

acervo ciencia/ficción y fantasía

TERRY BROOKS

EL CANTAR DE SHANNARA



Libro III de la trilogía de

Lectulandia

El terror se cierne sobre los Cuatro Reinos cuando el *Ildatch*, una antigua fuente de maldad, vuelve a la vida y envía a sus horribles Espectros Corrosivos para destruir a la Humanidad. Para llegar hasta el *Ildatch*, el druida Allanon tiene que atravesar la infame vegetación que lo protege, y para conseguirlo necesita la ayuda de Brin Ohmsford. Sólo ella posee el poder mágico del Cantar, que hace que las plantas florezcan instantáneamente o que las hojas de los árboles muden su fragante color verde en amarillo otoñal. Aunque a regañadientes, Brin decide acompañar al druida en su peligroso viaje...

Lectulandia

Terry Brooks

El cantar de Shannara

Shannara 3

ePUB v1.0

Moover 24.12.11

más libros en lectulandia.com

Ilustración de cubierta: Ramón Parada

Título original: *Wishsong of Shannara*

Traducción: José Vicente Martín

© 1988 by Terence D. Brooks

*This edition published by arrangement with Ballantine Books,
a Division of Random House, Inc.*

© Editorial Acervo, S.L.

Para la presente versión y edición en lengua castellana

ISBN: 978-84-4803-082-7

Impreso en España - *Printed in Spain*

Editorial Acervo, S.L. Apartado de Correos, 98 • 43880 Comarruga (Tarragona)

*Para mis padres,
que creyeron.*

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

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

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

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

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

Sus manos se deslizaron de vuelta a sus costados. Recordó la única vez que había utilizado la canción de los deseos con el viejo arce. Todavía era una niña que experimentaba la magia élfica. Fue a mediados de un verano y lo hizo para cambiar su color verde por el carmesí otoñal. Su mente infantil no veía en ello ningún inconveniente, puesto que pensaba que el rojo era mucho más bonito que el verde. Su

padre se había enfurecido, porque el árbol había tardado casi tres años en recuperar sus ciclos biológicos tras la brutal alteración de su sistema. Ésa fue la última vez que ella o Jair utilizaron la magia en presencia de sus padres.

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

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

Su padre nunca había acabado de confiar en la magia de los elfos. Hacía poco más de veinte años que Wil Ohmsford había utilizado las piedras élficas recibidas de su abuelo, que a su vez las había recibido del druida Allanon, para proteger a la Elegida, Amberle Elesedil, en su búsqueda del Fuego de Sangre, y su utilización había producido un cambio en él; lo supo en el mismo momento de utilizarlas, pero ignoraba en qué consistía. Sólo después de nacer Brin, y más tarde Jair, se puso de manifiesto su naturaleza. No fue él el receptor del cambio que la magia había forjado, sino sus hijos. Ellos eran los portadores de los efectos visibles de la magia; ellos, y quizá las futuras generaciones de los Ohmsford, aunque todavía era pronto para conocer si heredarían la magia de la canción de los deseos.

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

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

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

mantener algo oculto a su hermano.

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

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

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

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

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

Durante su ausencia, encomendaban a Brin el cuidado de Jair. En esta ocasión, Rone Leah había llegado de las tierras altas para ocuparse de ambos.

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

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

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

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

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

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

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

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

—¿Brin?

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

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

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

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

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

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

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

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

Brin los observó hasta que se perdieron de vista.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—Cuento, eso es todo lo que son, y nada más que eso —dijo Brin, dirigiéndole

una mirada de reproche.

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

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

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

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

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

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

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

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

—Yo sólo he dicho que...

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

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

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

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

—Nadie; pero nuestra madre...

—Nuestra madre no comprende...

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

—Vamos a pescar —dijo Jair.

—Vamos a pescar —accedió Brin—. Pero después de hacer algunas reparaciones. Caminaron un rato en silencio; ella seguía pensando en la creciente afición de Jair

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

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

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

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

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

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

—¿Por qué no en Valle Umbroso?

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

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

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

Media hora después, las luces de la aldea empezaron a filtrarse entre los árboles del bosque. Ya era noche cerrada, y los tres jóvenes avanzaban con precaución por el

sendero con la ayuda de la brillante luz de la luna. El camino descendía hacia la resguardada hondonada donde se levantaba la aldea, ensanchándose hasta convertirse en una carretera. Aparecieron las primeras casas, y de su interior les llegaron los sonidos de las voces. Brin sintió que el cansancio empezaba a apoderarse de ella. Deseaba deslizarse entre las sábanas de su cómoda cama y entregarse a una buena noche de sueño.

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

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

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

Había una luz en la ventana de la habitación delantera.

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

Los dos hermanos respondieron con un gesto negativo.

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

—La casa estaba cerrada —respondió Brin.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Estaba vacía.

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

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

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

—No necesitarás eso.

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

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

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

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

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

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

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

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

—¿Por qué me buscas? —preguntó Brin.

—Porque necesito la canción de los deseos.

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

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

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

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

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

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

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

—Permíteme que te hable de un peligro que amenaza a las Cuatro Tierras — prosiguió Allanon, sin responder a la pregunta de Brin—. Un mal tan grande como aquel al que se enfrentaron Shea Ohmsford y tu padre. —Enlazó las manos ante sí, sobre la mesa, y se inclinó hacia ella—. En el mundo antiguo, antes del amanecer de la raza humana, había criaturas fantásticas que utilizaban magias benéficas y maléficas. Estoy seguro de que tu padre te ha contado la historia. Ese mundo llegó a su fin con la venida del hombre. Las criaturas que utilizaban la magia maléfica fueron recluidas tras el muro de la Prohibición y las que utilizaban la magia benéfica se perdieron en la evolución de las razas; todas, salvo la de los elfos. Sin embargo, se conserva un libro de esa época. Es un libro de magia negra, de un poder tan espeluznante que incluso los magos elfos del mundo antiguo lo temían. Era llamado *Ildatch*. De origen incierto, parece que apareció en los primeros tiempos de la creación de la vida. Las criaturas malignas lo utilizaron hasta que los elfos consiguieron apoderarse de él. Tan grande era el interés que despertaba, que varios magos elfos, a pesar de conocer su poder, se atrevieron a investigar sus secretos y, como consecuencia, perecieron. Entonces, los magos supervivientes decidieron destruirlo, pero desapareció antes de que lo hicieran. Después, a lo largo de los siglos siguientes, fueron abundantes los rumores de que era utilizado en distintos lugares, pero nunca se presentaron pruebas de su existencia. —El druida frunció el entrecejo—. Y entonces las Grandes Guerras acabaron con el viejo mundo. La existencia del hombre quedó reducida a su nivel más primitivo durante dos mil años. La situación se mantuvo inalterable hasta que los druidas convocaron el Primer Consejo en Paranor para recopilar las enseñanzas del mundo antiguo que pudieran ser útiles para el nuevo. Todos los conocimientos, tanto los contenidos en los libros como los transmitidos por vía oral, que se habían conservado a través de los años, fueron estudiados y analizados por el Consejo con la intención de desvelar sus secretos. Por desgracia, no todos eran buenos. Entre los libros hallados por los druidas se encontraba el *Ildatch*. Lo encontró por casualidad un druida joven, brillante y ambicioso, llamado Brona.

—El Señor de los Hechiceros —susurró Brin.

—Se convirtió en Señor de los Hechiceros cuando el poder del *Ildatch* le hizo cambiar —prosiguió Allanon con un gesto de asentimiento—. Se perdió en la magia negra junto con sus seguidores y durante casi un milenio todos ellos amenazaron la existencia de las razas. Sólo cuando Shea Ohmsford dominó el poder de la Espada de Shannara, Brona y sus seguidores fueron destruidos. —Hizo una breve pausa—. Pero el *Ildatch* desapareció otra vez. Lo busqué en las ruinas del Monte de la Calavera cuando cayó el reino del Señor de los Hechiceros, pero no lo encontré. Pensé que el que se perdiera era lo mejor que podía haber ocurrido, y que quedaría sepultado entre las ruinas para siempre. Pero estaba equivocado, porque fue recuperado por una secta

de seguidores humanos del Señor de los Hechiceros; supuestos hechiceros de las razas de hombres que no estaban sometidos al poder de la Espada de Shannara y, por tanto, no fueron destruidos con el Maestro. Aún no sé cómo lo hicieron, pero consiguieron descubrir el lugar donde el *Ildatch* estaba sepultado y lo recuperaron. Lo llevaron a las profundidades de su guarida en las Tierras Orientales, donde, escondidos de las razas, comenzaron a ahondar en los secretos de su magia. Eso ocurrió hace más de sesenta años, por lo que puedes suponer lo que les ha sucedido.

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

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

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

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

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

—¿Y esta vez? —preguntó Rone.

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

—¡Espectros corrosivos! —exclamó Jair.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

»Hace diez días —prosiguió Allanon, apartando su mirada— estaba ante las

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—La canción de los deseos puede subvertir incluso a la magia negra —respondió Allanon—. Puede alterar la conducta de cualquier ser viviente. Incluso puede obligar

al Maelmord a aceptar a Brin. La canción puede abrirle el paso como si fuera uno de los suyos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—Eso también lo sé.

—¿Y sabiéndolo, me pides que te acompañe?

—Sí.

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

—Voy a ponerte fáciles las cosas, Brin Ohmsford —respondió el druida, dejando traslucir su furor—. No te pido nada que sea agradable o razonable, nada que tu padre estuviera dispuesto a aprobar sin oponer objeciones. Te pido que lo arriesgues todo por poco más que mi palabra de que es necesario que lo hagas así. Te pido confianza cuando existen pocas razones para confiar. Te pido todo esto sin ofrecerte nada a cambio. Nada.

»Pero también te digo —prosiguió Allanon, inclinándose hacia delante, levantándose a medias de la silla con el rostro ensombrecido— que si piensas

detenidamente en el asunto, a pesar de los argumentos que pudieras oponer, te darás cuenta de que debes acompañarme.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ceñía las negras vestiduras que lo cubrían.

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

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

—Bueno, ¿y ahora qué? —preguntó Rone.

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

—¿A la cama? —se asombró el joven de las tierras altas—. ¿Cómo puedes pensar en acostarte después de lo ocurrido? —preguntó, señalando en la dirección en que había desaparecido el druida.

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

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

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

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

Se encogió bajo sus ropas.

Al parecer, ésa era la frase clave por lo que respectaba a Allanon. ¿Cuánto de todo lo que le había dicho sólo era lo que parecía? ¿Cuánto era verdad y cuánto media verdad? La historia de Allanon siempre era la misma. Su poder y sus

conocimientos eran enormes, y sólo compartía una mínima parte de ellos. Decía lo que creía necesario e imprescindible, y guardaba para sí el resto. Manipulaba a los demás para conseguir sus propósitos, y con frecuencia ocultaba esos propósitos. Cuando se viajaba por las rutas de Allanon, era necesario ser plenamente consciente de que se haría a ciegas.

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

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

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

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

—Ninguna —respondió Brin, encogiéndose de hombros—. No sé qué decisión debo tomar. No puedo dejar de preguntarme qué haría mi padre.

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

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

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

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

—Lo sé. Eso representa la mayor dificultad; eso, y el que mi padre se disgustará

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—Sólo estábamos hablando, Jair —le dijo Brin.

—¿Del libro mágico?

—Sí. ¿Por qué no vuelves a acostarte?

—¿Vas a ir a buscarlo?

—No lo sé.

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

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

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

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

—Bien, pero deberían asustarte —dijo Brin.

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

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

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

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

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

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

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

—Pero si...

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

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

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

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

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

El joven de las tierras altas se levantó de la mesa lentamente, con la preocupación reflejada en su rostro.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—Para que te protejan y guíen.

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

—Bueno, pero quizás...

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

—Tú eres quien no piensa con claridad —respondió Jair, con visible enfado—. Los dos sabemos lo peligroso que este viaje puede ser para ti. Necesitarás toda la ayuda que puedas encontrar, y las piedras te serían muy útiles; sólo necesitas descubrir cómo funcionan, y tú eres muy capaz de hacerlo.

—Nadie excepto el portador legítimo puede...

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

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

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

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

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

Pasó el resto de la mañana intentando encontrar algún sentido a las razones que pudiera tener su hermana, o a la carencia de ellas, para negarse a utilizar las piedras.

Las horas pasaron con rapidez; Rone regresó con caballos y provisiones; cargaron los fardos y después tomaron un ligero almuerzo bajo los robles del patio trasero. Entonces, de improviso, apareció Allanon, tan sombrío al mediodía como en lo más oscuro de la noche, como si de la misma muerte se tratara, y el tiempo se terminó. Rone estrechó la mano de Jair y le dio unas cordiales palmadas en la espalda, haciéndole prometer que cuidaría de sus padres cuando regresaran. Luego, Brin lo estrechó entre sus brazos.

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

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

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

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

Mientras se dirigía a la posada, llevando consigo algunos objetos personales, sentir en su rostro el suave calor del sol vespertino contribuyó a aliviar el disgusto que aún sentía por haberse quedado solo. Debía de admitirlo: existían buenas razones para ello: alguien tenía que explicar a sus padres, cuando regresaran, por qué Brin no estaba en casa. Desde luego, no sería una tarea fácil. Se imaginó, durante un breve instante, el rostro de su padre al escuchar lo que había sucedido, e hizo un gesto de preocupación. Su padre no iba a recibir una alegría cuando conociera la noticia. Incluso sería probable que se propusiera seguir a Brin, llevando consigo las piedras élficas.

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

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

Siguió caminando, ahora un poco más despacio, dejándose imbuir por ese pensamiento. Pero después lo rechazó, porque pensó que era preferible informarles de

lo sucedido con Brin y Rone, y luego acompañarlos a Leah, donde debían quedarse bajo la protección del padre de Rone hasta que concluyera la búsqueda. Era lo más aconsejable y, por tanto, lo que haría. Desde luego, Wil Ohmsford podría oponerse a este plan, y Jair, que conocía muy bien a su padre, esperaba que impusiera cualquier otra idea que pudiera ocurrírsele.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

hubiera más de uno.

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

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

Respiró profundamente. *Lo primero es tranquilizarse, se dijo. Un gnomo no constituye una seria amenaza.* Su nariz captó el aroma de estofado de buey que estaban cocinando y volvió a sentir la necesidad de calmar su apetito. Tras un momento de duda, se dirigió a la cocina. Lo mejor que podía hacer era meditar sobre el asunto mientras cenaba: comer bien y trazar un plan de acción, e hizo un gesto de autoaprobación. Intentaría adoptar el punto de vista de Rone, si éste estuviera en su lugar. Él sabría qué hacer. Jair debía intentar hacer lo mismo.

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

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

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

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

El corredor terminaba en una puerta situada al fondo del edificio principal. Jair se detuvo y escuchó atentamente un momento, luego abrió la puerta y salió al exterior.

Las sombras del crepúsculo atrapadas por los árboles del bosque se alargaban oscuras y frías a través de los campos, manchando las paredes y el tejado de la posada. Sobre su cabeza, el cielo se estaba oscureciendo. Jair echó una rápida mirada a su alrededor, antes de dirigirse hacia los árboles. Atajaría por el bosque hasta llegar a su casa, manteniéndose alejado de los caminos hasta que estuviera seguro de que...

—¿Dando un paseo, muchacho?

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

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

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

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

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

—Ahora, muchacho —dijo el gnomo, interrumpiendo sus pensamientos—, seamos sensatos. Estoy buscando al druida. Dime si está aquí o si se ha ido a otra parte, y me iré.

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

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

Empezó a avanzar hacia él, con las manos extendidas. Instintivamente, Jair se retiró. Entonces pensó en la canción de los deseos y, tras un momento de duda y de incertidumbre porque nunca había utilizado la magia contra un ser humano, la usó.

Emitió un sonido bajo, sibilante, y apareció un gran número de serpientes, enroscadas alrededor de los brazos estirados del gnomo, que empezó a proferir gritos desesperados, agitando los brazos con fuerza para desprenderse de las serpientes. Jair miró a su alrededor, vio una rama de árbol partida del tamaño de un bastón, la cogió y golpeó con ella la cabeza del gnomo, que lanzó un gruñido, se derrumbó y quedó inmóvil tendido en el suelo.

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

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

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

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

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

Las ramas de los árboles golpeaban su cara. Siguió corriendo, sin preocuparse de

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

A unos cincuenta metros de la casa, entró en un bosquecillo de pinos, siguiendo su ruta sin hacer ningún ruido hasta que distinguió la oscura silueta del edificio entre las ramas. Entonces se dejó caer sobre las manos y rodillas, y escudriñó en la noche. No escuchó sonido alguno, ni percibió ninguna señal de movimiento. Daba la impresión de que todo estaba en su sitio. Se detuvo para apartar un mechón de pelo que le cubría la cara. Lo que debía hacer era fácil, o debía serlo; sólo tenía que entrar en la casa, coger las piedras élficas y volver a salir. Si no había nadie vigilando, así sería...

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

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

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

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

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

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

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

Un caminante negro.

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

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

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

Entonces, la puerta trasera se abrió con brusquedad y una forma se materializó ante sus ojos. Jair se quedó aplastado contra la pared, oculto en las sombras,

preparado para emprender la huida. Pero la forma pasó sin detenerse, con la cabeza inclinada hacia el suelo como si buscara el camino. Entró en la habitación principal, y una voz baja y gutural susurró algo a la criatura que esperaba en su interior.

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

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

Fue una huida muy arriesgada.

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

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

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

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

Sin embargo, el joven del valle no estaba dispuesto a dejar nada al azar. Por eso había sacado las piedras élficas de su escondite, donde podían haberlas encontrado

los caminantes negros, aunque eso implicara confesar a su padre que conocía el lugar tan secreto donde las había escondido.

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

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

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

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

El tiempo pasaba lentamente, pero por fin el oscuro cielo de la noche empezó a

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

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

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

Se acercó a la orilla del río, se lavó la cara con su fría agua para despejarse por completo y se dispuso a buscar frutos para alimentarse. De pronto cayó en la cuenta de que no había comido nada en las últimas veinticuatro horas, y se arrepintió de no haberse detenido un momento para coger una hogaza de pan y un poco de queso. Mientras buscaba entre los árboles, resignado a comer bayas y raíces, volvió a pensar en sus supuestos perseguidores. Tal vez se estaba preocupando por nada. Quizá nadie seguía sus pasos. Después de todo, ¿qué podrían conseguir capturándolo? Era Allanon quien les interesaba. El gnomo se lo había dicho. Tras su huida de Valle Umbroso, lo más probable era que hubiesen seguido su camino, buscando al druida en otro lugar. Si era así, se estaba esforzando inútilmente.

Si estaba equivocado...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pero entre aquellos trozos oscuros, algo se movió.

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

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

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

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

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

A pesar del gran cansancio que sentía, Jair continuó la marcha hacia el este a través de las praderas, con las tierras altas destacándose ante él a medida que se acercaba. Una o dos veces volvió la vista atrás, al campo que había atravesado, pero siempre lo encontró vacío.

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

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

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

En un instante, se quedó dormido.

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

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

la entrada estaba abierta.

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

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

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

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

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

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

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

Sin embargo, el druida les dio pocos motivos para creer que lo conseguirían. Los obligó a guardar las distancias con su característica actitud enigmática y reservada. De día, cuando viajaban, cabalgaba delante de ellos, dejando claro que prefería la soledad. Por la noche, cuando acampaban, los dejaba y se internaba en las sombras.

No comía ni dormía; comportamiento que parecía acentuar las diferencias existentes entre ellos y, en consecuencia, aumentar las distancias. Los vigilaba como un halcón a su presa, sin dejar nunca que deambularan solos.

Hasta este momento, se corrigió. Aquel atardecer del cuarto día, Allanon se ausentó inesperadamente. Habían acampado en el lugar donde el río Mermidon vertía sus aguas en el lago del Arco Iris, y el druida se había adentrado en los bosques que bordeaban las aguas del río sin darles ninguna explicación. La joven del valle y el muchacho de las tierras altas lo habían visto partir, siguiéndolo con mirada incrédula. Cuando estuvieron convencidos de que los había dejado, decidieron no perder más tiempo preocupándose por él y dedicaron su atención a los preparativos de la cena. Tres días comiendo pescado de las aguas del río Rappahalladron y después de las del lago del Arco Iris habían mitigado de momento su entusiasmo por tal alimento. Por ello, armado con un arco y flechas de fresno, un arma que utilizaba en sus tiempos Menion Leah, Rone fue en busca de una comida distinta. Brin dedicó varios minutos a recoger leña para el fuego, después se acomodó en el lugar donde ahora se encontraba y se dejó invadir por la soledad del momento.

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

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

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

—¡Ya estoy aquí!

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

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

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

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

—Dime cuál es tu punto de vista, Rone.

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

—¿Puedo saber por qué?

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

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

—Estoy diciendo que el druida llega de no se sabe dónde con una historia pensada para conseguir la ayuda de Shea o Wil Ohmsford, y ahora la tuya. Siempre sucede lo mismo; sólo dice lo imprescindible; sólo descubre lo necesario para conseguir sus propósitos y oculta lo demás; siempre esconde una parte de la verdad. No puedo confiar en él. ¡Juega con las vidas de los demás!

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

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

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

—Entonces, ¿tú tampoco confías en él?

—No he dicho eso.

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

—Supongo que, en realidad, aún no lo sé —respondió la muchacha del valle,

sentándose también.

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

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

—Si puedes.

—Encontraré la manera de conseguirlo.

—Es demasiado peligroso —afirmó Rone.

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

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

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

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

Ella respondió con un gesto de asentimiento.

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

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

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

—No puedes saberlo —respondió ella.

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

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

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

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

Poco después, los dos estaban dormidos.

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

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

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

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

—Porque es necesario.

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

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

—Allanon. —Brin pronunció su nombre con suavidad—. Dinos por qué tenemos

que ir al norte.

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

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

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

—Él puede ver el futuro, ¿no es así? —preguntó Brin, al recordar en aquel momento que el alma de Bremen había profetizado el destino de Shea—. ¿Hablará de él?

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

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

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

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

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

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

—Bien. —La palabra fue un suave y rápido susurro, y dio la sensación de que la

alta figura del druida aumentó de repente de tamaño—. ¿Qué parte de la verdad quieres que revele, príncipe de Leah?

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

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

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

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

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

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

—Dejad los caballos aquí —ordenó.

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

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

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

—¿No estás segura? —insistió Allanon, haciendo un gesto de impaciencia—. Piensa en los distintos usos que has dado a la magia. ¿La has utilizado, como ha

dicho el príncipe de Leah, para dar color otoñal a las hojas de un árbol? ¿La has utilizado para que salgan las flores, broten las hojas y crezcan las plantas? —Brin hizo un gesto de asentimiento—. Entonces, la has utilizado para cambiar el color, la forma y la conducta. Repítelo. Haz que la maleza te abra paso.

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

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

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

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

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

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

—Inténtalo.

—La magia no es lo bastante poderosa...

—Inténtalo de todas maneras —la interrumpió Allanon.

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

Luego, con asombrosa precipitación, dio la sensación de que el árbol se erguía, para explotar en medio de una lluvia de ramas rotas, esquirlas y hojas, que se

esparcieron por la hondonada. Brin, impresionada, retrocedió, cubriéndose el rostro con las manos, y dejó que la canción se extinguiera. Se hubiera caído si Allanon no lo hubiese evitado, cogiéndola en sus brazos y protegiéndola hasta que la lluvia amainó. Después, la obligó a volverse y que lo mirara a la cara.

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

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

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

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

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

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

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

—Me pediste que te mostrara algún aspecto de su utilidad —dijo Allanon interrumpiendo sus protestas—. Me he limitado a hacer lo que me has pedido. Creo

que ahora ya no tendrás la más mínima duda de que la magia que posees es mucho más importante de lo que te imaginabas.

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

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

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

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

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

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

—Brin. —Rone estaba de pie delante ella, y la sujetó por los hombros. La joven del valle se estremeció al sentir el contacto de sus manos—. No podemos seguir con él; ya no. Está jugando con nosotros como lo hizo con todos los demás. Déjalo, abandónalo a él y su estúpida búsqueda, y regresa conmigo a Valle Umbroso.

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

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

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

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

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

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

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

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

¿Ni aún para salvar tu vida? pensó ella. ¿Y qué pasaría si no fuese un árbol lo

que te amenazara, sino una criatura viviente? ¿La destruiría para salvarte? ¡Oh, Rone!, ¿y si fuera un ser humano?

—¿Seguirás acompañándome en este viaje? —preguntó.

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

—Todo saldrá bien —oyó que le decía.

—Lo sé —respondió Brin.

Pero, en realidad, ya no estaba segura.

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

—¿Ya te has despertado, muchacho?

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

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

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

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

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

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

»En cualquier caso, cuando salí de la leñera te perseguí como un zorro a un conejo. Demasiado malo para ti, porque por nada del mundo podía permitir que te escaparas después de lo que me habías hecho. Esos otros tontos te hubieran permitido huir, pero no yo. He seguido tu rastro durante tres días. Estuve a punto de alcanzarte a orillas del río, pero cuando llegué ya lo habías cruzado y me fue imposible encontrar

tu rastro en la oscuridad de la noche. Tuve que esperar hasta el amanecer. Pero te encontré dormido en ese pabellón, ¿no es así?

Soltó una alegre carcajada, mientras Jair enrojecía de ira.

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

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

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

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

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

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

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

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

—Nada de magia —repitió Jair, con esfuerzo.

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

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

cinturón. Luego se sentó con gesto satisfecho.

—Me llaman Slanter —se presentó el gnomo.

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

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

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

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

—¿Qué quieres decir?

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

—¿El mío? —preguntó Jair, atónito.

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

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

—Mira, te lo explicaré todo, pero primero vamos a comer algo —dijo Slanter, haciendo un gesto de disculpa y poniéndose en pie—. Te he traído sobre mis hombros desde ese pabellón de caza unos tres kilómetros y, aunque no eres muy voluminoso, pesas más de lo que aparentas. Y mi apetito ha experimentado un considerable aumento mientras tú descansabas. Estate tranquilo mientras cocino.

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

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

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

útiles con el paso de los años.

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

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

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

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

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

Con su mirada fija en la del gnomo, se estiró lentamente entre las cuerdas que le ataban, intentando sentir la presión de las piedras élficas contra su cuerpo, pero era completamente imposible. Las cuerdas se anudaban pegadas a sus ropas, y le

impedían averiguarlo. Sin embargo, se cuidó de no mirar hacia abajo.

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

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

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

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

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

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

—¿Qué ocurrirá si me niego a responder?

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

Se miraron fijamente el uno al otro, sin hablar.

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

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

—¿El sedt? ¿Qué es un sedt?

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

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

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

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

gnomo?

—Estoy confuso —dijo entre dientes.

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

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

—Creía que eras inteligente —prosiguió el gnomo, haciendo una mueca—. Astuto, por la forma en que conseguiste escapar de esos otros e incluso lograste pasar inadvertido al caminante. Por tanto, debes seguir siendo inteligente. ¿Qué importancia tiene ahora lo que puedas confesar a alguien? ¿Qué importancia tiene que le digas al sedt el motivo de la visita del druida? De todas formas, el druida se encuentra lejos, y no es probable que lo alcancemos a este lado de las Tierras Orientales. Él no te debe de haber comunicado nada decisivo, ¿verdad? Y por lo que respecta a la magia, sólo quieren saber cómo la aprendiste. ¿Te la enseñó el druida u otra persona? —Esperó una respuesta, pero Jair permaneció en silencio—. Bien, di simplemente cómo la aprendiste y cómo la utilizas; es bastante simple y no te arrancarán la nariz. Nada de trucos. Di la verdad. Lo haces, y renuncias a utilizarla.

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

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

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

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

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

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

Esa noche durmió mal, entumecido y magullado por las cuerdas que lo sujetaban,

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

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

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

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

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

—Cerca. A un centenar de metros cuesta abajo. —Slanter cogió la túnica del joven del valle por delante y le puso en pie—. Ahora, ningún truco. No utilices la magia. Te he desatado del árbol para que puedas presentarte ante ellos con la dignidad de un hombre, pero volveré a atarte si me causas problemas. ¿Lo has entendido?

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

Entonces, una línea de figuras imprecisas se materializó en la penumbra, caminando con dificultad entre los árboles del bosque. Dos, tres, media docena, ocho; Jair miraba cómo iban apareciendo de uno en uno a través de la niebla, formas voluminosas cubiertas con capas de bosque de lana, gnomos de facciones amarillas y

toscas que se vislumbraban bajo las capuchas, con manos de dedos gruesos que se cerraban sobre lanzas y garrotes. No pronunciaron ni una sola palabra mientras entraban en el claro, pero sus ojos agudos se fijaron en el joven del valle cautivo, y sus miradas no reflejaban amabilidad.

—¿Es éste?

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

—Bien, ¿es éste?

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

—¿Cómo te llamas? —le preguntó.

—Jair Ohmsford —respondió Jair inmediatamente.

—¿Qué estaba haciendo el druida en tu casa?

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

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

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

—¿Por qué?

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

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

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

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

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

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

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

El garrote se elevó y un golpe rápido y fuerte alcanzó a Jair entre las rodillas, haciéndole caer de nuevo. El gnomo esbozó una irónica sonrisa y volvió a poner en pie a Jair.

—Responde, ¿practicar la magia?

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

—Muéstralo —ordenó el gnomo.

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

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

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

—Muéstralo —ordenó por tercera vez el gnomo.

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

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

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

sorpresa.

A continuación sólo quedó oscuridad.

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

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

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

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

Jair levantó la vista más allá de Slanter, hacia donde se encontraba el resto de la patrulla que se apiñaba en el extremo opuesto del claro, con los ojos clavados en él. Spilk estaba un poco apartado de los demás, y su cara reflejaba una furia incontenible.

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

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

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

—¿Mejor?

—Mejor —dijo Jair.

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

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

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

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

—Spilk —llamó entonces.

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

—Lo siento, muchacho —repitió Slanter.

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

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

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

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

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

La necesidad de fugarse aumentó cuando Slanter le dijo que el caminante que

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

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

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

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

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

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

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

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

—Me duele todo el cuerpo.

—¿Y los pies?

—En particular los pies.

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

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

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

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

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

El joven tomó varios tragos, haciendo una mueca.

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

—No su sabor —respondió Jair.

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

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

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

—¿Mañana?

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

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

—¿Por qué no me dejas marchar? —preguntó Jair al rastreador, mirándolo a los

ojos e intentado que su voz no acusara la desesperación que lo invadía.

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

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

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

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

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

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

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

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

—Depende.

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

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

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

Slanter le dirigió una mirada escrutadora, y después hizo un gesto de asentimiento. Se echó hacia delante y desató las cuerdas que sujetaban los brazos y muñecas del joven del valle, dejándolas caer a sus pies. Jair empezó a darse masajes con cuidado, empezando por las manos, después las muñecas, a continuación los

brazos y por último todo el cuerpo. En la oscuridad pudo ver que el cuchillo de Slanter desprendía un destello. Mantuvo baja la mirada y los pensamientos ocultos. Se movía con lentitud, pensando: *No permitas que lo adivine, no permitas que se dé cuenta...*

—Ya es suficiente.

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

—¿Mejor?

—Mejor —respondió Jair con calma.

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

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

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

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

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

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

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

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

¿Cómo podía emprender la fuga?

¿Cómo?

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

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

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

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

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

La mañana llegó a su fin. El viento se calmó con la llegada del mediodía, pero la frialdad persistía en el aire del bosque. Ante ellos, el terreno era más accidentado, la tierra resquebrajada y rocosa, mientras la cordillera se desviaba hacia el sur y una serie de barrancos describían una curva descendente. La muralla de robles se extendía más allá de donde alcanzaba la vista, gigantes inmutables ciegos al tiempo que había pasado por ellos. *Indiferentes a una vida pequeña como la mía*, pensó Jair al levantar

la vista hacia las copas de los altísimos monstruos negros. *Cerrándome el paso para que no pueda correr.*

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

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

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

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

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

¿Reconocimiento?

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

—¿Venís de muy lejos? —preguntó.

—No metas las narices donde no te llaman —respondió Spilk, escupiendo el agua

que tenía en la boca.

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

—¿Es tan peligroso el joven del valle?

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

—¿Quién eres? —preguntó.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

se doblase. El segundo, en la cabeza, y le hizo caer al suelo como una piedra.

Pasó un momento sin que nadie se moviera, pero poco después los gnomos se lanzaron al ataque desenvainando las espadas y esgrimiendo las hachas y las lanzas entre aullidos de consternación. Siete hombres fuertes cayeron sobre la solitaria figura negra. Jair clavó los dientes en la mordaza que lo mantenía mudo al presenciar lo que sucedía a continuación. Con la rapidez de un gato, el forastero bloqueó el ataque, haciendo girar el bastón negro a toda velocidad. Dos gnomos cayeron allí mismo con los cráneos destrozados y los otros cinco lanzaron estocadas a ciegas cuando el forastero se alejó de un salto. Un destello de metal surgió de su capa negra, y después una mano empuñando una espada corta. Unos segundos después, otros tres atacantes caían desplomados en medio de un charco de sangre.

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

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

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

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

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

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

—¿Qué hay de tus amigos?

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

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

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

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

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

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

Jair Ohmsford las sabía de memoria.

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

Se contaban también otras historias, tan populares como ésta. En Arborlon, El Maestro de Armas había instruido a una unidad especial de la Guardia Nacional para

que se ocupara de la defensa del rey elfo Ander Elesedil. En Tyrsis había preparado unidades especiales de la Legión Fronteriza, y otras en Kern y Varfleet. Intervino durante un tiempo en las guerras fronterizas entre los enanos y los gnomos, instruyendo a los enanos en el uso de las armas. Viajó por las Tierras Meridionales, combatiendo en las guerras civiles que se desencadenaron entre los Estados miembros de la Federación; se decía que había matado allí a muchos hombres, y la verdad es que se creó muchos enemigos. Nunca más pudo volver a visitar la zona...

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

—Gracias —dijo con esfuerzo.

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

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

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

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

Entonces, ¿por qué había ayudado a Jair?

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

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

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

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

gnomo y se volvió hacia ellos, que se limitaban a observar sus movimientos.

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

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

—¿Y tú? —preguntó a Slanter.

—Me llaman Slanter —respondió el rastreador.

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

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

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

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

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

—Bien, no creo que deba dejarte solo en esta región, Jair Ohmsford, y menos aún en compañía de este gnomo. —Slanter se puso rojo como un tomate, pero guardó silencio—. Creo que es mejor que me acompañes, porque sólo así sabré que estás seguro.

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

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

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

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

—Demasiado lejos, y yo no dispongo de tiempo —respondió Garet Jax, haciendo un gesto negativo—. Nos dirigiremos al este; luego, cuando se presente la

oportunidad, les enviaremos un mensaje. Además, si lo que me has dicho es cierto, es más peligroso retroceder que continuar el viaje. Los gnomos y los espectros te conocen y saben dónde vives. Cuando descubran que has conseguido huir, irán a buscarte allí. No te he rescatado para que vuelvan a cogerte en cuanto les haya dado la espalda.

—Pero...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—Slanter...

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

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

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

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

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

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

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

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

—Y un joven del valle menos.

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

—Que nos acompañes.

—¿Qué?

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

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

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

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

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

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

—Es un rastreador —precisó Jair—. Nos ayudaría a evitar a los caminantes y a

encontrar una ruta segura hacia el este.

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

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

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

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

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

—No es eso —dijo Jair—. Yo sólo...

—Pues no puedes —lo interrumpió—. ¡No acepto sobornos! ¡No soy de esa clase...! —Farfulló hasta quedar en silencio, incapaz de encontrar las palabras adecuadas para decir a qué clase no pertenecía. Luego, con voz más tranquila, dijo:—. Si significa tanto para ti, si es tan importante, de acuerdo, iré. Si quieres que te acompañe, te acompañaré, pero no porque he aceptado un soborno. Lo haré porque quiero hacerlo. ¿Comprendes? Y sólo hasta la frontera. ¡Ni un paso más! ¡No quiero saber nada de los enanos!

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

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

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

Era una extraña compañía con la que ahora viajaba Jair: un gnomo que lo había perseguido, hecho prisionero y mantenido como tal durante tres días, y un aventurero legendario que había matado a más docenas de hombres que años de vida contaba. Allí estaban los tres, y el joven del valle pensó que la alianza era realmente desconcertante. ¿Qué hacían aquellos dos en su compañía? Garet Jax podía haber

seguido su camino sin preocuparse, pero no lo hizo. Arriesgando su propia vida, había rescatado a Jair y luego había tomado la decisión de convertirse en su guardián temporal. ¿Por qué un hombre como Garet Jax hacía una cosa así? Y Slanter podía haber rechazado su petición de ayuda para evitar cualquier peligro que los pudiera acechar entre su situación actual y el Anar, porque era consciente del riesgo que corría y también sabía que Garet Jax desconfiaba de él y vigilaría todos sus movimientos. Sin embargo, de forma inesperada y casi contradictoria, había decidido acompañarlos. ¿Por qué?

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

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

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

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

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

—Por ahí —dijo.

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

—Al sur —respondió Slanter, frunciendo sus pobladas cejas—. El caminante viene de la región del Río Plateado, a través de la Ciénaga Brumosa. Es el camino más directo y fácil, al menos para esos diablos. No los asusta nada que pueda vivir en una ciénaga. Si queremos reducir los riesgos al mínimo posible, debemos continuar

en dirección sur rodeando la Ciénaga Brumosa sin salir de los Robles Negros, y a continuación nos desviaremos hacia el norte por encima de las tierras bajas.

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

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

—Quizá podríamos correr.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La noche también cayó sobre el claro donde Spilk estaba atado al gran roble. Había pasado toda la tarde luchando con las cuerdas que lo aprisionaban, aflojando los nudos y procurando deshacerlos. Ni un solo animal ni ninguna persona había entrado en el claro; ningún viajero se había detenido a beber, ni tampoco se habían acercado los lobos. Los cuerpos sin vida de los miembros de su patrulla yacían en el mismo lugar donde habían caído sin vida, como bultos informes en la penumbra.

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

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

—¡Maestro! —susurró, con voz ronca.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—¿Es éste? —le preguntó Rone Leah.

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

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

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

con tanta dureza.

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

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

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

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

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

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

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

¡Atrapado, exilado y esperando la liberación!

Rechazó este pensamiento. Sus ojos oscuros se levantaron durante un breve instante hacia el débil resplandor del cielo oriental, y después volvieron a fijarse en el lago. Shea Ohmsford estuvo en una ocasión en aquel lugar, hacía ya muchos años, con su medio hermano Flick y los demás miembros del grupo que buscaba la Espada de Shannara. Se había profetizado que uno de ellos se perdería, y así sucedió. Shea se

cayó en la cascada situada bajo la Cresta del Dragón. El druida recordó la desconfianza y el recelo que los otros mostraron hacia él. Sin embargo, había tomado cariño a Shea, a Flick y a Wil Ohmsford. Shea fue casi como un hijo para él; lo hubiese sido, quizá, si se le hubiera permitido tener un hijo. Wil Ohmsford fue más un compañero de armas, que compartió la responsabilidad de la búsqueda que restauraría a Ellcrys y salvaría a los elfos.

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

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

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

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

¡Ven!

El fantasma de Bremen surgió de entre las agitadas aguas oscuras; su cuerpo esquelético era una transparencia gris que contrastaba con la oscuridad de la noche, encogido y doblado por la edad. La terrible figura salió del agua para quedarse sobre la superficie con Allanon. El druida bajó los brazos lentamente, con las ropas ceñidas como si necesitase su calor; al amparo de la capucha, su rostro oscuro se levantó para encontrar los ojos vacíos y ciegos de su padre.

Estoy aquí.

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

—La época termina. El círculo está cerrado.

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

Sus duros ojos negros se llenaron de lágrimas.

Aterrorizados y en silencio, Brin Ohmsford y Rone Leah permanecían en el

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

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

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

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

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

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

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

—Allanon —susurró.

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

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

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

El druida no contestó. Sus ojos miraron a las lóbregas aguas verdes del lago y su cabeza se movió con lentitud.

—Padre —murmuró.

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

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

—¿Qué te ha dicho?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—Una docena de espectros y una compañía de gnomos.

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

En los ojos del druida brilló de repente una terrible expresión de ira. Rone Leah

comprendió que se había excedido, pero ya era imposible rectificar. Se mantuvo firme cuando el hombre alto arremetió contra él.

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

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

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

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

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

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

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

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

Rone le miró sin saber qué hacer.

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

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

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

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

remolineando como si estuviera viva.

—¡Rone! —musitó Brin, horrorizada.

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

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

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

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

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

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

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

—¿Cómo? —preguntó Rone, en voz baja.

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

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

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

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

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

Varios kilómetros al sur, con el cuerpo fatigado y dolorido, Jair Ohmsford pasaba de las sombras de la noche a un amanecer de brumas fantasmales y escasa luz. Los árboles y las tinieblas parecían retirarse, descorriéndose como si se tratara de una gran cortina, para dejar paso al nuevo día, que se presentó como un inmenso vacío, como una cueva monstruosa de niebla densa que encerraba al mundo entre sus paredes insondables. Se iniciaba a unos cincuenta metros de donde él estaba, y todo lo demás terminaba allí. Miró con ojos somnolientos el camino salpicado de madera seca y el agua verdosa que se extendía hasta perderse en la niebla, aunque sin comprender por qué estaba allí.

—¿Dónde estamos? —preguntó.

—En la Ciénaga Brumosa —contestó Slanter.

Dirigió su aturdida mirada hacia el gnomo, y éste le correspondió con otra muy parecida a la suya.

—Hemos cruzado la orilla demasiado cerca, nos hemos desviado hacia una bolsa —continuó—. Tendremos que retroceder, y rodearla.

Jair asintió, mientras intentaba ordenar sus pensamientos dispersos. Garet Jax apareció de pronto junto a él, negro y silencioso. Su mirada, dura e inexpresiva, se clavó durante un breve instante en la suya, antes de volverse hacia la ciénaga. El Maestro de Armas no pronunció ni una sola palabra, sino que se limitó a hacer un gesto de asentimiento a Slanter, y el gnomo dio media vuelta, seguido de Jair. Los ojos de Garet Jax no reflejaban cansancio.

Pasaron la noche caminando. Fue una marcha interminable y agotadora a través del laberinto de los Robles Negros. En la mente del joven del valle solamente había un recuerdo nebuloso y distante, un pequeño fragmento de tiempo perdido en la extenuación. Únicamente su fuerza de voluntad lo mantenía en pie. Incluso el sentimiento de temor había desaparecido, porque la amenaza no parecía inmediata. Tenía la sensación de haber caminado en sueños, porque no podía recordar nada de lo que había ocurrido. Pero no habían tenido tiempo para dormir, Jair lo sabía muy bien; sólo para andar.

Una mano tiró de él hacia atrás cuando se aproximó demasiado a la orilla de la Ciénaga Brumosa.

—Mira dónde pones los pies, joven del valle —dijo Garet Jax, a su lado.

Masculló algo como respuesta y siguió caminando, tambaleándose.

—Es un muerto andante —oyó que decía Slanter, pero no recibió ninguna respuesta.

Se restregó los ojos. El gnomo tenía razón. Las fuerzas casi lo habían abandonado. No podría continuar mucho tiempo más.

Pero lo hizo. Siguió caminando durante horas, o al menos eso le pareció,

avanzando con dificultad a través de la niebla y de la penumbra gris, tambaleándose detrás de la sólida figura de Slanter, con una vaga conciencia de la presencia próxima y silenciosa de Gareth Jax. Perdió el sentido del tiempo. Sólo era consciente de que todavía se mantenía en pie y de que seguía caminando. Un paso seguía al anterior, un pie al otro, y cada vez era un esfuerzo separado y distinto. El camino no tenía fin.

Hasta...

—¡Maldito fango! —murmuró Slanter, cuando de pronto toda la ciénaga pareció explotar hacia arriba.

El agua y el cieno salieron disparados hacia arriba, como un enorme surtidor, y cayeron en forma de lluvia sobre el asombrado joven del valle. Un rugido áspero y penetrante rompió el silencio de la madrugada, y algo enorme se elevó casi encima de Jair.

—¡Un habitante de los troncos! —oyó que gritaba Slanter.

Jair, confuso y asustado, retrocedió tambaleándose, consciente de la enorme y espantosa criatura que tenía ante él, de su cuerpo escamoso que chorreaba agua de la ciénaga, de los dientes que sus fauces abiertas dejaban al descubierto y de los miembros terminados en garras que lo precedían. Intentó retroceder con frenesí, pero las piernas se negaron a obedecerle, demasiado entumecidas por la fatiga para responder a su petición. La terrible criatura estaba casi encima, su sombra obstaculizaba el paso de la escasa luz del amanecer y su aliento era fétido e intenso.

En aquel preciso momento, algo se precipitó sobre él desde un lado, arrollándolo y apartándolo de las garras del monstruo. Con asombro, vio a Slanter de pie donde él había estado, con la espada corta desenvainada, blandiéndola con violencia ante la enorme criatura que se disponía a atacarle. Pero la espada era un arma completamente inadecuada. Con un simple golpe, el monstruo la hizo caer de las manos del gnomo. Inmediatamente después, una enorme garra se cerró alrededor del cuerpo de Slanter.

—¡Slanter! —gritó Jair, intentando ponerse en pie.

Gareth Jax ya había reaccionado. Saltó como una sombra nebulosa, e introdujo su bastón negro en las fauces abiertas de la criatura, clavándolo con fuerza en el tejido blando de la garganta. El habitante de los troncos profirió un terrible rugido de dolor, cerró las mandíbulas sobre el bastón y lo partió en dos. Entonces sus garras intentaron arrancar las esquirlas que quedaban en su garganta, y soltaron a Slanter.

Gareth Jax saltó otra vez hacia la criatura, empuñando su espada corta. Con un movimiento tan rápido que los ojos de Jair apenas pudieron captar, se subió sobre el hombro del monstruo y fuera del alcance de sus ávidas garras, y clavó la espada hasta la empuñadura en la parte baja de la garganta del habitante de los troncos. Su sangre oscura chorreó y el Maestro de Armas se apartó de un salto. El habitante de los troncos estaba gravemente herido, como podía deducirse de sus bramidos lastimeros. Dio media vuelta con brusquedad y se alejó tambaleándose para perderse entre la

niebla y la oscuridad.

Slanter, aturcido y tembloroso, intentaba incorporarse, pero Garet Jax se acercó a Jair y lo puso en pie de un fuerte tirón. El joven del valle, con los ojos muy abiertos, miraba al Maestro de Armas con admiración.

—¡Nunca he visto... nunca he visto a nadie moverse... tan deprisa! —tartamudeó.

Garet Jax ignoró su comentario sujetándose el cuello de la túnica con la mano, tiró del joven del valle hacia los árboles, y Slanter siguió sus pasos sin demora.

En unos segundos, dejaron atrás el claro.

El fuego rojo ardía alrededor del druida, envolviéndolo en espirales carmesíes y fulgurando tétricamente en contraste con la luz gris del amanecer. Medio cegada por la explosión, Brin cayó de rodillas y se tapó los ojos. En medio del fuego, el druida se desplomó contra la brillante roca negra clavada en el valle. Una sutil aura azul lo mantenía separado de las llamas que lo rodeaban. Era una especie de escudo, pensó la joven del valle; su protección contra el horror que pretendía destruirlo.

Buscó con desesperación a la criatura que había causado aquel espanto y la encontró a menos de veinte metros. Allí, rígida, destacándose contra la débil y dorada luz del sol que llegaba del horizonte, había una figura negra con los brazos levantados y extendidos, lanzando fuego rojo. ¡Un espectro corrosivo! Había llegado junto a ellos sin hacer ningún ruido y, atacando por sorpresa, había conseguido coger desprevenido al druida. Sin ninguna posibilidad de defenderse, Allanon estaba vivo sólo gracias a su instinto.

Brin se puso en pie de un salto y gritó con todas sus fuerzas a la negra criatura que atacaba al druida, pero ella no se movió ni se alteró el fuego. Salía de manera incesante y uniforme de las manos estiradas hacia donde estaba acurrucado el druida, girando alrededor de su cuerpo y golpeando la débil coraza azul con la que se protegía. Una luz carmesí fulguraba y se reflejaba en el cielo desde la pulida superficie de la roca del valle, y todo se tiñó del color de la sangre.

Entonces Rone Leah, dando un rápido salto, se puso delante de Brin, y se quedó allí de pie como una bestia dispuesta a atacar.

—¡Demonio! —gritó enfurecido.

Levantó la hoja negra de la Espada de Leah, sin pensar en a quién iba a ayudar ni en la razón por la que ponía su vida en peligro. En ese momento era el bisnieto de Menion Leah, más rápido y temerario de lo que jamás fue su ascendiente, y el instinto se imponía a su razón. Con el grito de batalla que sus antepasados habían lanzado durante siglos, atacó.

—¡Leah! ¡Leah!

Se lanzó hacia el fuego y con la espada cortó el círculo que aprisionaba a Allanon. En un instante, las llamas se rompieron como si fueran de cristal, cayendo

en esquivarlas ante la figura acurrucada del druida. El fuego continuaba fluyendo de las manos del espectro corrosivo, pero de la misma forma en que el hierro es atraído por un imán, se dirigía hacia la hoja esgrimida por el joven de las tierras altas y se consumía deslizándose hacia abajo. Sin embargo, a pesar de eso, no tocaba las manos de Rone; era como si la espada lo absorbiera. El príncipe de Leah estaba a la misma distancia del espectro que del druida, manteniendo en posición vertical la Espada de Leah ante sí, mientras el fuego carmesí danzaba fuera de la hoja.

Allanon se levantó, tan negro y amenazador como la criatura que lo había aprisionado, libre ahora de las llamas que lo inmovilizaban. Sus delgados brazos se levantaron bajo las vestiduras, y un fuego azul explotó hacia el exterior, alcanzó al espectro corrosivo, lo levantó del suelo y lo lanzó hacia atrás como si hubiese sido golpeado por un ariete. Las negras vestiduras se ahuecaron en el aire, y un terrible e insonoro alarido reverberó en la mente de Brin. Una vez más, el fuego del druida estalló en llamas, y unos segundos más tarde el ser negro había quedado reducido a polvo.

El fuego se extinguió entre el humo y las cenizas, y el silencio se adueñó de nuevo del Valle de Pizarra. Rone bajó la Espada de Leah, y el hierro negro produjo un sonido agudo al chocar contra la roca. El joven de las tierras altas inclinó la cabeza; sus ojos reflejaban aturdimiento mientras buscaban a Brin. Ella se acercó, y lo rodeó con sus brazos.

—Brin —murmuró Rone—. Esta espada... el poder...

—No te asustes, príncipe de Leah —lo interrumpió Allanon, poniendo su delgada mano sobre el hombro del joven como muestra de agradecimiento, con una voz que denotaba cansancio, pero que inspiraba confianza—. El poder te pertenece por derecho propio. Lo has demostrado aquí. En verdad eres el protector de la joven del valle y, al menos en esta ocasión, también el mío.

Mantuvo su mano un momento más sobre el hombro del joven de las tierras altas, y después el hombre alto se dirigió hacia el camino que les había llevado allí.

—El espectro corrosivo estaba solo —dijo, volviéndose hacia ellos—. De lo contrario, ya hubiéramos visto a los otros. Vayámonos. Ya no tenemos nada que hacer aquí.

—Allanon... —empezó a decir Brin detrás de él.

—Vamos, muchacha. Se nos acaba el tiempo. Paranor necesita cualquier ayuda que podamos prestarle. Debemos dirigirnos allí sin pérdida de tiempo.

Sin volver la vista atrás, empezó a ascender por el camino que salía del valle, y Brin y Rone Leah siguieron sus pasos con silenciosa resignación.

Era media mañana cuando Jair y sus compañeros salieron de los Robles Negros. Ante ellos se extendía un paisaje ondulado, con una zona de colinas al norte y tierras bajas al sur. Perdieron poco tiempo en admirar el paisaje. Completamente exhaustos, sólo le dedicaron el suficiente para localizar un grupo de arces de hoja ancha y color carmesí brillante por el toque del otoño que podía ofrecerles protección. Pocos segundos después, se habían entregado a un profundo sueño.

