquello, llegaron a la casa. Era un edificio viejo, propiedad de Fernando al-Sarrás. Se la dejó a Jamal, hermano menor de Baltasar, pero éste había muerto en una emboscada en Mares Dágon. Baltasar había reclamado la villa como suya y, entre la cuantiosa herencia de su padre y su hermano y lo que ganaba en la Academia, no podía decirse que carecieran de lujos. Las paredes doradas, que aparecían azuladas bajo la luz de la luna, eran una de las visiones que más les gustaba a los dos. Cruzaron el patio interior, lleno de plantas traídas del bosque, Aliya se desnudó y se metió en la cama. Estaba cansada. El día anterior había tenido que atender a varios Relicarios heridos por los traficantes de sal y especias del oeste y no había dormido casi nada. Baltasar se sentó en la cama a pensar en Aliya y las cosas que, supuestamente, habrían de pasarle; en Laila, su voz y sus palabras. También hojeaba el libro que acababa de conseguir. La Soledad de la Ribera. Era verdad. No había pagado ni una centésima parte de lo que valía. Mientras pasaba las páginas encontró un papel maltratado, ya bastante viejo. Cuando lo desdobló, no pudo contener la carcajada. Era una copia perfecta de la carta del Emperador Alzamag, la misma que le

había mencionado la bruja, fechada en el ciclo 1561 de la Cuarta Era.

Todos los derechos protegidos por la ley mexicana de Derecho de Autor.

Título Original: Cuentos de la Primera Era.

Folio # 03-2017-020911025200-14,

a nombre de Sergio Martínez Medina