Jair no supo si alguno de sus compañeros se había quedado de guardia mientras él dormía, pero fue Garet Jax quien lo despertó ya avanzado el crepúsculo. Preocupado por hallarse aún tan cerca de la Ciénaga Brumosa y de los Robles Negros, el Maestro de Armas quería encontrar un lugar más seguro para pasar la noche. Como las Tierras Bajas del Túmulo de la Batalla encerraban innumerables peligros, se dirigieron al norte, hacia las colinas. Parcialmente recuperados tras el medio día de sueño, siguieron caminando hasta la medianoche, en que se acomodaron para dormir en una arboleda de frutales silvestres parcialmente invadida por la maleza. En esta ocasión, Jair insistió en que los tres debían turnarse en hacer guardia.

Al día siguiente, prosiguieron su camino hacia el norte y, a últimas horas de la tarde, llegaron al Río Plateado. Claro y centelleante a la luz crepuscular, serpenteaba en su camino hacia el oeste a través de riberas arboladas y bancos rocosos. Los tres viajeros siguieron durante varias horas el curso del río en dirección este, hacia el Anar, y al caer la noche estaban bastante lejos de la Ciénaga Brumosa y de los Robles Negros. No encontraron a ningún otro viajero a lo largo de su marcha, ni descubrieron ningún rastro de gnomos ni de caminantes negros. Al parecer, de momento, se encontraban a salvo de cualquier persecución.

Era ya de noche cuando llegaron a una pequeña área protegida por arces y nogales en una loma, junto al río, y allí instalaron el campamento. Decidieron arriesgarse a encender una hoguera, sin humo, que les permitió comer algo caliente, y se quedaron contemplando las brasas mientras languidecían hasta convertirse en ceniza. La noche era despejada y cálida, y las estrellas empezaban a centellear, reunidas en figuras brillantes que destacaban sobre el oscuro telón del cielo. Los pájaros nocturnos cantaban a su alrededor, los insectos zumbaban, y el tenue clamor de las veloces aguas del río se oía en la distancia. Las hojas secas y el matorral emitían un olor dulzón y mohoso en la fría oscuridad.

—Creo que voy a recoger un poco de leña —dijo Slanter, que hacía ya un rato que guardaba silencio, y se puso de pie con lentitud, como si le costara trabajo.

—Te ayudaré —dijo Jair.

—¿Te he pedido que me ayudes? —inquirió el gnomo, dirigiéndole una mirada de contrariedad—. No necesito a nadie para recoger leña, muchacho. —Con expresión

ceñuda, se adentró en la oscuridad.

Jair se recostó de nuevo, con los brazos cruzados sobre el pecho. Aquello era una muestra de la forma en que se habían desarrollado los acontecimientos desde que los tres juntos iniciaran la marcha; nadie hablaba mucho ni sobre nada concreto y, cuando tenían que decir algo, no derrochaban precisamente amabilidad. Con Garet Jax, no importaba, porque era taciturno por naturaleza, y era normal que le costara comunicarse. Pero Slanter era una persona locuaz, y su actitud reservada inquietaba a Jair. El joven del valle lo prefería como se había mostrado antes: impetuoso, hablador, casi rudo. Ahora no era así. Parecía ensimismado; como si viajar en compañía de Jair le resultara desagradable.

Bien, de alguna forma lo era, admitió el joven del valle, tras pensar un poco en el asunto. Después de todo, Slanter no había emprendido aquel viaje por voluntad propia, sino presionado por él. Un gnomo con un muchacho que había sido su prisionero y con otra persona que no se fiaba de él, y todo con el único propósito de que ambos llegaran sin sufrir ningún daño a un pueblo que estaba en guerra con el suyo propio. No hubiera estado en esa situación si no se hubiese comprometido a ayudar a Jair, convirtiéndose en poco más que un vagabundo.

También estaba el asunto del habitante de los troncos. Slanter había acudido en su ayuda en un acto de valentía que aún desconcertaba al joven del valle; un acto inesperado en alguien tan oportunista y egoísta como él. Por otra parte, el gnomo había fallado en su intento de detener al habitante de los troncos, convirtiéndose en víctima y viéndose forzado a depender de Garet Jax para conservar la vida. Tal vez fuera ésa la causa por la que se mostraba resentido. Slanter era un rastreador, y los rastreadores son orgullosos. Eran ellos quienes debían proteger a la gente que guiaban, y no al contrario.

El pequeño fuego crepitó de repente, atrayendo su atención. A una docena de pasos de distancia de donde él estaba, apoyado contra un tronco, Garet Jax se estiró y levantó la vista. Sus ojos extraños se encontraron con los de Jair y éste se sorprendió una vez más por el carácter del Maestro de Armas.

—Supongo que debo darte las gracias una vez más —le dijo, levantando las rodillas hasta el pecho—, por salvarme de esa cosa en la ciénaga.

Garet Jax volvió a mirar al fuego, y Jair esperó un momento, pensando si debía decir algo más.

—¿Puedo preguntarte algo? —dijo al fin.

El Maestro de Armas respondió con un gesto de indiferencia.

—¿Por qué me salvaste de la criatura de la Ciénaga Brumosa y antes, en los Robles Negros, de los gnomos que me había hecho prisionero? —Los ojos duros volvieron a clavarse en él, y Jair se dispuso a continuar sin darse tiempo para arrepentirse—. Es que no acabo de entender por qué lo hiciste. Al fin y al cabo, no

me conocías. Podías haber seguido tu camino.

—Seguí mi camino —respondió Garet Jax, haciendo de nuevo un gesto de indiferencia.

—¿Qué quieres decir?

—Que mi camino era el tuyo. Eso es lo que quiero decir.

—Pero tú no sabías adónde me llevaban —insistió Jair, frunciendo el entrecejo.

—Al este. ¿A qué otro lugar podía ir una patrulla de gnomos con un prisionero?

Jair se sintió aún más desconcertado. Aunque no podía discutir esa deducción, sin embargo, lo que había dicho el Maestro de Armas le ayudó a entender por qué se había preocupado de rescatarlo.

—Todavía no entiendo por qué me ayudaste —insistió.

—No crees que yo sea muy humanitario, ¿verdad? —inquirió el Maestro de Armas, esbozando una débil sonrisa.

—Yo no he dicho eso.

—No era necesario. Pero tienes razón, no lo soy.

Jair hizo un gesto dubitativo, mientras lo miraba con insistencia.

—Digo que no lo soy —repitió Garet Jax, ahora con expresión severa—. No hubiera vivido mucho tiempo si lo fuese. Y mantenerme vivo es lo que mejor sé hacer.

Se produjo un largo silencio. Jair no sabía cómo continuar la conversación, y el Maestro de Armas se echó hacia delante, inclinándose para recibir el calor del fuego.

—Pero me interesas —dijo con voz pausada. Su mirada se detuvo en Jair—. Supongo que por eso te rescaté. Me interesas, y la verdad es que ya son muy pocas las cosas que despiertan mi interés...

Su voz se apagó. Había una mirada distante en sus ojos, pero un momento después había desaparecido y estudiaba de nuevo a Jair.

—Tú estabas allí, atado, amordazado y vigilado por una patrulla de gnomos armados hasta los dientes. Me pareció extraño. Te temían, y eso me intrigó. Quise saber por qué los habías asustado tanto. —Hizo un gesto de indiferencia— Así que pensé que merecía la pena liberarte.

Jair lo miró con insistencia. ¿Curiosidad? ¿Ésa era la razón de que Garet Jax hubiese acudido en su ayuda: la curiosidad? No, pensó, había algo más.

—Tenían miedo de la magia —dijo de pronto—. ¿Te gustaría saber cómo funciona?

—Quizá más tarde —respondió Garet Jax, fijando su mirada en el fuego—. El viaje aún no ha terminado. —Parecía desinteresado por completo.

—¿Es ésa la razón por la que me llevas contigo a Culhaven? —insistió el joven del valle.

—En parte —respondió Garet Jax, dejando las palabras en suspenso.

—¿Cuál es el resto? —preguntó Jair con inquietud.

El Maestro de Armas no respondió. Ni siquiera se dignó mirarlo. Se limitó a recostarse otra vez contra el tronco caído, se envolvió en su capa negra y centró su atención en las llamas de la hoguera.

—¿Qué me dices de Slanter? —pregunto Jair, intentado reanudar la conversación—. ¿Por qué lo ayudaste? Hubieras podido dejarlo en manos del terrible habitante de los troncos.

—Hubiese podido hacerlo —respondió Garet Jax, dando un suspiro—. ¿Te hubiese hecho eso más feliz?

—Por supuesto que no. ¿Qué quieres decir?

—Tengo la impresión de que crees que soy una persona que no hace nada por nadie sin obtener a cambio algún beneficio. No deberías creer todo lo que oyes. Eres joven, pero no estúpido.

—Bien, pero a ti no te gusta mucho Slanter, ¿me equivoco? —preguntó Jair, ruborizado.

—No le conozco lo suficiente para que me guste o deje de gustarme —respondió el Maestro de Armas—. Admito que no soy muy amigo de los gnomos, pero Slanter se puso dos veces en peligro por tu causa. Eso hizo que fuera digno de ser salvado. Además, a ti te gusta y no quieres que le suceda nada malo, ¿verdad?

—Sí, es cierto.

—Bien, eso también parece bastante extraño, ¿no crees? Como te he dicho antes, tú me interesas.

—Tú también me interesas —respondió Jair, con un gesto de asentimiento.

—Bueno, así los dos tendremos algo en que pensar durante el viaje a Culhaven —dijo Garet Jax, haciendo un gesto de sorpresa.

Dio por concluida la discusión, y Jair lo aceptó. Seguía sin comprender las razones que habían impulsado al Maestro de Armas a ayudarlo a él y también a Slanter, pero era obvio que aquella noche no las aclararía. Garet Jax era un enigma difícil de resolver.

El fuego casi se había consumido, y Jair cayó en la cuenta de que Slanter aún no había regresado con la leña. Tras dudar durante un momento si debía o no hacer algo, se volvió una vez más hacia Garet Jax.

—¿Puede haberle sucedido algo a Slanter? —preguntó—. Hace mucho tiempo que se fue.

—Sabe cuidar de sí mismo —respondió el Maestro de Armas, con un gesto negativo, levantándose y pisando las ascuas para que se apagaran—. En cualquier caso, ahora no necesitamos fuego.

Se acomodó junto al tronco caído, se envolvió en su capa y enseguida se quedó dormido. Jair permaneció en silencio unos minutos, escuchando la pesada respiración

de Garet Jax y mirando a la oscuridad. Después se envolvió en su capa y se dispuso a dormir. Todavía estaba un poco preocupado por Slanter, pero pensó que el Maestro de Armas tenía razón al afirmar que el gnomo sabía cuidar de sí mismo. Además, tenía sueño. Respirando con regularidad el cálido aire de la noche, dejó que sus ojos se cerraran. Durante un momento, su mente vagó en libertad y se encontró pensando en Brin, Rone y Allanon, y preguntándose dónde estarían.

Después, sus pensamientos se dispersaron y se quedó dormido.

Sobre una colina que dominaba el Río Plateado, escondido en las sombras de un sauce viejo, Slanter también meditaba. Pensaba que había llegado el momento de marcharse. Los había acompañado hasta allí porque el condenado muchacho casi lo había obligado, haciéndole sentir vergüenza. ¡Intentar sobornarlo a él, como si pudiera rebajarse hasta aceptar sobornos de muchachos! Sin embargo, pensó que sus intenciones habían sido buenas. Su deseo de que lo acompañara era sincero, y lo había manifestado con sencillez. Él lo apreciaba. Había mucha rectitud en el joven.

Levantó las rodillas hasta el pecho y las rodeó con los brazos. Sin embargo, aquélla era una misión de locos. Se estaba dirigiendo hacia los dominios de sus enemigos. Los enanos no eran sus enemigos personales, por supuesto. No se preocupaba lo más mínimo de ellos. Pero en ese preciso momento estaban en guerra con las tribus de gnomos, y dudaba que pudieran apreciar la diferencia. El que fuera un gnomo sería suficiente.

Hizo un gesto negativo. El riesgo era demasiado grande, y todo por un muchacho que, probablemente, cambiaba de forma de pensar cada día. Además, sólo se había comprometido a acompañarlo hasta los confines del Anar, y casi habían llegado. Al caer la noche del día siguiente entrarían en los bosques. Él había cumplido su parte del trato.

Tragó una gran bocanada de aire y se puso en pie. Había llegado la hora de partir. Ésa era su forma de vida, la manera de comportarse de los rastreadores. El muchacho podría sentirse triste al principio, pero no tardaría en superarlo. Y dudaba que pudiera correr graves peligros, estando al cuidado de Garet Jax.

Hizo otro gesto negativo, ahora con irritación. No había razón alguna para llamar muchacho a Jair. Tenía más años que él cuando abandonó su hogar por primera vez. Si él pudo cuidar de sí mismo, también podría hacerlo Jair. No necesitaba a Slanter, ni al Maestro de Armas, ni a nadie. No mientras dispusiera de la magia para protegerse.

Slanter todavía dudó un momento, valorando los pros y contras. No podría conocer nada sobre la magia, desde luego, y eso era lo peor. La magia lo intrigaba, la forma en que la voz del joven podía... No, ya se había tomado su decisión. Un gnomo de las Tierras Orientales no tenía nada que hacer cerca de los enanos. Estaría mejor entre su propia gente, pero tampoco tenía esa opción. Debía regresar al campamento,

recoger con cautela sus pertrechos, cruzar el río y dirigirse a las tierras fronterizas del norte.

Fruunció el entrecejo. Quizás el joven del valle no era un muchacho, sino que había adoptado esa apariencia...

¡Slanter, no te detengas!

Se levantó con rapidez y desapareció entre las sombras de la noche.

Los sueños ocuparon las horas de descanso de Jair. Cabalgaba sobre un caballo por las colinas, a través de las praderas y por unos bosques profundos y sombríos, con el viento silbando en sus oídos. Brin cabalgaba a su lado, con su cabello negro como la noche, increíblemente largo, flotando al viento. No hablaban, pero cada uno de ellos conocía los pensamientos del otro y vivía en la mente del otro. Cabalgaban sin descanso, vitales, distendidos y vehementes, a través de unas tierras que nunca habían visto. El peligro los acechaba en todas partes: un habitante de los troncos, enorme y maloliente; gnomos de rostros amarillos que reflejaban aviesas intenciones; espectros corrosivos que sólo eran formas fantasmales, indeterminadas y pavorosas cuando se deslizaban de la oscuridad. Había otros, además; seres monstruosos que no podían verse, sólo sentirse. La sensación de su presencia era aún más terrible que cualquier rostro que se pudiera ver. Aquellos seres del mal querían capturarlos; sus uñas y dientes desgarraban el aire, y sus ojos eran como carbones encendidos en la noche más negra. Las criaturas intentaban derribarlos de sus monturas para arrancarles la vida. Pero siempre eran demasiado lentos, siempre llegaban con unos segundos de retraso para conseguir su propósito, mientras que los veloces caballos que montaban Jair y Brin los ponían lejos de su alcance.

Pero la persecución nunca se acababa. No tenía el final propio de una persecución. Continuaba, una carrera interminable a través de unos campos que se perdían en el horizonte. Aunque las criaturas que los perseguían nunca conseguían darlos alcance, siempre surgían otras que los esperaban agazapadas a lo largo del camino. Al principio se sintieron inundados de alborozo. Estaban llenos de vida, eran libres y nada podía tocarlos; hermano y hermana, un desafío para cualquier cosa o criatura que intentara derribarlos. Pero al cabo de un tiempo, se produjo un cambio que fue acercándose poco a poco, de manera insidiosa, hasta que al fin penetró en su interior y conocieron su misión. No tenía nombre. Les susurró lo que sucedería: no podrían librarse de los seres que les acosaban, porque formaban parte de ellos mismos; ningún caballo, por veloz que fuera, podía llevarlos a un lugar seguro. *Mirad lo que son, susurró la voz, y conoceréis la verdad.*

¡Vuela!, gritó con furia Jair, y apremió a su caballo para que corriera más. Pero la voz seguía susurrado a su oído, y a su alrededor el cielo se oscurecía, el color huía de la tierra y todo quedaba gris y muerto. ¡Vuela!, volvió a gritar. Se volvió hacia Brin,

sintiendo de alguna manera que tenía problemas, y un sentimiento de horror se apoderó de él: Brin había desaparecido, alcanzada y devorada, tragada por el oscuro monstruo que se acercaba... se acercaba...

Jair se despertó de repente. Su cara estaba cubierta de sudor y sus ropas estaban húmedas bajo la capa en la que yacía envuelto. Las estrellas centelleaban, y la noche era tranquila y apacible. Pero el sueño, vívido e intenso, persistía en su mente.

Entonces cayó en la cuenta de que el fuego ardía con fuerza otra vez. Sus llamas chisporroteaban sobre leña nueva en la oscuridad. Alguien había vuelto a encenderlo. ¿Slanter?

Retiró la capa que lo cubría a toda prisa y se sentó, buscando con la vista. Slanter no estaba en ninguna parte. Garet Jax dormía. Nada había cambiado, salvo el fuego.

Entonces una figura salió de la oscuridad de la noche, un anciano delgado y frágil, encorvado y vestido de blanco. Los cabellos y la barba plateados enmarcaban un rostro amable y curtido, y se apoyaba en un bastón al andar. Con una cálida sonrisa se acercó a la luz y se detuvo.

—Hola, Jair —saludó.

—Hola —respondió el joven del valle sin apartar sus ojos del anciano.

—Ya sabes que los sueños pueden ser visiones de lo que ha de suceder. También pueden ser avisos para que evitemos lo que se debe evitar.

Jair estaba atónito. El anciano se volvió y se acercó al fuego, avanzando con precaución hasta que al fin se puso delante del joven del valle. Entonces se sentó en el suelo; un puñado de vida que un viento fuerte podría hacer volar.

—¿Me conoces, Jair? —preguntó el anciano con una voz que fue un suave murmullo en el silencio—. Deja que tu memoria te lo diga.

—No lo... —empezó a decir Jair, pero enseguida se detuvo.

Como si la pregunta hubiese destapado algo en su interior, enseguida supo quién era el hombre que estaba sentado frente a él.

—Pronuncia mi nombre —le dijo el anciano, esbozando una afable sonrisa.

—Eres el Rey del Río Plateado —respondió Jair, tragando saliva.

—Soy quien has dicho —respondió el anciano, haciendo un gesto de asentimiento—. Pero también soy tu amigo, como un día lo fui de tu padre y antes de tu bisabuelo. Hombres con vidas dedicadas a un propósito, entregados a la tierra y a sus necesidades.

Jair lo miraba sin pronunciar una sola palabra, y de pronto se acordó de Garet Jax, que dormía a su lado. ¿Podría despertarse...?

—Dormiré mientras hablamos —fue la respuesta a su pregunta no formulada—. Nadie nos molestará esta noche, niño de la vida.

¿Niño? Jair se sintió un poco ofendido. Pero enseguida desapareció su enojo, desplazado por lo que reflejaba el rostro del anciano: cordialidad, bondad y amor.

Ante aquel anciano, no podía haber lugar para el enojo ni la ira. Solamente respeto.

—Ahora, escúchame —susurró la voz del anciano—. Te necesito, Jair. Deja que tus pensamientos tengan ojos y oídos para que puedas comprender.

Entonces, le dio la sensación de que se disolvía todo lo que estaba a su alrededor, y en su mente empezaron a formarse diversas imágenes. Podía oír la voz del anciano, que con palabras extrañamente sosegadas y tristes daba vida a lo que veía.

Los bosques del Anar aparecieron ante él, que se hallaba en las montañas del Cuerno Negro Azabache, una cordillera vasta e irregular que se levantaba negra y desolada frente a un sol carmesí. El Río Plateado serpenteaba entre las montañas, una cinta delgada y brillante de luz que contrastaba con la roca oscura. Remontó el curso del río, adentrándose en las montañas, hasta que encontró su lugar de nacimiento en la cumbre de un pico solitario e imponente. Surgía de un pozo, y sus aguas brotaban de las profundidades de la tierra, ascendiendo por la roca hasta derramarse e iniciar su largo viaje hacia el oeste.

Pero había algo más al otro lado del pozo. Bajo el pico, perdida entre la niebla y la oscuridad, había una gran hondonada guarnecida con escarpados muros de roca. La hondonada y el pico estaban comunicados por una escalera larga y sinuosa, una delgada cinta de piedra que ascendía en espiral. Los espectros corrosivos, oscuros y furtivos en sus propósitos, se desplazaban por ella. Caminaban uno tras otro, hasta que llegaban a la cima. Una vez en el pico, se pusieron en fila y miraron hacia las aguas del pozo. A continuación se acercaron todos juntos, como un solo ser, y pusieron sus manos en el agua, que se contaminó al instante, quedando envenenada, y cambió su transparencia cristalina por un color negro repugnante. El agua envenenada se abrió camino desde las montañas hacia el oeste a través de los grandes bosques del Anar donde habitaban los enanos, y luego prosiguió su curso hacia la tierra del Rey del Río Plateado y hacia donde se encontraba Jair..

¡Envenenado! El grito surgió de pronto en la mente del joven del valle. El Río Plateado había sido envenenado, y la tierra estaba muriendo...

Las imágenes desaparecieron y Jair parpadeó. El anciano estaba de nuevo delante de él, y en su rostro curtido se dibujaba una leve sonrisa.

—Desde las entrañas del Maelmord, los caminantes negros ascendieron a la Fuente del Paraíso, la fuente de vida del Río Plateado, por el camino que ellos denominan Croagh —susurró—. Poco a poco, el veneno ha aumentado, y existe el riesgo real de que el proceso siga su curso hasta envenenar las aguas por completo. Cuando eso suceda, Jair Ohmsford, toda la vida que abastecen y sostienen, desde el oeste del Anar profundo hasta el lago del Arco Iris, empezará a extinguirse.

—Pero ¿no puedes detenerlos? —preguntó el joven del valle, consternado por lo que se le había mostrado—. ¿No puedes detenerlos antes de que sea demasiado tarde? ¡Estoy seguro de que tu poder es mayor que el de ellos!

—En mi propia tierra, sí —respondió el Rey del Río Plateado, dando un profundo suspiro—. Pero sólo allí. Fuera, me quedo sin fuerzas. Hago lo que puedo para mantener las aguas limpias dentro del país del Río Plateado, pero no tengo autoridad fuera de sus fronteras. Tampoco poseo el poder suficiente para contrarrestar eternamente el veneno que rezuma sin cesar hacia abajo. Antes o después, fallaré.

Se produjo un momento de silencio cuando los dos intercambiaron sus miradas a la luz fluctuante de la hoguera. La mente de Jair se desbordó.

—¿Y Brin? —dijo de repente—. ¡Allanon y ella se dirigen ahora a la fuente del poder de los espectros para destruirla! ¿No se detendrá el envenenamiento cuando lo hayan conseguido?

—He visto a tu hermana y al druida en mis sueños —respondió el anciano, mirando a los ojos al joven del valle—. Ellos fallarán. Son hojas en el viento. Los dos se perderán.

Un sentimiento de terror invadió a Jair, y miró al anciano en silencio. ¡Perdida! Brin, desaparecida para siempre...

—No —susurró el anciano—. No. Estás equivocado. Ella puede salvarse. Tú puedes salvarla.

—¿Cómo? —preguntó Jair.

—Debes ir a buscarla.

—¡Pero no sé dónde está!

—Debes ir adonde sabes que ella estará. Te he elegido para que ocupes mi lugar como salvador de la tierra y de su vida. Hay hilos que nos enlazan a todos como sabes, pero están enredados. El que tú sostienes es el único que puede desenredar todos los demás.

Jair no comprendió lo que el anciano le decía, pero no le importaba. Sólo quería ayudar a Brin.

—Dime qué tengo que hacer.

—Para empezar, debes entregarme las piedras élficas —respondió el anciano, haciendo un gesto de asentimiento.

¡Las piedras élficas! Jair se había olvidado una vez más de que las llevaba consigo. ¡Su magia era el poder que necesitaba para contrarrestar la magia de los espectros corrosivos y destruir a cualquier demonio que conjurara para detenerlo!

—¿Puedes hacer que funcionen para mí? —preguntó precipitadamente el joven del valle, sacándolas de su túnica—. ¿Puedes mostrarme cómo se libera su poder?

—No puedo —respondió el Rey, haciendo un gesto negativo—. Su poder no te pertenece. Sólo pertenece a quien se le haya dado la magia libremente, y ése no es tu caso, porque no se te dio a ti.

—Entonces, ¿qué voy a hacer? —preguntó Jair, abatido, echándose hacia atrás—. ¿Qué utilidad pueden tener las piedras si...?

—Pueden ser muy útiles, Jair —lo interrumpió el anciano—. Pero primero debes dármelas. Para bien.

Jair le miró con desconfianza. Por primera vez desde que se presentara ante él, no se fio de sus intenciones. Había sacado las piedras élficas de su casa arriesgando su vida. Una y otra vez las había protegido, con el único propósito de encontrar la forma de utilizarlas para ayudar a su familia contra los espectros corrosivos, y ahora le pedían que entregara la única arma real que poseía. ¿Cómo podía hacer tal cosa?

—Dámelas —repitió el anciano con amabilidad.

Jair luchó un momento más con su indecisión, y después se las entregó con desgana al Rey del Río Plateado.

—Bien hecho —dijo el anciano—. Tienes un carácter y un juicio dignos de tus antepasados. Precisamente te he elegido por poseer esas cualidades. Y esas cualidades te sustentarán.

»Esta bolsa contiene polvo de plata —prosiguió el anciano, tras guardar las piedras élficas en sus vestiduras, y sacar una bolsa—. Es el restaurador de la vida para las aguas del Río Plateado. Debes llevarlo a la Fuente del Paraíso y esparcirlo en las aguas envenenadas. Tan pronto como lo hagas, el río recuperará su pureza. Entonces encontrarás la manera de devolver a tu hermana a sí misma.

¿Devolverla a sí misma?, Jair hizo un gesto de incompreensión. *¿Qué quería decir con eso?*

—Ella se perderá a sí misma. —Parecía que el Rey del Río Plateado había recuperado la capacidad de leer sus pensamientos—. Tu voz ayudará a tu hermana a encontrar el camino de vuelta.

Jair seguía sin comprender, y empezó a hacer preguntas para aclarar su confusión, pero el anciano le obligó a callar con un gesto de silencio.

—Escucha lo que voy a decir. —Un brazo delgado se extendió hacia él, y colocó en sus manos la bolsa con el polvo de plata—. Ahora estamos unidos. Hemos realizado un intercambio de confianza. Podemos hacer lo mismo con la magia. Tu magia es tan inútil para ti, como para mí lo es la mía. —Volvió a introducir la mano en sus vestiduras—. Las piedras élficas son tres, una para la mente, otra para el cuerpo y la tercera para el corazón; magias que se entrelazan y conforman el poder de las piedras. Por tanto, también recibirás tres magias. Primero ésta.

»Para la mente, un cristal de la visión —dijo el anciano, entregándole un cristal brillante, que colgaba de una cadena de plata—. Cántale, y te mostrará el rostro de tu hermana dondequiera que esté. Utilízalo cuando necesites saber lo que esté haciendo. Y *necesitarás* saberlo, porque debes llegar a la Fuente del Paraíso antes que ella al Maelmord.

»Para el cuerpo, fuerza para ayudarte a salir de apuros en tu viaje al este y para combatir los peligros que te acosarán —prosiguió el anciano, levantando su mano

hasta el hombro de Jair—. Esa fuerza la encontrarás en aquellos que viajarán contigo, pues no harás solo este viaje. Un toque de magia, entonces, para cada uno. Comienza y termina aquí. —Señaló a Garet Jax, que continuaba dormido—. Cuando más lo necesites, él estará a tu lado. Será tu protector hasta que llegues a la Fuente del Paraíso.

»Y para el corazón, niño, la magia final, que te será muy útil —concluyó el anciano, volviéndose de nuevo hacia Jair—. *Una sola vez* podrás recurrir a la canción de los deseos, no para obtener ilusión, sino realidad. Es la magia que salvará a tu hermana. Utilízala cuando estés en la Fuente del Paraíso.

—Pero ¿cómo debo usarla? —preguntó Jair—. ¿Qué tengo que hacer?

—No puedo decirte lo que debes decidir por ti mismo —respondió el Rey del Río Plateado—. Cuando hayas echado el polvo de plata en la Fuente del Paraíso y las aguas vuelvan a ser limpias y claras, echa en ellas el cristal de la visión. Allí debes encontrar la respuesta.

»Pero sé cauteloso —prosiguió, inclinándose hacia delante y levantando su frágil mano—. Debes llegar a la Fuente antes de que tu hermana entre en Maelmord. Está escrito que lo hará, pues la fe del druida en su magia está bien fundamentada. Tú debes estar allí cuando eso suceda.

—Estaré —afirmó Jair, cogiendo con fuerza el cristal de la visión.

—He depositado en ti toda mi confianza —dijo el anciano, haciendo un gesto de asentimiento—. Eres responsable de las tierras y de las razas, y no debes fallarles. Pero tienes valor. Serás leal. Repite las palabras, Jair.

—Seré leal —dijo el joven del valle.

El Rey del Río Plateado se levantó como un fantasma en la noche. Un gran cansancio cayó de repente sobre el joven del valle, obligándolo a abrigarse con su capa de viaje. El calor y la comodidad lo invadieron lentamente.

—Tú, sobre todo, formas parte de mí —oyó que decía el anciano, y las palabras le parecieron débiles y distantes—. Niño de la vida, la magia te hace así. Todas las cosas cambian, pero el pasado impulsa hacia delante y se convierte en lo que ha de ser. Así ocurrió con tu bisabuelo y con tu padre, y así ocurre contigo.

Se estaba desvaneciendo, disipándose como el humo a la luz del fuego. Jair intentó seguirlo con la vista, pero sus ojos estaban tan nublados por el sueño que le fue imposible enfocarlos.

—Cuando despiertes, todo será como antes, excepto por mi visita. Duerme ahora, niño. Queda en paz.

Los ojos de Jair se cerraron y, acto seguido, se durmió.

Cuando Jair despertó, ya hacía rato que había amanecido. El cielo estaba completamente despejado y los rayos del sol calentaban la tierra, humedecida por el rocío de la mañana. Se estiró perezosamente y aspiró el olor que desprendían el pan y la carne sobre el fuego. Arrodillado junto a la hoguera del campamento y de espaldas a él, Garet Jax preparaba el desayuno.

Jair miró a su alrededor, pero no vio a Slanter por ninguna parte.

Todo será como antes...

De repente recordó lo que había sucedido la noche pasada y sintió miedo. El Rey del Río Plateado... ¿o quizá sólo un sueño? Miró sus manos. No tenía ningún cristal de la visión. Cuando se durmió, lo tenía en sus manos; suponiendo que existiera tal cristal. Palpó el suelo, buscándolo; luego sacudió la capa con el mismo fin. No lo encontró. Entonces había sido un sueño. Buscó en los bolsillos de su túnica. En uno de ellos, encontró un bulto del tamaño de la bolsa donde guardaba las piedras élficas... ¿o era la bolsa que contenía el polvo de plata? Sus manos registraron todo su cuerpo.

—¿Buscas algo?

—No, sólo... —balbuceó, haciendo un gesto negativo al ver que Garet Jax lo estaba mirando.

Entonces sus ojos captaron un destello metálico sobre su pecho, en la parte que la túnica dejaba al descubierto. Miró hacia abajo, inclinando hacia atrás la barbilla. Era una cadena de plata.

—¿Quieres comer? —le preguntó Garet.

Jair no le oyó. Estaba pensando que lo sucedido la noche anterior no había sido un sueño, sino algo real. Pasó la mano por la cadena de plata hasta llegar al cristal que colgaba de ella.

—¿Quieres comer o no? —repitió Garet Jax, con manifiesta impaciencia.

—Sí... sí, claro —respondió Jair, levantándose para acercarse al Maestro de Armas, que le pasó un plato ya servido. Disimulando la excitación que sentía, el joven del valle empezó a comer.

—¿Dónde está Slanter? —preguntó poco después, al acordarse de nuevo del gnomo ausente.

—No ha vuelto —respondió Garet Jax, encogiéndose de hombros—. Lo he buscado por los alrededores antes de preparar el desayuno. Sus huellas llegan hasta el río y luego se dirigen al oeste.

—¿Al oeste? —Jair dejó de comer—. Pero ése no es el camino del Anar.

—Temo que tu amigo pensó que ya había llegado demasiado lejos con nosotros —dijo el Maestro de Armas, haciendo un gesto de asentimiento—. Ése es el

problema con los gnomos: no son personas dignas de confianza.

Jair se sintió desilusionado. Le parecía bien que Slanter hubiera decidido seguir su propio camino. Pero ¿por qué tenía que irse a escondidas? ¿Por qué no le había dicho nada? Pensó en aquello un momento más; después siguió comiendo y liberándose de la desilusión. Esa mañana debía ocuparse de otros problemas más urgentes.

Pensó una vez más en todo lo que el Rey del Río Plateado le había dicho. Debía realizar una misión. Debía penetrar en el Anar hasta las montañas del Cuerno Negro Azabache y la madriguera de los espectros corrosivos, y llegar al pico llamado Fuente del Paraíso. Sería un viaje largo y peligroso incluso para un rastreador experto. Jair mantenía su mirada en el suelo. Lo haría, por supuesto. No tenía la menor duda. Pero aunque estaba animoso y decidido, debía admitir que se hallaba lejos de ser un rastreador experto, o experto en cualquier cosa. Necesitaría ayuda. Pero ¿dónde iba a encontrarla?

Miró con curiosidad a Garet Jax. *Este hombre será tu protector*, le había dicho el Rey del Río Plateado. *Le doy la fuerza para combatir contra los peligros que te acosarán en tu viaje. Cuando lo necesites, él estará a tu lado.*

¿Sabía Garet Jax algo de eso?, se preguntó Jair frunciendo el entrecejo. No parecía que así fuera. Era obvio que el anciano no se había hecho visible al Maestro de Armas, porque de lo contrario le habría hecho algún comentario. Eso significaba que tendría que explicárselo él. Pero ¿cómo podía convencer al Maestro de Armas para que lo acompañara al Anar profundo? ¿Cómo podía hacerle entender que no había sido un sueño?

Aún estaba reflexionando sobre el problema cuando, para su asombro, Slanter apareció entre los árboles.

—¿Queda algo en el puchero? —preguntó, frunciendo el entrecejo.

Sin contestar, Garet Jax le dio un plato. El gnomo dejó caer el morral que llevaba, se sentó junto al fuego y se sirvió una generosa ración de pan y carne. Jair no dejaba de mirarlo. Estaba ojeroso e irritable, como si no hubiese dormido en toda la noche.

—¿Qué te preocupa? —preguntó de repente el gnomo, dándose cuenta de que lo estaba mirando.

—Nada —dijo Jair apartando su mirada, para volver a mirarlo un segundo después—. Sólo me preguntaba dónde habías estado.

—Decidí dormir abajo, junto al río —respondió Slanter, inclinado sobre el plato—. Allí hace más fresco. Aquí, el fuego da demasiado calor. —Jair desvió su mirada hacia el morral, y el gnomo se dio cuenta—. Cogí el morral para explorar un poco río arriba. Me pareció conveniente comprobar que... —Se interrumpió—. ¡No tengo por qué darte explicaciones, muchacho! ¿Qué importancia tiene que hiciera una cosa u otra? Ahora estoy aquí, ¿verdad? ¡Pues déjame en paz!

El gnomo volvió a concentrar toda su atención en el desayuno. Jair miró con disimulo a Garet Jax, pero el Maestro de Armas parecía ajeno a lo que sucedía a su alrededor. Se volvió de nuevo hacia Slanter. Era evidente que estaba mintiendo; sus huellas se dirigían río abajo. Garet Jax lo había dicho. ¿Por qué había decidido regresar?

A menos...

La idea era tan absurda que apenas podía admitirla. Pero quizás el Rey del Río Plateado utilizó sus poderes mágicos para que el gnomo volviera. Si hubiera ocurrido de esa forma, Slanter nunca lo sabría. El anciano podía haberse dado cuenta de que Jair necesitaba al rastreador, a un gnomo que conocía palmo a palmo las Tierras Orientales.

Entonces pensó en la posibilidad de que el Rey del Río Plateado hubiera propiciado su encuentro con Garet Jax; que el Maestro de Armas le hubiese ayudado en los Robles Negros influenciado por el anciano. ¿Era posible? ¿Era eso lo que había impulsado a Garet Jax a liberarlo, aunque el propio Maestro de Armas lo ignorara?

Jair se sentó, ensimismado en sus propios pensamientos y olvidando por completo el desayuno que tenía en el plato. Eso explicaría la reluctancia de ambos, rastreador y mercenario, para discutir las razones de sus actos. Ni siquiera ellos mismos podían comprenderlas. Sin embargo, si era cierto, también Jair podía haber sido objeto de una manipulación similar. ¿Qué parte de lo que había sucedido podía atribuirse al anciano?

Garet Jax terminó su desayuno y pisoteó el fuego, para apagarlo. Slanter también se puso en pie, y recogió el morral. Jair miró con atención a los dos, y se preguntó qué debía hacer.

Era consciente de que no podía guardar silencio.

—Es hora de irse —dijo Garet Jax, iniciando la marcha. Slanter ya estaba al borde del claro.

—Esperad... esperad un momento. —Se volvieron para mirarlo mientras se ponía en pie con lentitud—. Tengo algo que deciros.

Les contó todo. No pretendía hacerlo, pero decir una cosa llevaba a otra, para aclarar su significado, y antes de que se diese cuenta, había completado toda la historia. Les habló de la visita de Allanon a Valle Umbroso y de lo que les había dicho sobre el *Ildatch*, de cómo Brin y Rone habían emprendido el viaje al este acompañando al druida para adentrarse en el Maelmord y, por último, de la aparición del Rey del Río Plateado y de la misión que le había encomendado.

Cuando terminó, se produjo un largo silencio. Garet Jax regresó junto al tronco caído y se sentó; sus ojos grises brillaban intensamente.

—¿He de ser yo tu protector? —le preguntó con voz muy tranquila.

—Él dijo que lo serías —respondió Jair, haciendo un gesto de asentimiento.

—¿Qué ocurriría si decidiera otra cosa?

—No lo sé —contestó Jair, haciendo un gesto de ignorancia.

—He oído algunos relatos extravagantes en mi vida, ¡pero ninguno tanto como este que acabo de escuchar! —intervino Slanter—. ¿Qué estás tramando con estas tonterías? ¿Qué te propones? ¿No pensarás ni por un momento que Gareth Jax y yo creemos ni una sola palabra de lo que nos acabas de decir?

—Puedes creer lo que quieras. Es la verdad —insistió Jair, sin retroceder ni un paso cuando el gnomo avanzó hacia él.

—¡La verdad! ¿Qué sabes tú de la verdad? —Slanter se negaba a aceptar aquello—. Hablaste con el Rey del Río Plateado, ¿no es cierto? Él te dio la magia, ¿verdad? Y ahora nosotros debemos recorrer el Anar profundo de un lado a otro. ¡Y no para quedarnos en el Anar, sino para ir hasta la fortaleza de los caminantes negros! ¡Al Maelmord! ¡Tú estás loco, muchacho! ¡Ésta es la única verdad de todo esto!

—Éste es el polvo que me dio, Slanter —respondió Jair, metiendo una mano en su túnica y sacando la bolsa que contenía el polvo de plata—. Y esto. —Se quitó del cuello la cadena de plata con el cristal de la visión—. ¿Ves? Tengo las cosas que el anciano me dio, tal como os dije. Compruébalo tú mismo.

—¡No quiero mirar! —dijo Slanter, tapándose la cara con las manos—. ¡No quiero enterarme de nada! ¡Ni siquiera sé lo que estoy haciendo aquí! —De repente se dio la vuelta—. Pero te diré una cosa: ¡yo no voy al Anar, ni con un millar de cristales como ése, ni con toda una montaña de polvo de plata! ¡Busca a alguien que esté cansado de vivir y a mí me dejas en paz!

Gareth Jax se había puesto de nuevo en pie. Se acercó a Jair, cogió en sus manos la bolsa de plata, aflojó las cuerdas para abrirla y escudriñó en su interior. Luego miró a Jair.

—A mí me parece arena —dijo.

Jair miró. En efecto, el contenido de la bolsa presentaba el mismo aspecto que la arena. No se veía ningún destello plateado en el supuesto polvo de plata.

—Desde luego, el color puede ser un enmascaramiento para protegerlo de los ladrones —dijo en tono reflexivo el Maestro de Armas, con la mirada distante.

—No creerás realmente... —intervino Slanter, estupefacto.

—Yo no creo mucho en nada, gnomo —lo interrumpió Gareth Jax. Sus ojos habían recuperado su dureza habitual cuando se volvió hacia Jair—. Pongamos esta magia a prueba. Saca el cristal de la visión y canta.

—No sé cómo hacerlo —respondió Jair, sumido en un mar de dudas.

—¿No sabes cómo hacerlo? —preguntó en tono despectivo Slanter—. ¡Increíble!

—Éste parece un buen momento para aprender, ¿verdad? —dijo Gareth Jax, sin moverse.

Jair se puso rojo y miró al cristal. Ninguno de los dos creía ni una sola palabra de

lo que les había dicho, pero no podía culparlos. Él tampoco lo hubiera creído si no le hubiese sucedido. Pero le había sucedido, y todo fue demasiado convincente para no ser real.

—Lo intentaré —dijo al fin, dando un suspiro.

Empezó a cantar con voz suave al cristal. Lo sostenía en el hueco de sus manos como si fuera un objeto frágil, con la cadena de plata colgando entre los dedos. Cantó sin saber lo que debía cantar ni cómo infundir vida al cristal. Baja y dulce, su voz clamó pidiendo que le mostrara a Brin.

Respondió casi de manera instantánea. Una luz destelló en el interior de sus palmas, sorprendiéndolo tanto que casi dejó caer el cristal. Era algo vivo. La luz despedía un pequeño resplandor blanco brillante, que se expandió hasta adquirir el tamaño de una pelota. Garet Jax se acercó más; su delgado rostro reflejaba una gran excitación. Slanter se acercó atravesando el claro.

Entonces, de forma repentina, el rostro de Brin Ohmsford apareció dentro de la luz, oscuro y bello, enmarcado por montañas de laderas áridas y empinadas en un amanecer menos agradable que el que ellos disfrutaban.

—¡Brin! —susurró Jair.

Tan real era su cara dentro de la luz, que durante un momento pensó que le respondería. Pero sus ojos y sus oídos estaban demasiado lejos para ver y oír. Entonces, su imagen se desvaneció. Jair había dejado de cantar a causa de la emoción, y la magia del cristal se había disipado. La luz también desapareció.

—¿Dónde estaba ella? —preguntó hecho un manojo de nervios.

—No estoy seguro —respondió Garet Jax, haciendo un gesto negativo—. Quizás... —No acabó la frase.

Jair se volvió hacia Slanter, pero el gnomo también estaba haciendo un gesto negativo.

—No lo sé. Ha sido demasiado rápido. ¿Cómo lo has hecho, muchacho? Con esa canción, ¿no es cierto? Ésa es tu magia.

—Y la magia del Rey del Río Plateado —añadió Jair—. ¿Me crees ahora?

—Yo no iré al Anar —dijo Slanter, haciendo un gesto negativo y displicente.

—Te necesito, Slanter.

—No me necesitas. Con una magia como ésa, no necesitas a nadie. —El gnomo miró hacia otro lado—. Canta a tu camino por el Maelmord como has cantado a tu hermana.

Jair hizo un esfuerzo para controlar la ira que crecía en su interior, y volvió a guardar el cristal y la bolsa de polvo de plata en su túnica.

—Entonces iré solo —afirmó con decisión.

—Todavía no necesitas eso. —Garet Jax se colgó el morral en el hombro y empezó a atravesar el claro una vez más—. Primero, el gnomo y yo te llevaremos

sano y salvo a Culhaven. Después puedes contar a los enanos esa historia. El druida y tu hermana ya habrán pasado por allí, y si no es así, no me cabe la menor duda de que los enanos tendrán noticias de ellos. En cualquier caso, averiguaremos si alguien entiende algo de lo que nos has dicho.

—¡Estás diciendo que yo he inventado todo eso! —respondió Jair, siguiendo sus pasos—. Escúchame un momento. ¿Por qué habría de hacerlo? ¿Qué razón podría tener? ¡Vamos, dilo!

—No pierdas el tiempo preguntándome lo que pienso —respondió Garet Jax con tranquilidad, mientras recogía la capa y la manta del joven del valle, y se las daba para que no las dejara allí—. Te lo diré yo mismo cuando lo sepa.

Juntos se internaron en el bosque, siguiendo el sendero que conducía hacia al este a lo largo del curso del Río Plateado. Slanter los miró, con su tosco rostro amarillo distorsionado por el disgusto, hasta que se perdieron de vista. Luego, tras recoger su morral, se apresuró a seguirlos, murmurando entre dientes mientras caminaba.

Allanon, Brin Ohmsford y Rone Leah cabalgaron durante casi tres días en dirección norte hacia la fortaleza de Paranor. El camino elegido por el druida era largo y tortuoso, un viaje duro y lento a través de una región abrupta, llena de empinadas cuestas resbaladizas, pasos estrechos y asfixiantes bosques selváticos. Pero, al mismo tiempo, el camino estaba libre de gnomos, espectros corrosivos y cualesquiera otros seres malvados que pudieran acosarlos. Por ese motivo lo había elegido Allanon. Había tomado la decisión de no someter a la joven del valle a ningún otro riesgo, aunque eso significara tener que soportar cualquier penalidad durante su viaje al norte.

Por eso había descartado llevarlos a través de la Morada de los Reyes como en otros tiempos a Shea Ohmsford, un camino que los habría obligado a prescindir de sus caballos y continuar el viaje a pie por las cavernas subterráneas que guardaban los cuerpos de los reyes, donde era posible encontrarse una trampa a cada paso y ser atacados por los monstruos que las defendían de los extraños. Tampoco los llevó por los llanos de Rabb al desfiladero de Jannisson, un viaje a caballo por campo abierto donde podían ser descubiertos fácilmente y que los acercaría demasiado a los bosques de las Tierras Orientales y del enemigo que querían evitar a toda costa. En lugar de eso, eligió una ruta en dirección oeste a lo largo del curso del río Mermidon, a través de los densos bosques que cubrían las laderas bajas de los Dientes del Dragón desde el Valle de Pizarra hasta las montañas boscosas de Tyrsis. Cabalgaron hasta que llegaron al desfiladero de Kennon, un sendero de alta montaña que los adentró en los Dientes del Dragón para llevarlos, algunos kilómetros al norte, a los bosques que rodeaban el alcázar de Paranor.

Al amanecer del tercer día salieron del desfiladero de Kennon hacia el valle, un amanecer gris y duro como el hierro, nublado y con un frío invernal. Cabalgaban en fila al atravesar el estrecho paso que se abría entre las montañas desnudas y desoladas, apenas perceptibles contra el cielo matutino; daba la sensación de que había desaparecido todo signo de vida. El viento barría la roca vacía con rachas furiosas, y ellos inclinaban la cabeza para defenderse de su fuerza. Abajo, el arbolado valle del Alcázar de los Druidas se extendía oscuro y amenazador. Una niebla blancuzca y arremolinada ocultaba a sus ojos la distante cúspide del Alcázar.

Mientras cabalgaban, Brin Ohmsford se enfrentaba a una fuerte sensación de desastre inminente. En realidad era una premonición que la había acompañado desde que salieron del Valle de Pizarra. La seguía con voluntad insidiosa, una sombra tan lóbrega y fría como la tierra por la que cabalgaba, una cosa escurridiza que se ocultaba entre las rocas y los peñascos, cambiando de un escondite a otro, vigilando cada uno de sus pasos con intención secreta y maligna. Envuelta en su capa de

montar, extrayendo el calor que podía de sus gruesos pliegues, dejó que su montura siguiese su camino por el estrecho sendero y sintió el peso de la presencia cuando se le acercó.

Pensaba que el caminante había sido el promotor principal de esa premonición. Más que lo desapacible del día, el enigmático plan del druida o el miedo que ahora le causaba el poder de su canción, fue el caminante la causa de su desasosiego. Allanon le había asegurado que no había otros. Pero tales seres malignos y negros, silenciosos en su llegada, veloces y terribles en sus ataques, desaparecían con tanta rapidez como se habían presentado, sin dejar nada más que sus cenizas. Era como si se tratara de seres llegados a la vida desde la muerte, para regresar a ella, sin rostro, sin forma y sin identidad, pero terroríficos.

Tenía que haber otros. No sabía cuántos ni tampoco le preocupaba demasiado saberlo. Pero, sin duda, eran muchos, y todos la buscaban. Lo sentía. Espectros corrosivos. Dondequiera que estuviesen, cualesquiera que fuesen sus oscuros propósitos, todos la buscaban. Sólo había sido uno según el druida, pero ése los había encontrado; y si él lo había conseguido, también lo conseguirían otros ¿Cómo consiguió encontrarlos? Allanon había soslayado la pregunta, diciendo que había sido por casualidad. De alguna manera se había cruzado en su camino, y los había seguido, atacando en el momento en que creyó que el druida estaba debilitado. Pero Brin pensaba que también era posible que el ser hubiera seguido el rastro del druida desde que huyó de las Tierras Orientales. En ese caso, habría estado en Valle Umbroso y quizás hubiera encontrado a Jair.

Era extraño, pero hubo un momento, un breve y fugaz momento, cuando serpenteaba a través de la penumbra de la madrugada, sola con sus pensamientos entre el viento y el frío, en que sintió el contacto de su hermano. Fue como si él la hubiera mirado, como si su visión hubiese traspasado de alguna manera la distancia que los separaba para encontrarla en el camino que salía de los grandes riscos de los Dientes del Dragón. Pero el contacto se esfumó y Jair retrocedió hasta el hogar cuya vigilancia ella le había encomendado.

Aquella mañana estaba preocupada por la seguridad de Jair. El espectro podía haber estado antes en Valle Umbroso y descubierto a Jair, a pesar de lo que dijo Allanon. Él había descartado esa posibilidad, pero no podía confiar completamente en él. Era un guardián de los secretos, y sólo revelaba lo que quería que se supiese, ni un ápice más. Se había comportado así con los Ohmsford desde la primera vez que fue a buscar a Shea.

Volvió a pensar en el encuentro del druida con el fantasma de Bremen en el Valle de Pizarra. Algo había pasado entre ellos que el druida había decidido mantener en secreto; algo terrible. A pesar de que afirmara lo contrario, había recibido una información que le había producido una gran inquietud, y que hasta lo había asustado.

¿Podía ser algo relacionado con Jair?

La idea la obsesionaba. Si podía sucederle algo a su hermano y el druida lo sabía, estaba convencida de que lo mantendría en secreto. No permitiría que nada interfiriese en la misión que le había asignado. Era tan enigmático y terrible en su determinación como el enemigo al que querían vencer, y en eso la asustaba tanto como ellos. Aún estaba preocupada por lo que le había hecho a Rone.

El príncipe de Leah la amaba; no se lo había dicho, pero era así. La acompañaba en aquel viaje por el amor que sentía hacia ella, para asegurarse de que tuviera a alguien en quien poder confiar siempre. Y estaba convencido de que Allanon no era esa persona. Pero el druida había echado al traste las intenciones de Rone y, al mismo tiempo, había conseguido silenciar sus críticas. Había desafiado a Rone en el papel de protector que éste se había asignado, y cuando aceptó el desafío, lo convirtió en una versión menor de sí mismo al infundir la magia en la espada de Leah.

Reliquia vieja y deteriorada, la espada había sido poco más que un símbolo que Rone llevaba para mantener vivo el legado de valor y fortaleza atribuido a la casa de Leah. Pero el druida la había convertido en un arma con la que el montañés podía aspirar a la realización de sus propias hazañas, imaginadas con frecuencia. Al hacerlo, Allanon había dispuesto que el papel de Rone como protector fuera mucho más importante de lo que ella y el joven de las tierras altas habían esperado. Y eso podía destruir a Rone Leah.

—Fue asombroso, algo que nunca hubiera podido imaginar —le confesó cuando estuvieron a solas la noche siguiente a la visita al Valle de Pizarra.

Había tartamudeado al hablar, a causa de la excitación que aún sentía al recordarlo. Sólo después del tiempo transcurrido se sintió capaz de hablarle de aquello.

—Tuve la impresión de que el poder explotaba dentro de mí —dijo luego—. Brin, todavía ignoro lo que me impulsó, pero actué. Vi a Allanon atrapado en el fuego, y actué. Cuando la espada cortaba las llamas, yo sentía su poder. Yo formaba parte de él. En ese momento me pareció que no había nada imposible para mí. ¡Nada! ¡Brin, ni siquiera el druida me asusta ya!

Los ojos de la muchacha de valle exploraron los oscuros bosques que se extendían más abajo, aún envueltos en la bruma, a la media luz del día otoñal. Su premonición se deslizaba entre las rocas y a través de cada curva del camino, con la agilidad de un gato, y con su seguridad. *No se mostrará hasta que esté sobre nosotros, pensó. Y entonces nos destruirá. De alguna manera sé que es así. La voz susurra cuando pienso en Jair, en Rone y en Allanon, y sobre todo cuando pienso en los espectros corrosivos. Susurra secretos que me están vedados, en la opresión gris de este día, y en la brumosa oscuridad que nos precede.*

Todos nosotros seremos destruidos.

Al mediodía se adentraron en los bosques. Cabalgaron toda la tarde, sumidos en la niebla y la penumbra, por senderos estrechos como agujas que transcurrían entre árboles enormes y matorrales asfixiantes. Era un bosque vacío, desprovisto de vida y color, duro como el hierro en el gris otoñal, con hojas que habían cambiado su color verde por un marrón polvoriento y que se rizaban a causa del frío como seres asustados. Los lobos habían poblado aquellos bosques en otros tiempos; grandes monstruos grises que atacaban a todo aquel que se atrevía a entrar en la tierra de los druidas. Pero los lobos habían desaparecido hacía ya mucho tiempo, y ahora sólo había calma y soledad. Daba la sensación de que algo se estaba muriendo.

Al llegar el crepúsculo, Allanon les ordenó parar. Estaban cansados y doloridos por la larga cabalgada. Ataron los caballos a unos robles gigantes, dándoles sólo una ración pequeña de agua y comida para evitar los calambres, y luego siguieron a pie. La penumbra abrió las puertas a las sombras de la noche, y la calma dio paso a un retumbo apagado que parecía flotar en el aire. El druida los conducía con paso firme y seguro, recorriendo el camino como alguien que estaba familiarizado con el lugar. Tan silenciosos como las sombras que los rodeaban, los tres se deslizaron entre los árboles y matorrales, y se desvanecieron en la noche.

¿Qué haremos ahora?, se preguntó Brin. *¿A qué oscuro propósito del druida serviremos esta noche?*

Los árboles crecían ahora más separados, y en la escasa luz grisácea pudieron ver los farallones de Paranor, imponentes y altísimos, donde se alzaba la antigua Fortaleza de los Druidas. Mostraba su oscura silueta como un gigante monstruoso de piedra y hierro profundamente enraizado en la tierra.

El retumbo que antes habían captado procedía del interior de la Fortaleza y de la montaña que la sustentaba, y se hacía más fuerte a medida que se acercaban. Era el sonido monótono y continuo producido por una máquina. Las estrechas ventanas con rejas de hierro mostraban antorchas que ardían como ojos de diablos, destacándose con su color rojizo en el cielo de la noche, y el humo se mezclaba con la niebla. En otros tiempos, los druidas recorrían aquellas salas. Era una época de ilustración y grandes promesas para las razas del hombre. Pero esa época ya había pasado, y ahora sólo las recorrían los gnomos y los espectros corrosivos.

—Escuchadme —susurró Allanon, y ellos se acercaron para oír mejor—. Escuchad lo que os digo y no hagáis preguntas. El fantasma de Bremen nos ha puesto sobre aviso. Paranor ha caído en manos de los espectros corrosivos. Buscan entre sus muros las historias secretas de los druidas para aumentar su poder. La fortaleza ha sido invadida en varias ocasiones y en todas ellas ha sido recuperada. Pero esta vez no podrá serlo. Eso marca el final de su historia. La era se cierra, y Paranor debe quedar relegada.

El muchacho de las tierras altas y la joven del valle miraron al druida con asombro.

—¿Qué estás diciendo, Allanon? —le preguntó Brin.

—Que en el curso de mi vida y de la vuestra, de la vida de vuestros hijos y quizá de la de los hijos de vuestros hijos, ningún hombre pondrá los pies en el interior de la Fortaleza de los Druidas después de esta noche —respondió el druida, destellando sus ojos en la oscuridad—. Seremos los últimos. Entraremos por los pasadizos inferiores, cuya existencia es desconocida para los caminantes negros y los gnomos que pululan en ella. Iremos al lugar donde el poder de los druidas ha tenido su sede durante siglos y con ese poder aislaremos la Fortaleza de la humanidad. Debemos realizar nuestro trabajo con gran rapidez, porque todo lo que se encuentre en ella esta noche morirá; incluso nosotros, si somos demasiado lentos. Una vez producida la magia necesaria, quedará poco tiempo para escapar de su acción.

—No comprendo —respondió Brin, haciendo un gesto negativo—. ¿Por qué hay que hacer eso? ¿Por qué nadie podrá entrar en Paranor después de esta noche? ¿Qué ocurrirá con la misión que tú desempeñas?

—Mi misión ha terminado, Brin Ohmsford —contestó el druida, acariciando la mejilla de Brin.

—Pero el Maelmord, el *Ildatch*...

—Nada de lo que hagamos aquí nos ayudará en nuestra búsqueda —la voz de Allanon sonaba casi ausente—. Lo que hagamos aquí servirá a otro propósito.

—¿Qué ocurrirá si nos descubren? —interrumpió Rone.

—Tendremos que luchar para abrirnos paso —respondió Allanon—. Debemos hacerlo. Recuerda que tu principal misión es proteger a Brin. No te detengas, suceda lo que suceda. Cuando se haya producido la magia, no vuelvas la vista atrás ni te retrases. —Se inclinó hacia delante, para acercar su rostro enjuto al del joven de las tierras altas—. Recuerda también que ahora posees el poder de la magia de los druidas en tu espada. Nada puede detenerte, príncipe de Leah. Nada.

Rone Leah hizo un gesto solemne de asentimiento, y en esta ocasión no puso objeción a sus palabras. Brin estaba inmóvil, y la premonición danzaba ante su vista.

—Muchacha —dijo el druida, y sus ojos se levantaron en respuesta—. Mantente cerca del príncipe de Leah y de mí, para que podamos protegerte de cualquier peligro que tengamos que afrontar. No hagas nada que pueda poner en peligro tu vida. Tú, más que cualquier cosa, debes ser salvada, ya que eres indispensable para conseguir destruir el *Ildatch*. Tienes esa búsqueda ante ti, y debes completarla. —La cogió por los hombros con suavidad—. Compréndelo. No puedo dejarte aquí sin que corras un gran peligro. El peligro sería mayor que si entras con nosotros en la Fortaleza. La muerte vuela por los bosques esta noche.

Hizo una pausa, esperando su respuesta.

—No estoy asustada —mintió Brin, haciendo un gesto de asentimiento.

—Entonces, vamos —dijo Allanon, dando un paso atrás—. En silencio, ahora. No volváis a hablar hasta que todo haya acabado.

Los tres desaparecieron en la noche como sombras.

Allanon, Brin y Rone adoptaron grandes precauciones para avanzar por el bosque. Con cuidado y rapidez, atravesaron un laberinto de árboles que se proyectaban hacia el cielo como las púas negras de una trampa. A su alrededor, la noche estaba tranquila. Entre ramas casi desprovistas de hojas por la llegada del otoño, podían ver trozos del nublado cielo nocturno, bajo y amenazador. Las llamas de las antorchas que iluminaban el interior de las torres del Alcázar fluctuaban, produciendo unos reflejos rojizos que parecían una muestra de la furia de sus habitantes.

Brin Ohmsford estaba asustada. La premonición martilleaba en su mente, que se defendía gritando en silencio su desesperación. Los árboles, ramas y matorrales sólo eran entrevistados en su apresurada marcha. *Huye, pensó. ¡Huye de ese ser que nos amenaza! Pero no, no hasta que hayamos terminado, no hasta...* El aire penetraba en sus pulmones en rápidos jadeos, y el calor que producían sus esfuerzos se convertía en escalofríos al llegar a su piel. Se sentía vacía y sola.

Entonces llegaron a las grandes rocas sobre las que se asentaba el Alcázar. Las manos de Allanon se movieron con rapidez sobre la piedra situada frente a él, con la cabeza inclinada en actitud de concentración. Se desvió a la derecha una media docena de pasos, y sus manos volvieron a buscar. Brin y Rone lo siguieron y esperaron. Un segundo después se enderezó, apartando las manos. Algo en la piedra cedió, y una parte de la pared giró para dejar al descubierto un agujero oscuro. Allanon les ordenó con un gesto que lo siguieran. Avanzaron a tientas, y la piedra se cerró tras ellos.

Esperaron en la oscuridad, sin conseguir ver nada, escuchando los leves ruidos que producía el druida al moverse. Entonces destelló una luz y las llamas lamieron la cabeza de una antorcha impregnada de pez. Allanon se la pasó a Brin, encendió otra para Rone y una tercera para él mismo. Estaban en una cámara pequeña y aislada de la que partía una escalera que ascendía por la roca. Tras echarles una rápida mirada, Allanon comenzó el ascenso.

Se adentraron en la montaña, subiendo cientos de escalones que se convertían en miles a medida que la escalera se prolongaba. Varios túneles atravesaban la ruta que seguían, pero ellos nunca dejaron la escalera, continuando el largo ascenso en espiral. El interior de la roca era templado y seco, y desde algún lugar situado frente a ellos les llegaba el retumbar de la maquinaria de una caldera. Brin reprimió el pánico que crecía poco a poco en su interior. Tenía la sensación de que la montaña estaba viva.

Siguieron subiendo peldaños y, después de cierto tiempo, la escalera terminó ante una gran puerta reforzada con barras de hierro, y con las bisagras incrustadas en la piedra de la montaña. Se detuvieron ante ella, con la respiración agitada. Allanon se inclinó junto a la puerta, tocó con suavidad uno de los clavos que tachonaban las

barras de hierro, y la puerta giró hacia atrás. Un ruido ensordecedor los sobresaltó; el bombeo y la fuerza de propulsión de los pistones y las palancas resonaba en el pequeño pasadizo como el rugido de un gigante que luchara por liberarse. El calor, áspero y seco, sacudió sus rostros, y pareció succionar todo el frío del aire. Allanon miró durante un breve instante más allá de la puerta, y a continuación la cruzó. Brin y Rone le siguieron, tras proteger de forma instintiva sus rostros.

Estaban en la cámara de la caldera. Un gran foso negro se abría paso al interior de la tierra y, en su interior, la maquinaria funcionaba con cadencia uniforme, avivando los fuegos naturales de la tierra y bombeando su calor hacia las habitaciones del Alcázar, situadas en la parte superior. Adormecida desde la época del Señor de los Hechiceros, había sido puesta en marcha por el enemigo, y la sensación de intrusión era vibrante y opresiva. Sin detenerse, Allanon los condujo por el estrecho andén de metal que circundaba el foso hasta una de las puertas de la cámara. Tras tocar con sus manos una barra de hierro, la hizo girar hacia atrás, abriéndose a la oscuridad. Se alejaron del terrible calor con las antorchas encendidas, y cerraron la puerta tras ellos.

De nuevo estaban en un pasadizo, y lo siguieron hasta encontrar una escalera. Empezaron de nuevo la subida. Con lentitud y cautela, porque tenían la sensación de que alguien estaba muy cerca, los tres ascendieron en la oscuridad, escuchando con atención...

Detrás de ellos, en alguna parte situada en un nivel más bajo, una puerta produjo un gran estrépito al cerrarse de golpe, y los tres se quedaron inmóviles durante un momento. El eco reverberó en el silencio, pero como no escucharon ningún otro sonido extraño, siguieron adelante.

En lo alto de la escalera había otra puerta. Se detuvieron ante ella y escucharon. Allanon tocó una cerradura oculta para abrirla, la atravesó y siguió adelante. Más allá había otro pasadizo con otra puerta en su extremo, a continuación otro pasadizo, otra escalera, otra puerta, y otro pasadizo. Los corredores secretos se multiplicaban en el antiguo Alcázar y recorrían, vacíos y negros, sus viejos muros. El moho y las telarañas impregnaban el ambiente de un olor que hacía sentir la antigüedad del lugar. Las ratas corrían delante de ellos en la oscuridad, pequeños centinelas que avisaban de su proximidad. Pero, en el Alcázar de los Druidas, nadie las oía.

En aquel momento sonaron voces en alguna parte de las salas del Alcázar y llegaron hasta donde los intrusos, cautelosos y ocultos, estaban agazapados. Eran voces profundas y bajas, un murmullo que crecía y se desvanecía, pero muy cerca. La boca de Brin estaba tan seca, que le dificultaba el tragar saliva. Tenía ojos irritados por el humo de las antorchas, y era consciente del peso de la roca a su alrededor. Se sentía atrapada. La premonición, oculta en la penumbra y rodeándola por todas partes, danzaba a su alrededor.

También llegaron al final de ese túnel. La oscuridad cedió de pronto ante la luz de

las antorchas, y un muro de piedra bloqueó su paso. No se veía puerta alguna ni corredor que partiera de allí. Pero Allanon no vaciló. Se aproximó al muro, acercó su oído a él, como si escuchase, y se volvió hacia Brin y Rone Leah. Hizo un gesto de silencio e inclinó un poco la cabeza. Brin respiró profundamente para mantener la tranquilidad. Lo que deseaba indicar el druida estaba claro: iban a entrar en el Alcázar de los Druidas.

Allanon se volvió de nuevo hacia el muro. Al tocar la piedra, una pequeña puerta, disimulada en él, se abrió hacia fuera sin hacer ningún ruido, y los tres la atravesaron de uno en uno.

Se encontraron dentro de un pequeño estudio sin ventanas, lleno de polvo y con un fuerte olor a rancio. El contenido de la habitación estaba desparramado por todas partes, en total desorden. Los libros habían sido retirados de los estantes que cubrían las paredes y estaban esparcidos por todas partes, con las cubiertas rotas y muchas páginas arrancadas. Los sillones tenían la tapicería desgarrada; la mesa rojiza y sillas de respaldo alto estaban volcadas en el suelo, e incluso habían levantado algunas tablas del entarimado.

Allanon observó aquel desastre a la luz de las antorchas, con su rostro oscuro en tensión por la furia. Luego se dirigió, sin pronunciar palabra, a la pared opuesta, metió el brazo entre los estantes vacíos y tocó algo. La estantería giró hacia atrás en silencio, abriendo paso hacia una bóveda oscura. El druida les indicó con un gesto que esperasen fuera, y entró. Puso la antorcha en un sustentador de hierro fijado a un soporte, y se acercó a la pared de la derecha. Estaba formada por bloques de granito, lisos y sellados contra el aire y el polvo. El druida empezó a pasar los dedos por la piedra con suavidad.

Desde el estudio, los jóvenes contemplaron durante un momento los movimientos de Allanon, pero enseguida algo distinto llamó su atención. Una delgada veta de luz perfilaba una puerta en la oscuridad de la habitación, una puerta que conducía a las salas del Alcázar. Desde allí llegó a sus oídos un sonido de voces.

Los dedos del druida se curvaban sobre la pared de granito de la bóveda, mientras mantenía su cabeza inclinada en actitud concentrada. De improviso, un resplandor azul oscuro se extendió por la piedra a partir del punto donde sus dedos la tocaban. El resplandor se convirtió en fuego que crepitó sin ruido a través del granito, ardió y, por último, se extinguió. En el lugar en que había estado el muro, apareció una gran estantería llena de enormes libros encuadernados en cuero: las historias de los druidas.

Las voces se acercaban por el corredor que daba al otro lado del estudio.

Allanon cogió uno de los grandes volúmenes y lo llevó a la mesa de madera que ocupaba el centro de la estancia. Tras dejarlo sobre ella, lo abrió y empezó a hojearlo sin sentarse; pronto encontró lo que estaba buscando, y se inclinó para leerlo.

Amortiguadas y roncadas, las voces se mezclaban con el ruido producido por unos pies calzados con botas. Al menos había media docena de gnomos al otro lado de la puerta.

Brin pronunció mentalmente el nombre de Rone, reflejándose el miedo en sus ojos a la luz de las antorchas. El joven de las tierras altas vaciló un momento, después entregó su antorcha a Brin y desenvainó la espada de Leah. Llegó hasta la puerta en dos zancadas y corrió el cerrojo.

Los gnomos que estaban en el corredor que daba al otro lado del estudio pasaron sin detenerse; todos menos uno. Una mano asió la cerradura, intentando abrir la puerta. Brin retrocedió en las sombras del estudio, rogando para que el sujeto no viera la luz ni oliera el humo, rogando para que no se abriera la puerta. La cerradura se movió otro poco y entonces, el que estaba fuera empezó a forzarla.

Rone Leah descorrió el cerrojo de forma brusca, abrió la puerta de golpe y arrastró a un asombrado gnomo al interior, el cual logró emitir una exclamación de sorpresa antes de que la empuñadura de la espada del joven de las tierras altas golpeará su cabeza, dejándolo inconsciente en el suelo.

Rone cerró la puerta inmediatamente, volvió a echar el cerrojo y retrocedió. Brin corrió a su lado. En la bóveda, Allanon dejaba en su sitio el tomo que había consultado y con un rápido movimiento circular de su mano ante las historias de los druidas, devolvió la pared de granito a su estado original. Cogió la antorcha de la abrazadera, salió de la bóveda, colocó en su lugar la estantería que ocultaba la entrada e indicó a la muchacha del valle y al joven de las tierras altas que le siguieran por el pasadizo que los había llevado a aquella estancia.

Retrocedieron por el laberinto de túneles, con el cuerpo cubierto de sudor a causa del miedo y el esfuerzo. Todo a su alrededor seguía como antes. De vez en cuando podían escuchar voces que pronto dejaban de oír, y sólo el sonido ronco y monótono de la caldera era constante.

Allanon les ordenó que se detuvieran ante otra puerta cubierta de polvo y telarañas. Con un gesto, el druida les indicó que apagaran las antorchas en el suelo del pasadizo. Iban a volver a entrar en el Alcázar.

Pasaron de la oscuridad de su pasadizo a un vestíbulo iluminado con antorchas, cuya luz se reflejaba en el bronce y la madera pulida. Aunque en el antiguo alcázar todo estaba cubierto por una gruesa capa de polvo, aún brillaban sus ornamentos en algunos lugares, como puntos de fuego entre las sombras. Un gran vestíbulo se perdía en la oscuridad, con sus paredes de roble profusamente adornadas con tapices y pinturas, junto a altas vitrinas que guardaban objetos decorativos de otras épocas. Antes de entrar, la joven del valle y el muchacho de las tierras altas lo recorrieron con una mirada rápida, pero no vieron a nadie.

Allanon los condujo sin pérdida de tiempo por un corredor oscuro situado a la

izquierda, deslizándose de sombra en sombra, evitando los pequeños sectores iluminados bien por la luz de las antorchas o bien por la luz de la luna que penetraba por las altas ventanas enrejadas que se arqueaban hacia el cielo sobre las almenas exteriores. Una extraña calma llenaba las estancias, como si ellos fuesen los únicos seres vivos que quedaban en el Alcázar. Sólo el zumbido constante de la maquinaria alteraba la quietud. La mirada de Brin pasó del oscuro corredor al iluminado vestíbulo de entrada. ¿Dónde estaban los espectros corrosivos y los gnomos, que eran sus servidores? Una mano se apoyó en su hombro y se sobresaltó. Era la de Allanon, que la arrastraba hacia la sombra de una arcada, antepuesta a una puerta doble de hierro.

En ese momento, como si respondiera a la pregunta que la muchacha no había formulado, se escuchó un grito, estridente y áspero, en el silencio del Alcázar. Brin se giró como movida por un resorte hacia el lugar de donde había procedido el grito; era el estudio que acababan de abandonar. El gnomo que habían dejado inconsciente, había recuperado la conciencia.

Se oyeron pasos por todas partes, resonando contra el suelo de piedra y poniendo fin a la tranquilidad. También se escucharon algunos gritos. La espada de Rone destelló tenuemente en la penumbra, mientras él se ponía delante de Brin. Pero Allanon ya había abierto las puertas de hierro; tiró de ellos hacia dentro, y después las cerró.

Habían salido a un pequeño rellano iluminado por una hilera de antorchas colocadas a lo largo de la escalera que ascendía, enroscándose como una serpiente, por los muros de piedra de la altísima torre que se levantaba sobre ellos. Daba la sensación de que la torre, imponente y negra, alcanzaba alturas imposibles, mientras que a sus pies, bajo el pequeño rellano que les daba soporte, descendía al interior de la tierra como a un pozo sin fondo. Salvo el rellano y la escalera, no había nada que rompiera la lisa superficie de los muros que se perdían en las sombras impenetrables.

Brin se apretó contra las puertas de hierro. Aquélla era la torre que guardaba el santuario de los druidas. Allí creyeron que estaba la Espada de Shannara los acompañantes de Shea Ohmsford. Era algo tan monstruoso que parecía un agujero hecho por un gigante para atravesar toda la tierra.

Rone Leah dio un paso hacia el borde del rellano.

—¡Mantente apartado de ahí, príncipe Leah! —le dijo Allanon, haciéndole retroceder de un tirón.

Fuera, los gritos y el alboroto iban en aumento, invadiéndolo todo. Allanon empezó a ascender por las estrechas escaleras, apoyando la espalda contra el muro de la torre.

—¡Manteneos lejos de mí! —les dijo el druida mirando hacia abajo.

Tras subir una docena de peldaños, se acercó al borde de la escalera. Sus manos

salieron de las negras vestiduras, con los dedos curvados. De sus labios fluían palabras que los jóvenes no entendían, graves y llenas de furor.

Como respuesta, un silbido salió del abismo de la torre. Las manos del druida descendieron lentamente, con los dedos curvados como garras y las palmas hacia abajo. Salía vapor de la comisura de sus labios, de sus ojos y oídos y de la piedra sobre la que se encontraba. Brin y Rone miraban horrorizados. El pozo emitió otro silbido.

Entonces explotó el fuego azul de las manos de Allanon, produciendo un gran estallido de llamas que se precipitaron hacia las tinieblas de las profundidades. Desprendiendo chispas, fulguró con fuerza hasta muy abajo. De repente, su color cambió a un verde tétrico, y murió.

La torre se quedó en silencio. Se oían gritos de alarma y pisadas, débiles y caóticos, al otro lado de las puertas de hierro, pero dentro el silencio era absoluto. Allanon volvió a apoyarse en el muro, rodeándose crispadamente el cuerpo con los brazos y manteniendo la cabeza inclinada en un gesto de dolor. El vapor que salía de su interior había desaparecido, pero la piedra sobre la que se encontraba y contra la que se apoyaba parecía chamuscada.

Entonces el pozo volvió a emitir otro silbido, y en esta ocasión hasta la torre se estremeció con su sonido.

—¡Mirad en su garganta! —dijo Allanon con voz áspera.

Los dos jóvenes miraron al interior del pozo desde el borde del rellano. A gran profundidad, una turbia niebla verde se agitaba como fuego líquido contra los muros. El silbido que emitía era como una voz, pavorosa y llena de odio. La niebla, que se pegaba lentamente a las paredes ondeando por la piedra como si fuese agua, empezó a ascender.

—¡Está saliendo! —dijo Rone, sin levantar la voz.

La niebla ascendía por los muros de piedra como si fuera algo vivo. Poco a poco se iba acercando a ellos.

Allanon, que había regresado al rellano, los apartó del borde. Sus oscuros ojos destellaban como el fuego.

—¡Corred, ahora! —les ordenó—. ¡No miréis atrás! ¡No os detengáis! ¡Huid del Alcázar y de la montaña!

A continuación abrió las puertas de la torre de un fuerte empujón y entró en los corredores del Alcázar. Había cazadores gnomos por todas partes, y se volvieron ante su aparición. Sus toscas facciones amarillas quedaron paralizadas por la sorpresa. El fuego azul estalló en las manos del druida y salió empujado sobre ellos, lanzándolos hacia atrás como si fueran hojas arrastradas por un viento repentino. Sus gargantas profirieron terroríficos alaridos cuando los alcanzó el fuego, y se dispersaron aterrorizados. Apareció un espectro corrosivo, un ser negro y sin rostro con sus

vestiduras. El fuego azul lo barrió con fuerza sorprendente cuando el druida se volvió hacia él, dejándolo reducido a cenizas.

—¡Corred! —volvió a gritar Allanon, mirando hacia el lugar donde Brin y Rone estaban paralizados por el asombro.

Lo siguieron, corriendo a toda velocidad, sorteando a los gnomos caídos bajo la luz de las antorchas en dirección a los pasadizos que les habían conducido hasta allí. Los salones sólo estuvieron vacíos un momento, porque enseguida aparecieron otros gnomos para contraatacar en una cuña sólida de figuras amarillas armadas que proferían iracundos aullidos. Sus lanzas y espadas cortas apuntaban hacia fuera desde su centro. Allanon acabó con el pretendido asalto con un solo estallido del fuego de los druidas, y dejó expedito el camino. Un segundo grupo se echó sobre ellos desde un corredor lateral, y Rone se volvió, con la espada de Leah en alto. Al tiempo que daba el grito de batalla de sus antepasados, se lanzó contra los gnomos.

Detrás de ellos aparecieron dos espectros. De sus manos negras salió fuego rojo, que se arqueó hacia Allanon, pero el druida consiguió bloquearlo con su propio fuego. Las llamas se esparcieron por todas partes en una lluvia salvaje, y los muros y los tapices empezaron a arder. Brin se acurrucó junto a una pared, protegiéndose los ojos con las manos, y Rone y Allanon se situaron a ambos lados. Llegaban gnomos desde todas direcciones, y ahora había más espectros. Aquellos monstruos negros y silenciosos salían de la oscuridad para atacarlos. Rone Leah interrumpió su lucha contra los gnomos, para ocuparse de un espectro corrosivo que se había acercado demasiado. La hoja de ébano de la espada de Leah cayó sobre el espectro, que quedó reducido a cenizas. Las llamas apuntaban a su cuerpo, pero las desvió; la hoja negra absorbía el impacto de su fuerza. Con un aullido de ira, volvió al lugar donde estaba Brin. Su rostro mostraba un fiero regocijo, y jirones de niebla verde se arremolinaban salvajemente en el interior del negro metal de la espada. Cogió del brazo a la joven del valle, la puso en pie y la empujó hacia delante, hacia donde se encontraba Allanon luchando para llegar a la puerta por la que habían salido de las catacumbas. Su negra figura se levantaba sobre el humo, el fuego y los cuerpos como si la sombra de la muerte hubiese cobrado vida.

—¡Por la puerta, joven de las tierras altas! —rugió, haciendo retroceder a los atacantes que intentaban derribarlo por todos los medios.

De repente se produjo una explosión de fuego rojo, y quedaron aturdidos con su fuerza. Allanon se volvió, y el fuego druídico salió de sus manos como un sólido muro azul que los protegió momentáneamente de sus perseguidores. Sin saber cómo, consiguieron atravesar el fuego de los espectros corrosivos, quedando separados de unos cuantos gnomos que intentaban impedir su huida. Ya se escuchaban gritos y alaridos por todo el Alcázar de los Druidas cuando consiguieron llegar a la puerta que buscaban. La abrieron y un instante después se encontraron seguros al otro lado.

Cuando cerraron la puerta, se encontraron sumidos en la oscuridad. Recogieron las antorchas que antes habían dejado allí, Allanon las encendió y los tres juntos empezaron a desandar el camino. Bajaron con gran rapidez por los pasadizos y las escaleras. Tras ellos podían escuchar los gritos de sus perseguidores, pero tenían el camino libre de obstáculos. Entraron en la cámara del horno otra vez, pasando junto al fuego de la tierra, y el retumbar de la maquinaria, en dirección a las escaleras que los conducirían a las profundidades del centro de la montaña. Nadie se interpuso en su camino.

Entonces, de repente, pudieron escuchar un nuevo sonido, lejano todavía pero cargado de terror. Llegó en un único e interminable gemido, vivo y horrible.

—¡Ya empieza! —les gritó Allanon—. ¡No os detengáis ahora por nada del mundo, corred!

Corrieron con todas sus fuerzas mientras el gemido aumentaba de volumen a sus espaldas. Algo terrible les estaba sucediendo a quienes aún se encontraban en el Alcázar.

¡La niebla!, gritó Brin en su interior.

Bajaron con tanta rapidez como les fue posible las escaleras que conducían a la base de la montaña, siguiendo sus vueltas y revueltas, escuchando en todo momento los alaridos de los que habían quedado atrapados. Los escalones se multiplicaban en número incontable, pero ellos no dejaban de correr.

Por fin consiguieron bajar el último escalón, y ante ellos apareció la entrada oculta en la roca del risco. Tras empujarla de forma apresurada, Allanon los condujo a la fría oscuridad del bosque.

Continuaron escuchando los gritos a sus espaldas.

La noche pasó sin que se dieran cuenta. Empezaba a amanecer cuando llegaron al lugar del valle de Paranor donde habían dejado los caballos. Cansados y maltrechos, se detuvieron en unas rocas situadas sobre una colina que se levantaba al este del Alcázar y miraron atrás, hacia donde la niebla se arremolinaba a su alrededor impidiendo que la vieran. El cielo se iluminaba, y la niebla se desvanecía poco a poco. Contemplaron en silencio cómo se disolvía en el aire.

Cuando amaneció por completo, la niebla había desaparecido.

—Todo ha terminado —dijo Allanon.

Brin y Rone Leah observaron que el montículo rocoso sobre el que se asentaba el Alcázar de los Druidas se destacaba a la luz del sol de la mañana; yermo y vacío, excepto por los escombros dispersos a que había quedado reducido el edificio. El Alcázar de los Druidas había dejado de existir.

—Tal como estaba escrito en las historias, tal como había sido profetizado —prosiguió Allanon, con voz tranquila—. El fantasma de Bremen conocía la verdad.

Antes de que se construyera el Alcázar, se concibió la magia para destruirlo. Ahora ha desaparecido, devolviendo sus piedras a las rocas de la montaña, y con ellas a todos los que pudo atrapar. —Había una terrible tristeza en el rostro oscuro—. Ya no existe. Paranor se ha perdido.

¡Pero ellos estaban vivos! Brin sintió un gran alivio, a pesar del aspecto sombrío del druida. La premonición era errónea y estaban vivos; ¡los tres estaban vivos!

—Ya no existe —repitió Allanon.

En aquel momento sus ojos se encontraron con los de la joven del valle, y fue como si ambos compartieran un secreto inexpresado que ninguno de los dos comprendía por completo. Entonces, Allanon hizo dar media vuelta a su caballo y empezó a cabalgar hacia el este, en dirección a los bosques del Anar. Brin y Rone siguieron sus pasos.

Ya estaba bien avanzada la tarde cuando Jair Ohmsford y sus compañeros de viaje llegaron a la ciudad de Culhaven, habitada por enanos. En opinión del joven del valle, lo mejor de todo el viaje era que había llegado a su conclusión. Habían caminado bajo un cielo encapotado y con un viento frío por todo el país del Río Plateado, y hasta los colores cambiantes de los grandes bosques de las Tierras Orientales tenían un frío matiz gris e invernal. Los pájaros volaban hacia el sur bajo un amenazador cielo otoñal, y la corriente del río cuyo curso bordeaban era turbulenta y hostil.

El Río Plateado empezaba a mostrar las primeras señales del envenenamiento profetizado por su Rey. Una espuma negruzca cubría sus aguas, y su límpido color plateado se había tornado turbio. Peces moribundos, pequeños roedores y pájaros caídos flotaban sobre sus aguas, y el río estaba lleno de madera casi podrida y de matorrales. Incluso su olor era desagradable: la fresca limpieza se había convertido en un olor rancio y fétido que asaltaba sus ventanas nasales cada vez que el viento cambiaba de dirección. Jair recordaba los relatos de su padre sobre el Río Plateado, relatos que se transmitían de generación en generación desde los tiempos de Shea Ohmsford, y lo que ahora veía afligía su corazón.

Garet Jax y Slanter no hicieron gran cosa por mejorar su estado de ánimo. Aunque Jair hubiera olvidado la enfermedad del río y el aspecto desapacible del día, le hubiese sido difícil esbozar una sonrisa o mostrar jovialidad en su voz con el Maestro de Armas y el gnomo por compañeros de viaje. Reservados y taciturnos, caminaban a su lado con el entusiasmo propio de una comitiva fúnebre en su camino hacia un velatorio. No habían intercambiado ni una docena de palabras desde que reanudaron la marcha a primeras horas de la mañana, y ni una sola sonrisa había endulzado sus caras. Con la mirada fija en el camino, siguieron adelante impulsados por una determinación que rayaba en el fanatismo. Jair intentó entablar conversación en una o dos ocasiones, y como única respuesta recibió un ronco gruñido. La comida del mediodía se convirtió en un tenso y desagradable ritual, aunque necesario, y hasta la silenciosa marcha era preferible a aquello.

Por tanto, el saber que ya estaban acercándose a Culhaven supuso para el joven del valle algo más que un alivio, aunque sólo fuera por la posibilidad que se le brindaba de hablar con alguien educado; pero no le faltaban motivos para dudar incluso de eso. Habían sido vistos por los enanos tan pronto como salieron del Anar, y los sometieron a una estrecha vigilancia sin hacer ningún esfuerzo para darles la bienvenida. A lo largo de los últimos kilómetros había patrullas de cazadores enanos; hombres endurecidos, cubiertos con chalecos de cuero y capas de bosque, armados y resueltos en su modo de andar. Ninguno de ellos los había saludado, ni se había detenido para entablar la más breve charla. Todos habían pasado a su lado y seguido

su camino sin hacer ninguna pregunta. Sólo sus ojos se habían desviado para mirar a los visitantes, y su mirada no podía calificarse precisamente como amistosa.

Cuando Jair y sus compañeros de viaje entraron en el pueblo de los enanos, fueron observados sin ningún disimulo por todos los que se cruzaron en su camino, y había algo más que suspicacia en sus miradas. Gareth Jax parecía ajeno a las inquisitivas miradas que los seguían, pero Slanter empezaba a ponerse nervioso y Jair se sentía casi tan incómodo como el gnomo. Gareth Jax encabezaba la marcha por la carretera que atravesaba la aldea, claramente familiarizado con el lugar y seguro de lo que estaba haciendo. El camino que recorrían estaba bordeado de casas cuidadas con esmero y de tiendas; todos ellos era edificios bien contruidos, con pequeños jardines en la fachada, adornados por macizos de flores. Las familias y los vendedores levantaban la vista a su paso; con las herramientas de trabajo en las manos, hacían una pausa en su quehacer diario. Pero incluso allí no faltaban los hombres armados; cazadores enanos con una expresión dura en su mirada y armas sujetas al cinturón, que hicieron sentir a Jair, a pesar de que se hallaban en una comunidad civil, como si se encontrara en un campamento militar.

Por último, cuando entraban en el centro de la villa, fueron detenidos por una patrulla. Gareth Jax se adelantó para hablar un momento con uno de sus miembros y el enano se alejó por la carrera. El Maestro de Armas retrocedió hasta donde se habían quedado Jair y Slanter y los tres juntos observaron a los restantes miembros de la patrulla en deliberado silencio, mientras esperaban. Algunos niños enanos rondaron a su alrededor, mostrando curiosidad, con los ojos fijos en Slanter. Éste consiguió ignorarlo durante un rato, pero luego se cansó del juego y emitió un inesperado gruñido que los hizo huir en busca de refugio. El gnomo los siguió con mirada colérica que después trasladó a Jair, y se replegó atemorizado.

Unos minutos más tarde regresó el patrullero con el que había hablado Gareth Jax, acompañado por un enano de aspecto tosco y gran barba negra ensortijada, bigote y cabeza calva. Sin aflojar el paso, se dirigió al Maestro de Armas con una sonrisa en los labios y las manos extendidas en señal de saludo.

—Has tardado en llegar —dijo, mientras Gareth Jax estrechaba sus encallecidas manos.

Sus vivaces ojos castaños escudriñaban a los forasteros bajo sus pobladas cejas. El aspecto del hombre era duro y feroz. Vestía su robusto cuerpo con prendas de bosque de diversas procedencias, que ofrecían un fuerte contraste con el cinturón y las botas de piel suave, y llevaba una hilera de cuchillos largos sujetos a la cintura. Un gran pendiente de oro colgaba de una de sus orejas.

—Elb Foraker. —Gareth Jax se lo presentó a Jair y a Slanter sin más ceremonia.

—Viajas en extraña compañía, Gareth —dijo Foraker, tras observarlos un momento en silencio, volviéndose hacia el Maestro de Armas.

—Son tiempos extraños —le respondió Garet Jax, encogiéndose de hombros—. ¿Hay algún sitio donde podamos sentarnos y comer algo?

—Por aquí —dijo Foraker, haciendo un gesto de asentimiento.

Dejaron atrás a la patrulla y siguieron hasta un punto en que la carretera se desviaba a la derecha. Allí había un edificio que albergaba un gran comedor lleno de bancos y mesas, algunas de las cuales estaban ocupadas por cazadores enanos absortos en su cena. Algunos levantaron la vista y saludaron a Foraker, pero en esta ocasión ninguno se mostró especialmente interesado por sus acompañantes. Jair pensó que era evidente la diferencia que establecía la persona con quien estabas. Foraker eligió una mesa para ellos al fondo de la sala, junto a un muro, y pidió que les sirvieran la cena.

—¿Qué se supone que debo hacer con estos dos? —preguntó el enano a Garet Jax cuando ya se habían sentado.

—Un hombre que va derecho al bulto, ¿verdad? —dijo el Maestro de Armas, volviéndose hacia sus compañeros—. Estuvo conmigo hace diez años, cuando adiestraba a los cazadores enanos para una escaramuza fronteriza a lo largo de las montañas Wolfsktaag. Volvimos a encontrarnos en Callahorn, hace ya unos cuantos años. Por eso estoy aquí ahora. Me pidió que viniese, y no acepta un no como respuesta. —Miró de nuevo a Foraker—. El joven del valle es Jair Ohmsford. Está buscando a su hermana y a un druida.

—¿Un druida? ¿Qué druida? —preguntó Foraker frunciendo el entrecejo, mientras se recostaba en la silla—. Ya no quedan druidas. No ha habido druidas desde...

—Lo sé, desde Allanon —lo interrumpió Jair, sin poder permanecer callado ni un segundo más—. Ése es precisamente el druida que estoy buscando.

—¿Es verdad eso? —preguntó Foraker, mirándolo con insistencia—. ¿Qué te hace pensar que lo encontrarás aquí?

—Me dijo que iría a las Tierras Orientales, y mi hermana lo acompaña.

—¿Tu hermana? —El enano hizo un gesto de asombro—. ¿Allanon y tu hermana? ¿Y se supone que están por aquí?

Jair hizo un gesto de asentimiento, mientras una sensación de opresión invadía su estómago. Foraker lo miraba como si el joven del valle estuviera loco. Luego, desvió la vista hacia Garet Jax.

—¿Dónde encontraste a este muchacho?

—Por el camino —respondió el Maestro de Armas, sin ofrecer ningún detalle—. ¿Qué sabes del druida?

—Sé que nadie ha visto a Allanon, ni solo ni acompañado, en las Tierras Orientales desde hace más de veinte años —respondió Foraker, encogiéndose de hombros.

—Bien, entonces no sabes mucho —dijo Slanter, con un leve tono de mofa en su voz—. ¡El druida ha estado paseándose ante tus narices!

—Si yo estuviera en tu lugar, pensaría lo que voy decir antes de hablar, gnomo —dijo Foraker, con cara de pocos amigos, volviéndose hacia Slanter.

—Siguió el rastro del druida antes de que llegara a las Tierras Orientales —le dijo Gareth Jax, con sus ojos grises vagando indiferentes por la sala vacía—. Siguió sus huellas desde el Maelmord hasta la misma casa del joven del valle.

—Te lo preguntaré de nuevo una vez más, ¿qué se supone que debo hacer con estos dos? —dijo Foraker, mirándolo con insistencia.

—He estado pensando en eso —respondió Gareth Jax, devolviéndole la mirada—. ¿Se reúne el Consejo esta noche?

—Todas las noches, en estos días.

—Entonces permite que el joven del valle pueda hablar a los consejeros.

—¿Por qué tengo que hacerlo? —preguntó Foraker, reflejando sus dudas en el semblante.

—Porque tiene algo que decir que el Consejo escuchará con atención. Y no sólo respecto al druida.

El enano y el Maestro de Armas se observaron en silencio.

—Estoy obligado a solicitarlo —dijo Foraker tras un largo silencio. Su falta de entusiasmo era evidente.

—Parece que ahora es el momento indicado para hacerlo. —Gareth Jax se puso en pie.

—Vosotros podéis continuar comiendo —dijo Foraker, dando un suspiro y mirando a Jair y Slanter mientras se levantaba—. No intentéis marcharos. —Vaciló un instante—. No tengo noticias de que ningún druida haya pasado por aquí, pero haré las pertinentes investigaciones para ti, Ohmsford. —Hizo un gesto dubitativo—. Vamos, Gareth.

El enano y el Maestro de Armas salieron del comedor, dejando a Jair y Slanter solos sentados a la mesa, sumidos en sus pensamientos. ¿Dónde estaría Allanon?, se preguntaba Jair con silenciosa desesperación, la cabeza agachada y mirándose las manos crispadas. El druida dijo que iría a las Tierras Orientales. ¿No tenía que pasar por Culhaven? Si no lo había hecho, ¿dónde había ido? ¿Adónde podía haber llevado a Brin?

Un enano con un delantal blanco les sirvió unos platos de comida caliente y unas copas de cerveza, y empezaron a comer. Ninguno de los dos habló. Los minutos pasaron rápidamente mientras se dedicaban a comer, y Jair sintió que sus esperanzas se desvanecían con cada bocado, como si estuviera tragando las respuestas que sus preguntas exigían. Apartó el plato que tenía ante sí y golpeó el suelo entarimado con la bota, intentando pensar lo que podía hacer si Elb Foraker estaba en lo cierto y

Allanon y Brin habían tomado otro camino.

—¡Para! —gritó Slanter, y Jair levantó la vista.

—¿Qué quieres que pare?

—Deja de golpear el suelo con la bota. Me estás sacando de quicio.

—Perdona.

—Y deja de mostrarte como si hubieras perdido a tu mejor amigo. Tu hermana aparecerá.

—Quizá —respondió Jair todavía abstraído, haciendo un gesto dubitativo.

—¡Bah! —dijo el gnomo—. Soy yo quien debería estar preocupado, no tú. No sé cómo pude permitir que me metieras en este lío.

Jair puso los codos sobre la mesa y apoyó la barbilla en sus manos abiertas. Había determinación en su voz.

—Aunque Brin no hubiera pasado por Culhaven, aunque Allanon hubiese seguido otro camino, nosotros tendríamos que entrar en el Anar, Slanter, y debemos convencer a los enanos para que nos presten su ayuda.

—¿Nosotros? ¿Tenemos? —inquirió Slanter, mirándolo con insistencia—. ¡Sería mejor que te detuvieras a pensar qué significa eso de «nosotros» y «tenemos»! ¡Yo no voy a ninguna parte! Me vuelvo por donde he venido antes de que me vea envuelto en semejantes complicaciones.

—Tú eres un rastreador, Slanter —dijo Jair, sin inmutarse—. Te necesito.

—¡Qué lástima! —respondió el gnomo, adoptando una expresión seria—. ¡También soy un gnomo, por si no te habías dado cuenta! ¿No te fijaste en la forma de mirarme de los que estaban allí afuera? ¿No te diste cuenta de que esos niños me miraban como si fuese una especie de animal salvaje capturado en el bosque? ¡Utiliza tu cabeza! ¡Los gnomos y los enanos están en guerra, y no es probable que los enanos escuchen nada de lo que tengas que decirles mientras sigas presentándome como tu aliado! Algo que en realidad no soy.

—Slanter, tengo que llegar a la Fuente del Paraíso antes de que Brin llegue al Maelmord —insistió Jair, inclinándose hacia el rastreador—. ¿Cómo podré hacerlo sin una persona que me indique el camino?

—Sé que encontrarás la forma de hacerlo, porque te conozco. Además, no puedo volver allí. Spilk les habrá contado mi traición, y si no lo ha hecho él, lo hará el otro gnomo que consiguió huir. En estos momentos me estarán buscando. Si regreso, alguien me reconocerá, y cuando me capturen, los caminantes... —Se interrumpió de repente y levantó las manos—. ¡No puedo acompañarte, eso es todo!

Se concentró en la comida, con la cabeza inclinada sobre el plato. Jair lo observó en silencio, preguntándose si no estaba cometiendo un error al buscar con tanto ahínco la ayuda de Slanter. Después de todo, tal vez el Rey del Río Plateado no lo considerara un aliado. En realidad, si se pensaba detenidamente, Slanter no parecía un

aliado. Era demasiado hábil, demasiado oportunista, y su lealtad cambiaba con la misma frecuencia que el viento. No era alguien de quien se pudiera depender. Sin embargo, había algo en el gnomo que le gustaba a Jair. Quizá fuera su firmeza. Al igual que Garet Jax, Slanter era un superviviente, y ésa era la clase de compañero que Jair necesitaba si quería llegar al Anar profundo.

Miró cómo se tomaba la cerveza que le quedaba con ruidosos tragos.

—Pensaba que querías aprender un poco de magia —le dijo cuando terminó.

—Ya no —respondió Slanter, haciendo un gesto negativo—. Ya sé todo lo que quería saber de ti, muchacho.

—Me parece que tienes miedo —dijo Jair, haciendo un gesto de contrariedad.

—Puedes creer lo que quieras. No te acompaño.

—¿Y tu pueblo? ¿No te importa lo que le están haciendo los espectros corrosivos?

—Gracias a ti, yo ya no tengo pueblo —respondió Slanter, dirigiéndole una mirada furiosa. Luego se encogió de hombros—. Pero ya me da igual. En realidad, no he tenido pueblo desde que salí de las Tierras Orientales. Sólo cuento conmigo mismo.

—Eso no es cierto. Los gnomos son tu gente. Tú regresaste para ayudarlos, ¿no es así?

—Los tiempos cambian. Regresé porque era conveniente hacerlo. ¡Ahora no volveré porque no es oportuno! —Slanter se estaba enfadando—. ¿Por qué no te olvidas del tema de una vez por todas, muchacho? No tengo ninguna obligación de hacer nada. A fin de cuentas, el Rey del Río Plateado no me dio el polvo de plata para limpiar su río.

—¡Qué suerte!, ¿verdad? —dijo Jair, enrojeciendo y empezando a irritarse—. ¡Tienes la suerte de cambiar de lado cada cinco minutos cuando las cosas se ponen mal! ¡Creía que en los Robles me habías ayudado porque habías tomado una decisión! ¡Creía que te importaba lo que me había sucedido! Bien, quizás estaba equivocado. ¿Qué es lo que te importa, Slanter?

—Me importa seguir vivo —respondió el gnomo, desconcertado—. Y también debería preocuparte a ti también si tuvieses un poco de cerebro.

—¡Seguir vivo! —exclamó Jair, indignado, levantándose a medias del asiento con las manos apoyadas en la mesa—. Bien, dime ahora lo que piensas hacer cuando los espectros corrosivos envenenen las Tierras Orientales y luego se dirijan al oeste para envenenar las otras tierras. Eso es lo que sucederá, ¿verdad? ¡Eso es lo que dijiste! ¿Adónde podrás huir entonces? ¿Piensas en cambiar de bando una vez más... convertirme de nuevo en gnomo el tiempo suficiente para engañar a los caminantes?

—Tienes una boca demasiado grande para alguien que comprende tan poco de la vida —respondió Slanter levantándose y empujando a Jair hacia atrás—. Si hubieses

andado por el mundo cuidando de ti mismo en lugar de permitir que otros lo hicieran, no juzgarías a los demás con tanta ligereza. ¡Ahora, cierra la boca!

Jair no replicó. No iba a sacar nada en claro forzando el asunto. Slanter estaba decidido a no colaborar y, por tanto, lo mejor era aceptarlo. Incluso era posible que estuviese mejor sin la compañía del gnomo.

Los dos daban claras muestras de enfado cuando llegó Garet Jax. Volvió solo, y se dirigió directamente hacia ellos. Si advirtió la tensión existente entre el gnomo y el joven del valle, no lo demostró. Tomó asiento junto a Jair.

—Tienes que presentarte ante el Consejo de Ancianos —dijo, con voz serena.

—No sé qué pensar sobre eso —respondió Jair, haciendo un gesto dubitativo. — No sé si es lo correcto. —El Maestro de Armas le traspasó con la vista.

—No tienes otra opción —dijo el Maestro de Armas, mirándolo fijamente.

—¿Qué se sabe de Brin? ¿Y de Allanon?

—No hay noticias. Foraker lo ha investigado, y no han estado en Culhaven. Nadie sabe nada de ellos. —Los ojos grises buscaron la reacción del joven del valle—. Cualquier ayuda que necesites para tu búsqueda, tendrás que conseguirla con tu propio esfuerzo.

Jair echó una rápida mirada a Slanter, pero el gnomo no se dio por enterado.

—¿Cuándo tengo que ir al Consejo? —preguntó el joven del valle volviéndose de nuevo hacia Garet Jax.

—Ahora —respondió el Maestro de Armas, levantándose.

El Consejo de Ancianos se había reunido en la Asamblea, una sala grande y cavernosa en las entrañas de un edificio cuadrado que alojaba todas las oficinas donde se tramitaban los asuntos del pueblo de Culhaven. Los doce hombres que integraban el Consejo estaban sentados detrás de una larga mesa colocada sobre un estrado en la cabecera de la cámara, de cara a unas hileras de bancos separadas entre sí por pasillos que conducían a una puerta doble situada frente a ellos, que comunicaba con el exterior. Por esa puerta entraron Garet Jax, Jair y Slanter. Las sombras lo cubrían todo excepto el frente de la Asamblea, perfectamente iluminado por unas lámparas de aceite. Los tres avanzaron hasta los límites de la zona iluminada, donde se detuvieron. Otro grupo de personas ocupaba asientos en los bancos más cercanos al estrado, y sus cabezas se levantaron y se volvieron cuando ellos pasaron. Una neblina de humo de pipa se extendía sobre los hombres reunidos, y el olor intenso del tabaco quemado impregnaba el aire.

—Acercaos —ordenó una voz.

Siguieron adelante hasta sobrepasar la primera línea de bancos. Jair miró con inquietud a su alrededor. Los rostros que le miraban no eran sólo de enanos. Un grupo de ellos estaba sentado a su derecha, y media docena de hombres de la frontera de

Callahorn a su izquierda, un poco apartados. Foraker también estaba entre los enanos, con gesto duro y obstinado, apoyándose en la pared del fondo.

—Bienvenidos a Culhaven —dijo la voz.

El que había hablado se levantó detrás de la mesa del estrado. Era un enano con barba gris y entrado en años, de rostro tosco y piel bronceada, cuyas arrugas se destacaban bajo la intensa luz de las lámparas. Ocupaba el centro de los Ancianos del Consejo.

—Mi nombre es Browork, anciano y ciudadano de Culhaven, y el primero en este Consejo —les informó—. Acércate, joven del valle —prosiguió, haciendo una seña a Jair con la mano.

Jair se adelantó un par de pasos y se detuvo, mirando la línea de rostros que lo observaban desde arriba. Todos eran viejos y curtidos, pero sus ojos conservaban la rapidez y agudeza habituales.

—¿Cuál es tu nombre? —le preguntó Browork.

—Jair Ohmsford —respondió él—. De Valle Umbroso.

—¿Qué tienes que decirnos, Jair Ohmsford? —preguntó de nuevo el enano, haciendo un gesto de asentimiento.

Jair miró a su alrededor. Todos los rostros esperaban expectantes; rostros que nunca había visto. ¿Debía revelarles lo que sabía? Volvió a mirar al anciano.

—Puedes hablar sin reservas —le animó Browork, tras advertir su preocupación—. Todos los aquí reunidos son personas de confianza; todos son líderes en la lucha contra los espectros corrosivos.

Volvió a sentarse lentamente, y se dispuso a esperar el parlamento del joven del valle. Jair miró a su alrededor una vez más, luego dio un profundo suspiro y empezó a hablar. Paso a paso, reveló todo lo sucedido desde que Allanon llegó a Valle Umbroso hacía muchos días. Les habló de la llegada del druida, de sus advertencias sobre los caminantes negros, de la necesidad de que Brin lo acompañara y de su partida hacia el este. Describió su huida posterior, las aventuras que había vivido en las tierras altas y en los Robles Negros, su encuentro con el Rey del Río Plateado y la profecía pronunciada por el legendario Rey. Tardó tiempo en contarlo todo. Mientras hablaba, los hombres reunidos escuchaban en silencio. Le era difícil mirarlos; tenía miedo de lo que podría ver en sus rostros. En cambio, mantenía los ojos fijos en el arrugado rostro de Browork y en sus ojos azules y profundos que lo miraban fijamente.

Cuando al fin terminó, el anciano se inclinó hacia delante, con las manos plegadas sobre la mesa y su mirada todavía pendiente de Jair.

—Hace veinte años luché junto a Allanon para defender a la ciudad élfica de Arborlon de las hordas de demonios. Fue una batalla terrible —señaló con la mano a un elfo rubio poco mayor que Brin—. El joven Edain Elessedil aún no había nacido.

Su abuelo, el gran Eventine, era rey de los elfos. Ésa fue la última vez que Allanon caminó por las Cuatro Tierras. El druida no ha sido visto desde entonces, joven del valle. No ha pasado por Culhaven. No ha entrado en las Tierras Orientales. ¿Qué respondes a eso?

—Ignoro por qué no siguió este camino —respondió Jair, con un gesto de duda—. No sé adónde ha ido. Sólo sé adónde va; y mi hermana lo acompaña. Y también sé que ha estado en las Tierras Orientales. —Se volvió hacia Slanter—. Este cazador siguió su rastro desde el Maelmord hasta mi casa.

Esperó que Slanter confirmara sus palabras, pero no lo hizo.

—Nadie ha visto a Allanon desde hace veinte años —repitió con calma otro anciano del Consejo.

—Y nadie ha hablado nunca con el Rey del Río Plateado —dijo un tercero.

—Yo he hablado con él —afirmó Jair—. Y también mi padre. Ayudó a mi padre y a una joven elfina a huir de los demonios y a llegar a Arborlon.

—Conozco a tu padre, muchacho —dijo Browwork, que continuaba observándolo—. Fue a Arborlon para ayudar a los elfos en su lucha contra los demonios. Se rumoreaba que era el poseedor de las piedras élficas, tal como has dicho. Pero tú afirmas que cogiste las piedras élficas del lugar donde estaban escondidas en tu casa y se las entregaste al Rey del Río Plateado, ¿es así?

—A cambio de una magia que yo pudiera utilizar —respondió Jair con rapidez—. Por una oportunidad de salvar a Brin. Por un cristal de la visión para encontrarla. Y por fuerza para aquellos que me ayuden.

Browwork dirigió su mirada a Garet Jax, y el Maestro de Armas hizo un gesto de asentimiento.

—Yo he visto el cristal del que habla. Es mágico. Nos mostró el rostro de una joven. Él dijo que esa joven era su hermana.

El elfo identificado como Edain Elesedil se puso en pie de repente. Era alto y de tez clara, y el cabello rubio le llegaba hasta los hombros.

—Mi padre me ha hablado de Wil Ohmsford muchas veces. Siempre como de un hombre honorable. No creo que un hijo suyo haga afirmaciones falsas.

—A menos que confunda la fantasía con la realidad —dijo otro miembro del Consejo—. Lo que nos ha relatado es difícil de creer.

—Pero las aguas del río están corrompidas —puntualizó otro—. Todos sabemos que los espectros corrosivos las envenenan con el propósito de destruirnos.

—Como muy bien has dicho, eso es algo que todos sabemos —replicó el primero—, por lo que difícilmente puede probar algo.

En aquel momento, se levantaron otras voces, expresando opiniones controvertidas sobre el relato de Jair. Browwork levantó sus manos con autoridad.

—¡Tranquilidad, ancianos! ¡Pensemos en lo que estamos haciendo! —Se volvió

de nuevo hacia Jair—. Tu búsqueda, si es cierta, exige que te prestemos ayuda. No puedes tener éxito si te falta nuestra ayuda, joven del valle. Hay ejércitos de gnomos entre ti y lo que buscas; ese lugar que llamas la Fuente del Paraíso. También has de tener en cuenta que ninguno de nosotros ha estado nunca en ese lugar, ni ha visto el nacimiento del Río Plateado. —Miró a su alrededor en busca de que los ancianos confirmaran sus palabras, y muchas cabezas hicieron gestos de asentimiento—. Para poder ayudarte, debemos saber dónde nos metemos. Debemos asegurarnos de lo que hemos de hacer. ¿Cómo vamos a creer en una cosa de la que no tenemos conocimiento personal? ¿Cómo podremos saber que es verdad lo que nos dices?

—Yo nunca mentiría —insistió Jair, enrojeciendo.

—Es probable que no lo hicieras a sabiendas —dijo el anciano—. Pero no todas las mentiras son intencionadas. A veces, lo que creemos que es verdad no es más que una falsedad con apariencias de verdad. Tal vez sea eso lo que te ha ocurrido. Tal vez...

—¡Tal vez si malgastamos demasiado tiempo hablando, sea tarde para hacer algo por Brin! —dijo Jair, a punto de perder por completo la paciencia—. ¡No os estoy engañando! ¡Lo que os he dicho, ha sucedido!

El murmullo que se levantó en el Consejo expresaba su desacuerdo, pero Browork pidió calma con un gesto.

—Muéstranos esa bolsa de polvo de plata para probar lo que dices —ordenó.

—No probaré nada —respondió el joven del valle, mirándolo con expresión desvalida—. El polvo parece arena corriente.

—¿Arena? —inquirió un miembro del Consejo, haciendo un gesto de fastidio—. Estamos perdiendo el tiempo, Browork.

—Entonces, déjanos ver el cristal —dijo Browork.

—O, de lo contrario, prueba de alguna otra manera que es verdad lo que nos has dicho —exigió otro.

Jair vio que estaba a punto de perder la oportunidad de convencer a los enanos. Muy pocos, si es que había alguno, de los miembros del Consejo creían lo que les había dicho. No habían visto a Allanon ni a Brin, ni tampoco habían oído nunca que el Rey del Río Plateado hablara a alguien. Por lo que pudo deducir de su actitud, ni siquiera creían en su existencia, y, además, les estaba diciendo que había cambiado las piedras élficas por una magia que no era capaz de mostrarles.

—Estamos perdiendo el tiempo, Browork —repitió el primer anciano.

—Deja que otros interroguen al joven del valle mientras continuamos con nuestros asuntos —dijo otro.

De nuevo, se levantó un murmullo de voces, y en esta ocasión Browork no consiguió acallarlas. Casi al unísono, los enanos del Consejo y todos los allí reunidos exigieron que el asunto se resolviera sin la menor dilación.

—Te podía haber dicho que pasaría esto —susurró Slanter detrás de él.

Jair enrojeció de ira. Había llegado demasiado lejos y aguantado mucho para que ahora lo dejaran de lado. *Danos pruebas*, le decían. *Oblíganos a creer*.

¡Bien, él sabía cómo hacerlo!

Jair dio un paso adelante de repente, levantó las manos y señaló hacia las sombras del pasillo que se prolongaban hasta más atrás de donde él estaba. El gesto fue tan dramático que las voces enmudecieron de forma instantánea, y todas las cabezas se volvieron para mirar. Allí no había nada, excepto oscuridad...

Entonces Jair entonó la canción de los deseos de forma rápida y estridente, y una figura negra y alta, cubierta con capa y capucha emergió de la nada. Era Allanon.

Se levantó un murmullo de asombro entre los reunidos. Las espadas y cuchillos largos fueron sacados de sus vainas, y los hombres saltaron de sus asientos para defenderse de la figura que había surgido de la oscuridad. Desde el interior de la capucha, un rostro moreno y enjuto se levantó ante la luz, con los ojos fijos en los hombres del Consejo. Entonces Jair interrumpió su canción y el druida desapareció.

El joven del valle se volvió de nuevo hacia Browork. Los ojos del enano estaban desorbitados de asombro por lo que acababan de ver.

—¿Me crees ahora? —le preguntó Jair, con voz serena—. Me dijiste que lo conocías, que habías luchado junto a él en Arborlon. ¿Era ése el druida?

—Ése era Allanon —respondió Browork con un gesto de asentimiento.

—Entonces ya sabes que lo he visto —dijo Jair.

Todos los reunidos fijaron su atención en el joven del valle, inquietos y asustados por lo ocurrido. Tras él, Jair oía la risa ahogada de Slanter, baja y nerviosa, y miró a Garet Jax de reojo. La mirada del Maestro de Armas era de curiosidad, casi de sorpresa.

—Os he dicho la verdad —le repitió a Browork—. Debo ir al Anar profundo y encontrar la Fuente del Paraíso. Allanon y mi hermana estarán allí. Ahora, respóndeme, ¿me ayudarás o no?

—¿Qué opináis vosotros? —pregunto Browork a los ancianos del Consejo.

—Yo creo en lo que dice —dijo uno de ellos.

—Pero eso también podría ser un truco —dijo otro—. ¡Podría ser obra de los espectros corrosivos!

Jair miró a su alrededor. Varias cabezas se inclinaban en un gesto de asentimiento. Bajo la luz humeante de las lámparas de aceite, el recelo y el miedo nublaban muchos ojos.

—Me parece que el riesgo es demasiado grande —dijo un tercero.

—Nuestro compromiso nos obliga a prestar ayuda a cualquiera que busque la destrucción de los espectros —dijo Browork, levantándose y reflejando su determinación en sus ojos azules—. Este muchacho nos ha dicho que está aliado con

otros, con el mismo propósito. Yo creo en sus palabras, y pienso que debemos hacer todo lo que esté en nuestras manos para ayudarlo en su búsqueda. Pido una votación, ancianos. Los que estéis de acuerdo, levantad las manos.

La mano de Browork se levantó, y le siguieron media docena más en el Consejo. Pero los disidentes no iban a ser silenciados con tanta facilidad.

—¡Esto es una locura! —gritó uno—. ¿Quién irá con él? ¿Vamos a enviar hombres del pueblo, Browork? ¿Quién irá a esa búsqueda que tan imprudentemente has aprobado? Si ha de llevarse a cabo, exijo que sean voluntarios.

Se levantó un murmullo de voces expresando su apoyo.

—Que así sea —respondió Browork con un gesto de asentimiento. Recorrió la cámara con la mirada, pasando de un rostro al siguiente, buscando, esperando que alguno de ellos captase el desafío.

—Yo iré.

Jair miró a su alrededor para localizar al que había hablado. Garet Jax había dado un paso adelante, pero sus ojos grises eran inexpresivos cuando miraron al Consejo.

—El Rey del Río Plateado prometió al joven del valle que yo sería su protector —dijo, con voz serena—. Por tanto, su promesa debe cumplirse.

—¿Quién de vosotros desea ir? —preguntó Browork, haciendo un gesto de asentimiento y volviendo su atención a los demás.

Elb Foraker se separó de la pared en que estaba apoyado y avanzó hasta situarse junto a su amigo. De nuevo Browork observó a los reunidos. Un momento después se produjo cierto movimiento entre los hombres de Callahorn. Un gigantesco hombre de la frontera se puso de pie; su cabello negro enmarcaba un rostro alargado y amable, cubierto por una barba corta.

—Yo iré —afirmó, y se adelantó para unirse a los otros. Jair dio un paso hacia atrás en contra de su voluntad. El hombre de la frontera era casi tan alto como Allanon.

—Helt —le dijo Browork—. Los hombres de Callahorn no necesitan convertir esta búsqueda en algo propio.

—Combatimos al mismo enemigo, anciano —respondió el hombre de la frontera, haciendo un gesto de indiferencia—. La búsqueda me atrae, y quiero ir.

—Yo también quiero ir, anciano —dijo Edain Elesedil, poniéndose en pie.

—Tú eres un príncipe de los elfos, joven Edain —repuso Browork—. Estás aquí con tus cazadores para saldar una deuda que tu padre cree que contrajo cuando los enanos lo apoyaron en Arborlon. Tu actitud es encomiable, pero estás elevando demasiado el precio de la deuda. Tu padre no aprobaría tu decisión. Te ruego que la reconsideres.

—No hay nada que reconsiderar, Browork —respondió el príncipe elfo, esbozando una leve sonrisa—. La deuda que se ha de pagar en este asunto no es la

contraída con los enanos, sino con el joven del valle y con su padre. Hace veinte años, Wil Ohmsford acompañó a una Elegida de los elfos en la búsqueda de un talismán que destruiría a los demonios que habían conseguido escapar de la Prohibición. Arriesgó su vida por mi padre y por mi pueblo. Ahora yo tengo la oportunidad de hacer lo mismo por Wil Ohmsford: acompañar a su hijo para ayudarle a encontrar lo que está buscando. Estoy tan capacitado como cualquiera de los aquí reunidos y quiero ir.

Browork mantenía su expresión de preocupación. Gareth Jax miró a Foraker, pero el enano se limitó a hacer un gesto de indiferencia. El Maestro de Armas miró con atención al príncipe elfo durante un momento, como si pretendiera establecer la solidez de su compromiso o quizá sólo sus posibilidades de sobrevivir y, a continuación, hizo un gesto de asentimiento.

—Bien —aceptó Browork—. Entonces ya sois cinco.

—Seis —le corrigió Gareth Jax—. Media docena para atraer a la buena suerte.

—¿Quién es el sexto? —preguntó Browork, mirándolo con perplejidad.

—El gnomo —respondió Gareth Jax, volviéndose lentamente y señalando a Slanter.

—¿Qué? —inquirió Slanter, con una expresión de asombro reflejada en sus ojos—. ¡No puedes escogerme!

—Ya lo he hecho —respondió el Maestro de Armas—. Tú eres el único que ha estado en el lugar adonde queremos ir. Tú conoces el camino, gnomo, y nos lo indicarás.

—¡Yo no os indicaré nada! —Slanter estaba lívido, con las facciones contraídas por la rabia—. ¡Este muchacho... este diablo... él te ha instigado! ¡Muy bien, no tienes ningún poder sobre mí! ¡Os entregaré a todos a los lobos si me obligáis a acompañaros!

—Eso sería una gran desgracia para ti, gnomo, pues los lobos te devorarían en primer lugar —respondió Gareth Jax, acercándose a él, con una mirada tan fría como el invierno—. Tienes tiempo para pensarlo.

La Asamblea quedó en un silencio sobrecogedor. El Maestro de Armas y el gnomo, inmóviles frente a frente, se miraban sin pronunciar palabra. En los ojos del hombre de negro podía verse la muerte; en los ojos de Slanter, sólo la duda. Pero el gnomo no retrocedió. Se quedó donde estaba, enrojecido por la ira, atrapado en una trampa que él mismo había tendido. Su mirada se desvió lentamente hacia Jair, y el joven del valle sintió piedad de él.

—Al parecer no tengo elección —dijo entre dientes Slanter, haciendo un gesto de asentimiento apenas perceptible—. Os llevaré.

—Seis —corroboró Gareth Jax, volviéndose hacia Browork.

—Seis —dijo con voz suave el anciano, tras un instante de duda, dando un

suspiro de resignada aceptación—. Que la fortuna os acompañe.

A últimas horas de la mañana siguiente, tan pronto como realizaron los preparativos, el pequeño grupo salió de Culhaven hacia el Anar profundo. Jair, Slanter, Garet Jax, Elb Foraker, Edain Elessedil y Helt, bien armados y con las provisiones necesarias, abandonaron el poblado y desaparecieron casi de manera inadvertida. Sólo Browork fue a despedirlos, reflejando en su arrugado rostro una mezcla de convicción y recelo. Prometió a Jair que enviaría un mensajero a sus padres para advertirles sobre la existencia de los espectros corrosivos e informarles de la situación. A los demás les dio un fuerte apretón de manos y palabras de ánimo. Sólo Slanter evidenció una comprensible falta de apreciación de sus buenos deseos. Ninguna otra formalidad acompañó su partida. El Consejo de Ancianos y los demás líderes, tanto enanos como extranjeros, que habían participado en la reunión de la noche anterior seguían divididos sobre la cordura de la empresa. La mayoría de ellos, a decir verdad, estaban convencidos de que la aventura concluiría en fracaso.

Pero la decisión ya estaba tomada, y el grupo partió en pos de su objetivo. Se fueron solos, sin escolta, a pesar de la tenaz oposición de los cazadores elfos que habían acompañado a Edain Elessedil en su viaje al este desde la ciudad de Arborlon, ya que se sentían responsables de la seguridad de su príncipe. No eran más que una fuerza simbólica, después de todo, enviada apresuradamente por Ander Elessedil al recibir una petición de ayuda de Browork, como reconocimiento de la obligación contraída con los enanos por su ayuda en la lucha de los elfos contra los demonios hacía veinte años. Sólo Edain Elessedil había sido enviado en representación de su padre, pero sin una expectativa real de entablar batalla a menos que las fuerzas de los gnomos llegaran a Culhaven. Su oferta de unirse al grupo en su búsqueda en pleno centro del país enemigo fue completamente inesperada. Pero poco podían hacer los cazadores elfos para evitarlo, puesto que el príncipe era libre de tomar sus propias decisiones, excepto insistir en acompañarle. Algunos enanos y hombres de la frontera también quisieron ir, pero fueron rechazados por Garet Jax, decisión que fue apoyada por los seis integrantes del grupo, incluido Slanter. Cuanto menor fuese su número, mayor y más discreta sería su movilidad, lo cual se traduciría en un aumento de sus posibilidades de atravesar los grandes bosque del Anar sin ser vistos. Con la inevitable excepción de Jair, todos eran profesionales expertos, adiestrados para sobrevivir en un medio hostil. Pero el joven del valle contaba con la magia como poderosa arma protectora, y no lo olvidaba. Incluso Edain Elessedil había sido instruido por miembros de la Guardia Especial del Rey durante los años de su pubertad. Todos estuvieron de acuerdo en que era aconsejable no aumentar su número.

Por tanto, sólo fueron seis los que emprendieron el viaje a pie, puesto que la

espesura del bosque impedía cualquier otro medio de locomoción, hacia las oscuras selvas, siguiendo el curso del Río Plateado. Browork los siguió con la mirada hasta que se perdieron de vista entre los árboles, y luego volvió de mala gana a Culhaven y al trabajo que allí le esperaba.

Era un día de otoño claro y frío, la atmósfera estaba tranquila y limpia, y el sol brillaba en el cielo. Los árboles desprendían destellos rojos, dorados y marrones; las hojas caían para cubrir la tierra del bosque como una alfombra que crujía cuando los pies de los seis compañeros la pisaban al avanzar. El tiempo transcurrió con rapidez. Antes de que se dieran cuenta, la tarde había llegado a su fin y el crepúsculo había caído sobre el Anar, llenándolo de sombras grises y violetas al tiempo que se ocultaba el sol.

El grupo acampó junto al Río Plateado, en una pequeña arboleda de fresnos, resguardada en sus límites orientales por un afloramiento de rocas. Tras consumir los alimentos que compusieron la cena, Garet Jax les pidió que permanecieran reunidos.

—Ésta será nuestra ruta. —Fue Elb Foraker quien tomó la palabra, arrodillándose en medio de ellos para dibujar unas líneas en el suelo con un palo tras retirar las hojas—. El Río Plateado sigue por aquí. —Señaló su recorrido—. Nosotros nos encontramos ahora en este punto. Hacia el este, a cuatro días más o menos, está la fortaleza de Capaal, perteneciente a los enanos, que protege las esclusas y los diques del Cillidellan. Al norte de este lugar, el Río Plateado baja del Alto Bens y las prisiones de los gnomos en Dun Fee Aran. Todavía más al norte se levantan las montañas del Cuerno Negro Azabache y Marca Gris. —Miró uno a uno a todos los que le rodeaban—. Si es posible, debemos seguir el curso del Río Plateado hasta Marca Gris. Si por cualquier causa nos vemos obligados a dejar el curso del río, el camino a través del Anar multiplicará las dificultades, con su vegetación selvática. —Hizo una breve pausa—. Los ejércitos de los gnomos ocupan todo el norte y el este de Capaal. Una vez allí, tendremos que adoptar las oportunas precauciones. ¿Alguna pregunta?

Garet Jax levantó la vista.

—Haces que parezca mucho más fácil de lo que es —dijo Slanter, rompiendo el silencio.

—Precisamente, por eso te necesitamos —respondió el Maestro de Armas, encogiéndose de hombros—. Una vez hayamos llegado a Capaal, serás tú el responsable de establecer la ruta que debemos seguir.

—Si llegamos tan lejos —dijo Slanter, escupiendo con desprecio sobre las líneas trazadas en el suelo por Elb Foraker.

El grupo se separó, y cada uno se preocupó de preparar su lecho para pasar la noche. Tras un momento de duda, Jair siguió a Slanter hasta alcanzarlo en el extremo opuesto del claro.

—Slanter —llamó.

El gnomo miró a su alrededor, vio al joven del valle y miró para otro lado. Jair dio unos pasos más hasta situarse frente al gnomo.

—Slanter, sólo quiero decirte que no fue idea mía el obligarte a que nos acompañaras.

—En cualquier caso, eso era lo que querías —contestó Slanter, con una mirada dura y fría.

—Yo no obligaría a nadie a hacer algo que no quiere, ni siquiera a ti —respondió Jair, haciendo un gesto negativo—. Pero me alegro de contar contigo. Quiero que lo sepas.

—¡Qué gran consuelo! —respondió el gnomo en tono burlesco—. ¡No te olvides de decírselo a los caminantes cuando nos capturen!

—Slanter, no seas así. No...

—Déjame solo —contestó el gnomo, dándole la espalda con un movimiento brusco—. No quiero saber nada de ti. No quiero saber nada de todo esto. —Entonces se volvió para mirar al joven del valle, y éste pudo ver una férrea determinación en sus ojos—. ¡A la primera oportunidad que tenga, muchacho, desapareceré! ¡Recuérdalo... a la primera oportunidad! ¿Todavía te alegras de que esté aquí?

Se separó de Jair con paso airado, mientras el joven del valle contemplaba con impotencia cómo se alejaba, triste y enfurecido por la manera en que se habían sucedido los acontecimientos.

—No está tan enfadado contigo como parece —dijo una voz grave, y Jair se volvió, encontrándose a Helt cerca de él, con su largo y amable rostro inclinado hacia abajo—. Está enfadado consigo mismo más que con nadie.

—No me lo ha parecido —respondió Jair, haciendo un gesto de duda.

El hombre de la frontera se acercó al tocón de un árbol y se sentó, estirando sus largas piernas.

—Es posible, pero ésa es la verdad. El gnomo es un rastreador; lo conocí en Varfleet. Los rastreadores son unas personas muy especiales; les gusta la soledad, sobre todo a Slanter. Se siente atrapado en este asunto, e intenta culpar a alguien. Al parecer, tú eres el culpable que tiene más a mano.

—Supongo que, en cierto sentido, lo soy. —El joven del valle miró al gnomo mientras se alejaba.

—No más que él —dijo el hombre de la frontera—. Él vino al Anar por voluntad propia, ¿no es así?

—Pero yo se lo pedí —respondió Jair, haciendo un gesto de asentimiento.

—Alguien nos lo pidió a todos nosotros —repuso Helt—. Pero pudimos negarnos y, sin embargo, decidimos venir. La situación del gnomo no es diferente. Acepté acompañarte hasta Culhaven. Es probable que quisiera venir, e incluso es probable

que aún lo desee, pero es incapaz de admitirlo. Quizá le asuste un poco.

—¿Por qué ha de asustarle? —preguntó Jair, frunciendo el entrecejo.

—Porque significa que se preocupa por ti. No puedo encontrar otra razón de su presencia.

—No había pensado en eso. Hasta ahora he creído lo contrario de lo que me estás diciendo: que no se preocupa por nadie.

—No, él se preocupa —dijo Helt, haciendo un gesto negativo—. Y eso también le asusta. Los rastreadores, si quieren conservar su vida, no pueden permitirse el lujo de preocuparse por nadie.

—Pareces bastante seguro de eso —repuso Jair, mirando con insistencia al hombre de la frontera.

—Lo estoy —respondió el hombre alto, poniéndose en pie—. Mira, también yo he sido rastreador.

Se volvió y se adentró en la oscuridad. Jair lo siguió con la mirada, preguntándose qué era lo que había empujado a hablar al hombre de la frontera; sin embargo, le estaba agradecido por haberlo hecho.

El día amaneció gris y triste. Una masa de nubes oscuras se extendía hacia el este. El viento del norte, frío y desapacible, golpeaba sus rostros en furiosas rachas, silbando entre las ramas desnudas de los árboles. Las hojas y el polvo se arremolinaban a su alrededor cuando reanudaron la marcha, y el aire estaba impregnado de un fuerte olor a lluvia.

Jair Ohmsford caminó ese día junto a Edain Elesedil. El príncipe elfo se puso a su altura al comienzo de la jornada y, hablando con desenvoltura y sencillez, le refirió lo que su padre le había contado sobre los Ohmsford. Habían contraído una gran deuda con Wil, dijo el príncipe elfo mientras se esforzaban en avanzar con las cabezas inclinadas para protegerse del viento. Sin su ayuda, la nación de los elfos podría haber perdido la guerra con los demonios, ya que fue Wil quien acompañó a la Elegida de los elfos, Amberle, en la búsqueda del Fuego de Sangre para que la semilla de la legendaria Ellcrys pudiera sumergirse en sus llamas y ser devuelta a la tierra para renacer.

Jair había escuchado el relato un millar de veces, pero, hasta cierto punto, en boca de Edain era diferente, y lo escuchó con agrado. En correspondencia, confesó al príncipe que sus conocimientos sobre las Tierras Occidentales eran muy pobres y le habló de la admiración que su padre sentía por Ander Elesedil, así como de su propio cariño por el pueblo elfo. A medida que hablaban, un sentimiento de parentesco empezó a desarrollarse entre ambos. Quizás a causa de sus comunes ascendientes elfos, quizá sólo por ser casi de la misma edad. Edain Elesedil, como Rone en ocasiones, tan pronto hablaba en serio como en broma, y parecía ansioso de exponer sus sentimientos e ideas y escuchar los de Jair. En unas pocas horas, sellaron

su amistad con unos fuertes lazos.

Cuando llegó el crepúsculo, el pequeño grupo se refugió bajo el saliente de una línea de riscos paralela al Río Plateado. Allí cenaron y contemplaron la lóbrega corriente del río al pasar entre una serie de rocas caídas. Enseguida empezó a llover. El cielo había quedado completamente cubierto por nubes negras, dando paso a una noche desapacible. Jair se sentó a cubierto del saliente y contempló la oscuridad, mientras el fétido olor despedido por el río envenenado era recogido por su olfato. El estado del río había empeorado notablemente desde Culhaven, sus aguas estaban mucho más sucias y arrastraban una cantidad mayor de peces muertos y madera seca. Incluso la vegetación que crecía en ambas riberas mostraba claros signos de decadencia. La lluvia, que caía copiosa y uniforme, parecía beneficiosa, aunque sólo fuera porque aliviaría parcialmente tanta suciedad.

Poco después, los miembros del grupo se dispusieron a dormir. Uno de ellos debía quedarse de guardia, y le tocó a Helt. El hombre de la frontera, de pie en el extremo más alejado del afloramiento, parecía una sombra descomunal contra el movimiento gris de la lluvia. Edain Elesedil le había dicho a Jair que aquel hombre había sido rastreador durante más de veinte años, pero nadie le dijo la causa de que ya no lo fuera. Se rumoreaba que había formado una familia, pero nadie parecía saber lo que había sido de ella. Era un hombre amable, pacífico y de voz suave, pero también era peligroso. Era un hábil luchador e increíblemente fuerte. Además, poseía visión nocturna, un extraordinario sentido de la vista que le permitía ver en la oscuridad con tanta claridad como en un día despejado. Se referían numerosas historias sobre esta cualidad: nunca nada ni nadie había logrado escabullirse de su vigilancia.

Jair se acurrucó entre las mantas para protegerse del frío. En el centro del improvisado campamento ardía una fogata, pero el calor no conseguía imponerse a la humedad del lugar en que él se hallaba. Todavía observó durante un rato a Helt. El hombre de la frontera no le había vuelto a dirigir la palabra tras su breve conversación de la noche anterior. Jair había pensado en reanudar la conversación en una o dos ocasiones, y casi estuvo a punto de hacerlo. Pero algo se lo había impedido. Quizás el aspecto del hombre, tan grande y enigmático. Como Allanon, aunque diferente de él en algo que no podía precisar.

—Deberías estar durmiendo.

La voz lo cogió por sorpresa, asustándolo y haciendo que se estremeciera. Garet Jax estaba cerca, una sombra negra y silenciosa que se acomodó a su lado, envuelta en una capa.

—No tengo sueño —murmuró Jair, intentando recuperar la calma.

El Maestro de Armas hizo un gesto de asentimiento, con la mirada puesta en la lluvia que caía. Se quedaron sentados en silencio, agazapados en la oscuridad, escuchando el ruido producido por las gotas de lluvia, el rumor de la corriente del río

y el suave murmullo de las hojas y las ramas cuando el viento las tocaba a su paso. Después de un rato, Garet Jax se movió, y Jair pudo sentir que sus ojos se fijaban en él.

—¿Recuerdas que me preguntaste por qué te había ayudado en los Robles Negros? —dijo con voz suave, y Jair hizo un gesto de asentimiento—. Te dije que había sido porque me interesabas. Eso era cierto; me interesabas. Pero había algo más.

Hizo una breve pausa, y Jair se volvió para mirarlo. Los duros y fríos ojos del Maestro de Armas parecían distantes y escrutadores.

—Soy el mejor en lo que hago —prosiguió con una voz que apenas era un susurro—. Toda mi vida he sido el mejor, y no hay nadie que pueda competir conmigo. He viajado por todas las tierras, y nunca he encontrado un rival digno de consideración. Pero sigo buscándolo.

—¿Por qué lo haces? —preguntó Jair.

—Porque debo hacerlo. ¿Qué otra finalidad tiene el ser Maestro de Armas sino probar la habilidad que el nombre implica? Cada día me pongo a prueba, busco todas las formas posibles de mantener mi habilidad a la altura de las circunstancias. Nunca me ha fallado, por supuesto, pero no puedo relajarme.

»Cuando te encontré en el claro de los Robles Negros, amordazado y atado de manos y pies, vigilado por aquella patrulla de gnomos —prosiguió, concentrando de nuevo su mirada en la lluvia—, supe que había algo especial en ti. No sabía lo que era, pero sí que existía. Lo sentí, empleando tus propias palabras. Tú eras la persona que estaba buscando.

—No entiendo lo que quieres decir —respondió Jair, haciendo un gesto negativo.

—No, supongo que no. Tampoco yo lo entendía al principio. Sólo sentía que eras importante para mí, y por ello te liberé y te acompañé. Durante el viaje he ido descubriendo cosas relacionadas con lo que me había intrigado al principio... con lo que estaba buscando. Pero ninguna me ha servido para saber lo que debía hacer, así que he ido acomodando mis actos a mis sentimientos. —Se enderezó, y se volvió hacia Jair—. Y entonces te despertaste aquella mañana junto al Río Plateado y me hablaste del sueño que habías tenido. No era un sueño, supongo, sino algo parecido. Tu búsqueda, lo llamaste. Y yo tenía que ser tu protector. Una búsqueda imposible, una búsqueda en lo más profundo de la guarida de los espectros corrosivos, con un propósito que sólo tú conocías; y yo tenía que ser tu protector.

»Pero verás, yo también tuve un sueño esa misma noche —continuó, haciendo un gesto negativo—. No te lo dije entonces, pero mi sueño tan real que en realidad se puede hablar más de visión que de sueño. En un momento y un lugar desconocido para mí, estaba en tu compañía como protector. Delante había un objeto ardiente, un objeto que quemaba al tocarlo. Una voz susurraba en mi mente; me decía que debía

combatir con el fuego, que sería una lucha a muerte, y la batalla más terrible de mi vida. La voz añadió que toda mi vida me había preparado para esa batalla, y que todas las anteriores sólo habían sido un entrenamiento para ella. —Sus ojos grises se encendían con el calor de sus palabras—. Después de escuchar el relato de tu visión, pensé que quizá la mía también procedía del Rey del Río Plateado. Pero fuera cual fuese su origen, supe que la voz decía la verdad. Y que aquello era lo que estaba buscando... una oportunidad para medir mi habilidad con un poder mayor que ninguno de los que había enfrentado hasta el momento, y comprobar de manera fehaciente que soy el mejor.

Se miraron el uno al otro en la oscuridad. Lo que Jair vio en los ojos del Maestro de Armas le asustó: determinación, firmeza de propósito y algo más. Una especie de locura, de furor apenas controlado y duro como el acero.

—Quiero que lo comprendas, joven del valle —dijo Garet Jax—. Decidí acompañarte para que se cumpla esa visión. Seré tu protector cumpliendo mi promesa. Haré todo lo que esté en mi mano para que salgas indemne de cualquier posible peligro. Defenderé tu vida aunque me cueste la mía. Al fin y al cabo, es la visión lo que busco: ¡probar mi habilidad contra ese sueño! —Tras hacer una breve pausa, repitió—: ¡Quiero que lo comprendas!

—Creo que lo comprendo —dijo Jair.

Garet Jax volvió a mirar una vez más a la lluvia, replegándose en sí mismo. Como si estuviera solo, se quedó contemplando cómo caía el agua en una cortina uniforme. Al cabo de un rato, se levantó y se adentró en las sombras.

Jair Ohmsford continuó sentado, preguntándose si en realidad lo comprendía.

A la mañana siguiente, cuando se despertaron, Jair sacó el cristal de la visión para intentar averiguar el paradero de Brin.

La lluvia y una niebla gris cubrían el bosque cuando todos se apiñaron alrededor del joven del valle. Sosteniendo el cristal ante sí para que todos pudiesen verlo, empezó a cantar. Suave y misteriosa, la canción de los deseos llenó el silencio de la madrugada con su sonido, imponiéndose al ruido producido por la lluvia al caer sobre la tierra. Enseguida una luz intensa brilló en el interior del cristal, y apareció el rostro de Brin. Los miró, buscando algo que sus ojos no podían ver. Había montañas tras ella, áridas y desoladas a la luz de una madrugada tan gris y triste como la que ellos estaban viviendo. Jair continuó cantando, siguiendo el rostro de su hermana cuando ella se giró de repente. Rone Leah y Allanon estaban con ella, mirando con preocupación hacia un bosque denso e impenetrable.

Jair dejó de cantar y la visión desapareció. Miró con ansiedad a los que le rodeaban.

—¿Dónde está?

—Esas montañas son los Dientes del Dragón —dijo Helt—. Son inconfundibles.

—¿Y el bosque? —preguntó Garet Jax, haciendo un gesto de asentimiento y mirando a Foraker.

—Es el Anar —respondió el enano, frotándose el barbudo mentón—. Ella se dirige hacia allí con sus compañeros, pero desde el norte, a través del Rabb.

—La otra vez que usaste el cristal de la visión, las montañas eran las mismas, creo: los Dientes del Dragón —dijo el Maestro de Armas, cogiendo a Jair por el hombro—. Tu hermana y el druida estaban entonces en ellas, y ahora se disponen a salir. ¿Qué estarían haciendo allí?

Se miraron unos a otros en silencio.

—Paranor —dijo Edain Elesedil.

—El Alcázar de los Druidas —añadió Jair—. Allanon ha llevado a Brin al Alcázar de los Druidas. ¿Por qué razón lo habrá hecho?

—Nunca podremos averiguarlo si nos quedamos aquí —dijo Garet Jax—. Las respuestas a estas preguntas se encuentran en el este.

Jair guardó el cristal de la visión en su túnica, y todos se prepararon para remprender la marcha. El viaje hacia el Anar continuaba.

Cuatro días después de salir de Culhaven, llegaron a La Cuña. Eran las últimas horas de la tarde y el cielo seguía gris y opresivo. La lluvia caía con la misma intensidad que los días pasados, y el Anar estaba empapado y frío. Los árboles, despojados del color otoñal, se destacaban negros y esqueléticos entre las estelas de niebla que se deslizaban como fantasmas en la oscuridad. En el bosque vacío y tenebroso no se escuchaba ningún sonido.

El terreno que durante todo el día se había ido elevando de forma suave pero continua, se convirtió de pronto en un conglomerado de rocas y riscos. El Río Plateado saltaba entre ellos, crecido a causa de las lluvias, serpenteando a través de una profunda garganta. Las montañas se abrazaban a los lados y lo limitaban con despeñaderos escarpados y desprovistos de toda vegetación. Ensombrecido por la niebla y la proximidad de la noche, el Río Plateado pronto quedó oculto a la vista.

Se encontraban en la garganta que los enanos denominaban La Cuña.

Los miembros del grupo subieron por la ladera sur, con las cabezas inclinadas contra el viento y las capas ceñidas a sus cuerpos. El viento rugía con fuerza y les impedía oír cualquier sonido que no fuera el suyo propio, y todos ellos tenían una fuerte sensación de profunda y depresiva soledad. Caminaban entre matorrales y pinos, ascendiendo lentamente, con la impresión de que el horizonte se cerraba a su alrededor mientras la tarde moría en brazos de la noche. Foraker encabezaba la marcha; éste era su país y conocía sus peculiaridades mejor que nadie. Garet Jax iba a continuación, tan negro e indiferente como los árboles que habían dejado atrás; después Slanter, Jair y Edain Elessedil. El gigantesco Helt cerraba el grupo. Nadie hablaba, y el tiempo transcurría lentamente.

Habían alcanzado la cima de una colina y se disponían a iniciar el descenso hacia un bosquecillo de abetos cuando Foraker se detuvo de improviso para escuchar, y poco después les ordenó que se adentraran de prisa en la arboleda. Habló un momento con Garet Jax, y desapareció entre la niebla y la lluvia.

Esperaron en silencio su regreso durante mucho tiempo. Cuando al fin reapareció, lo hizo por el lado contrario al que había partido. Les hizo señas para que lo siguieran y se adentró en el bosquecillo. Cuando se detuvo, todos se reunieron a su alrededor.

—Gnomos —dijo con voz serena, aunque el agua corría desde su cabeza calva hasta su barba poblada y culebreaba por ella—. Al menos un centenar. Están vigilando el puente.

Se produjo un silencio de asombro. El puente se hallaba situado en el centro de una región que suponían segura, porque estaba protegida por todo un ejército de enanos con sede en la fortaleza de Capaal. Si había gnomos en un lugar tan occidental y tan cercano a Culhaven, ¿qué le había sucedido a ese ejército?

—¿Podemos retroceder? —preguntó Gareth Jax.

—No a menos que quieras perder tres días —respondió Foraker, haciendo un gesto negativo—. El puente es el único paso que permite acceder a La Cuña. Si no cruzamos por él, tendremos que descender por las montañas que hemos subido y dar un rodeo hacia el sur por tierras selváticas.

La lluvia golpeaba sus caras.

—No podemos perder tres días —dijo el Maestro de Armas tras un momento de reflexión—. ¿Crees que conseguiremos pasar sin que lo adviertan los gnomos?

—Tal vez, cuando esté oscuro —respondió Foraker, encogiéndose de hombros.

—Llévanos, para que lo veamos —dijo Gareth Jax, haciendo un gesto de asentimiento.

Subieron por las rocas, desviándose para permanecer bajo la cobertura de los pinos, los abetos y la maleza. Las piedras estaban mojadas y resbaladizas a causa de la lluvia. La niebla y la noche se cerraban cada vez más. Caminaban con Elb Foraker a la cabeza, como sombras silenciosas.

Entonces un chisporroteo de fuego rompió la oscuridad, y fue apagado rápidamente por la lluvia. Salió de más allá de las rocas que estaban frente a ellos. Se agacharon como un solo hombre para no ser vistos y se deslizaron hasta un lugar que les permitió observar, por encima del borde de una cresta, lo que había detrás.

Los escarpados muros de La Cuña parecían cortados a pico, cubiertos por la niebla y barridos por la lluvia. Tendido sobre el impresionante precipicio había un sólido puente construido en madera y hierro, bien sujeto y asegurado a la roca del precipicio por la destreza e ingeniería de los enanos contra el empuje y la fuerza del viento. En el lado del puente más próximo a ellos había una amplia extensión de roca que llegaba hasta los riscos, escasamente poblada de árboles y cubierta en aquel momento por las hogueras de los gnomos protegidos por salientes rocosos y tiendas de lona. Había gnomos por todas partes: en corros alrededor de las fogatas; dentro de las tiendas, dibujándose su silueta con la luz del fuego, y a lo largo de la planicie desde los riscos hasta el puente. Al otro lado de la garganta, casi perdida en la oscuridad, otra docena de gnomos patrullaba un estrecho sendero que iba desde el precipicio, sobre una colina de escasa altura, hasta una amplia y arbolada ladera que se adentraba un centenar de metros en la selva.

En ambos extremos del puente, los cazadores gnomos hacían guardia.

El grupo de los seis, agazapados en la cresta, observaron la escena durante largo rato; después, Gareth Jax les hizo una señal para que se dirigieran a una especie de gruta que había más abajo.

Cuando estuvieron reunidos en la gruta, el Maestro de Armas se volvió hacia Helt.

—¿Crees que podremos pasar cuando caiga la noche?

—Quizás hasta el puente —respondió el hombre grande, dando muestras de su indecisión.

—Eso no es suficiente —dijo Gareth Jax, haciendo un gesto negativo—. Tenemos que atravesar la guardia.

—Un hombre solo podría conseguirlo —dijo Foraker—. Por debajo del puente, deslizándose a lo largo de las riostras. Si fuera lo bastante rápido, podría llegar al otro lado, matar a los centinelas y defenderlo el tiempo suficiente para que los otros le siguieran.

—¡Eso es una locura! —dijo Slanter—. ¡Aunque consiguieras hacerlo y eliminaras a la docena de centinelas que están apostados al otro lado del puente, los demás caerían sobre ti en un minuto! ¿Cómo conseguirás librarte de ellos?

—Utilizando el ingenio de los enanos —respondió Foraker—. Nosotros construimos cosas mejor que la mayoría, gnomo. Ese puente está diseñado para, en caso necesario, dejarlo caer. Quitas las clavijas en cualquiera de sus lados y se precipitará en la garganta.

—¿Cuánto tiempo se necesita para quitar las clavijas? —le preguntó Gareth Jax.

—Un minuto, quizá dos. Hace ya algún tiempo se esperaba que los gnomos intentaran invadir Capaal. —Hizo un gesto negativo—. Aunque me preocupa que lo hayan hecho ya, y nadie los haya detenido. Son demasiado precavidos como para apoderarse del puente de la forma en que lo han hecho. Y que hayan acampado sugiere que no están demasiado preocupados por la posibilidad de que puedan ser atacados. —De nuevo hizo un gesto negativo—. Estoy preocupado por el ejército.

—Preocúpate de él en otro momento —dijo Gareth Jax, limpiándose la lluvia de los ojos y mirando uno por uno a los cinco compañeros de viaje—. Escuchad con atención. Cuando oscurezca por completo, Helt nos conducirá a través del campamento hasta el puente. Yo lo cruzaré por debajo. Cuando termine con los centinelas, Elb y el gnomo lo cruzarán con el joven del valle. Helt, tú y el príncipe elfo utilizad arcos largos para mantener a los gnomos en este lado del puente hasta que hayamos quitado las clavijas. Luego cruzad cuando os lo indiquemos y, cuando lo hayáis hecho, lo dejaremos caer.

Elb Foraker, Helt y Edain Elessedil hicieron un gesto de asentimiento sin pronunciar una sola palabra.

—¡Hay más de un centenar de cazadores gnomos ahí abajo! —dijo Slanter—. ¡Si algo va mal, no tendremos ninguna oportunidad!

—Eso no debería inquietarte —respondió Foraker, mirándolo con frialdad—. Después de todo, puedes simular que estás con ellos.

Jair miró al gnomo, pero éste se retiró sin hacer ningún comentario.

—No quiero oír ningún ruido de ahora en adelante —dijo Gareth Jax, poniéndose en pie—. Recordad lo que debemos hacer.

Los seis miembros del grupo ascendieron de nuevo a la cresta, se escondieron entre las rocas y vigilaron a los gnomos mientras la noche descendía. Pasó una hora, y luego dos. El Maestro de Armas seguía manteniéndolos en el mismo lugar. La oscuridad se adueñó de la garganta, y la lluvia y la niebla la atravesaron como un velo. El frío comenzó a recrudecerse, penetrando en sus cuerpos hasta entumecerlos. Abajo, las hogueras de los cazadores gnomos brillaban contra el fondo negro.

Garet Jax hizo un gesto con el brazo y todos se pusieron en pie. Se apartaron de las rocas e iniciaron el descenso hacia el campamento de los gnomos. Iban uno tras otro, con Helt a la cabeza, que se mostraba lento y cauteloso en la elección del camino que debían seguir. El resplandor de las hogueras cobró vivacidad, y las voces, roncas, guturales y con un toque de incomodidad, se hicieron audibles entre el viento y la lluvia. Las seis figuras se deslizaron, dejando atrás tiendas y hogueras, entre las sombras que proyectaban las rocas y los árboles. Avanzaron rodeando por la izquierda el campamento, y sólo la visión nocturna de Helt impidió que se desviarán hacia el precipicio.

El tiempo transcurría velozmente, mientras que su lento recorrido a través del campo enemigo parecía no tener fin. Jair podía oler la comida que estaban cocinando los gnomos cuando el viento soplaba de cara y también podía oír sus voces, sus risas y gruñidos, y distinguir sus cuerpos cuando pasaban ante la tenue luz de las hogueras. Puso todo su empeño en no hacer ningún ruido, ni siquiera al respirar. De pronto pensó que podía fundirse con las sombras de la noche si realmente lo deseaba. Podía utilizar la canción de los deseos para hacerse invisible.

Entonces se dio cuenta de que había encontrado una manera más segura de conseguir que todos atravesaran el puente.

Pero ¿podía arriesgarse a que los demás la conocieran?

Habían llegado al borde de la garganta y dejado atrás cualquier posible refugio que pudieran ofrecerles las rocas y los árboles. Ante ellos sólo estaba la boca abierta del precipicio. La bordearon, cubiertos por las sombras de la noche. Allí no había hogueras, y la niebla y la lluvia los mantenían fuera del campo de visión de los gnomos. Delante, el enorme puente se destacaba en la oscuridad, con sus vigas de madera relucientes por la lluvia. Las voces de los gnomos llegaban suavizadas desde arriba, breves y contrariadas cuando procedían de los centinelas embozados en sus capas, al pensar en el calor y el regocijo del campamento. En silencio, Helt los hizo descender hasta debajo del puente, donde las vigas de soporte estaban sujetas a la roca. Un poco más allá, la Cuña se abría en una sima monstruosa y el viento aullaba a través de su estómago cavernoso al otro lado de la roca.

Se agacharon formando un corro, y Jair intentó llamar la atención de Garet Jax. Su dura mirada iba de un lado a otro, sin detenerse. Jair señaló hacia el Maestro de Armas, luego hacia sí mismo y, por último, hacia los centinelas que estaban encima

de ellos, en el puente. Gareth Jax frunció el entrecejo. Jair hizo un gesto de silencio y, sin sonidos, dijo «gnomo». Después hizo un gesto hacia los otros miembros del grupo: *La canción nos permitirá adoptar la apariencia de gnomos ante los centinelas y, por tanto, nos brindará la oportunidad de pasar, sin ser detenidos*, estaba intentando decir. ¿Debía hablar para que Gareth Jax lo entendiera? Pero no podía hacerlo, porque éste había ordenado mantener un silencio absoluto. El viento podía desviar sus voces, y eso era demasiado peligroso. Volvió a repetir los mismos gestos. Los otros se acercaron aún más a él, mirándose con inquietud mientras Jair continuaba haciendo señas a Gareth Jax.

Por fin, pareció que el Maestro de Armas había entendido lo que le decía. Dudó un momento, cogió a Jair del brazo para acercarlo y señaló a los otros y al puente de arriba. ¿Podría enmascararlos a todos? Jair no estaba seguro; no había pensado en ello. ¿Poseía la fuerza necesaria para conseguirlo? Estaba oscuro, llovía y todos iban cubiertos con capas y capuchas. Sólo tardarían un momento. Hizo un gesto afirmativo.

Gareth Jax apoyó las manos en sus hombros, mirándolo con insistencia, y a continuación indicó a los demás con un gesto que lo siguieran. Todos comprendieron. El joven del valle iba a utilizar la canción para pasar al otro lado sin ser vistos. No sabían cómo, pero habían visto el poder que poseía. Además, todos, salvo Slanter, confiaban en Gareth Jax, e incluso el gnomo podía confiar en tales circunstancias. Si él creía en Jair, los otros también creerían. Salieron de su escondite y empezaron a ascender hacia el puente. Ante ellos, un grupo de varias formas oscuras mantenía una animada conversación. De repente, conscientes de su proximidad, los centinelas se dieron la vuelta. Sólo eran tres. Jair ya había empezado a cantar, y su voz se mezclaba con el viento produciendo un sonido áspero y gutural que hablaba de gnomos. Por un instante, los centinelas dudaron y blandieron sus armas. Jair elevó el tono de su voz, intentando dar a sus compañeros una apariencia semejante a la de Slanter. *El rastreador gnomo debe de creer que me he vuelto loco*, pensó durante un breve instante, mientras aún cantaba.

Entonces, los centinelas bajaron las armas y se hicieron a un lado. ¿Un cambio de guardia? ¿Un relevo para los del otro lado de la garganta? Jair y sus compañeros los dejaron con su curiosidad, pasando entre ellos con las cabezas inclinadas y las capas ceñidas. Entraron en tropel en el puente, acompañados del ruido de sus botas sobre la madera. Jair cantaba, manteniéndolos ocultos en sus disfraces de gnomo.

De repente, le falló la voz, agotada su garganta por el esfuerzo al que la había sometido. Pero ya habían atravesado la línea de centinelas, y un velo de niebla y lluvia los protegía de cualquier mirada que pudiera seguirles. Llegaron a mitad del puente, el viento aullaba a su paso en furiosas rachas. De pronto, Gareth Jax indicó con un gesto a Helt y Edain Elessedil que retrocedieran. En ese instante, Jair vio en el

rostro de Slanter la admiración que sentía hacia él. Luego Garet Jax les indicó a ambos que se pusieran tras él, y volvieron a avanzar con Elb Foraker a su lado.

Envueltos en lluvia y oscuridad llegaron al otro lado del puente; eran poco más que sombras encapuchadas para los gnomos que allí estaban de guardia. La garganta de Jair aumentó su tensión. Esta vez, ninguna canción podría conseguir que pasaran sin peligro; había demasiados gnomos. Un grupo de rostros se volvió hacia ellos cuando se acercaron. Durante unos segundos, los centinelas se limitaron a contemplar las figuras que se aproximaban, sorprendidos por su aparición, pero seguros de que sólo podían ser gnomos del campamento instalado al otro lado del precipicio. Entonces, antes de que la sorpresa se pudiera convertir en alarma o de que pudieran ser descubiertos por el tamaño y la forma de sus cuerpos, Garet Jax y Foraker se abalanzaron sobre ellos. Una espada corta y un cuchillo largo centellearon en la oscuridad. Seis gnomos cayeron muertos antes de que los demás pudieran ver lo que estaba sucediendo. Sus atacantes se precipitaron entre ellos, y los gritos de alarma brotaron salvajemente de sus gargantas, avisando a los del otro lado.

No tardaron en oírse los gritos de respuesta. Jair y Slanter estaban agazapados en el extremo del puente, contemplando la lucha y escuchando gritos a su alrededor. El agudo chasquido de los arcos de fresno élficos se imponía al ruido del viento y la lluvia, y cayeron más cazadores gnomos.

Entonces, un gnomo solitario salió de la oscuridad ante ellos, ensangrentado y maltrecho, con el rostro amarillo distorsionado bajo la débil luz. Corría hacia el puente, con un hacha de dos filos en las manos. Vio a Slanter y se detuvo, confuso. Después vio a Jair y se lanzó contra él. El joven del valle retrocedió tambaleándose, intentado en vano protegerse. Le había cogido tan de sorpresa la aparición del gnomo que se olvidó del cuchillo largo que llevaba en su cintura. El gnomo levantó su arma dando un grito, y Jair levantó las manos para protegerse.

—No, al muchacho no, tú... —gritó Slanter.

El gnomo dio un grito cargado de rabia, y volvió a levantar el hacha. La espada de Slanter descendió, y su atacante cayó de rodillas, muriendo poco después. Slanter retrocedió, con una mirada de asombro en su tosca cara. Luego cogió a Jair por el brazo, levantándolo de un tirón y empujándolo hacia delante hasta que se apartaron del puente.

Elb Foraker apareció de repente y, sin pronunciar una sola palabra, se deslizó por debajo del puente de caballetes hasta el lugar donde estaban las clavijas que lo sustentaban. Con movimientos nerviosos, empezó a soltarlas.

Se escucharon más gritos procedentes del centro del puente. Unos pies corrieron sobre los tablones de madera y, entre la niebla y la oscuridad, aparecieron Helt y Edain Elesedil. Todavía sin cruzarlo del todo, se volvieron, haciendo zumbir los grandes arcos de fresno. Se oyeron gritos de dolor en la oscuridad detrás de ellos. De

nuevo zumbaron los arcos, y se escucharon más gritos. El sonido de los pies que corrían se desvaneció en la noche.

—¡Date prisa con las clavijas! —gritó Helt.

Entonces apareció Gareth Jax, y se dispuso a ayudar a Elb en su tarea. Juntos golpearon las clavijas una tras otra hasta soltarlas. Sólo quedaban dos por soltar cuando de nuevo volvió a oírse el ruido de unas botas al pisar las tablas.

—¡Helt! —dijo el Maestro de Armas un momento después, trepando por el saliente. Foraker estaba un paso tras él—. ¡Abandonad el puente!

El hombre de la frontera y el príncipe elfo llegaron corriendo, con las cabezas inclinadas para esquivar las lanzas y flechas que volaban tras ellos. Menos pesado y más rápido, Edain fue el primero en salir del puente, saltando por encima de Jair y Slanter.

—¡Ahora! —le gritó Foraker a Gareth Jax.

Estaban uno en frente del otro, con las palancas apoyadas en los garfios fijados en la última de las clavijas ocultas. Con un esfuerzo conjunto, consiguieron soltarla. En ese preciso instante Helt saltó a tierra firme.

Emitiendo un gemido, las vigas de madera se desencajaron de sus puntales, y el puente empezó a bajar sumergiéndose en la oscuridad de la noche. Los gnomos que aún estaban sobre él dieron gritos desesperados, pero ya era demasiado tarde para salvarse. El puente se descolgó de golpe, y cayó, chocando contra las rocas hasta que se soltó del otro lado y desapareció en el fondo de la garganta.

Sobre unos riscos situados al norte de La Cuña, seis sombras se deslizaron en la oscuridad y desaparecieron.

Aquella noche, o tal vez a primeras horas de la mañana, dejó de llover. Los miembros del grupo que había salido de Culhaven dormían en una cueva situada a unos seis kilómetros al este de La Cuña, y ninguno de ellos se dio cuenta del momento exacto en que había sucedido, ni siquiera Edain Elesedil, que había hecho la última guardia. Completamente agotado por el esfuerzo realizado en la terrible marcha, se había quedado dormido.

Así que el amanecer, además de un nuevo día, trajo consigo un cambio de tiempo. Al norte, casi perdida en la neblina azulada del horizonte, se levantaba la enorme cordillera que llamaban del Cuerno Negro Azabache, y de sus gigantescos picos soplaba un viento helado que anunciaba la muerte del otoño y el nacimiento del invierno. Áspero e inflexible, barría hacia el sur las nubes, la lluvia y la niebla que cubrían el Río Plateado, y el cielo volvió a recuperar su color azul. Con la retirada de la lluvia, también había desaparecido la humedad. La tierra empapada pronto se secó y endureció, el agua de la lluvia y la niebla se evaporaron en el viento y la tierra volvió a verse con sorprendente claridad, avivada por la dorada luz del sol.

Una vez más se encaminaron hacia el este, abrigados con sus capas de lana, todavía húmedas, para protegerse del frío viento. Farallones y colinas cubiertas de hierba flanqueaban el Río Plateado, que se agitaba entre sus riberas arboladas. A medida que avanzaban, el Anar aumentaba sus proporciones. Durante todo el día tuvieron ante sus ojos los arracimados picos de Capaal, que emergían sobre las copas de los árboles como puntas de lanza dispuestas a agujerear el cielo. Muy lejanos cuando al alba iniciaron la marcha, se acercaban paulatinamente con el paso de las horas hasta que, a media tarde, el grupo de los seis llegó a sus laderas y prosiguieron el camino en continuo ascenso.

No habían subido mucho, cuando Edain Elesedil les pidió que se detuvieran.

—¡Escuchad! —les dijo—. ¿No lo oís?

Permanecieron inmóviles y en silencio en la ladera abierta, mirando hacia los picos que el príncipe elfo señalaba. El viento soplaba con furia entre las rocas, y no se escuchaba otro sonido que su triste lamento.

—No oigo nada —dijo Foraker, pero ninguno se movió.

El sentido del oído del elfo estaba mucho más desarrollado que el del enano.

De pronto, el viento cambió dirección y se acalló, permitiendo escuchar un retumbar profundo y acompasado que procedía de un lugar lejano. Les llegaba débil y amortiguado, perdido entre los innumerables recovecos y laberintos de las rocas.

—¡Tambores gnomos! —dijo Foraker, adquiriendo su barbudo rostro una expresión sombría.

Remprendieron la marcha con cautela, con los ojos puestos en los riscos y

hondonadas que tenían ante ellos. El retumbar de los tambores aumentó su intensidad, latiendo contra el embate del viento y levantando ecos de la tierra.

Cuando la tarde declinaba y la sombra de los picos se extendía hasta más abajo de donde se hallaban, percibieron un nuevo sonido. Era un ruido extraño, una especie de aullido penetrante que al principio confundieron con el viento, pero que no tardaron en diferenciar por su tono y su furia. Descendió por las laderas de la montaña desde las cumbres lejanas y, cuando lo escucharon, intercambiaron miradas de sorpresa.

—Se está librando una batalla —dijo Garet Jax.

—¡Han atacado Capaal! —exclamó Foraker haciendo un gesto de asentimiento y rempriendiendo la marcha.

Avanzaron por la ladera, abriéndose camino a través de un laberinto rocoso que se complicaba cada vez más con grietas, pedruscos y toboganes. La luz del sol perdía fuerza y la tarde tocaba a su fin. Las sombras cubrían por completo la vertiente sur. El viento también amainó, y el frío que llevaba en sus alas perdió parte de su intensidad. El silencio cayó sobre la tierra, y en sus huecos vacíos rebotaron los ásperos ecos de los tambores y el griterío de la batalla. Grandes pájaros de presa volaban en círculos entre las brechas de los áridos picos lejos del lugar donde ellos se encontraban; eran aves carroñeras que habían localizado una abundante fuente de alimento y esperaban el momento oportuno para empezar su banquete.

El grupo coronó la cresta más próxima, y penetró en un profundo y sombrío desfiladero que discurría entre rocas hacia las primeras sombras de la noche. Los muros de los riscos les cerraban el paso por todos lados, y ellos forzaban la vista en la penumbra buscando cualquier indicio de movimiento. Pero el camino que debían recorrer estaba libre, y toda la vida existente en aquellas rocas parecía haberse desplazado al lugar donde se libraba la batalla.

Poco después salieron del desfiladero y se detuvieron. La pared del risco estaba cortada a pico, permitiéndoles ver todo lo que había más allá.

—¡Maldita sea! —exclamó Foraker.

Las esclusas y los diques de Capaal se hallaban en la parte del curso del Río Plateado que transcurría entre las montañas homónimas, contrastando su sorprendente blancura con las oscuras rocas. Enormes y abruptos, estaban contruidos en el interior de la cordillera y recogían las aguas del Cillidellan como manos gigantes. Sobre su cumbre amplia y llana, dividida en tres niveles, se levantaba la fortaleza construida para su protección; un conglomerado de torres, murallas y almenas. La mayor parte de la ciudadela estaba asentada en el extremo norte del complejo, de cara a una planicie que se extendía con una suave inclinación hasta los picos que la resguardaban en aquella dirección. Había una pequeña atalaya en el extremo donde los picos descendían hasta las orillas del embalse, a la que sólo se podía acceder por unos estrechos senderos.

Era allí precisamente donde se estaba librando la batalla. El ejército de los gnomos ocupaba toda la planicie y los senderos y declives rocosos que conducían a los muros de la esclusa. Era un ejército enorme que lanzaba furibundos ataques contra las almenas de piedra de Capaal como una ola oscura de cuerpos cubiertos de armaduras y lanzas levantadas, para abrir una brecha en los muros de la fortaleza. A la luz del crepúsculo, las catapultas disparaban enormes piedras que caían con aplastante fuerza sobre las armaduras y los cuerpos de los defensores enanos. Los gritos y alaridos se imponían al fragor del hierro, y los muertos se contaban por docenas a lo largo y a lo ancho de la fortaleza. Enanos y gnomos luchaban con igual ardor ante las almenas, y pasaban a engrosar la carnicería resultante.

—¡Así que esto era lo que los gnomos habían preparado para Capaal! —exclamó Foraker—. ¡La han asediado! ¡No me extraña que los batallones apostados en La Cuña estuviesen tan despreocupados!

—¿Están cercados los enanos? —preguntó Jair con ansiedad, adelantándose para ver mejor—. ¿No pueden escapar?

—Sí, podrían escapar con relativa facilidad, pero no quieren hacerlo. —Los ojos oscuros de Elb Foraker se encontraron con los del joven del valle—. Hay unos túneles que llegan hasta las montañas por ambos lados, pasadizos secretos contruidos para poder huir en caso de que la fortaleza cayese en manos enemigas. Pero ningún ejército puede abrir una brecha en los muros de Capaal, Ohmsford, y, por tanto, los enanos se quedarán dentro y se defenderán.

—Pero ¿por qué?

—Las esclusas y los diques —respondió Foraker, señalando con el dedo—. ¿Ves las aguas del Cillidellan? El veneno de los espectros corrosivos las ha ennegrecido y envenenado. Los diques retienen esas aguas, impidiendo que lleguen a las tierras situadas al oeste, y las esclusas controlan la corriente. Si los enanos abandonaran la fortaleza, caerían en manos del enemigo. Los gnomos abrirían las compuertas y el Cillidellan se desbordaría, inundando las tierras del oeste con sus aguas corrompidas. Envenenarían todas las tierras que pudiesen, y acabarían con la vida que hubiera en ellas. Ése es el propósito de los espectros. Incluso Culhaven se perdería. —Hizo un gesto de preocupación—. Los enanos nunca lo permitirán.

Jair contempló de nuevo la batalla que se estaba librando abajo, quedándose impresionado por la ferocidad de la lucha. ¿Conseguirían resistir los enanos el embate de esa cantidad de gnomos?

—¿Cómo conseguiremos superar este obstáculo? —preguntó Garet Jax, mirando el precipicio.

—Dirigiéndonos hacia el este por las montañas cuando haya oscurecido —respondió el enano, absorto en sus pensamientos—. Así os mantendréis sobre el campamento de los gnomos. Una vez pasado el Cillidellan, bajad hasta el río y

cruzadlo. A continuación, girad hacia el norte. Entonces ya estaréis bastante seguros. —Se puso en pie y le tendió la mano—. Buena suerte, Garet.

—¿Suerte? —inquirió el Maestro de Armas, poniéndose rígido—. No estarás pensando en quedarte, ¿verdad?

—No estoy pensando en nada —respondió el enano, encogiéndose de hombros—, porque ya está decidido.

—Aquí no puedes prestar ninguna ayuda, Elb —insistió Garet Jax, mirándolo fijamente.

—Alguien tiene que informar a la guarnición de que el puente de La Cuña ha sido derribado —repuso Foraker, haciendo un gesto afirmativo—. De lo contrario, si sucede lo peor y Capaal cae en manos de los gnomos, podrían intentar huir a través de las montañas en esa dirección y quedar atrapados allí. —Se encogió de hombros—. Además, Helt puede dirigiros en la oscuridad mejor que yo. En cualquier caso, mis conocimientos de la región terminan en Capaal. El gnomo tendrá que ser vuestro guía.

—Hicimos un pacto; los seis —dijo el Maestro de Armas con voz fría—. Nadie seguirá su camino. Te necesitamos.

—Ellos también me necesitan —respondió el enano, apretando las mandíbulas con obstinación.

Los restantes miembros del grupo presenciaban el enfrentamiento entre el enano y el Maestro de Armas en un incómodo silencio. Ninguno de los dos daba la menor muestra de reconsiderar su decisión.

—Permite que se vaya —dijo Helt con voz suave—. Tiene derecho a elegir.

—La elección la hizo en Culhaven —respondió Garet Jax, dirigiendo una fría mirada al hombre de la frontera.

Jair sintió que un nudo oprimía su garganta. Quería decir algo, cualquier cosa, para romper la tensión existente entre el enano y el Maestro de Armas, pero no encontraba la frase adecuada. Miró a Slanter con la intención de averiguar lo que el gnomo estaba pensando, pero Slanter parecía indiferente a la discusión.

—Tengo una idea —dijo Edain Elessedil, y todas las miradas se concentraron en él—. Quizá no funcione, pero creo que merece la pena intentarlo. —Se inclinó hacia delante—. Si consiguiera acercarme lo suficiente a la fortaleza, podría atar un mensaje a una flecha y dispararla al interior. Así informaríamos a los defensores de lo ocurrido en La Cuña.

—¿A ti que te parece? —preguntó Garet Jax, dirigiéndose a Foraker.

—Es muy peligroso —respondió el enano, frunciendo el entrecejo—. Es preciso acercarse más de lo que la prudencia aconseja. Mucho más.

—Entonces iré yo —dijo Helt.

—La idea ha sido mía —insistió Edain Elessedil—. Iré yo.

—Todos o ninguno —dijo Gareth Jax, levantando las manos—. Si nos separamos en estas montañas, nunca nos volveremos a encontrar. —Dirigió una mirada a Jair—. ¿De acuerdo?

—De acuerdo —respondió Jair, haciendo un gesto de asentimiento.

—¿Y tú, Elb? —El Maestro de Armas se enfrentó una vez más con el enano.

—De acuerdo —respondió Elb Foraker, haciendo un gesto de asentimiento.

—¿Y si conseguimos hacer llegar el mensaje a la guarnición?

—En ese caso, nos dirigiremos hacia el norte —respondió el otro, haciendo un gesto de asentimiento.

Garet Jax contempló por última vez la sangrienta lucha entre los ejércitos de los gnomos y los enanos, e hizo señas a los demás para que lo siguieran de vuelta al desfiladero.

—Permaneceremos sentados aquí hasta que caiga la noche —dijo, mirando hacia atrás por encima del hombro.

Al volverse para seguirle, Jair casi chocó con Slanter.

—Ni siquiera se ha molestado en preguntar mi opinión —dijo en voz baja el gnomo, y pasó delante de él, rozándole con el hombro.

Tras llegar a su escondite, los seis se dejaron caer sobre un montón de piedras a la espera de que llegase la oscuridad. Sentados en las rocas, tomaron una comida fría, se envolvieron en sus capas y permanecieron en silencio. Un rato después, Foraker y Gareth Jax abandonaron la protección de las rocas y desaparecieron cuesta abajo para examinar más de cerca el paso hacia el este. Edain Elesedil se ocupó de hacer guardia y Helt se tendió sobre el suelo rocoso y se durmió enseguida. Jair estuvo solo unos instantes, luego se levantó y se acercó a Slanter, que estaba sentado contemplando el crepúsculo vacío.

—Agradezco lo que hiciste por mí en La Cuña —le dijo con voz serena.

—Olvídalo —respondió Slanter sin volverse.

—No puedo. Es la tercera vez que me has salvado la vida.

—¿Tantas? —inquirió el enano, esbozando en su rostro una amarga sonrisa—. Bien, quizá no esté yo presente en la próxima ocasión. ¿Qué harás entonces, muchacho?

—No lo sé —respondió Jair, haciendo un gesto negativo.

Se produjo un silencio incómodo. Parecía que Slanter hubiera olvidado al joven del valle, que sintió deseos de marcharse, pero su testarudez se impuso y se quedó, sentándose de manera deliberada junto al gnomo.

—Él debería haberte pedido tu opinión —dijo Jair.

—¿Quién? ¿Pedirme qué?

—Garet Jax. Debería de haberte preguntado si querías bajar a la fortaleza con nosotros.

—Nunca ha pedido mi opinión, ¿verdad? —inquirió Slanter, volviéndose hacia el joven del valle— ¿Por qué había de hacerlo ahora?

—Quizá si tú...

—¡Quizá si me crecieran alas sería capaz de salir volando de este lugar! —respondió el gnomo con el rostro enrojecido por la ira—. En cualquier caso, ¿a ti qué te importa?

—Me importa.

—¿Qué? ¿Que yo esté aquí? ¿Te preocupas por eso? ¿Quieres decirme, muchacho, qué estoy haciendo aquí?

Jair, sintiéndose incómodo, desvió la mirada.

—¡Mírame! —exclamó Slanter, agarrándolo del brazo y obligándolo a que lo mirara—. ¿Qué estoy haciendo aquí? ¿Qué tiene que ver todo esto conmigo? ¡Nada, absolutamente nada! La única razón de que esté aquí es que fui lo bastante estúpido para acceder a llevarte hasta Culhaven. ¡Ésa es la única razón! Ayúdanos a pasar inadvertidos del caminante negro, me dijiste. Ayúdanos a llegar a las Tierras Orientales. Tú puedes hacerlo porque eres un rastreador. ¡Ya! —El tosco rostro amarillo del gnomo se inclinó hacia delante—. ¡Y aquel sueño estúpido...! Eso es todo lo que era, muchacho... ¡Un sueño! No hay ningún Rey del Río Plateado, y toda esta caminata hacia el este es una pérdida de tiempo. ¡Ah!, pero de todos modos, aquí estoy ¿verdad? Yo no quiero estar aquí; no hay ninguna razón que justifique mi presencia, pero aquí estoy a pesar de todo. —Hizo un gesto de contrariedad con amargura—. ¡Y por tu causa!

—Quizá sea así —respondió Jair, furioso, soltándose de su mano—. Quizás estés aquí por mi culpa. Pero el sueño era real, Slanter, y estás equivocado al decir que nada de esto tiene que ver contigo. ¡Me llamas «muchacho», pero eres tú el que actúa como tal!

—Bien eres un cachorro de lobo, ¿no es cierto? —preguntó Slanter, mirándolo con insistencia.

—¡Llámame lo que quieras! —dijo Jair, poniéndose colorado—. Pero mejor será que empieces a pensar en quién eres tú.

—¿Qué significa eso?

—Significa que no puedes seguir diciéndote a ti mismo que todo lo que les ocurre a los demás no tiene nada que ver contigo, ¡porque sí tiene que ver, Slanter!

Se quedaron mirándose. La oscuridad, extrañamente silenciosa por la ausencia de viento, ya lo inundaba todo. Habían cesado por completo el retumbar de los tambores gnomos y el clamor de la batalla de Capaal.

—No tienes muy buen concepto de mí, ¿verdad? —dijo al fin Slanter.

—En realidad, no es así —respondió Jair, dando un suspiro—. Tengo un gran concepto de ti.

—Tú también me gustas —confesó el gnomo, tras mirarlo un momento. Rio sin ganas, con tristeza, y luego levantó la vista—. Pero ahora escúchame, porque no voy a repetírtelo ni una sola vez más. Yo no formo parte de esto, ésta no es mi guerra, y tanto si te gusta como si no, me iré en cuanto se presente la primera oportunidad.

Esperó un momento, como si quisiera asegurarse de que sus palabras habían producido el efecto deseado.

—Ahora vete y déjame en paz —dijo por último.

Jair dudó un momento, intentando decidir si debía proseguir la conversación; luego se puso de pie y se alejó, contrariado. Al pasar por donde Helt dormía, le oyó murmurar:

—Te dije que se preocupaba.

—Lo sé —murmuró Jair Ohmsford mirando sorprendido a Helt; luego esbozó una leve sonrisa y continuó andando.

Era ya casi media noche cuando Gareth Jax ordenó que dejaran la protección de las rocas y volvieran adonde habían estado. Abajo, cientos de hogueras rodeaban la fortaleza de Capaal, esparcidas entre los riscos a ambos lados de las esclusas y diques sitiados. Los seis, con Foraker a la cabeza, empezaron el descenso. Bajaron por el empinado tobogán, y después siguieron un estrecho sendero que se internaba entre varios desfiladeros y plataformas rocosas. Avanzaron por él con cautela, como sombras silenciosas de la noche.

Tardaron más de una hora en llegar al perímetro de las hogueras por el lado más cercano a ellos. En aquel sector, los gnomos no eran tan numerosos; la mayoría se hallaba en las inmediaciones de las almenas de los enanos. En los senderos que conducían hasta allí, los fuegos eran escasos y dispersos. Más allá de las líneas de asedio de las laderas meridionales, una agrupación de picos se elevaba hacia el cielo, unidos en su base como dedos aprisionados y rotos que emergieran de la tierra. Los seis sabían que, al otro lado de los picos, había una serie de colinas bajas que flanqueaban las orillas del sur del Cillidellan, y que tras ellas crecían los bosques que se extendían hacia el este. Una vez se hubieran adentrado en los bosques, podían mezclarse con la noche y dirigirse al norte sin correr el riesgo de ser vistos.

Pero primero debían acercarse lo suficiente a las almenas de Capaal para que Helt, con su arco de fresno, enviase el mensaje de Foraker a los defensores. Previamente había tomado la decisión de que fuera el hombre de la frontera quien realizara el disparo, ya que era más fuerte que Edain Elesedil, aunque la idea había sido de éste. Con el gran arco de fresno como instrumento, no necesitaba acercarse a más de doscientos metros de las murallas de la fortaleza para introducir la flecha con su mensaje en el interior.

Paso a paso, los seis siguieron su camino hacia abajo desde las alturas de la

montaña a través de las líneas de vigilancia de los gnomos. Extendiéndose hacia arriba a lo largo de los caminos más anchos desde donde el campamento principal rodeaba las almenas de la fortaleza, los gnomos prestaban poca atención a los senderos y pequeños salientes que cruzaban en todas direcciones la pared del risco. Y por esos senderos y salientes condujo Foraker a su grupo en un descenso lento y cauteloso, en el que el suelo era traicionero y apenas ofrecía protección. Todos habían ennegrecido sus caras con carbón y llevaban atados a las botas trozos de cuero blando. Ninguno hablaba. Las manos y los pies avanzaban con cautela, por temor a que las rocas sueltas o cualquier sonido pudiera descubrir su presencia.

Se encontraban a unos doscientos metros de las murallas de la fortaleza, justo detrás de las primeras líneas de asedio del ejército de los gnomos. Las hogueras ardían a su alrededor, a lo largo de los senderos que conducían hasta allí. Se agazaparon en silencio entre un grupo de arbustos y esperaron a que Helt disparara la flecha. El hombre de la frontera sacó la flecha con su mensaje del carcaj, la encajó en el arco y se adelantó, protegido por la oscuridad. Cuando había avanzado varias docenas de metros, al final del matorral, se puso de rodillas, tiró hacia atrás de la cuerda del arco, la sujetó junto a su mejilla y la soltó.

Una fuerte vibración rompió el silencio del refugio del grupo, pero, más allá de donde estaban escondidos, el sonido se perdió en el clamor rutinario del campamento de los gnomos. Sin embargo, como medida de precaución, los seis se aplastaron contra la maleza durante varios minutos, con los ojos y los oídos prestos a descubrir cualquier indicio de que habían sido descubiertos. Pero no percibieron ninguno. Helt regresó e hizo un gesto de asentimiento en dirección a Foraker. El mensaje había llegado a su destino.

El grupo retrocedió, deslizándose entre las líneas de hogueras y los gnomos, hacia el este por el oscuro cinturón de picos, en dirección al Cillidellan, cuyas aguas destellaban con la suave luz de la luna. Lejos, tras el lago, donde el dique se unía con la amplia ladera de las montañas del norte, los fuegos de los gnomos ardían vivamente alrededor de las esclusas y los diques cercados y a lo largo de la orilla del Cillidellan. Jair miró las numerosas hogueras y se quedó helado. ¿Cuántos miles de gnomos asediaban la fortaleza? Parecían muchos. Demasiados. Los fuegos se reflejaban en las aguas del lago, dándoles un resplandor rojizo. Retazos de llamas danzaban en la superficie como gotas de sangre.

El tiempo pasaba con rapidez. Las estrellas titilaban hasta donde alcanzaba la vista, salpicadas y en cierta forma perdidas en la inmensidad de la noche. Tras atravesar las hogueras que ardían en la ladera sur, siguieron su camino alejándose del ejército de los gnomos. Pronto alcanzaron la altura suficiente para ver las tierras bajas que flanqueaban la orilla sur del Cillidellan, casi hasta donde podían empezar el descenso hacia los bosques. Jair experimentó una inequívoca sensación de alivio. Se

había sentido en peligro sobre las laderas abiertas de los riscos. Estarían mucho mejor cuando pudiesen confiar en la cobertura que ofrecía el bosque.

Entonces doblaron la arista de la cara del risco, y bajaron entre piedras gigantescas. De repente se detuvieron.

Ante ellos, la ladera se ensanchaba hacia las riberas del Cillidellan en un pasaje serpenteante entre la roca y la pared del risco. Innumerables hogueras ardían esparcidas por toda su extensión. Jair sintió que se le hacía un nudo en la garganta. Un segundo ejército gnomo bloqueaba el camino.

Garet Jax miró a Foraker, y el enano se adelantó hasta perderse en las sombras de la noche. Los cinco restantes se agazaparon entre las rocas esperando su regreso.

La espera fue larga y tensa. Pasó media hora antes de que Foraker reapareciera, saliendo de la oscuridad con el mismo sigilo con que se había ido. Con gestos nerviosos, les indicó que se acercaran.

—¡Ocupan toda la cara del risco! —dijo en voz baja—. ¡No podemos pasar!

Un instante después oyeron pisadas y voces en el sendero detrás de ellos.

Durante un breve instante, se quedaron inmobilizados donde estaban, escrutando la oscuridad a sus espaldas en temeroso silencio. Una risa aguda y estridente se mezcló con las voces que se acercaban, y entre las rocas se vislumbró un parpadeo de la luz desprendida por una antorcha.

—¡Escondeos! —ordenó en voz baja Garet Jax, arrastrando a Jair con él hacia las sombras.

Se dispersaron inmediatamente, con rapidez y en silencio. Empujado con brusquedad contra el suelo por el Maestro de Armas, Jair levantó la cabeza y miró. La luz de las antorchas tocaba la superficie oscura de las rocas y las voces se escuchaban con claridad. Eran gnomos, al menos media docena. Sus pies, calzados con botas, hacían ruido al pisar las piedras del camino y los arneses de cuero crujían. Jair se aplastó contra la tierra y contuvo la respiración.

Un pelotón de cazadores gnomos se dirigía hacia el montón de piedras, ocho hombres fuertes que iluminaban el camino con antorchas. Entre risas y bromas hechas en su lengua áspera y gutural, pasaron entre ellos, sin verlos. La luz de las antorchas inundó el pequeño sector, persiguiendo a las sombras y a la noche, penetrando en su escondrijo. Jair se quedó paralizado. Desde donde se encontraba podía distinguir la silueta de Helt aplastada contra las rocas. No podrían evitar que los descubrieran.

Pero los gnomos no se detuvieron. Sin reparar en la presencia de las figuras escondidas a su alrededor, los miembros del pelotón prosiguieron su camino. Los primeros habían traspasado ya la línea frontal de piedras, con la mirada puesta en las luces del campamento situado más abajo. Jair respiró con lentitud y cautela. Quizás...

Entonces, uno de los rezagados aflojó el paso y se volvió hacia las rocas. Una fuerte exclamación brotó de sus labios, mientras su mano buscaba la espada. Los otros se volvieron, sustituyendo las risas por gritos de asombro.

Garet Jax se puso en movimiento. Salió de las sombras que lo ocultaban con una daga en cada mano. Cogió a los dos cazadores más próximos a él y los mató de un solo golpe. Los otros se dieron la vuelta con las armas dispuestas, todavía confusos por el inesperado ataque. Pero también habían salido de su escondite Helt y Foraker, y otros tres gnomos más cayeron sin un gemido. Los tres supervivientes huyeron hacia abajo entre salvajes aullidos. Edain Elesedil saltó sobre una roca y levantó su arco. La cuerda zumbó dos veces, y murieron dos más. El último trepó a una roca con la agilidad de un gato, y se perdió en la oscuridad.

Los miembros del grupo corrieron hacia el borde de las piedras. Empezaban a escucharse gritos de alarma procedentes de las hogueras.

—¡Bien, ya no conseguiremos escabullirnos! —dijo Foraker con acritud—.

¡Todos los gnomos que se hallan a ambos lados de estos riscos nos buscarán con ahínco en los próximos minutos!

—¿Hacia dónde tenemos que correr? —pregunto Gareth Jax al enano, mientras guardaba las dagas bajo su capa negra.

—De vuelta por el camino que nos ha conducido hasta aquí —respondió Foraker tras una breve vacilación—. Hemos de alcanzar las cumbres, si podemos llegar a tiempo, o tal vez consigamos encontrar uno de los túneles que llevan a Capaal.

—Tú serás el guía —dijo Gareth Jax, haciendo una rápida señal—. Recordad que debemos permanecer juntos. Si por cualquier causa debemos separarnos, procurad hacerlo en compañía de otro, no en solitario. ¡Ahora, adelante!

Sin más demora, retrocedieron por el estrecho sendero. Aunque los gritos y alaridos de la guardia de los gnomos se esparcían por toda la montaña, los seis treparon por el camino aún vacío hasta rodear el flanco del pico, dejando a sus espaldas las luces del campamento y perdiéndose en la oscuridad.

Ante ellos aparecieron las llamas de las hogueras encendidas por los asediados de la fortaleza. Muy por debajo del sendero que seguían, el cuerpo principal del ejército de los gnomos aún desconocía lo que estaba sucediendo. Las antorchas oscilaban en la oscuridad llevadas por los centinelas que subían desde sus puestos de vigilancia y se diseminaban por los riscos, pero sus perseguidores todavía estaban muy por debajo de los seis. Foraker los condujo a toda prisa por el sector oscuro, atravesando toboganes, hondonadas y tenebrosos desfiladeros. Si se movían con la suficiente rapidez, quizá consiguieran huir por el camino que los había llevado allí, a través de los picos que rodeaban Capaal. De lo contrario, quienes los buscaban los acosarían arriba, y se encontrarían atrapados entre los dos ejércitos.

De repente escucharon gritos de alarma procedentes de algún lugar situado ante ellos. Foraker maldijo entre dientes, pero no aflojó el paso. Jair tropezó y cayó sobre las rocas, arañándose los brazos y las piernas. Helt, que iba detrás, lo levantó y lo empujó con fuerza para que continuara caminando.

Entonces dejaron la cobertura de un desfiladero para salir a un sendero ancho que transcurría sobre un terreno empinado, donde se encontraron frente a una patrulla completa de gnomos. Éstos se dirigían hacia ellos desde todas partes, con las espadas y lanzas emitiendo destellos a la luz de las hogueras. Gareth Jax se interpuso, cortándolos el paso con su espada corta y su cuchillo largo. Los gnomos caían muertos a su alrededor, y toda la patrulla se replegó durante un instante ante la furia del atacante. A la desesperada, los cinco miembros del grupo intentaron pasar entre ellos, con Elb Foraker y Edain Elessedil a la cabeza. Pero había demasiados gnomos que, tras reagruparse, bloquearon el camino y contratacaron. Salieron de la pared del risco, dando gritos de rabia. Foraker y Edain Elessedil se perdieron de vista. Helt hizo frente al asalto durante un momento; con su gigantesca figura se opuso a los gnomos

que intentaban derribarlo. Pero ni siquiera el hombre de la frontera podía ofrecer resistencia durante mucho tiempo a tan crecido número. Al final, lo obligaron a desalojar la cornisa, y desapareció entre las sombras de la noche.

Jair, desesperado, se tambaleó. Se había quedado solo. A Slanter tampoco se le veía por ninguna parte. Pero Gareth Jax apareció de repente; una forma negra que logró zafarse de los cazadores gnomos, demasiado lentos para capturarlo. Unos segundos más tarde empujaba al joven del valle hacia el desfiladero.

Solos, los dos volvieron sobre sus pasos apresuradamente, con sus perseguidores gritando tras ellos y un parpadeo de luz de antorcha engrandeciendo sus sombras. Al llegar al final del desfiladero, el Maestro de Armas levantó la mirada hacia la escarpada pared del risco, y luego empujó a Jair detrás de él y empezó a bajar por una hondonada cubierta de matorrales que los acercaba a las hogueras encendidas en torno a la fortaleza. El joven del valle estaba demasiado aturdido para discutir la decisión. Slanter, Foraker, Helt y Edain Elesedil habían desaparecido en un momento. No podía creerlo.

A medio camino del fondo de la hondonada se abría una pequeña senda, apenas lo suficientemente ancha para permitir el paso de un hombre solo, y, al menos por el momento, estaba desierta. Tras ocultarse en un pequeño matorral, Gareth Jax exploró con la mirada los alrededores. Jair hizo lo mismo, y no vio ninguna salida. Había gnomos por todas partes. Las antorchas ardían en los caminos que quedaban sobre sus cabezas, en las cornisas más anchas y en los senderos que discurrían a sus pies. El sudor corría por la espalda del joven de valle, y su propia respiración sonaba áspera en sus oídos.

—¿Qué estamos...? —empezó a preguntar, pero la mano del Maestro de Armas le tapó la boca inmediatamente.

Después volvieron a ponerse en pie y caminaron agachados, en dirección este, por una estrecha senda que transcurría entre rocas. Bloques de piedras y salientes dentados se destacaban en la tenue luz del cielo, sobresaliendo de la pared del risco. Siguieron corriendo por aquel camino, que se hacía más intransitable a medida que avanzaban. Jair volvió la vista atrás durante un breve instante. Una hilera de antorchas serpenteaba al subir por la ladera desde el campo de asedio, terminando en el lugar que había sido su último escondite. Pocos minutos después, las antorchas ya habían llegado al sendero.

El Maestro de Armas se dirigió a toda velocidad hacia el laberinto de rocas, seguido de Jair, intentando por todos los medios mantener la distancia. Delante de ellos, la pared del risco se proyectaba a lo lejos en el cielo nocturno, y la ladera por la que ascendían parecía empinarse a sus espaldas. Jair sintió que su estómago se contraía. Estaban en un callejón sin salida.

Gareth Jax todavía continuaba ascendiendo con lentitud perseguido por las

antorchas, y a todo lo largo y ancho del abismo que protegía las esclusas y los diques de Capaal resonaban los gritos de los cazadores gnomos.

Por fin, el Maestro de Armas se detuvo. El sendero finalizaba en un risco escarpado a una docena de metros. A sus pies, a gran distancia, las aguas del Cillidellan reflejaban la luz de las hogueras. Jair miró hacia arriba y vio que también allí el risco formaba un ángulo abrupto hacia afuera. No podían continuar por ningún sitio, sólo podían retroceder. Estaban atrapados.

Garet Jax puso una mano sobre su hombro y lo condujo hacia delante hasta el final del sendero. Cuando llegaron allí, se volvió hacia él.

—Tenemos que saltar —dijo con suave y serena, con su mano aún sobre el hombro del joven del valle—. Sólo tienes que doblar las piernas y rodearlas con los brazos. Yo iré inmediatamente detrás de ti.

Jair bajó la mirada hasta las rielantes aguas del Cillidellan. Era una larga distancia, muy larga. Volvió a mirar al Maestro de Armas.

—No tenemos otra opción —dijo Garet Jax con voz serena y tranquilizadora—. Date prisa.

Las antorchas se acercaban por la senda y unas voces guturales hablaban entre sí.

—Date prisa, Jair.

El joven del valle aspiró una bocanada de aire, cerró los ojos, los abrió otra vez y saltó.

Fue tan violenta la reacción de los gnomos cuando los seis de Culhaven intentaron traspasar las cumbres próximas a Capaal que, en su embestida inicial, pasaron ante Foraker y Edain Elesedil sin advertir su presencia. El enano y el elfo se pegaron a las rocas al ver que se lanzaban contra sus compañeros y subieron hasta unos matorrales, perseguidos por varios gnomos. Se dieron la vuelta para luchar en un pequeño afloramiento: el elfo blandía su gran arco de fresno y el enano, la espada corta y el puñal largo. Sus perseguidores se desplomaron entre gritos de dolor, y el acoso cesó un momento. Los dos miraron hacia la cornisa y el empinado declive que estaban a sus pies, atestados ya de cazadores gnomos. No había ninguna señal de sus compañeros.

—¡Por aquí! —gritó Elb Foraker, tirando del príncipe.

Escalaron, teniendo que hacer grandes esfuerzos para no tropezar y dar con sus huesos sobre la tierra y las rocas sueltas. Mientras caminaban, escuchaban a sus espaldas los enfurecidos gritos de sus perseguidores, y, de repente, empezaron a volar flechas sobre sus cabezas, produciendo un silbido que torturaba sus oídos. Las antorchas se desplazaban tras ellos en la oscuridad, pero de momento estaban fuera del alcance de su luz.

Sonó un rugido procedente de algún lugar situado más abajo, y miraron hacia

atrás con aprensión. Daba la sensación de que las luces de las hogueras habían invadido toda la pared del risco, como pequeñas porciones de fuego danzando en la oscuridad. Varios centenares más ardían en la línea de picos que se alzaban en la parte sur. Eran los del ejército acampado en las riberas del Cillidellan. Toda la montaña parecía salpicada de llamas.

—¡Elb, estamos rodeados! —dijo el príncipe elfo, asombrado por el gran número de sus enemigos.

—¡Sigue subiendo! —respondió el enano.

Continuaron su ascenso, luchando por abrirse camino en la oscuridad. Un nuevo grupo de antorchas apareció a su derecha, y escucharon los gritos alborozados que dieron sus perseguidores cuando los descubrieron. Lanzas y flechas silbaron a su alrededor. Foraker se alejó de ellas, concentrando toda su atención en la parte de la pared del risco que aún estaba a oscuras.

—¡Elb! —gritó Edain Elesedil, con un tono de dolor en la voz. Su hombro estaba atravesado por una flecha.

—¡Adelante... otra docena de pasos hasta esos arbustos! —le dijo el enano, tras ponerse a su lado—. ¡Haz un esfuerzo!

Cargando con el príncipe elfo herido, Foraker subió hacia un gran matorral que surgió de improvisado en la noche. Ya la luz de las antorchas parpadeaba sobre sus cabezas. Algunos cazadores gnomo descendían de las cumbres donde los grupos de búsqueda formaban un cordón que impedía cualquier tentativa de huida. Edain Elesedil apretó los dientes contra el dolor de su hombro e hizo un esfuerzo para seguir adelante con el enano.

Se adentraron en el matorral y, al amparo de su sombra, se tendieron jadeando sobre la tierra.

—Aquí... nos encontrarán —dijo en voz baja el príncipe elfo, intentando ponerse de rodillas. En su espalda, el sudor y la sangre se mezclaban y corrían.

—¡Estate quieto! —le dijo Foraker tirando de él hacia abajo, y empezó a gatear por el matorral como si buscara algo—. ¡Aquí está! ¡La puerta de un túnel! Esperaba encontrarla y la memoria no me ha fallado, pero... tengo que buscar el mecanismo que la abre...

Mientras Edain Elesedil vigilaba, empezó a buscar con nerviosismo por la ladera, entre las rocas desmoronadas y la tierra, apartando y escarbando con silenciosa desesperación. Los gritos de sus perseguidores se oían cada vez más y más cerca. A través de los pequeños claros de la maleza entraba la luz de las antorchas, fluctuando y ondeando contra la oscuridad.

—¡Elb, ya casi están aquí! —dijo Edain con voz ronca.

Se llevó la mano a la cintura y sacó la espada corta que llevaba sujeta a su cinturón.

—¡Ya lo tengo! —gritó él enano, con voz triunfante.

Un pedazo cuadrado de terreno rocoso giró hacia atrás, dejando al descubierto una abertura en la pared del risco. Entraron sin perder un segundo, y después Foraker empujó la roca hacia su posición original, que se cerró pesadamente. Entre agudos chasquidos, los cerrojos volvieron a correrse de forma automática.

Se quedaron inmóviles, a oscuras, durante un largo rato, escuchando los tenues sonidos de los gnomos que estaban fuera. Después se marcharon, y el silencio fue total. Enseguida, Foraker comenzó a buscar a tientas. El pedernal soltó una chispa al chocar con la piedra, y una viva luz amarilla de antorcha iluminó el lugar. Estaban en una pequeña cueva de la que partía una escalera de piedra que descendía hacia el interior de la montaña.

Foraker puso la antorcha en una abrazadera de hierro situada junto a la puerta y pasó a ocuparse del hombro herido del príncipe elfo. En pocos minutos lo vendó e improvisó un cabestrillo para el brazo.

—Por ahora, esto será suficiente —dijo—. ¿Puedes andar?

—¿Y la puerta? —preguntó el príncipe elfo, tras hacer un gesto de asentimiento—. Imagina que los gnomos la encuentran.

—Peor para ellos —respondió Foraker—. Se supone que las cerraduras resistirán su empuje; pero si así no fuera, una entrada forzada provocaría un derrumbamiento en este sector. Ponte en pie. Tenemos que seguir.

—¿Adónde conducen las escaleras?

—Abajo. A Capaal —respondió, haciendo un gesto de alivio—. Esperemos que nuestros compañeros encuentren alguna forma para llegar allí.

»Agárrate bien —continuó Foraker, ayudando a Edain a levantarse, pasando el brazo sano por encima de su hombro.

Después descolgó la antorcha de su soporte y empezaron a descender lentamente.

El hombre de la frontera cayó de cabeza por la empinada pendiente, perdiendo las armas, pero dejando de esta forma atrás la enloquecida lucha sobre la cornisa del risco. Las luces y los ruidos giraron a su alrededor mientras caía, en una confusión que se arremolinaba y se disolvía en su mente. Luego su caída se interrumpió de forma brusca, y se encontró atrapado en una masa de maleza en el fondo del declive, entre una maraña de brazos. Estuvo aturdido durante un minuto, sin respiración, y después intentó liberarse, al advertir que no todos los brazos y piernas eran suyos.

—¡Cuidado! —susurró una voz en su oído—. ¡Por poco me partes en dos!

—¿Slanter? —preguntó Helt, interrumpiendo sus movimientos.

—¡No te muevas! —le dijo aquél—. ¡Están por todas partes!

El hombre de la frontera levantó la cabeza con cuidado y parpadeó para acabar de sacudirse el aturdimiento. La luz de las antorchas centelleaba en las cercanías, y se

oían voces en la oscuridad. De pronto fue consciente de que estaba encima del pequeño gnomo. Con gran cuidado, se levantó y se puso de rodillas, al amparo de los matorrales.

—¡Me arrastraste en tu caída! —dijo Slanter, con una mezcla de incredulidad y enfado en su voz.

El nudoso cuerpo se puso de pie, y escudriñó con atención los alrededores.

—¡Maldita sea! —exclamó, al sentir que la distante luz del fuego se reflejaba en sus ojos.

Helt se levantó un poco, dispuesto a observar. A sus espaldas, la pendiente por la que habían caído parecía un muro inexpugnable. Frente a ellos, esparcidas en centenares de metros en todas direcciones como manchas de deslumbrante luz amarilla, ardían las hogueras del ejército de los gnomos que rodeaban la fortaleza de Capaal. Helt contempló las hogueras en silencio durante un momento y luego se agachó de nuevo junto a Slanter.

—Estamos justo en el centro del campamento de asedio —dijo sin mostrar la menor señal de alteración en su voz.

Las antorchas se alineaban en la cornisa del risco, lejanas pero inequívocas en su propósito. Los gnomos del saliente empezaban a bajar siguiendo sus pasos.

—No podemos quedarnos aquí. —Helt se puso en pie, con la mirada fija en los cazadores gnomos que los rodeaban.

—Bien, ¿dónde sugieres que vayamos? —preguntó Slanter.

—Quizá podamos trepar por el declive... —contestó el hombre de la frontera, haciendo un gesto dubitativo.

—¿Por el declive? ¡Tal vez podamos salvarlo volando! —respondió con ironía Slanter. Los cazadores gnomos gritaban a los del campamento desde la cornisa—. De ésta no salimos —dijo con amargura, y paseó su mirada por las inmediaciones—. A menos que te conviertas en gnomo.

Su rostro amarillo se volvió hacia Helt. El hombre de la frontera no dijo nada, limitándose a esperar.

—O en espectro —añadió.

—¿De qué estás hablando? —preguntó Helt, haciendo un gesto de sorpresa.

—Incluso pensar en ello debe ser una locura, pero supongo que no mayor que otras cosas que han sucedido —respondió Slanter—. Tú y yo, hombre de la frontera. Un caminante negro y su criado gnomo. Envuélvete bien en la capa y cubre tu cabeza con la capucha. No infundiremos ninguna sospecha, porque eres bastante alto. Pasaremos entre ellos, en línea recta hasta las puertas de esa fortaleza, sin detenernos. Espero, por el bien de todos, que los enanos nos franqueen la entrada.

Se oyeron gritos a su izquierda. Helt miró en aquella dirección, y luego se volvió hacia Slanter.

—Tú podrías hacerlo sin mí. Podrías huir solo con mucha más facilidad que si yo te acompaño.

—¡No me tientes! —respondió el gnomo.

—Ellos son tu gente —insistió el hombre de la frontera con mirada serena—. Todavía estás a tiempo de volver.

—Olvídalo —respondió Slanter, tras pensar en ello un momento, haciendo un gesto negativo. —Tendría a ese negro diablo del Maestro de Armas siguiendo mis pasos por las Cuatro Tierras, y no quiero arriesgarme a que eso pueda ocurrir. —El duro rostro amarillo pareció tensarse aún más—. Y está el muchacho... —Sus ojos lo miraron directamente—. Bueno, ¿lo intentamos o no?

—Lo intentaremos —respondió Helt, enderezándose y cubriéndose con su capa.

Salieron del matorral con paso decidido. Slanter llevaba la capa abierta, para que todos pudieran ver que era un gnomo quien indicaba el camino, y el hombre de la frontera con la suya ceñida, gigantesco e impresionante. Pasaron con osadía entre las líneas de asediantes hacia el grueso del ejército emplazado ante los muros de la fortaleza, procurando evitar las luces para que no pudieran ver con claridad sus rostros. Recorrieron casi cincuenta metros, y nadie les pidió que se identificaran.

De pronto se encontraron ante una línea transversal que se interponía en su camino, iluminándolo. Slanter, sin vacilar ni un instante, se dirigió hacia las hogueras, seguido de la alta figura encapuchada. Los cazadores gnomos que allí estaban los miraron con asombro, cogiendo sus armas.

—¡Dejad paso! —ordenó Slanter—. ¡Viene el Amo!

Los ojos de los gnomos se dilataron y el miedo se reflejó en sus rudos rostros amarillos. Bajaron las armas con rapidez y se apartaron para dejar libre el paso. Sin pérdida de tiempo, el rastreador y el hombre de la frontera se dirigieron hacia una franja en penumbra que quedaba entre las líneas. Ahora estaban completamente rodeados de gnomos, que los miraban con sorpresa y curiosidad. Pero aquella noche otoñal nadie ponía obstáculos, porque el tumulto organizado con la búsqueda de los intrusos en la ladera se imponía a todo lo demás.

Ante ellos había una nueva línea de sitiadores. Slanter levantó los brazos con gesto dramático ante los cazadores gnomos que se volvían a mirarlos.

—¡Dejad paso al Amo, gnomos!

De nuevo se apartaron para abrirles paso. El sudor corría por el rostro de Slanter cuando se volvió para mirar a la oscura figura que seguía sus pasos. Cientos de ojos estaban pendientes de ellos, y se había producido un ligero movimiento en las filas de los gnomos. Algunos empezaban a preguntar qué estaba sucediendo.

Ya habían llegado ante la última línea del asedio. Los cazadores gnomos que la formaban también cogieron sus lanzas cortas y se oyeron voces malhumoradas. Una vez rebasadas las hogueras, se veían las oscuras murallas de la ciudadela de Capaal y

las antorchas encendidas en sus almenas parecían manchas aisladas de luz temblorosa.

—¡Apartaos! —gritó Slanter, levantado una vez más los brazos—. ¡La magia negra corre suelta esta noche y los muros de la fortaleza enemiga se derrumbarán ante ella! ¡Apartaos! ¡Dejad paso al caminante!

Como si quisiera dar más fuerza a las palabras del gnomo, la figura encapuchada levantó un brazo lentamente y señaló hacia la guardia.

Ese gesto fue suficiente para los gnomos. Se separaron, rompiendo filas, y la mayoría corrió hasta la segunda línea de defensa, mirando con temor de vez en cuando hacia atrás. Varios permanecieron inmóviles con gesto preocupado ante el paso de las dos figuras, pero todavía nadie les pidió que se identificaran.

El gnomo y el hombre de la frontera siguieron su camino sin detenerse, con la mirada puesta en los oscuros muros que se levantaban ante ellos. Slanter levantó las manos muy por encima de su cabeza mientras se acercaban, rogando en su interior que ese simple gesto fuera suficiente para detener las mortíferas armas que, sin duda, les estaban apuntando.

Estaban a unos veinticuatro metros de las murallas cuando escucharon una voz.

—¡No des un paso más, gnomo!

—¡Abrid las puertas! —dijo Slanter, deteniéndose en seco y bajando los brazos, mientras rogaba que los gnomos que habían quedado atrás no lo oyeran—. ¡Somos amigos!

Se produjo movimiento encima de las murallas, y llamaron a alguien que estaba abajo. Pero las puertas seguían cerradas. Slanter miró con desesperación a su alrededor. Detrás, los gnomos daban señales de agitación.

—¿Quiénes sois? —preguntó la voz de la muralla.

—¡Abre las puertas, imbécil! —respondió Slanter, que había perdido la paciencia.

—¡Callahorn! —dijo Helt con voz bronca, adelantándose y colocándose junto al gnomo.

Tras ellos, un coro de aullidos se alzó entre los gnomos. El juego había terminado. El rastreador y el hombre de la frontera emprendieron una frenética carrera hacia las puertas barradas y reforzadas de la fortaleza, gritando sin cesar para que las abrieran y mirando de vez en cuando hacia atrás. Una línea entera de cazadores gnomos iba tras ellos, agitando las antorchas con bruscos movimientos y gritando de rabia. Las lanzas y las flechas atravesaban la oscuridad.

—¡Maldita sea! ¡Abrid, por...! —gritó Slanter con todas sus fuerzas.

De repente se abrieron las puertas y varias manos se extendieron para tirar de ellos hacia dentro. Un momento después, estaban en el interior de la fortaleza. Las puertas se cerraron de golpe a sus espaldas, mientras los gritos cargados de furia subieron de tono en el exterior, invadiéndolo todo.

Los echaron al suelo, apuntándolos con lanzas de hierro.

—Explícaselo tú, hombre de la frontera —dijo Slanter, haciendo un gesto de disgusto y mirando a Helt—. Yo no podría hacerlo aunque quisiera.

Jair Ohmsford cayó dando vueltas hacia el Cillidellan, convirtiéndose en una manchita negra que apenas se destacaba en el azul grisáceo del cielo nocturno, con el estómago contraído y los oídos llenos del ruido producido por el embate del viento. Lejos, a sus pies, las aguas del lago rielaban con reflejos de luz carmesí, producidos por las hogueras de los gnomos y, a su alrededor, las montañas y riscos próximos a Capaal crecían ante su empañada visión. Le pareció que el tiempo se detenía, y tuvo la sensación de que nunca reanudaría su marcha.

Entonces chocó con una fuerza terrible contra la superficie del lago, penetrando a continuación en las profundidades de sus frías y oscuras aguas. El aire salió de sus pulmones con asombrosa rapidez, y todo su cuerpo quedó entumecido por el choque. Haciendo un gran esfuerzo, intentó abrirse paso a través de la fría oscuridad que se había cerrado a su alrededor, sólo deseando llegar a la superficie para respirar. El calor de su cuerpo se disipó en pocos segundos, y sintió una fuerza aplastante que amenazaba con partirlo en dos. Intentó subir, desesperado por la necesidad. Unas luces danzaban ante sus ojos, y sus brazos y piernas le pesaban como si fueran de plomo. Débilmente, intentó sobreponerse, perdido en un torbellino de tinieblas.

Breves instantes después, todo había desaparecido.

Tuvo un sueño interminable de sentimientos y sensaciones inconexas, y de tiempos y lugares conocidos y, a la vez, completamente nuevos. Le llegaban oleadas de sonido y movimiento a través de paisajes de pesadilla y lugares conocidos, a través de los senderos, en tantas ocasiones transitados, de los bosques de Valle Umbroso, y a través de los remolinos del agua negra y fría donde la vida pasaba en confusa sucesión de caras y formas desligadas unas de otras, fragmentadas y aisladas. Brin estaba allí, aparecía y desaparecía, era una forma distorsionada que combinaba la realidad con la fantasía y exigía comprensión. Le llegaban palabras de seres deformados y sin vida, pero la voz de su hermana parecía que pronunciaba las palabras, llamándole, llamando...

Entonces fue consciente de que Gareth Jax lo sujetaba, rodeando su cuerpo con los brazos, y que su voz era un susurro de vida en aquel lugar oscuro. Jair flotaba sobre las aguas, con el rostro hacia el cielo nublado. Intentó hablar, pero no pudo. Estaba despierto de nuevo, de vuelta al lugar donde se había perdido, pero no era plenamente consciente de lo que le había sucedido ni de lo que ocurría en aquel preciso momento. Derivaba dentro y fuera, replegándose cada vez que llegaba demasiado lejos para poder regresar al sonido, al color y a la sensación que significaban vida.

Luego, también lo cogieron y tiraron de él otras manos, sacándolo de las aguas y

de la oscuridad y colocándolo sobre el suelo sólido. Oía voces ásperas que murmuraban vagamente; las palabras sin sentido llegaban a su mente como hojas arrastradas por el viento. Logró parpadear, y Gareth Jax se inclinó sobre él, con su rostro moreno y enjuto, mojado y distorsionado por el frío, y con el cabello rubio pegado a la cabeza.

—Joven del valle, ¿puedes oírme? Todo está bien, y ahora también tú lo estás.

Aparecieron otras caras; rostros de enanos, resueltos y graves, que estudiaban el suyo. Tragó saliva, se atragantó y murmuró algo incoherente.

—No hables —le dijo uno—. Sólo procura descansar.

Él hizo un gesto de asentimiento. Las manos lo envolvieron en unas mantas, luego lo levantaron y lo llevaron a otro lugar.

—¡Menuda noche! —dijo otra voz, riendo entre dientes.

Jair intentó mirar hacia atrás, adonde le había llegado la voz, pero no controlaba su sentido de la dirección. Se sumergió en el calor de las mantas, acunado por el suave balanceo de las manos que lo llevaban.

Pocos segundos después, estaba dormido.

Jair durmió hasta el día siguiente, y hubiese continuado haciéndolo si unas manos no lo hubiesen sacudido sin miramientos, al tiempo que una voz susurraba su oído.

—¡Despierta, muchacho! ¡Ya has dormido bastante! ¡Vamos, despierta!

De mala gana, el joven del valle se estiró entre las mantas, se dio media vuelta y se frotó los ojos para liberarse del sueño. Una grisácea luz solar entraba por una estrecha ventana situada junto a su cabeza, haciéndole guiñar los ojos.

—¡Vamos, casi hemos perdido todo el día! ¡He estado encerrado todo el tiempo, gracias a ti!

Los ojos de Jair buscaron al hombre que había hablado, y encontraron una figura que le era familiar a un costado de su cama.

—¿Slanter? —murmuró con incredulidad.

—¿Quién otro podría ser? —contestó el gnomo. Jair parpadeó.

—Slanter —repitió Jair, en tono afirmativo, parpadeando.

De repente, los sucesos de la noche anterior inundaron su mente como un torrente de imágenes: su huida de los gnomos en las montañas que rodeaban Capaal, la dispersión del grupo, la larga caída hasta el Cillidellan seguido de Garet Jax, y el rescate de sus aguas por los enanos. *Todo está bien, y ahora también tú lo estás*, le había dicho el Maestro de Armas. Parpadeó de nuevo. Pero Slanter y los otros...

—¡Slanter! —exclamó, ya completamente despierto e intentando incorporarse—. ¡Slanter, estás vivo!

—¡Por supuesto que estoy vivo! ¿Es que no lo parece?

—¿Pero cómo...? —Jair dejó la pregunta en el aire y agarró el brazo del gnomo con ansiedad—. ¿Y los otros? ¿Qué ha sido de ellos? ¿Están bien?

—No vayas tan deprisa, ¿quieres? —El gnomo, irritado, se soltó de su mano—. Están todos muy bien, y además aquí, así que no debes preocuparte. El elfo tiene una herida de flecha en el hombro, pero sobrevivirá. El único que en este momento corre verdadero peligro soy yo. ¡Y sólo porque me muero de aburrimiento encerrado contigo en esta habitación! ¿Quieres levantarte de una maldita vez?

Jair no comprendió todo lo que le había dicho el gnomo. *Todos están bien*, se repetía a sí mismo. Todos lo consiguieron. Nadie se había perdido, aunque estaba previsto que alguno se perdiera. Respiró profundamente, con alivio. De pronto, algo de lo que le había dicho el Rey del Río Plateado flotó en su mente: *Habrá un toque de magia para cada uno de los que viajen contigo. Fuerza para el cuerpo*. Quizá fue esa fuerza, ese toque de magia, lo que hizo que cada uno de ellos saliera indemne de los graves peligros que corrieron la noche anterior.

—¡Levántate, levántate, levántate! —insistió Slanter, dando saltos de impaciencia—. ¿Por qué te quedas ahí sentado?

Jair sacó las piernas de la cama y miró con atención la habitación donde se encontraba. Era una cámara pequeña de muros adoquinados, escasamente amueblada; sólo una cama, una mesa y sillas. Los muros estaban desnudos, salvo la pared opuesta, que estaba cubierta por un gran tapiz heráldico que colgaba del techo inclinado. Había otra ventana al otro lado de la cama de Jair, y una sola puerta de madera, que estaba cerrada. En un rincón se encontraba una pequeña chimenea recubierta de hierro, en la que ardía una pila de troncos.

—¿Dónde estamos? —preguntó el joven del valle, volviéndose hacia Slanter.

—¿Dónde crees que estamos? —inquirió a su vez el gnomo, mirando al joven del valle como si fuera un completo idiota—. ¡Estamos en la fortaleza de los enanos!

¿En qué otra parte podríamos estar?, pensó Jair con tristeza. Se puso en pie muy despacio, comprobando sus fuerzas mientras se estiraba y miraba por la ventana situada junto a la cabecera de su cama. A través de su estrecha y enrejada abertura podía ver la lóbrega superficie gris del Cillidellan, cubierto por la bruma y nubes bajas. Más lejos, a través de los remolinos de niebla, distinguió el parpadeo de las hogueras que ardían en las riberas del lago.

Hogueras de los gnomos.

Entonces fue plenamente consciente de la tranquilidad reinante. Se hallaba en la fortaleza de Capaal, la ciudadela de los enanos que era responsable de la vigilancia de las esclusas y los diques que regulaban la corriente del Río Plateado hacia el oeste, la ciudadela que el día anterior estaba cercada por los ejércitos de los gnomos. ¿Dónde estaban ahora esos ejércitos? ¿Por qué no atacaban Capaal?

—Slanter, ¿en qué ha acabado el asedio? —preguntó—. ¿Por qué está todo tan silencioso?

—¿Cómo quieres que lo sepa? —preguntó a su vez el gnomo—. ¡Nadie me informa de nada!

—Bueno, ¿qué ocurre fuera de aquí? ¿Qué has visto?

—No has oído ni una palabra de lo que te he dicho, ¿verdad? —respondió Slanter, poniéndose rígido—. ¿Cuál es el problema; estás sordo o algo parecido? ¡He estado aquí, en esta habitación, sin moverme desde que te rescataron de las aguas lago! ¡Encerrado como si fuera un ladrón! Salvé la piel del atolondrado hombre de la frontera y ¿qué he obtenido a cambio? ¡Que me encierren contigo!

—Bueno, yo...

—Un gnomo es un gnomo, piensan ellos. ¡No confían en ninguno! Y por eso estoy aquí sentado, como una gallina clueca mientras tú duermes como si no te inquietase ninguna preocupación. ¡He estado esperando todo el día a que despertaras! ¡Todavía estarías durmiendo si no hubiese perdido la paciencia!

—Podías haberme despertado antes... —respondió Jair, dándose la vuelta.

—¿Cómo? —dijo el gnomo—. ¿Cómo podía saber qué te ocurría? ¡Podía ser

cualquier cosa! ¡Tenía que dejarte descansar para no causarte perjuicios! ¿No te das cuenta de que no podía correr riesgos? ¡Ese diablo negro del Maestro de Armas hubiese ordenado que me despellejaran!

—Cálmate, ¿quieres? —dijo Jair, esbozando una leve sonrisa contra su voluntad.

—¡Me calmaré cuando te olvides de esa cama y te vistas! —respondió el gnomo, apretando los dientes—. Hay un guardián al otro lado de la puerta que me obliga a permanecer aquí. Pero, estando tú despierto, quizá consigamos convencerlo de que nos deje salir. ¡Entonces podrás disponer de tu tiempo! ¡Ahora, vístete!

Con un gesto de indiferencia, Jair empezó a quitarse las ropas de noche que le habían proporcionado y a ponerse las que había llevado consigo desde que saliera de Valle Umbroso. Estaba sorprendido, y al mismo tiempo complacido, de que Slanter estuviera tan comunicativo, aunque de momento la hubiera tomado con él. Slanter se parecía más a sí mismo, al compañero locuaz de la noche en que lo había hecho prisionero en las tierras altas, al compañero que Jair había llegado a apreciar durante su cautiverio. No estaba seguro de la razón por la que el gnomo había elegido precisamente aquel momento para salir de su mutismo, pero se sentía satisfecho de haber recuperado al antiguo Slanter.

—Siento que te hayan encerrado conmigo —se aventuró a decir Jair algún tiempo después.

—Es tu obligación —respondió el gnomo—. Me metieron aquí para que te velara, ¿sabes? Deben creer que soy una buena enfermera o algo así.

—Yo diría que tienen razón —respondió Jair, esbozando una leve sonrisa.

La expresión que se dibujó en el rostro del gnomo al escuchar estas palabras hizo que Jair volviera la cabeza hacia otro lado, hasta que consiguió endurecer su expresión. Riéndose en su interior, iba a ponerse las botas cuando se acordó del cristal de la visión y el polvo de plata. No los había encontrado al vestirse. No los había tocado al meter las manos en sus bolsillos. La sonrisa que empezaba a aflorar a sus labios desapareció. Pasó las manos sobre sus ropas. ¡Nada! Buscó con nerviosismo entre las ropas de la cama, en el camisón y por los alrededores. El cristal de la visión y el polvo de plata habían desaparecido. Entonces pensó en la noche anterior, en el largo salto que lo sumergió en el Cillidellan. ¿Los habría perdido en el lago?

—¿Buscas algo? —le preguntó Slanter, con falsa preocupación.

—Slanter, ¿qué has hecho...? —inquirió Jair, poniéndose rígido y volviéndose hacia el gnomo.

—¿Yo? —preguntó el gnomo interrumpiéndolo, con una expresión de inocencia en su astuto rostro—. ¿Tu fiel niñera?

—¿Dónde están, Slanter? —preguntó Jair, indignado—. ¿Dónde los has puesto?

—Aunque me hubiera divertido, tengo cosas mejores que hacer —respondió el

gnomo, con una amplia sonrisa dibujada en su rostro—. Si lo que estás buscando es la bolsa y el cristal, el Maestro de Armas los tiene. Los cogió anoche, cuando te trajeron aquí y te desvistieron. No los iba a dejar a mi alcance, desde luego. —Cruzó los brazos sobre el pecho, en actitud desafiante—. Y termina ya de una vez. ¿O es que también necesitas ayuda para vestirte?

Jair se puso rojo como un tomate, terminó de vestirse y, sin pronunciar palabra, se dirigió a la puerta y llamó. Cuando se abrió, le dijo al enano que estaba de guardia que querían salir. El enano, frunciendo el entrecejo y mirando a Slanter con suspicacia, les pidió que tuvieran paciencia y volvió a cerrar la puerta.

Con expectante curiosidad por la carencia de cualquier indicio de lucha en el exterior e inquietud por las cosas en general, tuvieron que esperar toda una hora antes de que la puerta de la habitación volviera a abrirse, y el guardia les indicara que lo siguieran. Salieron de la habitación con rapidez, siguieron un corredor sin ventanas, pasando docenas de puertas similares a la que habían dejado atrás, subieron varias escaleras y salieron a las almenas que dominaban las lóbregas aguas del Cillidellan. El viento llevó hasta sus rostros unas finas salpicaduras de agua del lago; el aire del mediodía era frío y bronco. También allí reinaban la quietud y la expectación. Una densa niebla y bancos de nubes bajas que se extendían entre los picos que resguardaban las esclusas y los diques lo cubrían todo. Centinelas enanos patrullaban por las murallas, escudriñando los alrededores a través de la niebla. La única señal de la presencia de los gnomos era el lejano parpadeo de las hogueras, que punteaban de rojo la oscuridad.

El enano los condujo bajo las almenas, desviándose hacia un amplio patio que ocupaba el centro del alto dique que encerraba el lago Cillidellan. Al norte y al sur de su camino, las torres y parapetos de la fortaleza se elevaban contra el cielo plomizo, perdiéndose en la niebla. El oscuro día daba a la ciudadela un aspecto misterioso y fantasmal, sumergiéndola en una media luz neblinosa que la hacía parecer producto de un sueño. Había pocos enanos en el enorme patio, que parecía casi desierto. A intervalos regulares, se abrían grandes agujeros, provistos de escaleras; negros túneles que Jair supuso que llevaban a las maquinarias subterráneas de las esclusas.

Casi habían llegado al extremo opuesto del patio, cuando un grito los hizo detenerse. Edain Elessedil corría hacia ellos para darles la bienvenida con una amplia sonrisa y el brazo y hombro heridos cubiertos con un vendaje. Se dirigió primero a Jair y le tendió la mano.

—¡Sano y salvo después de todo, Jair Ohmsford! —Pasó su brazo sano por el cuello del joven del valle, mientras se volvían para seguir a su taciturno guía—. Espero que te sientas mejor.

—Mucho mejor —contestó Jair, esbozando una amplia sonrisa—. ¿Cómo está tu brazo?

—Sólo es un pequeño rasguño. Está un poco rígido, pero nada más. ¡Qué noche! Menos mal que conseguimos llegar todos más o menos ilesos. ¡Y éste! —Señaló a Slanter, que los seguía a un par de pasos de distancia—. ¡Su huida casi podría considerarse milagrosa! ¿Te lo ha contado?

Jair hizo un gesto negativo, y Edain Elessedil le explicó en pocas palabras todo lo que les había sucedido a Slanter y Helt la noche anterior durante su huida a través del campamento de los gnomos. Jair escuchaba su relato con asombro creciente, mirando de vez en cuando hacia atrás. Bajo una actitud de estudiada indiferencia, Slanter parecía sentirse un poco avergonzado por la atención de que era objeto.

—Era la salida más fácil, eso es todo —dijo cuando el expresivo elfo terminó su relato.

Jair consideró que lo más prudente era no hacer comentarios.

El guía los llevó por una escalera que subía hasta una almena de la atalaya septentrional y después, a través de una serie de puertas dobles, hasta un patio interior lleno de plantas y árboles que crecían en un lecho de tierra negra, sin duda llevada hasta allí de otro lugar. Incluso hasta aquellas altas montañas los enanos habían llevado consigo algo de su país, pensó Jair con admiración.

Tras los jardines había una amplia terraza ocupada por mesas y bancos.

—Esperad aquí —les ordenó el enano antes de irse.

—¿Por qué no atacan hoy, príncipe elfo? —preguntó el joven del valle después de que se retirara el enano—. ¿Qué les ocurre a los ejércitos de los gnomos?

—Parece que nadie se explica lo que puede haber sucedido —respondió Edain Elessedil, haciendo un gesto de ignorancia—. Han sitiado las esclusas y los diques durante casi una semana. Cada día, los gnomos atacan ambos frentes de la fortaleza, pero hoy no lo han hecho. Los gnomos, preparados para la batalla en sus líneas de asedio, se limitan a vigilarnos. Da la impresión de que están a la esperan de algo.

—Eso no me gusta nada —dijo Slanter.

—Tampoco a los enanos —dijo Edain con voz serena—. Han enviado emisarios a Culhaven y exploradores por los túneles subterráneos a la retaguardia del ejército gnomo para observar. —Titubeó, y luego miró a Jair—. Garet Jax también ha salido.

—¿Él? —preguntó Jair, sobresaltado—. ¿Por qué? ¿Adónde ha ido?

—No lo sé —respondió el elfo, haciendo un gesto negativo—. No me lo ha dicho. No creo que nos haya abandonado; seguramente está vigilando los alrededores. Ordenó a Helt que lo acompañara.

—Entonces explora por su cuenta —dijo Slanter, frunciendo el entrecejo—. Es algo natural en él.

—¿Quién podría afirmarlo? —preguntó el elfo, esbozando una sonrisa—. El Maestro de Armas es reservado, Slanter.

—Oscuras razones y oscuros propósitos impulsan a ese hombre —respondió el

gnomo, casi para sí mismo.

Permanecieron en silencio un momento, sin mirarse, pensando cada uno de ellos en la trascendencia de los actos de Garet Jax. Jair recordó que Slanter le había dicho que el Maestro de Armas tenía el cristal y el polvo de plata. Por tanto, si le sucedía algo, la magia del Rey del Río Plateado se perdería, y eso implicaba que también se perdería la única posibilidad de ayudar a Brin.

El sonido producido por la puerta al abrirse les hizo volverse, y vieron aparecer a Foraker. Se dirigió adonde ellos estaban y los saludó uno a uno, con un apretón de manos.

—¿Has descansado, Ohmsford? —preguntó, y Jair respondió con un gesto de asentimiento—. Bien. He pedido que nos traigan aquí la cena, a la terraza. ¿Por qué no elegimos una mesa y nos sentamos?

Señaló con la mano la que estaba más próxima al lugar donde se encontraban, y todos fueron hacia ella. Los árboles y arbustos de los jardines oscurecían aún más el grisáceo atardecer, por lo que encendieron las velas. Poco después les sirvieron sopa, carne de buey, queso, pan y cerveza, y empezaron a comer. Jair se sorprendió al descubrir lo hambriento que estaba.

Cuando terminaron, Foraker se retiró de la mesa y empezó a buscar en sus bolsillos.

—Tengo algo para ti —dijo, dirigiendo una breve mirada a Jair—. Bien, aquí está.

En su mano tenía la bolsa del polvo de plata y el cristal de la visión con su cadena. Los dejó sobre la mesa y los empujó hacia el joven del valle.

—Garet me pidió que te los diese. También me encargó que te transmitiera un mensaje. Dijo que anoche demostraste que tienes valor.

La sorpresa brilló en el rostro de Jair, que se sintió invadido por un repentino e intenso orgullo. Miró con timidez a Edain Elessedil y a Slanter, y de nuevo al enano.

—¿Dónde está ahora? —preguntó.

—Ha ido con Helt a explorar el pasadizo que nos llevará fuera de la fortaleza y detrás de las líneas de asedio de los gnomos, situados al norte —respondió Foraker, haciendo un gesto dubitativo—. Quiere asegurarse de que no correremos ningún peligro. Saldremos mañana, al caer la noche. No podemos quedarnos aquí, porque el asedio se puede prolongar varios meses. En su opinión, ya hemos estado encerrados demasiado tiempo.

—Algunos hemos estado más encerrados que otros —dijo Slanter.

—Nosotros nos hemos responsabilizado de ti, gnomo —respondió Foraker, dirigiéndole una furiosa mirada—; todos los que hemos viajado contigo desde Culhaven. Radhomm, que está al mando de esta guarnición, cree que nuestra palabra es suficiente. Pero hay algunos entre estas murallas que piensan de forma muy distinta; algunos que han perdido a sus amigos y seres queridos a causa de los

gnomos que están ahí fuera. Ellos no se sienten demasiado satisfechos con nuestra garantía. Has estado sometido a vigilancia, pero no como un prisionero, sino como una persona a la que se ha brindado protección. Nos preocupa tu seguridad, aunque pienses lo contrario, y en particular a Ohmsford.

—Puedo cuidar de mí mismo —respondió Slanter en voz sombría—. No necesito que nadie se preocupe de mí, y menos aún este muchacho.

—Ésa debería ser una buena noticia para él —dijo Foraker con voz áspera, poniéndose rígido.

Slanter no supo, o no quiso, qué contestar, y permaneció callado. *Vuelve a ensimismarse, pensó Jair. Así se protege de lo que ocurre a su alrededor. Sólo cuando se encuentra a solas conmigo se siente dispuesto a salir de ese caparazón protector. Únicamente entonces se parece un poco al que era cuando lo conocí. Se mantiene al margen de los cambios que produce el paso del tiempo, es un auténtico solitario, y no acepta el papel que le corresponde como miembro de nuestro pequeño grupo.*

—¿Llegó a su destino nuestro mensaje sobre la destrucción del puente en La Cuña? —preguntó Edain Elessedil a Elb Foraker.

—Sí, llegó a su destino —respondió el enano, apartando su oscura mirada de Slanter—. Tu plan era perfecto, príncipe elfo. Si hubiésemos conocido mejor la importancia de este cerco y la magnitud del ejército que lo realiza, también hubiéramos conseguido escapar.

—Entonces, ¿corremos peligro aquí?

—No, la fortaleza es segura, y las reservas de alimentos suficientes para resistir un sitio de meses. Y ningún ejército puede enviar todas sus fuerzas a esperar indefinidamente entre montañas. Sólo correremos peligro cuando salgamos de estas murallas y emprendamos nuestro viaje hacia el norte.

Junto a él, Slanter murmuró entre dientes algo ininteligible y apuró el resto de su cerveza. Foraker miró al gnomo y la tensión se adueñó de su cara barbuda.

—Entretanto, hay algo que hacer, y somos tú y yo, gnomo, quienes debemos hacerlo.

—¿Qué debemos hacer, enano? —preguntó Slanter, mirándolo con cautela.

El rostro de Foraker se oscureció aún más, pero su voz seguía siendo serena.

—Hay alguien entre estos muros que afirma que conoce mejor que nadie el castillo de los espectros corrosivos. Si eso fuera cierto, su conocimiento puede sernos muy útil.

—Si eso es cierto, yo ya no tengo nada que hacer —respondió Slanter—. ¿Cuál es mi papel en este asunto?

—El conocimiento sólo es útil cuando es verdadero —prosiguió Foraker, procurando elegir las palabras precisas—. El único que puede juzgarlo eres tú.

—¿Yo? —El gnomo soltó una carcajada forzada—. ¿Crearás lo que yo te diga?

¿Por qué habrías de hacerlo? ¿O pretendes ponerme a prueba? Eso me parece más lógico. ¡Quieres contrastar lo que yo diga con lo que dice el otro!

—¡Slanter! —exclamó Jair, con un tono entre furioso y desilusionado.

—Quien desconfía eres tú —añadió Edain Elesedil.

Slanter iba a responder a ambos, pero lo pensó mejor y guardó silencio.

—Si pensara ponerte a prueba —dijo Foraker con voz grave—, no sería enfrentándote con ése.

—¿Quién es? —preguntó Slanter, poco después.

—Un mwellret —respondió aquél, frunciendo el entrecejo.

—¿Un mwellret? —inquirió Slanter, levantándose como movido por un resorte—. ¿Un lagarto?

Lo dijo con tanta repugnancia que Jair Ohmsford y Edain Elesedil intercambiaron una mirada de asombro. No sólo no habían visto nunca un mwellret, sino que ni siquiera habían oído hablar de ellos hasta aquel momento; y ante la reacción del gnomo, los dos se preguntaron si no hubiese sido mejor seguir ignorando su existencia.

—Una de las patrullas de Radhomm lo había encontrado varado en la orilla del lago un día o dos antes de que pusieran sitio a la fortaleza —continuó Foraker, con los ojos puestos en los de Slanter—. Estaba más muerto que vivo cuando lo sacaron. Dijo algo entre dientes sobre haber sido expulsado de las montañas del Cuerno Azabache por los caminantes negros, y que conocía algunas maneras de destruirlos. La patrulla lo trajo aquí, pero no han dispuesto de tiempo para sacarlos antes del sitio. —Hizo una breve pausa antes de continuar—. Hasta ahora no se ha podido comprobar si es verdad lo que dice.

—¡Verdad! — exclamó Slanter, escupiendo en el suelo—. ¡Los lagartos nunca dicen la verdad!

—El deseo de vengarse de aquellos que lo han agraviado puede hacerle decir la verdad. Nosotros podemos facilitarle esa venganza; un intercambio, quizás. Piénsalo bien. Debe de conocer los secretos de las montañas de Cuerno Azabache y de Marca Gris. Esas montañas eran las suyas y también el castillo.

—¡Nada fue nunca suyo! —Slanter se levantó de golpe de su silla, con el rostro contraído por la furia—. ¡Los lagartos se apoderaron de todo! ¡Construyeron su castillo sobre los huesos de mi pueblo! ¡Esclavizaron a las tribus de gnomos que viven en las montañas! ¡Utilizaron la magia negra igual que los caminantes! ¡Son diablos negros! ¡Me cortarían el cuello antes de otorgarles la más mínima confianza!

—Slanter, ¿qué...? —se dispuso a preguntar Jair, pensado que debía terciar en la conversación.

—Un momento, Ohmsford —lo interrumpió Foraker, volviendo de nuevo su furibunda mirada hacia Slanter—. Gnomo, los mwellret no me inspiran más

confianza que a ti, pero si éste puede prestarnos su ayuda, permítenos aceptarla. Nuestra situación es bastante difícil. Y si descubrimos que el mwellret miente... bien, entonces ya pensaremos lo que debemos hacer con él.

—Es una pérdida de tiempo —respondió Slanter bajando la vista hacia mesa y volviéndose a sentar—. Vete sin mí. Utiliza tu propio criterio, Foraker.

—Pensé que preferirías eso antes que estar encerrado con llave —respondió el enano, haciendo un gesto displicente—. Creía que no te gustaba. —Hizo una breve pausa, y vio que los oscuros ojos del gnomo se levantaban para encontrarse con los suyos—. Además, yo no puedo saber si el mwellret dice la verdad o no. Tú eres el único que puede ayudarnos en eso.

Todos permanecieron en silencio durante unos segundos, y Slanter siguió mirando con insistencia a Foraker.

—¿Dónde está el mwellret? —preguntó al fin el gnomo.

—En una habitación de almacenaje que le sirve de celda —respondió Foraker—. Nunca sale de allí, ni siquiera para estirar las piernas. Le disgustan el aire y la luz.

—¡Diablo negro! —respondió entre dientes el gnomo, y después lanzó un suspiro—. Muy bien. Tú y yo.

—Y también estos dos si lo desean —dijo Foraker, señalando a Jair y Edain.

—Yo sí —respondió Jair, sin pensarlo.

—Y yo —se apresuró a decir el príncipe elfo.

—Os llevaré allí ahora mismo —dijo Foraker, poniéndose en pie.

Desde la terraza ajardinada descendieron a las entrañas de las esclusas y los diques de Capaal, de la luz gris del crepúsculo a las tinieblas. Descendieron por pozos con escaleras y pasadizos que serpenteaban entre la piedra y el maderaje. Las sombras se reunían alrededor de pequeñas zonas de luz difusa emitida por las llamas de las lámparas de aceite que colgaban de soportes de hierro. En el interior de la masa rocosa del dique el aire estaba viciado y había mucha humedad. En el absoluto silencio que inundaba los niveles inferiores podía percibirse el lejano eco de las aguas que se precipitaban en las esclusas y el ronco crujido de las grandes ruedas y palancas. En su camino descendente, pasaron ante innumerables puertas cerradas, con la sensación de que había una bestia encerrada tras cada una de ellas, agitándose al ritmo de los sonidos de las esclusas y su maquinaria, esperando su oportunidad para escaparse.

Apenas si se tropezaron con enanos en aquellos niveles de la fortaleza. Pertenecientes a un pueblo del bosque que logró sobrevivir a las Grandes Guerras construyendo túneles en las entrañas de la tierra, hacía ya mucho tiempo que los enanos habían abandonado su prisión subterránea para volver a ver la luz del sol y sentir su calor, prometiéndose no volver a repetir jamás la experiencia. Su fobia a los lugares oscuros y cerrados era bien conocida por las gentes de las otras razas, y sólo con grandes dificultades conseguían soportar tales encierros. Las esclusas y los diques de Capaal eran necesarios para su existencia, vitales para regular las aguas del Río Plateado en su curso hacia el oeste, donde se encontraba su tierra natal, y por eso hacían ese sacrificio... Pero nunca durante periodos muy largos ni con más frecuencia de la necesaria. Los breves turnos asignados para inspeccionar la maquinaria que habían construido al servicio de sus propósitos, terminaban con salidas apresuradas al mundo de la luz y del aire.

Por esta razón, los pocos rostros que los cuatro compañeros encontraron en su camino reflejaban una dura y contrariada expresión que apenas enmascaraba su aversión a aquellas desagradables tareas. Elb Foraker empezaba a dar muestras de esa fobia. Aunque soportaba con entereza la incomodidad, mantenía su oscuro y fiero rostro mirando al frente, al laberinto de corredores y escaleras, y su sólido cuerpo erguido, conduciendo a sus compañeros a través de la luz de las lámparas y de las sombras hacia el almacén que aún estaba en un nivel más inferior. Mientras caminaban, relató a Jair y a Edain Elessedil la historia de los mwellrets.

Empezó explicándoles que eran una especie de trolls. Los trolls habían sobrevivido a las Grandes Guerras en la superficie de la tierra, expuestos a los terribles efectos de las energías que se habían desencadenado. Mutantes de los hombres y mujeres que antes fueron, su forma se alteró, y su piel y sus órganos

corporales se adaptaron a las terribles condiciones que las guerras produjeron casi en todo el planeta. Los trolls de las Tierras Septentrionales sobrevivieron en las montañas, aumentaron su estatura y fuerza, y su piel se endureció hasta adquirir la apariencia de una rugosa corteza de árbol. Pero los mwellrets eran los descendientes de unos hombres que habían intentado sobrevivir en los bosques que las Grandes Guerras habían convertido en pantanos con las aguas corrompidas y la vegetación que crecía en sus márgenes, enferma. Por tanto, adquirieron las características de las criaturas que tienen como habitáculo los pantanos, las peculiaridades de los reptiles. Cuando Slanter los llamó lagartos, los definió con exactitud. Su piel era escamosa, sus brazos y piernas se habían acortado y terminaban en garras, y sus cuerpos eran tan flexibles como los de las serpientes.

Pero había una diferencia aún más significativa entre los mwellrets y las restantes especies de trolls que ocupaban los oscuros rincones de las Cuatro Tierras. El retroceso de los mwellrets en la escala de la civilización había sido más rápido, y se caracterizaba por una extraña e increíble capacidad para cambiar de forma. El instinto de supervivencia había exigido mucho a los mwellrets, y sin duda mucho más que al resto de los trolls. En el proceso de aprendizaje de los secretos de esa supervivencia habían experimentado una transformación física que los permitía alterar la forma de su cuerpo con la flexibilidad de la arcilla aceitada. No tan avezados en su arte como para ser capaces de disfrazar sus características básicas, podían, sin embargo, acortar o alargar las distintas partes de su cuerpo y moldearse a sí mismos con la finalidad de adaptarse a las exigencias del medio ambiente en que se hallaran. Se sabía muy poco sobre cómo se lograba cambiar de forma, pero todos sabían que podía conseguirse y que los mwellret eran los únicos que lo conseguían.

Poco era lo que se sabía de los mwellrets al otro lado de las fronteras de las Tierras Orientales, porque eran un pueblo aislado y solitario que no acostumbraba aventurarse fuera del refugio que le ofrecía el Anar profundo. Ningún mwellret se había dejado ver en la época de los Consejos de Paranor. Ningún mwellret había luchado en las Guerras de las Razas. Habían permanecido en su oscuro país, entre bosques, pantanos y selvas montañosas.

Excepto en lo que respecta a los gnomos, así fue. Algún tiempo después del Primer Consejo de Paranor, celebrado hacía ya más de mil años, los mwellrets abandonaron las tierras pantanosas y los bosques desolados para trasladarse a las cumbres arboladas de las montañas del Cuerno Negro Azabache. Tras dejar el fétido lodazal de las tierras bajas para las criaturas que lo habían habitado antes de la destrucción del viejo mundo, los mwellrets se dirigieron a las tierras boscosas más altas, habitadas por tribus dispersas de gnomos. Los gnomos, que son un pueblo supersticioso, se aterrorizaron ante la presencia de aquellas criaturas que eran capaces de cambiar de forma y que parecían dominar la magia negra, que había vuelto a tener

vigor con el advenimiento de los druidas. Al mismo tiempo, los mwellrets empezaron a aprovecharse del temor que hacia ellos sentían las tribus de gnomos que habitaban en las montañas del Cuerno Negro Azabache para imponer su autoridad sobre ellas. Los mwellrets asumieron el papel de caciques, y los gnomos se vieron reducidos a la condición de esclavos.

Al principio, se registró cierta oposición hacia aquellas criaturas, a las que llamaban lagartos, pero algún tiempo después esa resistencia fue decreciendo, hasta desaparecer por completo. Por una parte, los gnomos carecían de la organización y fuerza necesarias para defenderse y, por otra, unos cuantos ejemplos aterradores de lo que podían hacer con quienes se revelaban contra sus decisiones dejó una huella profunda en los demás. La fortaleza de Marca Gris se construyó bajo el dominio de los mwellrets, una ciudadela enorme desde la que los lagartos gobernaban a las tribus que habitaban en las inmediaciones. Pasaron los años, y todas las montañas del Cuerno Negro Azabache fueron sometidas por los mwellrets. Los enanos del sur y las tribus de gnomos por el norte y el oeste se abstuvieron de penetrar en esas montañas, y los mwellrets no mostraron ningún interés en aventurarse más allá de su nuevo hogar. Con la llegada del Señor de los Hechiceros en la Segunda Guerra de las Razas, se rumoreó que habían alcanzado con él un acuerdo por el que los lagartos se comprometían a entregar cierto número de sus súbditos gnomos al Señor Oscuro, para que le prestaran su servicio como esclavos. Sin embargo, esto sólo era un rumor, porque nadie pudo probarlo.

Luego, tras la abortada Tercera Guerra de las Razas, cuando Shea Ohmsford encontró la mítica Espada de Shannara y el Señor de los Hechiceros fue destruido, los mwellrets empezaron a extinguirse de manera completamente inesperada. La edad y la enfermedad empezaron a hacer mella en ellos, y había pocos jóvenes, dada la escasez de nacimientos. A medida que su número disminuía, también lo hacía su dominio sobre las tribus de gnomos que habitaban en las montañas del Cuerno Negro Azabache. Poco a poco, su pequeño imperio fue desmoronándose hasta quedar reducido a Marca Gris y a las pocas tribus que aún permanecían en sus proximidades.

—Y, al parecer, ahora esos pocos han sido empujados hacia los pantanos que los habían engendrado —dijo Foraker como conclusión de su relato—. Sea cual fuere su poder, no suponía ninguna competencia para los caminantes. Como los gnomos que dominaban, se hubieran convertido en esclavos si se hubieran obstinado en vivir en las montañas.

—¡Hubiese sido preferible que los hubieran borrado de la faz de la tierra! —dijo Slanter con amargura—. ¡No se merecen otra cosa!

—¿Es cierto que poseen el poder de la magia negra? —preguntó Jair.

—Nunca he presenciado algo que me permita afirmar tal cosa —respondió Foraker, haciendo un gesto de indiferencia—. Creo que su magia está en el cambio de

forma, aunque se cuentan historias de las maneras en que influyen sobre los elementos: viento, aire, tierra, fuego y agua. Quizás en parte sean ciertas, aunque sólo porque han desarrollado una comprensión profunda de las reacciones de los elementos. Sin embargo, en conjunto, no son más que supersticiones.

Slanter dijo algo entre dientes que nadie consiguió entender y miró a Jair, dándole a entender que no estaba de acuerdo con lo que había dicho el enano.

—No corres ningún peligro, Jair Ohmsford —dijo Foraker, esbozando una leve sonrisa y arqueando sus cejas—. ¡Si estuviera lo bastante loco como para utilizar la magia entre estos muros, estaría muerto antes de que pudiera parpadear!

El oscuro corredor se iluminó de repente, y los cuatro se acercaron a un pasadizo transversal, en cuya pared derecha había varias puertas. Un par de centinelas hacían guardia ante la más próxima, y volvieron para verlos llegar. Tras dirigirles un breve saludo, Foraker les ordenó que abrieran la puerta. Los centinelas intercambiaron una rápida mirada e hicieron un gesto de indiferencia.

—Lleva una luz —dijo el primero, entregando a Foraker una lámpara de aceite—. El lagarto mantiene su antro más negro que la pez.

Foraker encendió la lámpara con la mecha de la que ardía colgada junto a la puerta, y dirigió una mirada a sus compañeros.

—Preparados —dijo a los centinelas.

Los pernos de los pasadores se soltaron y la aldaba se levantó. Con un crujido lastimero, la puerta bordeada de hierro giró hacia la oscuridad. Foraker se adelantó sin pronunciar ni una sola palabra, seguido muy de cerca por los otros tres. Cuando el tenue círculo de la lámpara de aceite convirtió las tinieblas en penumbra, pudieron distinguir las canastas, cajas de embalaje y sacos almacenados en aquella estancia. El enano y sus compañeros se detuvieron, y la puerta se cerró de golpe.

Jair paseó su mirada con aprensión por la tenebrosa habitación. Un olor rancio y fétido impregnaba el aire, un hedor que hablaba de cosas muertas y corrompidas. Las sombras lo envolvían todo, densas y silenciosas, alrededor de su pequeña luz.

—¿Stythys? —Elb pronunció el nombre con naturalidad.

Pasó un largo rato sin recibir respuesta alguna. Después, en las sombras situadas a su izquierda, entre un montón de cestos y cajas, un ligero movimiento interrumpió el silencio.

—¿Quién ess? —silbó algo.

—Foraker —respondió el enano—. He venido a hablar contigo. Radhomm te dijo que vendría a visitarte.

—¡Hss! —dijo la voz, que sonó como si se arrastrara una cadena por la piedra—. Di lo que quierass, enano.

Algo se movió en la penumbra; era enorme y se movía en sigilo como la propia muerte. Una forma apareció, vaga y sombría, elevándose junto a los bultos de

vituallas. Jair sintió una repentina y abrumadora repulsión. *No hables*, le advirtió una voz en su interior. *¡No digas nada!*

—Pequeñass gentess —murmuró la figura con frialdad—. Enano, elfoss y gnomos, no debéis assusstaross, pequeñass gentess. Acercaoss máss.

—¿Por qué no te acercas tú? —le preguntó Foraker con impaciencia.

—¡Hss! No me gusta la luz. ¡Necessito la oscuridad!

—Entonces todos nos quedaremos donde estamos —respondió Foraker, haciendo un gesto de indiferencia.

—Quedaoss —accedió el lagarto.

Jair miró de reojo a Slanter. El rostro del gnomos estaba contorsionado por el odio y la repugnancia que sentía, y cubierto de sudor. Daba la impresión de que estaba dispuesto a saltar en cualquier momento. Edain debió de advertirlo, porque de repente pasó ante Jair y Foraker para colocarse al otro lado del inquieto gnomos, en actitud casi protectora.

—¡Estoy bien! —dijo Slanter, moviendo la mano hacia la oscuridad.

Entonces, de repente, el mwellret avanzó hasta el borde de la luz, una alta y encapuchada figura que pareció materializarse entre las sombras. Con forma prácticamente humana, caminó erguido sobre dos poderosas piernas traseras, torcidas y musculosas. Los antebrazos se extendían con precaución, y donde debiera haber estado la piel y el vello sólo había escamas grises, terminando en garras en lugar de en manos. Bajo la capucha, el rostro del mwellret se volvió hacia ellos, y la luz les mostró un hocico escamoso de reptil que se abrió para mostrar hileras de dientes afilados y una lengua de serpiente. Tenía las fosas nasales en el extremo superior del hocico, y más arriba, casi perdidos en la oscuridad de la capucha, unos ojos verdes y hendidos brillaban tenuemente.

—Sstythyss ssabe lo que oss trae por aquí, pequeñass gentess —dijo el monstruo—. Lo ssabe muy bien.

—Marca Gris —dijo Foraker, rompiendo el silencio que se había producido tras las últimas palabras del lagarto.

—Loss esspectross corrossivoss —respondió el lagarto—. Sstythyss lo ssabe. Caminantess que desstruyen. Vienen de loss infiernoss, del agujero negro del Maelmord. ¡De la muerte! Ssubieron hassta la Fuente del Paraíso para envenenar lass aguass del Río Plateado. Envenenan la tierra. Fueron a Marca Griss, esso hicieron loss demonioss. Fueron para echarnoss de nuesstross hogaress. Para essclavizarnoss.

—¿Pudiste ver cómo lo hicieron? —preguntó Foraker.

—¡Lo vi todo! Loss esspectross ssalieron de la oscuridad, noss echaron por la fuerza y cogieron lo que ess nuestro. No hay rival para tal poder. ¡Huimoss! ¡Algunoss de nossotross fuimoss destruidoss!

De repente, Slanter lanzó un escupitajo hacia la oscuridad, hablando entre dientes,

mientras daba un paso atrás y pisoteaba el suelo de piedra.

—¡Quedaoss! —silbó de repente el mwellret, con un inequívoco tono de mando en su voz. La cabeza de Slanter se levantó con brusquedad—. Loss gnomoss no tienen por qué temernoss. Hemoss ssido amigoss; no como loss esspectross. Loss caminantess desstruyen todo lo que ess vida porque no sson vida. ¡Sseress de la muerte! La magia negra gobierna. Todass lass tierrass caerán en ssu poder.

—¡Pero tú conoces la manera de acabar con ellos! —le presionó Foraker.

—¡Hss! ¡Marca Griss noss pertenece! ¡Loss esspectross entraron ssin ningún derecho en nuesstra cassa! Sse creen sseguross con nossotross fuera; pero esstán equivocadoss. ¡Hay manerass de llegar hassta elloss allí! ¡Manerass que elloss no conocen!

—¡Pasadizos! —exclamó Jair de pronto, tan interesado en lo que el lagarto estaba diciendo que olvidó durante un breve instante su determinación de no hablar.

Al oírlo, la cabeza del mwellret se levantó, como la de un animal que oteara el aire. Jair se quedó helado, con la sensación de que algo maligno se posaba sobre él.

La lengua de serpiente del mwellret culebreó hacia fuera.

—¿Magia, pequeño amigo? ¿Tieness magia?

Nadie se atrevió a hablar. Jair sudaba por todos sus poros. Foraker se volvió para mirarlo, extrañado, sin saber muy bien lo que había sucedido.

—¿En tu voss, pequeño amigo? —preguntó el mwellret—. Lo percibo en tu voss, ¿ssabess? Lo percibo en ti. Magia como la mía. Hazlo por mí, ¿ssí? ¡Habla!

Algo pareció enrollarse alrededor de Jair, alguna espiral invisible que le hizo expulsar el aire de los pulmones, y empezó a cantar sin poder evitarlo. La canción de los deseos se deslizó con rapidez entre sus dientes apretados, y ondas de color y forma flotaron por al aire entre ellos, danzando en la oscuridad y a la luz de la lámpara como si se tratara de seres vivos.

Jair recuperó su libertad un instante después; las espirales que aprisionaban su cuerpo desaparecieron. La canción de los deseos se extinguió y el joven del valle jadeó y cayó de rodillas, agotado. Slanter fue corriendo a su lado, y tiró de él hacia la puerta, gritando salvajemente al mwellret e intentando alcanzar el cuchillo largo de Edain Elesedil con su mano libre. Foraker se interpuso, desenvainando su espada mientras se daba la vuelta para enfrentarse con Stythys, que había reducido su tamaño, replegándose bajo la protección de su capa y retrocediendo de nuevo hacia la oscuridad.

—¿Qué le has hecho? —le preguntó el enano. El mwellret se encogió aún más, y sus ojos rasgados arrojaron destellos. Foraker le dio la espalda—. Es suficiente. Nos vamos.

—¡Quedaoss! —gimió el mwellret de repente—. ¡Hablad con Sstythyss! ¡Puedo deciross cossass de loss esspectross!

—Ha dejado de interesarnos —respondió Foraker, golpeando el puño de su espada contra la puerta de salida.

—¡Hss! ¡Debéiss hablar con Sstythyss ssi desseaiss desstruir a loss esspectross! ¡Ssólo yo ssé cómo! ¡El ssecreto ess mío! —La voz de la criatura era ahora dura e increíblemente fría; su fingida cordialidad había desaparecido por completo—. Loss pequeñoss amigoss volverán; ¡deben volver! ¡Lo ssentiréiss ssi oss vaiss!

—¡Lo que de verdad sentimos es haber venido! —dijo Edain Elesedil—. ¡No necesitamos tu ayuda!

Jair ya estaba en el umbral de la puerta abierta, sostenido por el príncipe elfo y Slanter, que no dejaba de hablar entre dientes. Sacudiendo la cabeza para despejarse, el joven del valle volvió la vista atrás, hacia el mwellret, una encapuchada figura sin rostro sumida en las sombras.

—¡Necessitáiss mi ayuda! —dijo la criatura con voz suave, levantando su escamoso brazo—. ¡Venid otra vez, pequeñoss amigoss! ¡Volved!

Después, los centinelas enanos cerraron la puerta y la aseguraron con barras. Jair tomó una bocanada de aire y se enderezó, liberándose de los brazos que lo sostenían. Foraker lo detuvo, miró con insistencia a sus ojos, soltó un gruñido y se volvió hacia el pasadizo que los había llevado hasta allí.

—Supongo que te encuentras bien —dijo—. Volvamos al aire libre.

—¿Qué ha ocurrido, Jair? —le preguntó Edain Elesedil—. ¿Cómo pudo obligarte a hacer eso?

—No estoy seguro —respondió el joven del valle, haciendo un gesto dubitativo, y todavía temblando siguió los pasos Foraker, flanqueado por el príncipe elfo y el gnomo—. No estoy seguro de nada.

—¡Diablos negros! —dijo Slanter malhumorado, aplicándolos su insulto favorito—. Ésos pueden doblegarte.

El joven del valle hizo un gesto de asentimiento y siguió caminando. Le hubiera gustado saber cómo lo había hecho.

Una noche negra, neblinosa y calma cayó sobre Capaal. Las cumbres de las montañas ocultaban la luna y las estrellas, y sólo las lámparas de aceite de los enanos y las hogueras de los gnomos daban luz en la triste oscuridad. Empezó a formarse escarcha sobre la piedra y el monte bajo, y el aliento adquiría un denso color blanquecino a medida que la temperatura descendía. Una desagradable quietud yacía sobre todas las cosas.

Desde las almenas de la fortaleza, Jair y Elb Foraker contemplaban las esclusas y los diques que conectaban ambos lados de la garganta cuyo fondo estaba surcado por las aguas del Río Plateado.

—Tiene más de quinientos años —le decía el enano, con voz grave y áspera—. Fue construida en tiempos de Raybur, cuando nuestro pueblo estaba regido por la monarquía, después de la Segunda Guerra de las Razas.

Jair miraba por encima de los parapetos hacia la oscuridad que se extendía a sus pies, sin hablar, recorriendo el contorno del complejo que dibujaba la tenue luz de las antorchas y las lámparas que iluminaban sus piedras. Había tres diques, bandas anchas que se curvaban ante la corriente del Río Plateado cuando se precipitaba en la garganta. Varias esclusas regulaban la corriente; la maquinaria estaba instalada en el interior de las mismas y oculta por los diques y la fortaleza que ofrecía protección a ambos. La fortaleza se asentaba a horcajadas sobre el dique alto, y se extendía de un lado a otro, guardando todos los pasadizos que conducían a su interior. Detrás del dique alto estaba el Cillidellan, rodeado por las hogueras rojas del ejército sitiador, pero extrañamente opaco en las sombras de aquella noche sin luna. Entre el dique alto y sus niveles inferiores, el Río Plateado quedaba retenido en dos pequeños embalses, en su curso descendente. Unos abruptos riscos flanqueaban los dos extremos de los niveles inferiores, y los únicos caminos que permitían llegar hasta allí discurrían por andenes angostos o pasadizos subterráneos perforados en la roca.

—A los gnomos les gustaría ser propietarios de esto —dijo Foraker, señalando el complejo con el brazo—. Prácticamente, controla todo el suministro de agua a las tierras situadas al oeste hasta el lago del Arco Iris. En las estaciones lluviosas, evita las inundaciones que solían producirse antes de que se construyeran las esclusas y los diques. —Hizo un gesto de satisfacción—. En una mala primavera, incluso Culhaven podía quedar arrasado por la avenida de las aguas.

Jair paseó lentamente su mirada por las instalaciones, impresionado por la grandiosidad de la construcción, admirando los esfuerzos que debieron realizarse en su construcción. Foraker ya le había llevado a visitar los mecanismos internos de las esclusas y los diques, explicándole su funcionamiento y las tareas que desempeñaban. Jair se sentía agradecido por la excursión.

Slanter estaba enfrascado en la corrección de los mapas de las tierras situadas al norte hasta las montañas del Cuerno Negro Azabache que tenían los enanos, porque, según el gnomo, no eran muy precisos. Deseando evitar por todos los medios un nuevo encuentro con el mwellret y decidido a demostrar su capacidad y conocimientos, Slanter accedió a completar con anotaciones los mapas, para que el pequeño grupo dispusiera de una información fidedigna de la geografía de las tierras que debían atravesar cuando reanudaran el viaje. Edain Elessedil se había ido, tras pedir excusas. Por eso, cuando Foraker le sugirió la posibilidad de visitar las esclusas y los diques, Jair aceptó de inmediato. En opinión del joven del valle, los motivos de proponer tal paseo respondían en parte a la necesidad de dejar de pensar en Garet Jax, que aún no había regresado. En cualquier caso, también él prefería no pensar en la ausencia del Maestro de Armas.

—Los riscos no permiten a los gnomos bajar a los diques inferiores —estaba diciendo Foraker, con su mirada puesta en las lejanas hogueras—. La fortaleza domina todo el paso hacia allí. Nuestros antepasados previeron esa posibilidad cuando construyeron Capaal. Mientras la fortaleza se mantenga en pie, las esclusas y los diques estarán seguros, y mientras las esclusas y los diques estén seguros, también lo estará el Río Plateado.

—Salvo en el caso de que sea envenenado —puntualizó Jair.

—Es verdad —respondió el enano, haciendo un gesto de asentimiento—. Pero peor sería que el Cillidellan se vaciara en la garganta. El envenenamiento sería más rápido en todo su curso hacia el este.

—¿Saben eso en las otras tierras? —preguntó Jair.

—Lo saben.

—Entonces, lo lógico sería que sus habitantes enviaran ayuda para defender las instalaciones.

—Ésa es tu forma de pensar —respondió Foraker, esbozando una triste sonrisa—. Pero no todo el mundo quiere creer en la verdad de las cosas; ya lo ves. La mayoría prefiere evitarla.

—¿Hay alguna raza dispuesta a prestaros ayuda?

—Algunas —respondió el enano, haciendo un gesto dubitativo—. Los elfos de las Tierras Occidentales han comunicado que enviarán un ejército al mando de Ander Elessedil, pero no llegará hasta dentro de dos semanas. Callahorn también ha prometido enviar ayuda; Helt y algunos más ya luchan a nuestro lado. Los trolls aún no se han pronunciado; pero los territorios del norte son vastos y las tribus están dispersas. Quizás al final nos ayuden a lo largo de sus fronteras.

El enano interrumpió su discurso. Jair esperó un momento a que lo reanudara, pero como seguía en silencio, preguntó:

—¿Y las Tierras Meridionales?

—¿Las Tierras Meridionales? —Foraker hizo un gesto de desaliento—. Las Tierras Meridionales tienen la Federación y su Consejo, que son un atajo de imbéciles. Gastan todas sus energías en mezquinas disputas internas y luchas por el poder. Y las nuevas Tierras Meridionales no tienen ninguna utilidad para las gentes de las otras tierras. La raza del hombre vuelve a lo que era en los tiempos de la Primera Guerra. Si apareciese ahora el Señor de los Hechiceros, temo que la Federación lo aceptaría voluntariamente.

Jair sintió que un escalofrío recorría todo su cuerpo. En la Primera Guerra de las Razas, librada hacía cientos de años, el Señor de los Hechiceros había subvertido a la raza del hombre y la había convencido para que atacara a las otras razas. El hombre fue derrotado en esa guerra y aún seguía sintiendo la humillación y la amargura de su derrota. Aislacionista en la teoría y en la práctica, la Federación había absorbido la mayor parte de las Tierras Meridionales y se había convertido en portavoz de la raza del hombre.

—Pero Callahorn está con vosotros —dijo Jair—. Los hombres de la frontera son distintos.

—Pero es posible que no sea suficiente con la ayuda de los hombres de la frontera —respondió Foraker—. Ni siquiera con la Legión al completo. Ya has visto la reunión de tribus ahí fuera. Unidas, forman un poder mayor que cualquiera que les podamos oponer. Y, además, cuentan con la ayuda de esas cosas negras que las dominan... —Hizo un gesto de desesperanza.

—Pero nosotros tenemos un aliado que puede enfrentarse a los espectros corrosivos. Tenemos a Allanon —dijo Jair.

—Sí, Allanon —dijo Foraker, con un tono de amargura en su voz.

—Y a Brin —añadió el joven del valle—. Cuando encuentren el *Ildatch*...

No acabó la frase, la advertencia del Rey del Río Plateado resonó en su mente. *Hojas en el viento*, había dicho. *Tu hermana y el druida. Ambos se perderán.*

Apartó de sí con brusquedad ese pensamiento. *No se perderán*, se dijo a sí mismo. *Los encontraré antes. Los encontraré. Echaré el polvo de plata en la Fuente del Paraíso para limpiar sus aguas, y después el cristal de la visión, y después...* Hizo una pausa, inseguro. No sabía qué podía ocurrir después. Haría algo que impediría que la profecía del anciano se cumpliera.

Pero antes tenía que viajar al norte. Y había que esperar el regreso de Gareth Jax.

Foraker recorría de nuevo las almenas, con su rostro barbudo inclinado sobre el pecho y las manos en los bolsillos de la capa de viaje que cubría su robusta figura. Jair lo alcanzó cuando empezaba a bajar a una rampa inferior por un tramo de anchos escalones de piedra.

—¿Sabes algo de Gareth Jax? —le preguntó.

—¿Qué quieres que sepa? —respondió el enano sin levantar la cabeza.

—No lo sé —dijo Jair, haciendo un gesto de impaciencia—. Algo.

—¿Algo? —inquirió Foraker—. Eres bastante impreciso, ¿no te parece? ¿Qué clase de algo?

—Algo que nadie más sepa —dijo Jair, tras reflexionar un breve instante—. Algo acerca de él.

Foraker se dirigió hacia un parapeto que dominaba la oscura extensión del Cillidellan; apoyando los codos sobre la obra de piedra, dejó vagar su mirada. Jair permaneció a su lado, callado y esperando.

—Tú quieres comprenderle, ¿no es así? —preguntó al fin Foraker.

—Un poco, al menos —respondió el joven del valle, haciendo un gesto de asentimiento.

—No estoy seguro de que eso sea posible, Ohmsford —respondió el enano, lanzando un suspiro—. Es como si intentaras comprender a un... un halcón. Tú lo ves, ves su apariencia, ves lo que hace. Te maravillas, te asombras. Pero no puedes comprenderlo; no del todo. Tendrías que ser como él para poder comprenderlo.

—Sin embargo, da la impresión de que tú le comprendes —dijo Jair.

—¿Eso crees, Ohmsford? ¿Que yo le comprendo? —preguntó a su vez Foraker, volviéndose con rapidez hacia el joven del valle y haciendo un gesto de asentimiento—. No más que al halcón de que he hablado. Menos, quizás. Yo lo conozco porque he pasado algún tiempo con él, he luchado con él y he entrenado hombres con él. Lo conozco. También sé lo que es. Pero todo eso no es más que polvo y paja cuando se trata de comprender. —Hizo un gesto dubitativo—. Garet Jax es como otra forma de vida comparado contigo, conmigo o con cualquier otro que quieras nombrar. Una forma de vida especial y singular, porque sólo hay una. —Enarcó las cejas—. Es mágico a su manera. Hace cosas que ningún otro hombre podría hacer... ni siquiera intentarlo. Sobrevive a peligros que acabarían con la vida de cualquier otro, y lo consigue una y otra vez. Tiene instinto, como el halcón; y es este instinto el que le permite volar por encima de todos nosotros, hasta donde nadie puede tocarlo. ¿Comprenderle? No, me es imposible.

—Sin embargo, vino a las Tierras Orientales por ti —dijo Jair, tras permanecer un momento en silencio—. Al menos, él dice que ésa es la razón. Y si es así, indudablemente tiene sentimientos amistosos hacia ti. Debéis de compartir alguna afinidad.

—Quizá —respondió Foraker, haciendo un gesto de despreocupación—. Pero eso no significa que le comprenda. Además, hace lo que hace por razones exclusivamente personales, que no siempre coinciden con las que expone; eso lo sé por experiencia. No está aquí sólo por mí, Ohmsford. También hay otras razones. —Apoyó la mano en el hombro del joven del valle—. Sinceramente, creo que está aquí tanto por ti como por mí. Pero ignoro la verdadera razón. Quizá tú la conozcas.

—Dijo que sería mi protector porque así lo había dicho el Rey del Río Plateado —dijo Jair, tras un instante de duda.

—Tanto mejor —dijo Foraker—. ¿Pero lo comprendes mejor por saberlo? Yo no. —Hizo una pausa, y volvió a fijar su mirada en el lago—. No, sus razones no son las que confiesa.

Jair apenas si le oía. En ese preciso instante había recordado algo, y no pudo evitar el hacer un gesto de sorpresa. Se dio media vuelta con rapidez para que el enano no tuviera tiempo de reparar en él. ¿Sería posible que lo que Garet Jax ocultaba a Foraker se lo hubiese dicho a él? ¿No era lo que el Maestro de Armas había hecho aquella noche oscura y lluviosa cuando se quedaron solos bajo el saliente? El recuerdo cobró vida en su mente: *Quiero que comprendas... había dicho Garet Jax. El sueño prometió una prueba de habilidad más difícil que cualquier otra a la que me haya enfrentado. Una oportunidad de comprobar si en realidad soy el mejor. Para mí, ¿qué más hay...?*

Jair respiró profundamente el frío aire de la noche. Quizá comprendía a Garet Jax mejor de lo que pensaba. Tal vez lo comprendía mejor que cualquier otro.

—Hay una cosa que no muchos saben —dijo Foraker, interrumpiendo los pensamientos de Jair—. Te encontró en los Robles Negros. ¿Te has preguntado alguna vez por qué estaba allí? Porque, si no recuerdo mal, se dirigía hacia el este desde Callahorn.

—No había pensado en eso —dijo Jair, haciendo un gesto de asentimiento—. Supongo que los Robles Negros están bastante retirados del camino que conduce al Anar desde las tierras de la frontera. —Hizo un gesto dubitativo—. ¿Qué estaba haciendo allí?

—Te advierto que sólo es una suposición —respondió Foraker, esbozando una leve sonrisa—. A mí no me ha dicho nada que tú no sepas. Pero la región que queda al norte del lago, entre Leah y las Tierras Bajas de Clete, es su lugar de procedencia. Allí nació y allí creció. Y también allí tuvo una familia hace ya mucho tiempo. Tal vez le quede alguien, o quizá sólo le queden recuerdos.

—Una familia —repitió Jair en voz baja—. ¿Te ha dicho quiénes eran?

—No —respondió el enano, retirándose del parapeto—. Sólo habló de ello en una ocasión, eso es todo. Pero ahora sabes algo del hombre que todos los demás ignoran, excepto yo, desde luego. ¿Te ayuda eso a comprenderlo mejor?

—Supongo que no —dijo Jair, esbozando una leve sonrisa.

—Sabía que no te ayudaría —respondió Foraker, dándose la vuelta e iniciando el regreso a través de las almenas. El enano se ciñó la capa cuando el viento les dio de lleno al retirarse del muro—. Entra conmigo, Ohmsford, y te prepararé una jarra de cerveza caliente. Esperaremos juntos el regreso de nuestro halcón.

La ruda mano de Foraker dio una palmada en su hombro con delicadeza, y él se

apresuró a seguirlo.

La noche se hizo interminable, con sus horas vacías, largas y nubladas como una oscura premonición. La niebla descendía lentamente de las cumbres sobre una brisa ligera, espesándose, cubriendo por completo las esclusas y los diques, envolviendo en velos de neblina húmeda y pegajosa a los ejércitos de los gnomos y los enanos, hasta ocultar por completo el brillante resplandor de las hogueras.

Jair Ohmsford se quedó dormido a medianoche, esperando el regreso de Gareth Jax. El sueño se adueñó de él sentado en una silla de respaldo alto, en una sala de guardia donde Foraker, Slanter y Edain Elessedil hablaban en voz baja ante unas jarras de cerveza caliente y la tenue luz de una sola vela. Apenas podía ya prestar atención al susurro de sus voces, cuando sus ojos se cerraron y dejó de oírlas.

Al amanecer, el príncipe elfo tuvo que sacudirlo varias veces para conseguir que se despertara.

—Jair. Ha vuelto —le dijo Edain Elessedil.

Se restregó los ojos adormilados y se enderezó. Apenas visibles en la penumbra de la noche que ya tocaba a su fin, las brasas de un fuego agonizante emitían un suave brillo en la chimenea situada al otro lado de la habitación. En el exterior se oía el ruido de la lluvia al chocar contra las rocas.

Jair parpadeó. *Ha regresado Gareth Jax.*

Se puso en pie. Estaba completamente vestido. Sólo se había quitado las botas, y se dispuso a calzarlas sin perder un momento.

—Llegó hace menos de media hora. —El príncipe elfo seguía a su lado, y hablaba en voz muy baja, como si temiera despertar a alguien más que durmiera en la habitación—. Helt venía con él, por supuesto. Han encontrado un camino que conduce al norte, más allá de los túneles.

»Pero ha sucedido algo más, Jair —prosiguió el joven elfo tras guardar un momento de silencio, mientras aquél levantaba la vista, en actitud expectante—. Poco después de medianoche, empezó a llover, y la lluvia disipó la niebla. Cuando las luces del alba permitieron tener una visión clara de los alrededores, vieron que los gnomos ya estaban allí; todos ellos. Han levantado el campamento junto a las orillas del Cillidellan, y ocupan todo el dique alto, desde un extremo al otro. Su número es incalculable, y se limitan a esperar.

—¿Qué se proponen? —preguntó Jair, ya en pie y con las botas calzadas.

—Lo ignoro —respondió Edain Elessedil, haciendo un gesto dubitativo—. Parece que nadie lo sabe. Pero ya hace muchas horas que están allí. Todos los enanos están en guardia, vigilando en las almenas. Ven conmigo y podrás verlo con tus propios ojos.

Desde la sala de guardia, atravesaron un laberinto de corredores hasta traspasar

las puertas del patio interior situado sobre la sección central del dique alto. Un viento frío soplaba sobre el Cillidellan, y la lluvia golpeó sus rostros mientras corrían. Aún no había amanecido por completo. Sólo clareaba sobre los picos de las montañas del este. Los enanos defensores habían ocupado sus posiciones en los baluartes del dique y la fortaleza, con las capas puestas, las capuchas echadas para resguardarse de la intemperie y las armas en la mano. Capaal al completo estaba en vela y en silencio.

Al llegar al fuerte que protegía el extremo norte del dique alto, Edain llevó a Jair por unas escaleras de piedra y a través de una línea de almenas hasta una torre vigía que se levantaba en el complejo. El viento soplaba allí con más violencia, y la lluvia golpeaba con más fuerza.

Mientras estaban detenidos ante la puerta de roble reforzada con barras de hierro que daba acceso a la torre, un grupo de enanos pasó junto a ellos y empezó a bajar por unas escaleras contiguas. A la cabeza iba un enano de aspecto fiero, con el cabello y la barba de un intenso color rojo, vestido de cuero y cota de malla.

—¡Radhomm, el comandante de los enanos! —dijo en voz baja Edain a su compañero.

Sin perder más tiempo, empujaron la puerta de roble y entraron, cerrándola tras ellos. Un tenue brillo de la luz desprendida por una lámpara apenas alteraba la penumbra del interior, donde varias figuras encapuchadas se materializaron ante ellos.

—¡Hum, estaría durmiendo siempre, si lo dejaran! —oyó que decía Slanter.

—Me alegro de volver a verte, Jair Ohmsford —le saludó una voz profunda, y la mano enorme de Helt se extendió para estrechar la suya.

Después vio a Garet Jax, más negro que la oscuridad que lo rodeaba, con expresión implacable e inmutable como la piedra de las montañas. Intercambiaron una mirada, pero no pronunciaron ni una sola palabra. El Maestro de Armas apoyó con suavidad sus manos sobre los hombros de Jair, y en el fondo de sus ojos de hielo se dibujó una ráfaga de cordialidad que les era extraña, pero enseguida desapareció. Las manos se soltaron, y Garet Jax se perdió en la oscuridad.

La puerta se abrió tras ellos, y un enano empapado por la lluvia se dirigió corriendo hacia Elb Foraker, que estaba inclinado sobre un montón de mapas extendidos en una pequeña mesa de madera. Hablaron en voz baja y serena, y luego el mensajero salió con la misma prisa que había entrado.

—Ohmsford —empezó a decir Foraker, aproximándose a Jair, y los otros miembros del grupo se reunieron a su alrededor—, me acaban de decir que el mwellret se ha fugado.

—¿Cómo ha podido suceder? —preguntó furioso Slanter, rompiendo el silencio cargado de asombro que se había producido y acercando su rostro a la luz.

—Un cambio de forma. —Foraker seguía con la mirada fija en Jair—. Lo utilizó

esta noche para introducirse en un pequeño túnel de ventilación que hace circular el aire en los niveles inferiores. Nadie sabe dónde puede estar ahora.

Jair se quedó helado. El enano le había dado aquella inquietante noticia con una clara intención. Incluso encerrado en la sala destinada a almacenamiento, el mwellret había sido capaz de sentir la presencia de la magia élfica y de obligar a Jair a mostrársela. Si estaba libre...

—Eso lo podía haber hecho en cualquier momento —dijo Edain Elesedil—. Debe de haber una razón para que eligiera este momento.

Y yo podría ser esa razón, pensó Jair, sin manifestar su pensamiento. Foraker también se ha dado cuenta. Por eso habló primero conmigo.

—Nos vamos enseguida —dijo Garet Jax con voz resuelta, presentándose de repente ante ellos—. Ya nos hemos retrasado demasiado tiempo. La búsqueda que tenemos encomendada nos lleva hacia el norte. No tenemos ninguna necesidad de participar en lo que pueda suceder aquí. Con los gnomos reunidos alrededor del Cillidellan, debería ser bastante fácil...

¡OOOOOMMMMMMMMMMMM!

Sobresaltados, todos ellos miraron rápidamente a su alrededor. Un lamento monstruoso asaltó sus oídos, profundo y obsesivo al irrumpir en el silencio del amanecer. Creció en intensidad, con la colaboración de los miles de voces que le daban vida, elevándose contra el viento y la lluvia hacia las montañas que rodeaban Capaal.

—¡Maldita sea! —exclamó Slanter, con su rudo rostro amarillo desfigurado por una mueca de reconocimiento.

Los seis corrieron hacia la puerta, la abrieron y, unos segundos después, se hallaban apiñados contra las almenas del exterior, azotados por el viento y la lluvia mientras escudriñaban el norte a través de las agitadas aguas del Cillidellan.

¡OOOOOMMMMMMMMMMMM!

El lamento se hizo más fuerte, hasta convertirse en un aullido que se extendió por las alturas. Los gnomos se unieron en el oscuro cántico a lo largo de las riberas del Cillidellan, combinando sus voces hasta fundirlas en una sola mientras ellos contemplaban el lóbrego lago. El aire se llenó del tétrico sonido.

Radhomm apareció en las almenas inferiores, dando órdenes a voz en grito, y los mensajeros se alejaron a toda velocidad cuando los envió para que se las transmitieran a sus capitanes. En todas partes se desarrollaba una frenética actividad, mientras la guarnición se preparaba para hacer frente a los próximos e imprevisibles acontecimientos.

La mano de Jair buscó en su túnica y encontró los bultos tranquilizadores del polvo de plata y el cristal de la visión.

—¿Qué está sucediendo aquí? —preguntó Garet Jax a Slanter, tras agarrarlo de la capa y tirar con fuerza de él hacia sí.

—Es una llamada... ¡una llamada a la magia negra! —respondió el gnomo rastreador, reflejando en sus ojos el miedo que sentía—. Lo he visto antes... ¡en Marca Gris! —El gnomo se contorsionó bajo la mano de acero—. ¡Pero necesita el toque de los caminantes, Maestro de Armas! ¡Lo necesita!

—¡Garet! —exclamó Foraker, tirando del Maestro de Armas con rudeza y señalando a la orilla más cercana del Cillidellan, a unos cien metros de donde el dique alto se arqueaba. El Maestro de Armas soltó a Slanter y todos los ojos miraron en la dirección que señalaba el enano.

De entre los gnomos reunidos en la ribera, se destacaban tres figuras con capas oscuras que se acercaban.

—¡Espectros corrosivos! —dijo Slanter—. ¡Los caminantes han llegado!

Los espectros corrosivos bajaban hasta el lago Cillidellan, deslizándose hacia sus orillas de una manera que daba la sensación de que apenas se movían. Con los rostros ocultos en las sombras de sus capuchas, podrían ser considerados fantasmas inmateriales si no asomaran sus negros y engarfiados dedos entre sus ropas para agarrar los tres nudosos bastones grises de madera embrujada. El lamento unísono de sus seguidores gnomos los envolvía, confundiendo con el silbido del viento. Desde las almenas de Capaal, parecía que los tres seres negros tuvieran su origen en aquel sonido.

Entonces, el tétrico lamento emitido por los gnomos cesó de repente, y el estridente alarido del viento ocupó la vacía extensión del lago Cillidellan, haciendo que sus olas se estremecieran.

El espectro que iba en primer lugar sacó su esquelético brazo negro y fibroso de la ropa que lo cubría y levantó el bastón. Una quietud extraña y vibrante cayó sobre las cumbres, y los defensores advirtieron que hasta el viento se calmaba durante un breve instante. Entonces bajó el bastón lentamente, dirigiéndolo hacia las ennegrecidas aguas del lago. Los bastones de madera embrujada de los otros dos espectros se unieron a él, tocándose y fundiéndose en uno cuando sus puntas bruñidas se sumergieron en las aguas del lago Cillidellan.

En el primer momento, nada extraño sucedió, pero enseguida explotaron los bastones, convirtiéndose en lanzas de fuego rojo cuyas llamas descendieron hasta el fondo del lago, quemando y tostando su fría oscuridad. Las aguas se estremecieron, subieron de nivel y, por último, empezaron a hervir. Los gnomos, apartándose de la orilla del lago, lanzaron gritos en los que se mezclaban la alegría y el miedo.

—¡Es la llamada! —dijo Slanter.

El fuego rojo ardió en la lóbrega e impenetrable oscuridad, penetrando hasta los más profundos rincones del lago a los que nunca había llegado la luz. El resplandor de las llamas se extendió hacia la superficie de las aguas como si fuera una mancha de sangre. Chorros de vapor se elevaron en dirección al cielo con un agudo silbido, y las aguas del lago empezaron a arremolinarse.

Los defensores que contemplaban la escena desde las murallas de la fortaleza se quedaron inmobilizados por la indecisión. Presentían que algo abominable estaba a punto de ocurrir, y nadie sabía cómo evitarlo.

—¡Tenemos que salir! —dijo Slanter, intentado agarrar a Garet Jax. El miedo se reflejaba en sus ojos, pero también había en ellos determinación—. ¡Deprisa, Maestro de Armas!

El fuego de los bastones embrujados se extinguió de repente, la madera gris salió del lago Cillidellan y las garras que los sujetaban recuperaron su posición inicial.

Pero las aguas continuaron hirviendo. La mancha roja se había convertido en un resplandor profundo y lejano que brillaba a muchos metros de la superficie, como un ojo que empezara a abrirse después de un sueño.

¡OOOOOMMMMMMMMMMMM!

El lamento del ejército de los gnomos, agudo y expectante, se escuchó de nuevo. Las manos se levantaron y se unieron, soltándose cuando los bastones de los espectros corrosivos lo indicaron. El lago empezó a desprender vapor como respuesta al lamento, y todo el Cillidellan pareció entrar en erupción con renovado furor.

Entonces, algo monstruoso y oscuro salió de las profundidades.

—¡Maestro de Armas! —exclamó Slanter.

—Seguid en vuestros puestos —ordenó Garet Jax, deteniendo a Slanter con un gesto negativo—. Helt, trae los arcos largos.

El hombre de la frontera se dirigió sin pérdida de tiempo a la torre vigía. Jair lo siguió con la mirada y, a continuación, volvió a concentrar su atención en el Cillidellan, en el lamento ensordecedor de los gnomos y en la cosa negra que surgía de las profundidades.

Ahora ascendía con gran rapidez, aumentando de tamaño a medida que se iba acercando a la superficie. Sin duda, un mal convocado por los espectros, pero ¿de qué clase? Jair tragó saliva para aliviar la tensión de su garganta. Fuera lo que fuese, era monstruoso; su volumen parecía ocupar todo el fondo del lago mientras iba ascendiendo. Empezó a tomar forma. Era un ser enorme, con brazos que se retorcían y tanteaban...

En ese preciso instante, una ola atronadora rompió la superficie del lago y penetró en el gris amanecer. Un cuerpo negro y deforme surgió de las aguas que lo aprisionaban y su silueta se dibujó contra la luz durante un breve instante. Tenía el aspecto de un tonel cubierto de fango y cieno del fondo, con incrustaciones de conchas marinas y coral. Cuatro grandes piernas-aletas lo propulsaban en su movimiento ascendente, prensiles y espinosas. Su cabeza era una masa de tentáculos retorcidos que rodeaban unas fauces gigantescas, en cuyo interior se alineaban unos dientes afilados como navajas. La parte posterior de los tentáculos estaba recubierta de ventosas del tamaño de una mano humana abierta, y el resto estaba cubierto de escamas y espinas. Justo detrás de los tentáculos y a ambos lados de ellos, un par de ojos rojizos parpadeaban fríamente. En pie, completamente estirado, la terrible criatura medía más de treinta metros de la cabeza a la cola y trece de un lado a otro.

En las almenas de Capaal se escucharon exclamaciones de consternación.

—¡Un kraken! —dijo Foraker—. ¡Estamos perdidos!

El lamento de los gnomos se había convertido en un grito que no se parecía en nada a cualquier grito humano. Ahora, tras la aparición del monstruo, el lamento convertido en grito de batalla se abrió paso a lo largo y ancho de Capaal. En el interior de las aguas del lago, el kraken emitió un bramido, retorciendo su negro

cuerpo hacia el muro del dique y la fortaleza que lo protegía.

—¡Viene por nosotros! —dijo Gareth Jax, reflejando sorpresa en su voz—. ¡Un ser que no puede vivir en agua dulce, un ser que procede del océano, está aquí! ¡Traído por la magia negra! —Sus ojos grises desprendieron destellos—. Pero creo que no conseguirá capturarnos. ¡Helt!

El gigantesco hombre de la frontera corrió a su lado, con tres arcos largos en la mano. Gareth Jax cogió uno, otro se lo dio a Edain Elessedil y el tercero se lo entregó a Helt.

—¡Escuchadme! —dijo Slanter, dando un paso adelante—. ¡No podéis enfrentaros a eso! ¡Es un monstruo sacado del mal, demasiado poderoso incluso para vosotros!

—Quédate con el joven del valle, gnomo —le ordenó Gareth Jax, que pareció no haber escuchado sus palabras—. Ahora está a tu cargo. Cuida de su seguridad.

Se retiró de la torre vigía, con Helt y Edain Elessedil pisándole los talones. Foraker dudó un instante, dirigió una mirada recelosa a Slanter y después los siguió.

El kraken se lanzó contra la muralla de la ciudadela de los enanos, golpeando su gigantesco cuerpo contra la piedra y el mortero con una fuerza extraordinaria. Los tentáculos emergieron del agua y se extendieron para capturar a los enanos que estaban en las almenas. Docenas de ellos fueron arrastrados a las aguas del lago o apresados por las ventosas del ser que los atacaba. Gritos y alaridos llenaron el aire de la mañana mientras los enanos morían. Los proyectiles llovieron sobre el ser negro, pero su piel lo protegía de cualquier daño. Apartaba a las pequeñas figuras que intentaban alejarlo, barriéndolas con sus brazos parecidos a látigos, rompiendo las almenas tras las que se protegían.

Los gnomos se sumaron al ataque. El ejército de sitio arremetió contra las puertas a ambos lados del dique alto, con escaleras de mano y garfios de anclaje. Los defensores corrieron hacia los parapetos para rechazar el nuevo asalto. Pero los gnomos parecían haber enloquecido. Sin preocuparse de las pérdidas que sufrían, se precipitaban contra las puertas y las murallas donde los esperaba la muerte.

Sin embargo, su aparente locura no era tal, porque tenía un claro objetivo. Mientras los enanos se ocupaban de rechazar su ataque, el kraken se dirigía a la parte norte para atacar la muralla en el punto en que ésta estaba más cerca de las puertas. Con una sacudida repentina, emergió de las aguas del lago y se agarró a la piedra del dique con las aletas en el lugar donde se curvaba hacia la orilla. Unos enormes tentáculos se lanzaron hacia delante y se extendieron por las murallas hasta que las ventosas se adhirieron a las puertas, momento en que el monstruo los atrajo hacia sí. Ante su empuje, las barras de seguridad y las cerraduras cedieron, produciendo un gran ruido. Las puertas de la ciudadela se desplomaron, arrancadas de sus goznes, y los gnomos pasaron sobre ellas entre rugidos de triunfo.

Sobre las almenas de la torre vigía, Jair y Slanter contemplaban la lucha con creciente ansiedad. Sin las puertas que los protegieran, los enanos no podrían resistir mucho tiempo el empuje de sus atacantes, que acabarían invadiendo la fortaleza en unos pocos minutos. Sus defensores ya se estaban replegando en las murallas, aunque quedaban pequeños grupos, reunidos alrededor de sus capitanes, que intentaban oponerse con todas sus fuerzas al asalto. Pero desde el punto de vista del joven del valle y el gnomo estaba claro que la batalla estaba perdida.

—¡Tenemos que huir mientras sea posible, muchacho! —dijo Slanter, cogiendo a Jair por el brazo.

Pero el joven del valle no se movió y continuó buscando a sus amigos. Estaba demasiado horrorizado por lo que acababa de presenciar para poder tomar una decisión. El kraken estaba regresando a las aguas del lago, arrastrando su cuerpo a lo largo de la muralla hacia el centro del dique. Atentos a sus movimientos, los espectros corrosivos se deslizaron por las destrozadas almenas con los bastones grises en alto, exhortando a sus seguidores gnomos a continuar avanzando. Los gnomos entraban en la fortaleza con una decisión implacable.

—¡Slanter! —dijo Jair, señalando el centro de la batalla.

En los baluartes de la muralla delantera, la figura gigantesca de Helt se destacó entre el humo y el polvo, con Elb Foraker a su lado. Con el arco en una mano y una flecha en la otra, el hombre de la frontera se apoyó en los parapetos, apuntó a los espectros, tiró lentamente de la cuerda en la que ya había colocado la flecha y la soltó. Describiendo una línea borrosa, la larga flecha negra voló hasta clavarse en el pecho del espectro líder. La criatura se puso rígida de repente y retrocedió por la fuerza del golpe. Una segunda flecha siguió a la primera, y el espectro volvió a tambalearse mientras seguía retrocediendo. De las gargantas de los gnomos más próximos brotaron fuertes gritos de desaliento y, durante un momento, el avance de los invasores pareció vacilar.

Pero en ese momento el espectro corrosivo recuperó la estabilidad. Una de sus garras cogió las flechas clavadas en su pecho y las extrajo sin esfuerzo. Las sostuvo en alto para que todos las vieran, y las partió por la mitad. A continuación levantó el bastón embrujado, y de su punta salió un chorro de fuego rojo que se extendió por todas las almenas, quemando tanto la piedra como a los defensores que se encontraban sobre ellas. Helt y Foraker saltaron hacia atrás al sentir el contacto del fuego y desaparecieron entre los cascotes de la destrozada muralla y el polvo que produjeron.

Jair, enfurecido, empezó a dirigirse hacia allí, pero Slanter le gritó:

—¡No puedes hacer nada para ayudarlos, muchacho!

Sin esperar ninguna réplica a su afirmación, arrastró a Jair por los baluartes hacia la escalera descendente de piedra.

—¡Será mejor que empieces a preocuparse de ti mismo! —dijo después—. Quizá si nos movemos con la suficiente rapidez...

Entonces vieron al kraken. Había emergido del Cillidellan junto al punto medio de la muralla del lago donde el amplio patio interior se unía a la fortaleza que guardaba los extremos del dique alto, y se agarraba con los tentáculos y las aletas a la piedra. Cuando ya estaba casi fuera, con sólo la parte posterior de su cuerpo de tonel sumergida en el lago, giró lentamente hacia el lugar por donde los enanos intentaban huir del sector norte de la fortaleza. Los tentáculos se extendieron a través del reforzamiento del dique alto como una masa contorsionante. Poco después, la salida había quedado completamente bloqueada.

—¡Slanter! —gritó Jair para advertirle, antes de caer de espaldas contra la escalera para zafarse del tentáculo gigante que pasó sobre su cabeza.

Retrocedieron escaleras arriba, buscando cobijo en la protección que ofrecía una balaustrada en el lugar donde ésta se curvaba hacia los parapetos. Las salpicaduras que producía la aleta de la cola del monstruo al golpear el lago, mezcladas con el polvo y la piedra destrozada, llovieron sobre ellos. Debajo, los tentáculos del kraken tanteaban y martilleaban las murallas de la fortaleza, cogiendo cualquier cosa que estuviese a su alcance.

Durante un momento, pensaron que habían perdido cualquier posibilidad de huida a través del patio interior. Pero entonces los enanos contratacaron, arremetiendo desde los niveles inferiores de la fortaleza, los oscuros pozos de las escaleras y los túneles que había debajo, con el comandante Radhomm al frente. Con su cabello rojo ondeando al viento, llevó a sus soldados hacia la maraña de brazos gigantes, cortándolos y acuchillándolos con mandobles de hachas de guerra. Trozos del kraken volaron por los aires desprendiendo una espuma sanguinolenta, que cayó en la piedra húmeda del dique. Pero el kraken era enorme y monstruoso, y los enanos poco más que molestos mosquitos. Los tentáculos descendieron, aplastando a las pequeñas criaturas que pululaban a su alrededor, arrebatándoles la vida. A pesar de todo, los defensores continuaron dando hachazos, con la firme resolución de despejar el camino para que pudieran escapar los que habían quedado atrapados dentro de la condenada fortaleza. Pero el kraken los barría en cuanto hacían acto de presencia, y sus cadáveres se esparcían alrededor del monstruo.

Por último, el kraken cogió a Radhomm cuando el comandante luchaba para abrir paso. El monstruo levantó al enano pelirrojo a gran altura, ignorando el hacha que todavía le golpeaba con obstinada determinación. Después, lo aplastó contra la piedra, dejándolo sobre ella destrozado, desfigurado y sin vida.

—¡Corre! —gritó con desesperación Slanter, tirando inútilmente de Jair.

Los tentáculos se extendieron más allá de donde ellos se encontraban, martilleando las almenas y destrozando la piedra, que caía en todas direcciones. Una

lluvia de fragmentos dentados alcanzó al joven del valle y al gnomo, derribándolos y dejándolos medio enterrados en escombros. Jair logró ponerse en pie, sacudiendo la cabeza para librarse del aturdimiento, y avanzó con paso tambaleante hacia la balaustrada de piedra. Abajo, los enanos se habían retirado al interior de la fortaleza sitiada, desmoralizados por la pérdida de Radhomm. El kraken, que aún extendía sus tentáculos sobre el patio interior, bordeó la muralla donde se encontraba Jair, que empezó a retroceder y después, consternado, se detuvo. Slanter yacía sin conocimiento a sus pies, y la sangre manaba de un corte profundo que tenía en la cabeza.

En aquel momento apareció Garet Jax, como si hubiera salido de la nada. Su figura, estilizada y negra a la luz gris de la madrugada, se lanzó sobre la muralla del lago desde el refugio de las almenas con una espada corta en la mano. Jair dio un grito salvaje al verlo, pero éste se perdió entre el aullido del viento y los alaridos de la batalla. El Maestro de Armas corrió a lo largo del ensangrentado dique alto; una figura pequeña y ágil que no se alejaba de los tentáculos mortales del kraken, sino que iba directamente hacia ellos. Ondeando como una sombra inmaterial, se lanzó contra las fauces abiertas del monstruo. Los tentáculos martillaron, intentado alcanzarlo, pero fallaron en su intento, por ser demasiado lentos para alguien tan increíblemente rápido. Pero un resbalón, un error...

Tras coger impulso, el Maestro de Armas saltó sobre las fauces de la bestia. La golpeó con gran rapidez y clavó profundamente la espada corta en el tejido blando del interior de la garganta. De manera instantánea, los tentáculos intentaron golpearlo y el gigantesco cuerpo se tambaleó. Pero el Maestro de Armas ya estaba en movimiento, rodando de lado, apartándose de la trampa que el monstruo le había tendido. De nuevo en pie, Garet Jax vio otra arma, una lanza con punta de hierro, cuyo mango aún era asido por las manos de su propietario muerto. Con un movimiento rápido, la cogió. El kraken fijó la mirada en su peligroso atacante demasiado tarde. Garet Jax estaba a unos dos metros de un ojo. La lanza con punta de hierro salió disparada hacia arriba y penetró en el ojo desprotegido, atravesando la piel y el hueso hasta penetrar en el cerebro.

El kraken herido se replegó con evidentes signos de angustia, agitando las aletas de forma descontrolada. En su intento de sumergirse en las aguas del Cillidellan golpeó las murallas, esparciendo cascotes a su alrededor. Garet Jax todavía agarraba la lanza clavada en el cerebro del monstruo, haciendo grandes esfuerzos para no soltarla, barrenando más y más, a la espera de que se extinguiera su vida. Pero el kraken era increíblemente fuerte. Tras levantarse, se soltó del dique alto, se sumergió de golpe en el lago y se perdió de vista. Con las manos todavía agarradas al mango de la lanza, Garet Jax fue arrastrado tras él.

Jair se tambaleó sin dar crédito a sus ojos y tuvo que apoyarse en la rota

balaustrada. Su grito de cólera se ahogó en su garganta antes de que pudiera salir de ella. Abajo, el dique alto había quedado libre y los defensores enanos atrapados en su interior abandonaron su prisión por la seguridad de la atalaya del sur.

Entonces se dio cuenta de que Slanter estaba a su lado, y se esforzaba por mantenerse en pie. La sangre cubría su rostro amarillo, pero el gnomo no prestaba atención a sus heridas. Sin pronunciar una sola palabra, tiró del joven del valle hacia las escaleras que estaban a sus espaldas. Entre tropezones y caídas, llegaron al patio interior y empezaron a atravesarlo en la dirección que habían seguido los enanos en su huida.

Pero ya era demasiado tarde. Aparecieron cazadores gnomos por ambos lados de las almenas que habían dejado atrás. Innumerables figuras armadas y ensangrentadas que proferían gritos y aullidos, y se esparcían por la cumbre del dique alto, corriendo hacia el patio. Slanter echó una rápida mirada a sus espaldas e hizo dar media vuelta a Jair, adentrándose los dos en uno de los pozos de escalera. Bajaron con rapidez varios tramos, iluminados con lámparas, aproximándose a la oscuridad de los niveles interiores que conducían hacia los mecanismos internos de las esclusas. Arriba, los ruidos de la persecución empezaron a desvanecerse.

Cuando bajaron todas las escaleras, se encontraron en un pasadizo en penumbra que recorría el dique por debajo. Tras un breve instante de duda, Slanter se dirigió hacia el norte tirando de Jair.

—¡Slanter! —gritó el joven del valle, tirando a su vez del gnomo para que aminorase la marcha—. Esto nos lleva otra vez al lugar de donde salimos, nos aleja de los enanos.

—Los gnomos también seguirán la dirección que ellos han tomado —respondió Slanter—. No irán a cazar enanos ni a nadie a un lugar que creen desierto, ¿verdad? ¡Ahora, corre!

Continuaron, envueltos en la penumbra, luchando contra su propio cansancio a lo largo del corredor vacío. Los ruidos de la lucha estaban muy lejanos, y se oían distantes y débiles entre el constante chirrido de la maquinaria y la lenta embestida de las aguas del Cillidellan. La mente de Jair repasaba una y otra vez los últimos acontecimientos vividos. El pequeño grupo de Culhaven había dejado de existir; Helt y Foraker habían sido abatidos por los caminantes, Garet Jax había sido arrastrado por el kraken y Edain Elesedil había desaparecido. Sólo quedaban Slanter y él, y huían para salvar la vida. Capaal había caído en manos de los gnomos. Las esclusas y los diques que regulaban las aguas del Río Plateado en su curso hacia el país de los enanos estaban en poder de su mayor y más implacable enemigo. Todo se había perdido.

Sentía los pulmones oprimidos por el esfuerzo de su carrera. Su respiración era fatigosa y áspera. Sus ojos le escocían por las lágrimas y su boca estaba reseca por la

amargura y la cólera. ¿Qué iba a hacer? ¿Cómo podría llegar hasta donde estuviera Brin? No la alcanzaría antes que se adentrara en el Maelmord y se perdiese para siempre. ¿Cómo podía realizar la misión que le había encomendado el Rey...?

Sus piernas fallaron al tropezar con algo que no había visto, y cayó de bruces al suelo. Slanter, que iba delante, siguió corriendo sin advertir lo sucedido, hasta que se convirtió en una sombra en el túnel. Sin perder un momento, Jair se puso de pie. Slanter se estaba alejando demasiado.

En ese momento, un brazo salió de la oscuridad y una mano áspera y escamosa tapó su boca, cortándole la respiración. Un segundo brazo, duro como el hierro, rodeó su cuerpo y lo arrastró de espaldas hacia una puerta abierta.

—Quédate, duende —silbó una voz—. Amigoss, nossotross de la magia. ¡Amigoss!

Jair se dispuso a dar un grito terrorífico, pero no consiguió articularlo.

Era media mañana cuando Slanter salió del túnel de huida de la fortaleza, entre unos matorrales que ocultaban su boca, y se encontró solo en las cumbres barridas por el viento de las montañas del norte de Capaal. Una luz neblinosa y cenicienta se filtraba del cielo nublado, y el frío de la noche aún se dejaba sentir en las rocas de la montaña. El gnomo miró a su alrededor con cautela, luego retiró la maleza y se dirigió a rastras hasta la ladera caída en la garganta.

A sus pies, las esclusas y los diques de Capaal se veían repletos de gnomos. En las anchas bandas de bloques de piedra y alrededor de las almenas y baluartes de la fortaleza, los cazadores gnomos se movían como hormigas, ocupados en mantener su posición.

Bueno, ésta es la manera en que tenía que terminar, pensó Slanter, e hizo un gesto de resignación. Nadie podía enfrentarse con éxito a los caminantes. Habían conquistado Capaal. El sitio había concluido.

Se puso en pie lentamente, sin apartar la mirada de la escena que se desarrollaba a sus pies. No era fácil que desde aquella distancia consiguieran descubrir su presencia. Los gnomos estaban esparcidos por toda la fortaleza y lo que quedaba del ejército de los enanos había huido hacia el sur en dirección a Culhaven. No le quedaba nada que hacer, salvo seguir su propio camino.

Y, por supuesto, eso era lo que había deseado durante todo el tiempo.

Sin embargo, se quedó allí sin moverse, haciéndose a sí mismo varias preguntas que no obtuvieron respuesta. No sabía lo que había ocurrido a Jair Ohmsford, que había desaparecido sin dejar rastro. Lo había buscado en cuanto echó en falta su presencia, pero sin encontrar ninguna señal que le aclarara su desaparición, y como no podía hacer otra cosa, se vio obligado a continuar solo la huida.

—En realidad, el muchacho era un problema —dijo entre dientes, irritado, pero

era consciente de que sus palabras carecían de convicción.

Dio un suspiro, miró el cielo gris y empezó a alejarse de allí. Con el joven del valle desaparecido y el resto de los miembros del grupo muertos o dispersos, el viaje a la Fuente del Paraíso había llegado a su fin. En realidad, a él no le parecía una desgracia. Desde el principio estuvo convencido de que era una búsqueda estúpida e imposible, y así se lo había dicho una y otra vez... a todos los demás miembros del grupo. No tenían ni idea de lo que les esperaba, no tenían ni idea del poder de los caminantes. No podían culparlo por lo ocurrido.

Las arrugas de su frente se hicieron más profundas. A pesar de todo, estaba preocupado por la suerte que hubiera podido correr el joven del valle.

Volvió sobre sus pasos, más allá de la maleza que protegía la entrada del túnel, y subió a un saliente rocoso que dominaba las Tierras Orientales y ofrecía una perspectiva de su sector occidental. Pensó, satisfecho de sí mismo, que al menos había sido lo bastante listo para planear su huida. Pero eso se debía a que era un superviviente, y los supervivientes siempre se tomaban tiempo necesario para planear una huida, salvo los locos como Garet Jax. El entrecejo fruncido de Slanter dejó paso a una leve sonrisa. Había aprendido hacía mucho tiempo a no arriesgarse excesivamente si no existían unas poderosas razones para ello. Había aprendido hacía mucho tiempo a mantener siempre un ojo abierto para ver la manera más rápida de salir de cualquier lugar donde hubiera entrado. Por tanto, cuando el enano tuvo la amabilidad de enseñarle los mapas de los túneles subterráneos que salían a la luz al norte, detrás de las líneas de los sitiadores, los había estudiado detenidamente. Por eso estaba vivo y seguro. Si los demás no hubiesen sido tan alocados...

El viento, áspero y desapacible, le dio en pleno rostro al bordear la roca de la montaña. A lo lejos, al norte y al oeste, los bosques del Anar parecían manchas de colores otoñales, empapadas de niebla y de lluvia. Aquél era el camino que tenía que seguir, y se entristeció al pensarlo. Debía volver a las tierras fronterizas, a la cordura y la paz, para recuperar su antigua vida y olvidarse de todo lo que había ocurrido. De nuevo era libre y podía ir donde le apeteciera. Una semana, diez días como máximo, y las Tierras Orientales y la guerra que las devastaba quedarían atrás.

—Aunque el muchacho tenía agallas —dijo, frotando su bota contra la roca.

Sin atreverse a tomar una decisión, miró con insistencia cómo caía la lluvia.

Fuertes lluvias otoñales caían sobre Callahorn, desde el sur de los llanos de Streleheim hasta el lago del Arco Iris, el atardecer del día en que Paranor desapareció para siempre del mundo de los hombres. Las tormentas azotaban las tierras fronterizas, los bosques y las praderas, los Dientes del Dragón y las montañas de Runne, hasta llegar a la amplia extensión de los llanos del Rabb. Fue en este lugar donde la tormenta alcanzó a Allanon, Brin y Rone Leah, que viajaban en dirección este hacia el Anar.

Esa noche se vieron obligados a acampar bajo el aguacero, acurrucados en sus capas empapadas, al abrigo de un viejo roble, quebrantado y devastado por los años, que apenas si les ofrecía protección contra los elementos. Vacíos y estériles, los llanos de Rabb se extendían más allá de donde alcanzaba la vista, azotados por la violenta tormenta e iluminados por el fulgor de los relámpagos que revelaban su desolación. Ningún signo de vida aparecía en su superficie agrietada y barrida por el viento; estaban completamente solos. Podían haber pasado la noche cabalgando hacia el este, hasta la llegada del amanecer, y descansar una vez que hubieran entrado en el Anar; pero el druida se dio cuenta de que el joven de las tierras altas y la muchacha del valle estaban exhaustos y decidió que era preferible no forzarlos.

Ésa fue la razón por la que pasaron la noche en los llanos de Rabb, volviendo a remprender el camino al amanecer. Un día gris y lluvioso se desperezó para saludarlos, con la escasa luz que se filtraba, tenue e imprecisa, a través de las negras nubes que cubrían el cielo. Cabalgaron por las llanuras en dirección este hasta las márgenes del río Rabb, para, a continuación, desviarse hacia el sur. Cruzaron el río por un paso cercano a los linderos del bosque, en el lugar en que se bifurca hacia el oeste a partir de su canal principal, y siguieron la misma dirección durante todo el día. A la llegada del crepúsculo, lóbrego y húmedo, interrumpieron la marcha, y se dispusieron a descansar.

Una vez más, pasaron la noche al descubierto en los llanos del Rabb, bajo la única protección de sus capas, soportando una pertinaz llovizna que los empapó hasta los huesos, impidiéndoles conciliar el sueño y dejando todos sus miembros ateridos por el frío.

Las adversas condiciones climatológicas no parecían afectar al druida, pero minaban notablemente la resistencia de la muchacha del valle y del joven de las tierras altas. Era evidente que estaban empezando a cobrar su tributo en Brin.

Sin embargo, cuando el alba dejó ver sus primeras luces, la joven del valle ya estaba preparada para remprender el viaje. Su férrea voluntad había vuelto a tonificarse tras la batalla interior librada contra sus debilidades durante las vacías horas de la noche. Las lluvias que habían sido sus compañeras de viaje desde que

dejaron los Dientes del Dragón habían dejado su lugar a una neblina suave. Las nubes eran unos jirones blanquecinos cuando la luz del sol empezó a asomar por encima de las copas de los árboles. Los rayos del sol reanimaron la fortaleza mental y física de muchacha del valle, que las lluvias y la oscuridad habían llegado a resquebrajar, y contribuyeron a que pudiera soportar el agotamiento que sufría. Montada de nuevo en su caballo, se volvió agradecida hacia su luz, todavía imprecisa, y fijó la mirada en el este mientras se intensificaba.

Pero no tardó en darse cuenta de que no era tan fácil dejar de lado la extenuación. Aunque el día cobraba luminosidad a medida que avanzaban, la debilidad seguía dejándose sentir en su interior, asediándola con continuas dudas y temores que se resistían a desaparecer. Demonios sin rostro surgían de sus sombras, saltaban de su mente al bosque que bordeaban entre risas y mofas. Había unos ojos que no dejaban de observarla. Como en los Dientes del Dragón, tenía la sensación de que era espiada, a veces desde un lugar muy lejano, por unos ojos que no estaban limitados por la distancia y, en otras ocasiones, sentía que esos ojos estaban muy próximos a ella. Y también había vuelto a sentir la insidiosa premonición, que no cesaba de acosarla diciéndole, una y otra vez, que ella y sus compañeros de viaje jugaban a un juego mortal en el que tenían todas las de perder. Pensaba que había conseguido deshacerse de esa sensación tras los acontecimientos vividos en Paranor, ya que habían logrado salir del Alcázar de los Druidas sanos y salvos. Pero había renacido en la penumbra y la humedad de los últimos dos días, y volvía a sentirla con toda su intensidad. Era un demonio de su mente, del que no podía librarse a pesar del gran empeño que ponía para expulsarlo, para arrancarlo de sus pensamientos.

La tercera mañana de viaje, las horas transcurrían con monotonía, y la determinación de Brin Ohmsford empezó a resquebrajarse al ritmo de su paso. Al principio, el resquebrajamiento se manifestó como una inexplicable sensación de soledad. Asediada por la premonición, que sus compañeros parecían ignorar, empezó a refugiarse en sí misma. Fue como un acto inconsciente de autodefensa, para alejarse de lo que intentaba destruirla con sus insidias. Levantó un alto y fuerte muro a su alrededor, cerró todas las puertas y las ventanas, y se quedó dentro, para evitar de esta forma que la cosa se acercara ella.

Pero también quedaron tras el muro Allanon y Rone, y fue incapaz de encontrar la forma de llevarlos junto a ella. Estaba sola, aprisionada en el interior de su propio ser, atada con unas cadenas que ella misma había forjado. No tardó en producirse un cambio sutil. De forma lenta, pero inexorable, empezó a creer que estaba sola. Allanon nunca le había brindado una verdadera amistad; no era más que una figura distante y sobrecogedora incluso en las circunstancias más favorables, un extraño por quien ella podía sentir lástima y una extraña afinidad; pero, aun así, sólo era un extraño, imprevisible e impresionante. Desde luego, su relación con Rone Leah había

sido distinta, pero el joven de las tierras altas había cambiado. El amigo y compañero que antes era, se había convertido en un protector tan fuerte e inalcanzable como el druida. La espada de Leah había producido en él ese cambio, al darle un poder que lo equiparaba con cualquier otra cosa que intentara oponérsele. La magia, nacida de las oscuras aguas del Cuerno del Infierno y de la brujería de Allanon, lo había subvertido. La amistad que hasta aquel preciso instante los había unido, había desaparecido por completo. Rone estaba ahora ligado al druida por la afinidad que había surgido entre ellos.

Pero la voluntad de Brin, al carecer de objetivo, se impuso a su sensación de soledad, dejando paso a un sentimiento de vacío que hizo que también su búsqueda careciera de sentido. Sin embargo, ella era consciente de que no lo había perdido por completo. Poco antes, no había albergado la más mínima duda sobre su propósito. Tenía que viajar a las Tierras Orientales, atravesar el Anar y las montañas del Cuerno Negro Azabache, hasta llegar al mismo borde de la hondonada llamada Maelmord y penetrar en ella a través de negras fauces para destruir el libro de magia negra: el *Ildatch*. Ése era su objetivo. Pero con el paso del tiempo en medio de la oscuridad y el frío y la incomodidad de sus viajes, la urgencia de ese objetivo se había difuminado y ahora le parecía lejano y borroso. Allanon y Rone eran fuertes y se sentían seguros; contaban con poderes gemelos para enfrentarse a las sombras que pretendieran detenerlos. ¿Para qué podían necesitarla a ella? A pesar de las palabras del druida, ¿no podían proseguir solos la búsqueda? De alguna manera sentía que podían hacerlo, que ella no sólo no era el miembro más importante del grupo, sino más bien una carga innecesaria, a quien se le atribuía equivocadamente una utilidad. Intentó convencerse de que no era verdad, pero sabía que en cierto sentido lo era; su presencia se debía a un error. Lo sentía, y eso hacía que su sensación de soledad aun fuera más fuerte.

Las horas de la tarde transcurrían con lentitud. La niebla que a primeras horas de la mañana cubría la amplia extensión de los llanos de Rabb se había desvanecido, y ahora todo brillaba bajo la luz del sol. Reaparecieron retazos de color sobre las llanuras. La tierra agrietada y devastada fue convirtiéndose en una pradera, y la sensación de soledad de la joven del valle perdió parte de su intensidad, haciéndose menos opresiva.

Al caer la tarde llegaron a Storlock, la comunidad de sanadores gnomos. La antigua y famosa villa había quedado reducida a poco más que un grupo de modestas viviendas de piedra y madera, asentada en la periferia de los bosques. Fue en esta comunidad donde estudió Wil Ohmsford y donde se preparó para ejercer la profesión que siempre aspiró a seguir. Allí había ido a buscarlo Allanon para que lo acompañara en su viaje al sur, para pedir a Amberle Elesedil, la última Elegida, que prestara su ayuda al árbol Ellcrys y la raza élfica; un viaje que concluyó con la

absorción de la magia de las piedras élficas por el padre de Brin, transformándose en el poder del cantar que ella poseía. Habían pasado más de veinte años desde entonces, pensó Brin sombríamente. Así era como había empezado la locura, con la llegada de Allanon. Para los Ohmsford, así era como empezaba siempre.

Sin bajarse de sus monturas entraron en la tranquila y somnolienta villa, y se detuvieron detrás de un gran edificio que era utilizado como Centro. Los stors, vestidos de blanco, aparecieron como si hubiesen estado esperando su llegada. Silenciosos e inexpresivos, algunos se alejaron con los caballos cogidos de la bridas mientras que tres condujeron a Brin, Rone y Allanon al interior del edificio, y a través de oscuros y sombríos corredores los llevaron a las habitaciones individuales. Les esperaban un baño caliente, ropa limpia, comida y también una cama con las sábanas recién puestas. Los stors no dirigieron ni una sola palabra a sus recién llegados huéspedes mientras los atendían. Durante unos minutos fueron de un lado a otro como si fueran fantasmas, y luego desaparecieron.

Una vez en su habitación, dominada por el cansancio físico y la soledad mental, Brin se bañó, se puso la ropa limpia y tomó la comida. Enseguida, las sombras del anochecer se extendieron sobre el bosque y traspasaron las ventanas cubiertas con cortinas, y la luz del día se desvaneció en el crepúsculo. La joven del valle contempló los últimos latidos del día con somnolienta despreocupación, entregada por completo al placer de las comodidades que no había disfrutado desde que salieron de Valle Umbroso. Por un momento, llegó a pensar que había regresado.

Pero cuando la oscuridad ya se había adueñado del recinto, alguien llamó a la puerta de su habitación y un stor vestido de blanco le hizo una seña para que lo siguiera. Lo siguió, sabiendo, sin necesidad de preguntarlo, que Allanon requería su presencia.

Lo encontró en su habitación, situada al final del corredor. Rone Leah estaba sentado junto a él, ante una pequeña mesa sobre la que ardía una lámpara de aceite. Sin hablar, el druida señaló una silla vacía, y la joven del valle se sentó en ella. El stor que la había acompañado esperó a que se sentara, y a continuación salió de la habitación y cerró con suavidad la puerta.

Los tres compañeros de viaje se miraron en silencio. Allanon movió su cuerpo en la silla, con su oscuro rostro duro y ausente, y los ojos perdidos en unos mundos que la muchacha del valle y el joven de las tierras altas no podían ver. En aquel momento, Brin pensó que parecía un viejo, y se sorprendió de que tal posibilidad fuera real. Nadie había visto envejecer a Allanon, salvo su padre, y eso fue justo antes de que el druida desapareciera de las Cuatro Tierras hacía veinte años. Pero ahora ella también lo veía. Era más viejo que cuando fue a Valle Umbroso en su busca. Su cabello negro se había vuelto más gris, su oscuro rostro estaba surcado por más arrugas y en él podían verse los estragos causados por el tiempo, y su aspecto general reflejaba un

mayor abatimiento. El tiempo también corría contra el druida, de la misma forma que lo hacía contra cualquier otra persona.

—Quiero hablaros de Bremen —dijo con voz grave Allanon, con las manos nudosas enlazadas ante sí y buscando con su mirada la de la joven del valle.

»Hace muchos años, en la época de los Consejos Druidas celebrados en Paranor, en el tiempo intermedio entre las Guerras de las Razas, fue Bremen quien vio con mayor clarividencia los efectos nocivos que traería consigo la llegada de la magia. Brona, que más tarde se convertiría en el Señor de los Hechiceros, había descubierto sus secretos y fue víctima de su poder. Consumido por sus insaciables ansias de imponer su voluntad sobre toda criatura, el druida rebelde se convirtió en esclavo. Después de la Primera Guerra de las Razas, el Consejo creyó que estaba acabado, pero Bremen comprendió que no era ésa la realidad. Brona vivía preservado por la magia, dirigido por su fuerza y su necesidad. Las ciencias del viejo mundo habían desaparecido en el holocausto de las Grandes Guerras. En su lugar renació la magia de un mundo todavía más viejo, un mundo que sólo había dado cobijo a unas criaturas fantásticas, y Bremen comprendió que ésa era la magia que iba a destruir o preservar el nuevo mundo de los hombres.

»Por esa razón, Bremen desafió al Consejo de una manera similar a como antes lo había hecho Brona, aunque con mayor cautela para preservar sus planes, y empezó a aprender los secretos del poder que el druida rebelde había descubierto. Preparado para un posible regreso del Señor de los Hechiceros, logró salvar su vida cuando todos los demás druidas fueron destruidos. Entonces se impuso una misión, el único e inmutable propósito de su vida: recobrar el poder que el maligno había liberado, para volver a recluirlo y depositarlo sellado en un lugar donde nunca más pudiera ser manipulado. No era fácil, pero se comprometió a realizarlo. Los druidas habían desatado a la magia y, como él era el último de esos druidas, estaba obligado a encerrarla otra vez.

»Elegió como medio la creación de la Espada de Shannara —prosiguió Allanon tras hacer una breve pausa—, un arma de la antigua magia élfica que podía destruir la creación al Señor de los Hechiceros y a los portadores de la Calavera que le servían. En la hora más negra de la Segunda Guerra de las Razas, con las Cuatro Tierras amenazadas por los ejércitos del maligno, Bremen forjó, con la magia, las habilidades y el conocimiento que había adquirido, la legendaria espada. Se la entregó al rey elfo Jerle Shannara. Con esa espada, el rey se enfrentaría en una batalla al druida rebelde y lo destruiría.

»Sin embargo, como muy bien sabéis, Jerle Shannara no logró su objetivo. Incapaz de dominar el poder de la espada, dio una oportunidad de huida al Señor de los Hechiceros, y éste no la desaprovechó. Aunque se ganó la batalla y los ejércitos del maligno fueron rechazados, Brona siguió con vida. Pasarían muchos años antes

de que pudiera volver, pero volvería, y Bremen tenía la absoluta certeza de que cuando lo hiciera él ya no estaría en este mundo para enfrentarse de nuevo a Brona. Pero había hecho una solemne promesa, y Bremen nunca incumplía una promesa.

La voz del druida se había convertido en un susurro, y sus ojos negros e impenetrables reflejaban intenso dolor.

—Para ser fiel a su promesa, Bremen hizo tres cosas. Me eligió para que fuera su hijo, el descendiente de la carne y la sangre de los druidas, que recorrería de un extremo a otro las Cuatro Tierras hasta que se produjera el regreso del Señor Oscuro. Al principio, alargó su propia vida, y después la mía, mediante un sueño que la preserva, para que en todo momento hubiera un druida dispuesto a proteger a la humanidad del Señor de los Hechiceros. Pero aún hizo algo más. Cuando le llegó la hora de la muerte y le fue imposible retrasarla, utilizó la magia en una última y terrible evocación. Confinó su espíritu en este mundo, en el que su cuerpo ya no podía permanecer, para velar por el cumplimiento de su promesa una vez hubiera acabado su vida.

»¡Unió su espíritu descarnado a mi persona! —prosiguió el druida, cerrando en puños sus nudosas manos—. Utilizó la magia para conseguir ese enlace, padre con hijo, confinando su espíritu en un mundo de tinieblas donde el pasado y el futuro se unían, donde podía ser convocado siempre que las circunstancias lo exigieran. Ése fue el fin que eligió para sí, convertirse en un ser perdido y desesperanzado que no se liberaría hasta que se cumpliera su objetivo, hasta que...

Se interrumpió de repente, como si sus palabras le hubiesen llevado más lejos de donde quería llegar. En aquel instante, Brin vislumbró lo que hasta entonces había permanecido oculto para ella; una leve revelación del secreto revelado al druida en el Valle de Pizarra, cuando Bremen surgió del Cuerno del Infierno y le habló de futuros acontecimientos, dando origen a los susurros de su premonición.

—Hubo un tiempo en que pensé que su promesa ya se había cumplido —prosiguió Allanon, poniendo fin a la súbita pausa—. Eso fue lo que creí cuando Shea Ohmsford destruyó al Señor de los Hechiceros, cuando descubrió el secreto de la Espada de Shannara y se convirtió en su amo. Pero estaba equivocado. La magia negra no murió con el Señor de los Hechiceros, ni estaba encerrada como Bremen prometió que estaría. Sobrevivió en las páginas del *Ildatch*, guardada en secreto en las entrañas del Maelmord, a la espera de ser descubierta. Y, por desgracia, los descubridores llegaron.

—Y se convirtieron en los espectros corrosivos —concluyó Rone Leah.

—Esclavizados por la magia negra, como también lo fueron el Señor de los Hechiceros y los Portadores de la Calavera en los antiguos días. Pensando en ser amos, se convirtieron en esclavos.

Pero ¿cuál es tu secreto, druida?, murmuró Brin mentalmente, manteniendo aún

viva la esperanza de que lo descubriera. *¡Habla ahora de él!*

—Entonces, ¿Bremen no puede ser liberado de su exilio en el Cuerno del Infierno mientras existan el *Ildatch* y su magia? —preguntó Rone, que estaba demasiado pendiente del relato para poder vislumbrar lo que Brin veía.

—Él está sometido a esa destrucción, príncipe de Leah —respondió Allanon.

Y tú. Y tú, gritó la mente de Brin.

—¿A que la magia negra desaparezca de la Tierra? —Rone hizo un gesto de admiración—. No parece que sea posible, después de haber existido durante tantos años, de guerras desencadenadas por su causa, de tantas vidas sacrificadas.

—Esa era tiene asignado su fin, joven de las tierras altas. Esa era debe pasar.

Se produjo un largo silencio, y una calma apaciguadora invadió las sombras de la noche que circundaban la llama de la lámpara de aceite y se concentró en los tres reunidos. Envueltos en ella, se dedicaron a sus propios pensamientos, apartando su mirada de la de los otros dos para protegerse. *Somos unos extraños unidos en una causa común, pero que nunca podremos comprendernos, pensó Brin. Luchamos por la misma causa, pero el lazo que nos une es muy flojo...*

—¿Podemos triunfar en esta empresa, Allanon? —preguntó Rone de repente, fijando su inquisitiva mirada en el rostro impenetrable del druida—. ¿Contamos con la fuerza suficiente para destruir ese libro y la magia negra que encierra?

—Brin Ohmsford tiene la fuerza —respondió el druida, tras pensar durante cierto tiempo su respuesta, y sus ojos parpadearon evasivos y rápidos, como si quisieran ocultar algo—. Ella es nuestra esperanza.

—Esperanza y desesperanza. Salvadora y destructora —dijo Brin, mirándolo a los ojos y haciendo un gesto de incompreensión—. ¿Recuerdas las palabras, Allanon? —le preguntó a continuación, esbozando una irónica sonrisa—. Las que tu padre dijo respecto a mí.

Pero Allanon no respondió, sino que se limitó a mirarla a los ojos.

—¿Qué más te dijo, Allanon? —insistió Brin, sin mostrar el más leve signo de alteración—. ¿Qué más?

—Que no lo volvería a ver en este mundo —respondió por fin el druida, tras una larga pausa.

El silencio se hizo más profundo. La joven del valle se dio cuenta de que ahora estaba mucho más cerca del secreto del druida. Rone Leah se movió con inquietud en su silla, buscando con sus ojos los de la muchacha. Brin captó inmediatamente la incertidumbre que reflejaban, pero Rone no necesitaba saber nada más, y retiró su mirada. La esperanza era ella y, por tanto, era ella quien debía saberlo.

—¿Dijo algo más? —insistió la joven del valle.

—Todos los Ohmsford están obsesionados por el conocimiento de la verdad —respondió Allanon, enderezándose lentamente en la silla, con las negras vestiduras

ceñidas a su cuerpo, mientras una leve sonrisa se esbozaba en su cansado y demacrado rostro—. Ninguno de vosotros se ha conformado nunca con menos.

—¿Qué dijo Bremen? —insistió Brin.

—Dijo, Brin Ohmsford, que cuando abandone las Cuatro Tierras, será para no regresar nunca más —respondió el druida, recuperando la seriedad de su rostro.

La muchacha del valle y el joven de las tierras altas lo miraron fijamente con asustada incredulidad. Cuando el peligro de la magia negra amenazaba a las razas, Allanon regresaba a las Cuatro Tierras con la misma precisión y puntualidad con que se cumplía el ciclo de las estaciones. Nadie recordaba que ni siquiera una sola vez hubiese estado ausente en tales circunstancias.

—¡No te creo, druida! —exclamó Rone, incapaz de encontrar algo más que decir y con indignación en su voz.

—Esta época está llegando a su fin, príncipe de Leah —respondió Allanon, haciendo un gesto de impotencia—. Y yo debo terminar con ella.

—¿Cuándo... cuándo te irás...? —preguntó Brin, tragando saliva para aliviar la opresión que sentía en su garganta.

—Cuando deba hacerlo, Brin —respondió el druida, con amabilidad—. Cuando llegue el momento.

Entonces se levantó, desplegando su figura, alta y austera, tan negra como la noche y tan segura como su llegada. Una de sus manos, grande y nudosa, se extendió sobre la mesa. Movidos por un impulso instintivo, los dos jóvenes alargaron las suyas para estrecharla, uniendo durante un breve instante las tres en una.

La inclinación de cabeza del druida fue breve y, de alguna manera, un gesto de despedida.

—Mañana cabalgaremos hacia el este por el Anar; siempre hacia el este hasta que termine nuestro viaje. Ahora id a descansar. Os deseo paz.

Las manos de los jóvenes se soltaron de las de Allanon.

—Marchaos —dijo con voz suave.

Tras intercambiar una mirada de indecisión, Brin y Rone se levantaron de las sillas y salieron al pasillo. A sus espaldas pudieron sentir la mirada oscura y penetrante que los seguía.

Caminaron en silencio por el pasillo. Desde algún lugar invisible, a través de las sombras del vestíbulo desierto, les llegaba el sonido de unas voces lejanas y confusas. El aire era denso a causa de los olores desprendidos por las hierbas y medicinas allí almacenadas, y ellos lo aspiraban rumiando sus pensamientos. Cuando llegaron a las puertas de sus respectivas habitaciones, se detuvieron, sin tocarse ni mirarse, compartiendo sin hablar la angustiada impresión que en ellos habían producido las palabras que acababan de oír.

No puede ser cierto, pensó Brin, aturdida. No es posible.

Rone la miró de frente, y sus manos se extendieron para coger las de ella. Era la primera vez que lo sintió cerca desde que salieron del Cuerno del Infierno y del Valle de Pizarra.

—Lo que ha dicho, Brin... lo que ha dicho de no regresar... —dijo titubeando el joven de las tierras altas—. Ésa es la razón de que fuésemos a Paranor y de que destruyera el Alcázar. Sabía que no iba a volver...

—Rone —le interrumpió la joven, poniendo un dedo sobre sus labios.

—Lo sé. Pero no puedo creerlo.

»Estoy asustado, Brin —dijo él joven en un murmullo, rompiendo el prolongado silencio durante el cual se habían limitado a mirarse a los ojos.

La joven del valle hizo un gesto de asentimiento y lo abrazó. Después dio un paso atrás, depositó un fugaz beso en sus labios y entró en su habitación.

Tras cerrar la puerta, Allanon se dirigió lenta y fatigosamente a la pequeña mesa y se sentó de nuevo ante ella. Apartó sus ojos de la llama de la lámpara de aceite y los mantuvo fijos en las sombras, dando paso libre a sus pensamientos. En otra época no hubiese sentido la necesidad de revelar secretos que le pertenecían por completo. Se hubiera resistido a la tentación de hacerlo, porque, en definitiva, él era el guardián de la verdad. Él era el último de los druidas y el sustentador del poder que ellos poseyeron. No tenía por qué hacer confidencias a nadie.

Ésa había sido su manera de actuar con Shea Ohmsford, ocultándole gran parte de la verdad para que el pequeño joven del valle la descubriese por sí mismo. También actuó así con el padre de Brin durante la búsqueda del Fuego de Sangre. Pero su inclinación por el secreto, su deliberado e inquebrantable propósito de no compartir, ni siquiera con las personas más íntimas, todo su saber, se había quebrantado de alguna manera con el paso de los años. Quizá fuera consecuencia del envejecimiento que al fin sufría en sus carnes, o del inexorable paso del tiempo que pesaba sobre él. O tal vez simplemente fuera la necesidad de compartir lo que sabía con otras almas vivientes.

Tal vez.

Volvió a levantarse de la mesa, como si fuera una sombra más de la noche flotando fuera del alcance de la luz. Entonces, un repentino soplo de aire apagó la lámpara de aceite y toda la habitación quedó a oscuras.

Había revelado a aquellos jóvenes mucho más que a ninguna otra persona.

Pero no se lo había dicho todo.

Al romper el alba sobre las Tierras Orientales y los bosques del Anar, Allanon, Brin y Rone emprendieron el viaje. Abastecidos con las provisiones que les proporcionaron los sanadores de Storlock, salieron de la villa y se dirigieron a los bosques. Muy pocos presenciaron su partida. Un grupo de stors, vestidos de blanco, en silencio y con el semblante triste, se reunieron en los establos de detrás del Centro para despedirlos. Poco después, los tres viajeros desaparecieron entre los árboles de una manera tan enigmática como habían llegado. Era uno de los clásicos días de finales del otoño, cuando las nieves del invierno están prestas a cubrirlo todo con su manto blanco. Era un día cálido y lleno de sol, en el que los colores de los árboles resultaban radiantes al penetrar en ellos haces de luz, y los olores de la mañana eran dulces y agradables. El cielo, azul y nítido, ofrecía un fuerte contraste con aquel otro oscuro y frío de los días pasados, invadidos por las tormentas de finales de año.

Sin embargo, Brin Ohmsford y Rone Leah no parecían valorarlo en su justa medida. Preocupados por la tétrica revelación que el druida les hizo la noche anterior y la incierta expectativa de lo que esperaba, ninguno de los dos participaba del esplendor que la naturaleza les ofrecía. Replegados en sí mismos, bajo la negra cobertura de sus emociones y pensamientos no compartidos, cabalgaban entre las sombras moteadas de los grandes árboles oscuros sintiendo sólo el frío que invadía su interior.

—De ahora en adelante, nuestro camino será peligroso —les dijo Allanon esa misma mañana, antes de remprender el viaje, en los establos donde habían sido atendidos los caballos. El tono de su voz había sido grave, extraño y mucho más amable de lo que en él era habitual—. Los caminantes nos pueden estar esperando en todas las Tierras Orientales y en cualquier punto de los bosques del Anar. Saben que nos dirigimos hacia el Maelmord; lo ocurrido en Paranor despeja cualquier posible duda que pudieran albergar sobre ello. También saben que deben detenernos antes de que lleguemos al Maelmord. Los gnomos se encargarán de seguir nuestros pasos, y donde ellos no puedan llegar, se encargarán de hacerlo otros que también están a su servicio. Ningún camino que conduzca a las montañas del Cuerno Negro Azabache será seguro para nosotros.

»Sin embargo, sólo somos tres y no les será nada fácil encontrarnos —prosiguió, poniendo sus manos sobre los hombros de los jóvenes para atraerlos hacia sí—. Los ojos de los espectros y de sus gnomos nos buscarán, sobre todo, en dos caminos: por el norte, más allá del río Rabb, y por el sur, el que procede de Culhaven. Seguros y libres de obstáculos, son los que elegiría cualquier hombre sensato. Por lo tanto, nosotros prescindiremos de los dos y, en su lugar, tomaremos el más peligroso; iremos por el Anar Central, a través de las montañas de Wolfsktaag, la Cuenca

Tenebrosa y el Páramo Viejo. En esas regiones residen unas magias más antiguas que las suyas, a las que temerán desafiar. Las montañas de Wolfsktaag son un lugar prohibido para los gnomos, y se negarán a entrar aunque se lo ordenen los espectros. Sin embargo, en ellas hay cosas más peligrosas que los gnomos, pero la mayor parte de ellas permanecen inactivas, están en estado latente. Si somos rápidos y cautelosos, podremos pasar a través de ellas sin recibir el menor daño. En la Cuenca Tenebrosa y el Páramo Viejo también residen otras magias, pero es muy probable que en esas regiones nuestra causa despierte más simpatías que la suya...

Siguieron los límites occidentales del Anar Central sobre sus monturas en su camino de ascenso hacia las tierras que daban acceso a las abruptas y boscosas estribaciones de las montañas de Wolfsktaag. Mientras avanzaban, intentaban descubrir lo que pudiera ocultarse más allá de la luz del sol y de la agradable temperatura, más allá de los brillantes colores del otoño. Llegaron al desfiladero de Jade y empezaron una larga y tortuosa ascensión a lo largo de las estribaciones meridionales, donde los árboles y la maleza los cubrían con su sombra, ocultándolos de cualquier mirada indiscreta. La media tarde los sorprendió muy al este del desfiladero, en su incansable peregrinaje hacia los picos altos. Los árboles y las rocas se alargaban, oscuros y silenciosos, a su alrededor a medida que la luz del día empezaba a desvanecerse. Al caer la noche, ya habían penetrado un buen trecho en las montañas. Ahora, cuando pasaban entre los árboles, las sombras se deslizaban como seres vivos. Aunque en todo momento estuvieron alerta, no captaron ninguna señal de vida a su alrededor y sintieron que estaban solos.

Era curioso, y en cierto modo alarmante, que pudieran estar tan solos, pensó Brin cuando el crepúsculo se asentaba en las montañas y el día tocaba a su fin. Debería sentir al menos un toque de vida además de la suya propia, pero era como si aquellos picos y bosques hubiesen sido despojados de ella. No había pájaros, ni insectos, ni ninguna clase de criaturas vivientes. Solamente había silencio, profundo y punzante; el silencio que cobraba vida ante la ausencia de cualquier otra.

Cuando llegaron ante un grupo de nogales, enfermizos y astillados, Allanon les ordenó que se detuvieran para montar allí el campamento. Después de que hubieran atendido los caballos y escogido las provisiones, el druida los llamó y les prohibió encender fuego. A continuación, tras pronunciar unas rápidas palabras de despedida, se adentró en el bosque. La muchacha del valle y el joven de las tierras altas lo siguieron con la mirada hasta que se perdió de vista. Entonces se sentaron para tomar una cena fría, compuesta de pan, queso y frutos secos. Comieron a oscuras, sin hablar, escudriñando con la mirada las sombras que les rodeaban, en busca de unos signos de vida que no consiguieron descubrir. Sobre sus cabezas, en el cielo nocturno, brillaban innumerables estrellas.

—¿Dónde crees que ha ido? —preguntó Rone Leah después de un rato. El joven

había hablado casi como si lo hiciera consigo mismo. Brin hizo un gesto de ignorancia, pero no dijo nada, y él volvió a mirar a lo lejos—. Es como una sombra, ¿verdad? Cambia con cada alteración del sol y de la luna; aparece y desaparece, siempre por razones particulares y que nunca comparte con nosotros. ¿Cómo iba a hacerlo si sólo somos seres humanos? —Dio un profundo suspiro y dejó su plato a un lado—. Aunque supongo que ya nadie nos puede considerar unos simples humanos, ¿no crees?

—Sí —respondió Brin con voz suave, jugueteando con el trozo de pan y queso que aún le quedaba.

—Bien, no importa. En cualquier caso, somos los que siempre fuimos. —Hizo una pausa, como si se preguntara hasta qué punto creía eso, y después se inclinó hacia delante—. Es extraño, pero mis sentimientos hacia él han cambiado. He estado pensando en ello todo el día. Todavía no confío en él por completo. No puedo, porque sabe demasiadas cosas que yo ignoro. Pero tampoco desconfío de él. Creo que está intentando ayudar a las razas con todos los medios que tiene a su alcance.

Interrumpió su discurso esperando que Brin manifestara su conformidad con lo que acababa de decir, pero la joven del valle permaneció en silencio, con la mirada fija en la lejanía.

—Brin, ¿qué es lo que te preocupa? —le preguntó.

—No estoy segura —respondió la joven, haciendo un gesto de inseguridad.

—¿Es porque no volveremos a verlo cuando esto termine, como nos dijo anoche?

—Sí, pero hay algo más.

—Quizás estás sólo... —dijo Rone, tras un momento de vacilación.

—Algo va mal —lo interrumpió Brin, y sus ojos se fijaron en los del joven de las tierras altas.

—¿Qué?

—Algo va mal —repitió la joven del valle—. Respecto a él, respecto a ti, respecto a todo este viaje y, sobre todo, respecto a mí misma.

—No lo comprendo —dijo Rone, mirándola con expresión de asombro.

—Yo tampoco lo comprendo. Sólo lo siento. —Se ciñó la capa, y se acurrucó entre sus pliegues—. Hace ya varios días que lo siento; desde que el fantasma de Bremen apareció en el Cuerno del Infierno y nosotros destruimos al espectro corrosivo. Siento que algo malo se aproxima... algo terrible, pero ignoro lo que es. También siento que me vigilan continuamente, pero ignoro quién. Siento, y eso es lo peor de todo, que me están... alejando de mí misma, de ti y de Allanon. Todas las cosas están cambiando desde que salimos de Valle Umbroso; de alguna forma, todo es diferente.

—Supongo que eso se debe a lo que nos ha sucedido, Brin —respondió el joven de las tierras altas tras guardar silencio durante un momento—. El Cuerno del

Infierno, Paranor, el relato de Allanon sobre lo que le había dicho el fantasma de Bremen... Todo eso tenía que influir en nosotros. Y además llevamos muchos días lejos de Valle Umbroso y de las tierras altas, de las cosas que nos son familiares y nos hacen sentir seguros.

—Lejos de Jair —dijo ella con calma.

—Y de tus padres.

—Pero en especial de Jair —insistió ella, como si buscara una razón que justificara aquello. Luego hizo un gesto de incompreensión—. No, no es eso. Es algo más, algo más que lo sucedido con Allanon y la nostalgia del hogar y la familia y... Eso es demasiado fácil. Puedo sentirlo, en lo más profundo de mi ser. Algo que...

Su voz se quebró y sus oscuros ojos reflejaron la inseguridad que sentía en aquel momento. Apartó la mirada del joven de las tierras altas.

—Quisiera que ahora Jair estuviera aquí, aunque sólo fuese un momento. Creo que él sabría discernir lo que va mal. Estamos tan unidos en ese aspecto... —Se contuvo, y después esbozó una leve sonrisa—. ¿No es absurdo? ¿No es absurdo creer algo así?

—Yo también lo echo en falta. —El joven de las tierras altas intentó sonreír— Al menos podría distraer nuestra atención de los problemas, proponiendo que saliéramos a rastrear espectros corrosivos o algo semejante.

Se dio cuenta de que había hablado a Brin con demasiada ligereza y se calló, haciendo un gesto de indiferencia para liberarse de la incómoda situación que él mismo había provocado.

—De cualquier manera —prosiguió Rone—, es probable que no nos aceche ningún peligro. Si ese peligro fuera real, Allanon lo sentiría, ¿no crees? Después de todo, él está capacitado para captar cualquier cosa.

—Me pregunto si aún conserva esa facultad —respondió Brin, tras permanecer en silencio durante largo rato—. Me pregunto si todavía lo puede hacer.

Se quedaron en silencio, sin mirarse, con los ojos puestos en la oscuridad, sumidos en sus propios pensamientos. A medida que pasaban los minutos, la quietud de la noche que dominaba la montaña parecía presionar a su alrededor, como si deseara cubrirlos con el manto de su árida y vacía soledad, y se afianzaba en ellos la certeza de que algún sonido tenía que romper el hechizo: el grito lejano de una criatura viva, el leve deslizamiento de una rama del bosque o de una roca de la montaña, o el susurro de una hoja o el zumbido de un insecto. Pero todo permaneció inmóvil.

—Tengo la sensación de que somos arrastrados por una corriente —dijo Brin de pronto.

—Viajamos en una dirección determinada, Brin —respondió Rone Leah, haciendo un gesto negativo—. No vamos a la deriva.

—Debería haberte hecho caso y no haber venido —dijo la muchacha del valle, fijando en él sus ojos.

El rostro del joven de las tierras altas reflejó una gran sorpresa. En los ojos negros de Brin había una mezcla de cansancio y duda que bordeaba el miedo. Durante un breve instante tuvo la desagradable sensación de que no era Brin Ohmsford quien estaba frente a él.

—Yo te protegeré —le dijo—. Te lo prometo.

—Te creo —murmuró la joven, esbozando una leve e insegura sonrisa, y alargó las manos para tocar con cariño las de Rone.

Pero en lo mas profundo de su ser dudó de que fuera capaz de protegerla.

Cuando Allanon regresó al campamento era casi medianoche. Salió de entre los árboles con el mismo sigilo con que se proyecta una sombra. La luz de la luna se deslizaba entre las ramas hasta rozar su cabeza con finos rayos plateados que le daban un aspecto fantasmal. Rone y Brin dormían envueltos en sus mantas. En toda la amplia y boscosa extensión de las montañas reinaba la quietud. Era como si sólo él se mantuviera en vela.

Se detuvo a unos metros de donde descansaban sus compañeros de viaje y protegidos. Los había dejado aquellas horas porque necesitaba estar solo para pensar, para reflexionar sobre lo que iba a ocurrir. ¡Qué asombrosas habían sido las palabras que Bremen le dirigió a través de su fantasma... qué asombrosas! Pero, en realidad, no deberían haberlo sido para él, porque desde el principio sabía lo que iba a pasar. Sin embargo, siempre había tenido la sensación de que, de alguna forma, él podía cambiar el curso de los acontecimientos. Por ser un druida, todas las cosas le eran posibles.

Sus ojos negros recorrieron la cadena montañosa. Los acontecimientos vividos en el pasado quedaban muy lejanos, como también quedaban los esfuerzos que había realizado y los caminos que había recorrido para llegar al lugar donde se encontraba en ese preciso momento. El futuro también parecía lejano, pero sabía que eso sólo era una ilusión. El futuro estaba frente a él.

Pensó que era mucho lo que se había conseguido, pero no lo suficiente. Se volvió para mirar a la joven del valle, que en ese momento estaba profundamente dormida. De ella dependería todo. No lo creería, por supuesto, ni admitiría la verdad sobre el poder del cantar, porque prefería considerar la magia élfica desde el punto de vista humano, cuando la magia nunca había sido humana. Él le mostró parte de su poder... sólo para que pudiera vislumbrar su alcance, puesto que era consciente de que no resistiría más. Era como una niña en lo que respecta a la comprensión de la magia y le sería muy difícil llegar a la madurez, ya que él no podría ayudarle.

Cruzó sus largos brazos bajo las negras vestiduras. ¿No podría ayudarle? Esbozó

una misteriosa sonrisa. En la ya remota época de Shea Ohmsford había tomado la decisión de no revelar toda la verdad, sino sólo aquella parte que fuese necesaria para la consecución de sus fines. Quien necesitara conocer la verdad, era preferible que la descubriera por sí mismo. Desde luego podía hablar con Brin... o al menos intentarlo. Si no lo hiciera, Wil Ohmsford se lo reprocharía como en otros tiempos le había reprochado que no informara a la elfina Amberle. Pero no correspondía a Wil Ohmsford tomar esa decisión, sino a él.

La decisión siempre era suya.

Su boca se torció al dibujar un rictus de amargura. Muy lejos quedaban ya los Consejos de Paranor, en los que muchas mentes y muchas voces se unían para buscar soluciones a los problemas de la humanidad. Los druidas, los hombres sabios de la Antigüedad, se habían ido para siempre. Las historias, Paranor y todas las esperanzas y sueños que inspiraron, se habían perdido. Sólo quedaba él.

Todos los problemas de la humanidad eran ahora sus problemas, como siempre lo habían sido y continuarían siéndolo mientras siguiera con vida. También él había tenido que tomar esa decisión. La tomó cuando eligió ser lo que era. Pero era el último. ¿Quedaría otro para tomar la misma decisión cuando él se hubiese ido?

Abrumado por la soledad e inseguro, se quedó de pie al filo de las sombras del bosque con la mirada puesta en Brin Ohmsford.

Al amanecer emprendieron el viaje sobre sus monturas en dirección este. Eran las primeras horas de otro día otoñal que se preveía radiante de luz y de sol, cálido, suave y lleno de promesas. Mientras la noche se replegaba hacia el oeste de las montañas de Wolfsktaag, el sol ascendía por el oriente, lanzando desde la línea del bosque rayos dorados que se diseminaban para llegar hasta los más oscuros rincones de la tierra en persecución de las sombras que se escondían en ellos. Incluso en la inmensa y vacía soledad de las amenazadoras montañas se respiraba una sensación de paz y sosiego.

Brin dirigió sus pensamientos a su tierra. *¡Qué bonito debe de estar Valle Umbroso en un día como éste!*, pensó mientras conducía su caballo por el risco y sentía el calor del sol en su rostro. Incluso allí los colores característicos del otoño se desplegaban en alegre desorden, destacando entre el musgo y plantas que todavía conservaban el verdor propio de la estación estival. Fragancias de vida colmaron su sentido del olfato y la embriagaron. En Valle Umbroso, los aldeanos ya estarían despiertos, dispuestos para empezar su jornada laboral. El desayuno estaría casi a punto, y el delicioso aroma de los alimentos que se estaban cocinando saldría al exterior por las ventanas, abiertas para recibir el calor del día. Después, cuando hubiesen acabado los trabajos asignados para aquella mañana, las familias de la aldea se reunirían para celebrar con juegos y relatos una tarde excepcional en esa época del

año, ansiosas por disfrutar de su sosiego y revivir, aunque fuera por breve tiempo, los recuerdos del verano que ya había tocado a su fin.

Quisiera estar allí para compartirlo, pensó. Quisiera estar en casa.

Bajo el calor del sol, los recuerdos y los sueños, la mañana transcurrió con rapidez. Las crestas y las laderas de montaña se sucedían sin cesar en un constante ir y venir y, frente a los viajeros, empezaron a aparecer los densos bosques de las tierras bajas, situados tras las montañas de Wolfsktaag, en pequeños trozos entre los encorvados picos. Al mediodía, habían dejado atrás la impresionante mole montañosa e iniciaban el descenso.

Poco después escucharon el murmullo de una corriente de agua, indicándoles que estaban en las proximidades del torrente de Chard.

Percibieron el ruido producido por sus aguas mucho antes de que lo tuvieran a la vista; era un rugido profundo y penetrante que procedía de la parte trasera de una cresta arbolada, alta y abrupta, que contrastaba con el cielo despejado de las Tierras Orientales. Llegó a sus oídos como una ola invisible: un rugido grave y tenebroso que golpeaba la tierra con la fuerza de su paso. Entonces dio la sensación de que el aire lo atenazaba, aumentando su intensidad hasta llenar la atmósfera del bosque con su estruendo. El camino se allanó, y el bosque empezó a espesarse. Heladas salpicaduras de agua y una niebla arremolinada y densa cubrían la cumbre de la cresta, salvo una tenue pincelada azul de un cielo de mediodía ahora casi invisible entre la maraña de ramas de unos árboles de húmedos y musgosos troncos y sus hojas de color tierra, mojadas y brillantes. Frente a ellos, el sendero volvía a ascender entre rocas y madera muerta, que se destacaban como fantasmas gigantescos e inmóviles en la niebla. Y en medio de todo ello, seguía escuchándose el sonido impresionante y ensordecedor producido por las aguas del torrente de Chard.

Lentamente, mientras el sendero iba serpenteando y la cresta se aproximaba cada vez más, la niebla empezó a disolverse con la embestida del viento, que la esparcía en su descenso desde las cumbres, alejándose de las montañas de Wolfsktaag para asentarse sobre las tierras bajas orientales. El valle se abrió ante ellos, con las oscuras y amenazadoras laderas boscosas cubiertas por las sombras de los picos de la montaña, bajo una línea de crestas teñidas por la luz del sol. Fue en aquel lugar donde descubrieron la fuente de aquel estruendoso sonido: una cascada. Una alta y asombrosa columna de agua blanca brotaba con enorme fuerza de una grieta abierta en la roca del risco y caía, desde más de cien metros, entre densas nubes de niebla y salpicaduras suspendidas por todo el extremo occidental del valle, para formar un gran río que serpenteaba entre rocas y árboles hasta perderse de vista.

Entonces los tres jinetes, que cabalgaban en fila, detuvieron a sus monturas.

—Ahí está el torrente de Chard. —Allanon señaló con la mano el lugar por donde se precipitaba el agua, formando la catarata.

Brin miró hacia allí sin hacer comentarios. Era como si estuviese en el límite del mundo. Le hubiera sido imposible describir lo que sintió en aquel momento. Abajo, a unos setenta metros, las aguas del torrente de Chard se estrellaban y arremolinaban contra la roca y a través de las grietas en un espectáculo magnífico y alucinante que le causó una profunda impresión. Mucho más allá del valle que recibía las aguas, las lejanas Tierras Orientales se extendían hasta la línea que formaba el horizonte, brillando tenuemente entre las salpicaduras de la cascada arrastradas por el viento. Sus colores hacían pensar en una pintura desteñida y desgastada por los años. Una niebla inmóvil mojaba el moreno rostro de la joven del valle, y penetraba en su largo cabello negro y su ropa como una lluvia suave. Parpadeó para retirar el agua de los ojos y respiró profundamente el aire fresco. Aunque no podía explicarlo con palabras, se sintió como si hubiese nacido de nuevo.

Después Allanon, con un gesto, les indicó que siguieran adelante, y los tres jinetes emprendieron la marcha e iniciaron la bajada por la ladera interior del boscoso valle, dirigiéndose hacia la grieta de la pared del risco por la que se precipitaba la catarata. En fila india, cabalgaron zigzagueando entre los matorrales y los pinos que enterraban sus raíces en el suelo rocoso de la parte alta, siguiendo una especie de vereda que se extendía hasta más allá de la cascada. Las nubes de niebla los rodeaban y dejaban sentir su humedad sobre su piel. El viento, que hasta entonces había sido su compañero de viaje, se había quedado rezagado tras el borde de la cresta, y su agudo silbido se confundía con el ronco rugido de la cascada. La luz del sol fue perdiendo su fuerza ante el empuje de las sombras, y un falso crepúsculo cayó sobre el bosque que estaban atravesando.

Al fin llegaron al lugar donde la cascada se precipitaba contra el rocoso suelo y continuaron a lo largo de la oscura vereda que los había llevado allí hasta salir de la niebla y las sombras, para encontrarse de nuevo bajo la cálida luz solar. Cabalgaron en dirección este siguiendo el curso del río y pisando una hierba alta, todavía verde y lozana, bajo unos cuantos pinos y robles de hojas amarillas. El rugido de la cascada fue disminuyendo lentamente a medida que se alejaban de ella y el aire se hizo menos frío. Los pájaros volaban en los árboles que crecían a su alrededor, produciendo repentinas ráfagas de color.

La tierra había recuperado la vida, y Brin, agradecida, dio un suspiro. En su rostro se reflejaba la alegría por haber dejado atrás las montañas.

En ese preciso momento, Allanon tiró bruscamente de las riendas de su caballo para detenerlo.

Como si respondiera a un expreso deseo del druida, el bosque que los rodeaba se quedó en silencio... un silencio pesado y profundo que lo cubrió todo como un sudario. Los caballos de los jóvenes se detuvieron detrás del de Allanon. La muchacha del valle y el joven de las tierras altas miraron al druida y luego

intercambiaron una mirada en la que se reflejaban la sorpresa y alarma. Allanon permaneció inmóvil, sin desmontar, rígido, con la vista fija al frente, a las sombras de los árboles, escuchando con la máxima atención.

—Allanon, ¿qué...? —empezó a preguntar Brin, pero el druida le ordenó con un gesto de su mano que guardara silencio.

Por fin se volvió hacia ellos. Su oscuro y enjuto rostro reflejaba tensión y dureza, y sus ojos entrecerrados una expresión que ni la muchacha del valle ni el joven de las tierras altas habían visto nunca. En ese instante sintió auténtico terror, sin comprender por qué se había apoderado de ella esa sensación.

Allanon no habló, pero esbozó una fugaz y triste sonrisa. Después apartó la mirada, les hizo una seña con la mano para que lo siguieran, y empezó a acercarse a los árboles.

Cabalgaron un corto trecho. Se internaron entre los árboles y matorrales secos hasta llegar a una pequeña cañada junto a la ribera del río. Allí se detuvo de nuevo, y en esta ocasión desmontó. Rone y Brin lo imitaron. Permanecieron juntos delante de sus caballos, cogidos por las bridas, mirando hacia un grupo más denso de árboles que crecían detrás de la cañada.

—Allanon, ¿qué sucede? —preguntó Brin.

—Algo se acerca —respondió el anciano druida, inmóvil—. Escuchad.

Esperaron junto a él, sin moverse. El silencio era tan profundo que el sonido de su propia respiración molestaba a sus oídos. El presentimiento de Brin susurró de nuevo en su mente. Llegaba desde la lluvia y la oscuridad de los Dientes del Dragón para encontrarla. El miedo rozó su piel cargado de frialdad y ella se estremeció.

De repente, escucharon un sonido, leve y cauteloso; un suave crujido de hojas secas producido por algo que se había movido entre ellas.

—¡Allí! —gritó Rone, señalando con la mano.

Vieron una sombra que se deslizaba entre los árboles del lado opuesto de la cañada. Medio oculta en la penumbra, se detuvo de repente al advertir la presencia de los tres hombres que la miraban. Permaneció inmóvil en su refugio un momento, con sus ojos invisibles fijos en ellos.

Luego, con rapidez y seguridad, salió de entre las sombras de los árboles y se adentró en la luz. El frío que se había apoderado de Brin se tornó en hielo al instante. Nunca había visto nada semejante a la criatura que estaba ante ellos. Cuando se erguía hasta quedar medio en cuclillas, con sus largos brazos balanceándose, tenía cierta apariencia humana. Era una criatura grande y fuerte, delgada y dotada de una poderosa musculatura. Su piel, de un extraño color rojizo, cubría con tersura su cuerpo. Carecía de pelo, salvo una poblada franja que crecía en sus ijadas. Enormes y ganchudas garras se curvaban a partir de los dedos de sus manos y pies. Cuando levantó la cara, vieron una bestia grotesca, embotada y llena de cicatrices. Unos

brillantes ojos amarillos se fijaron en los de ellos, y su hocico se abrió completamente, formando una horrible mueca, para dejar al descubierto una masa de dientes torcidos.

—¿Qué es eso? —preguntó Rone Leah, dejando traslucir en su voz el horror que sentía.

—Lo que fue prometido —respondió Allanon con voz suave pero alterada.

La horrible criatura rojiza avanzó unos pasos. Cuando llegó al borde de la cañada, se detuvo y esperó.

—Es un jachyra, un ser maligno de otra época —prosiguió Allanon volviéndose hacia la muchacha del valle y el joven de las tierras altas—. Fue encerrado fuera de las tierras por la magia de las criaturas fantásticas en una época anterior a los albores de la humanidad... en una época más lejana aún que aquella en la que los elfos crearon la Prohibición. Sólo una magia de igual poder ha podido liberarlo.

»Parece que yo estaba equivocado —prosiguió, enderezándose y ciñéndose las negras vestiduras alrededor de su cuerpo—. Los espectros corrosivos previeron que podríamos tomar este camino. Sólo en un lugar como estas montañas, en un lugar donde aún vive la magia, podía ser liberado un ser como el jachyra. Los espectros han enviado un adversario mucho más difícil de vencer que ellos.

—Intentemos averiguar cuál es su verdadero poder —sugirió Rone, mientras desenfundaba la negra hoja de la espada de Leah.

—No —respondió Allanon—. Esta batalla me pertenece de forma exclusiva.

—A mí me parece que cualquier batalla que se presente a lo largo de este viaje debe ser librada por todos nosotros —arguyó el joven de las tierras altas, buscando apoyo en Brin con su mirada.

—Pero no ésta, príncipe de Leah —respondió Allanon, haciendo un gesto negativo—. Has demostrado tu valor y tus sentimientos hacia la muchacha. Ya no los pongo en duda. Pero el poder de esa criatura está fuera de tu alcance. Debo enfrentarme a ella yo solo.

—¡Allanon, no lo hagas! —gritó Brin de repente, cogiéndolo el brazo con ansiedad.

El druida la miró. Su rostro fatigado y sus ojos, que penetraban más allá de cualquier cosa que ella quisiera ocultar, mostraban una triste determinación. Intercambiaron una mirada, y después, sin saber por qué, lo soltó.

—No lo hagas —repitió con voz apenas audible.

Allanon estiró su mano para acariciar la mejilla de la joven. En ese preciso momento, al otro lado de la cañada, el jachyra emitió un repentino y agudo grito, parecido a una carcajada, que rompió el silencio de la tarde.

—Permíteme que te acompañe —insistió Rone Leah, dando un paso adelante.

—Mantente dispuesto, príncipe Leah —respondió el druida, interponiéndose en

su camino—, pero espera hasta que seas llamado. —Los ojos negros buscaron los del joven de las tierras altas—. No interfieras en esto. Pase lo que pase, no interfieras. Prométemelo.

—Allanon, no puedo... —contestó Rone, vacilante.

—¡Prométemelo!

—Lo prometo —concedió de mala gana el joven de las tierras altas, tras permanecer inmóvil durante un momento ante el druida en actitud desafiante.

—Cuídate, Brin Ohmsford —dijo Allanon a la joven del valle, mirándola con ojos tristes y lejanos.

Después dio media vuelta y empezó a bajar hacia la cañada.

La brillante luz del sol vespertino, bajo un cielo azul y libre de nubes, destacaba la alta y sombría figura de Allanon contra el telón de fondo formado por los colores del bosque. La agradable temperatura y los dulces olores otoñales persistían en el aire, burlándose de los sentidos del druida, y una tenue y agradable brisa soplaba entre los árboles ondulando las negras y largas vestiduras. Entre sus riberas cubiertas de hierba, que aún conservaba su verdor, las aguas del torrente de Chard destellaban en colores azul celeste y plata, y su fulgor se reflejaba en los ojos del hombre alto. En aquel momento sólo reparaba en la horrible figura de piel rojiza que descendía como un gato por la pendiente opuesta de la poco profunda cañada, con los ojos amarillos entornados y el hocico fruncido en un gesto despectivo.

¡Por favor, vuelve!, quiso pedirle Brin a gritos, pero sus palabras sólo resonaron en el silencio de su mente, porque la había dejado sin habla el horror de la premonición que había regresado de repente para atormentarla y danzar con salvaje alegría en los límites de su vista.

¡Era aquello lo que anunciaba!

El jachyra se puso a cuatro patas, y sus músculos se tensaron, destacándose como cuerdas nudosas bajo su piel tirante, mientras la baba empezaba a acumularse alrededor de la boca. Descubrió unas púas a lo largo de su espina dorsal, que se doblaban con el movimiento de su cuerpo al reptar, iluminado por el sol, por el fondo de la cañada. Levantando el hocico hacia la oscura figura situada al otro lado, el monstruo volvió a emitir otro grito; el mismo y terrible aullido que parecía una carcajada demente.

Allanon se detuvo a unos diez metros de donde se encontraba el monstruo. Sin moverse, se enfrentó a la criatura. La sobrecogedora y resuelta mirada del druida infundió en su oscuro rostro una expresión de tal dureza que a la muchacha del valle y al joven de las tierras altas les dio la sensación de que ninguna cosa viva, por muy maligna que fuese, podía enfrentarse a él con éxito. Pero el jachyra acentuó su furiosa mueca y su hocico, al ensanchar su abertura, mostró más dientes torcidos. Sus ojos amarillos traslucían evidentes signos de locura.

Durante un largo y terrible momento, el druida y el monstruo se miraron en el profundo silencio de la tarde otoñal, y todo lo que les rodeaba dejó de existir. De nuevo se escuchó el grito parecido a una carcajada del jachyra. Se movió hacia un lado de forma extraña y bamboleante. Luego, con inusitada rapidez, embistió contra Allanon. Nada se había movido nunca a tal velocidad. Se convirtió en un trazo rojizo tras saltar desde el suelo y caer sobre el druida, pero falló. Allanon, más ágil aún que su atacante, se deslizó hacia un lado como una sombra que se funde con la noche. El jachyra pasó sobre él en su caída, y se golpeó contra el duro suelo. Se levantó sin

pérdida de tiempo, y se abalanzó de nuevo sobre su presa. Pero el druida ya había extendido sus manos, desprendiendo el fuego azul. Alcanzó al jachyra, lanzándolo de espaldas por los aires. Cayó al suelo convertido en una masa inerte, envuelto en las llamas azules, que continuaban abrasándolo y haciéndole retroceder atrás hasta que lo detuvo un gran roble.

Incomprensiblemente, el maligno jachyra se puso en pie al instante.

—¡Maldito sea! —exclamó Rone Leah.

El monstruo se dirigió hacia donde estaba Allanon, zigzagueando para esquivar el fuego que aún brotaba de sus dedos. Entre terribles rugidos, se abalanzó contra el hombre alto con la rapidez mortífera de una serpiente. Una vez más, el fuego azul lo alcanzó, haciéndole retroceder, pero el ser maligno consiguió clavar las garras de una de sus manos en el druida, rasgando las negras vestiduras y la carne. Allanon retrocedió tambaleándose, encogido por el impacto del ataque, y el fuego se convirtió en humo. En medio de la alta hierba, a una docena de pasos de distancia, el jachyra volvió a ponerse en pie.

Con cautela, los dos antagonistas giraban uno alrededor del otro. El druida tenía extendidos los brazos y las manos y su oscuro rostro reflejaba la inmensa furia que lo embargaba. Pero varias gotas de su sangre punteaban el verde carmesí de la hierba sobre la que caminaba.

El jachyra abrió una vez más el hocico, haciendo una mueca maligna y enloquecida. Los trozos de piel rojiza quemada por el fuego azul desprendían estelas de humo, pero el monstruo no daba la menor muestra de sentirse herido. Los músculos de hierro se destacaban bajo su piel cuando se movía, en una elástica y confiada danza de muerte dedicada a su víctima. Inició un nuevo ataque con una embestida ágil y rápida que lo llevó ante el druida antes de que éste pudiera utilizar el fuego. Las manos de Allanon se agarraron a las muñecas de la bestia, manteniéndola erguida para que no pudiera alcanzar su cuerpo. Los dientes torcidos de la criatura entrechocaban fieramente cuando intentaban clavarse en el cuello del hombre alto. Trabados en esta posición, el druida y la bestia retrocedieron y avanzaron a lo largo de la cañada, contorsionándose y tensándose en un esfuerzo por sacar ventaja.

Entonces, el druida propinó al jachyra un gran empujón y lo lanzó hacia atrás, levantándolo del suelo. Al instante, el fuego azul brotó de sus dedos y rodeó al monstruo. El jachyra emitió un agudo y terrible grito, un alarido que paralizó por completo los bosques de alrededor. Había dolor en ese grito, pero un dolor que parecía inexplicablemente jubiloso. El jachyra saltó de la columna de fuego, retorciéndose para liberarse de él; su imponente figura roja, viva y humeante, estaba salpicada de pequeñas llamas azules. Se revolcó, enfurecido y furioso, sobre la hierba, consumido por un fuego cada vez más intenso que lo quemaba por dentro. A pesar de todo, el ser maligno consiguió ponerse en pie; cuando su hocico se abrió de

nuevo, los dientes torcidos destellaban, y los ojos amarillentos desprendían un fulgor amenazador.

Disfruta con el dolor, comprendió Brin, horrorizada. *Es su alimento*.

Tras ella, los caballos resoplaron y retrocedieron ante el olor que desprendía el jachyra, tirando de las riendas que sujetaba Rone Leah. El joven de las tierras altas miró hacia atrás y llamó a los animales por su nombre intentando calmarlos, pero no tuvo éxito.

Una vez más, el jachyra se abalanzó sobre Allanon, envuelto en las llamas de fuego azul que brotaban de los dedos del druida y medio abrasado por ellas. Casi consiguió alcanzar la figura vestida de negro con sus garras, pero Allanon se retiró justo a tiempo y el fuego azul rechazó a la criatura con una explosión de poder.

Brin observaba horrorizada la lucha, pero era incapaz de mirar a otro lado. Un solo pensamiento cruzaba su mente una y otra vez. El poder del jachyra era excesivo. El druida había participado en muchas y terribles batallas, y había conseguido sobrevivir a todas ellas; se había enfrentado a espantosas criaturas de la magia negra, pero el jachyra era muy diferente a todas ellas. Era un ser ignorante que no distinguía entre la vida y la muerte, y cuya existencia desafiaba las leyes de la naturaleza; una criatura que actuaba movida por la locura, el desvarío y la destrucción sin finalidad.

De la garganta del jachyra brotó un alarido ensordecedor cuando, una vez más, se abalanzó sobre Allanon. El pánico hizo presa en los caballos, que se encabritaron y arrancaron sus riendas de las manos de Rone. El joven de las tierras altas intentó recuperarlas desesperadamente, pero los caballos, al sentirse libres, corrieron a toda velocidad hacia la cascada, y en unos pocos segundos habían desaparecido entre los árboles.

Rone y Brin volvieron a concentrar su atención en la lucha que se desarrollaba en la cañada. Allanon había levantado un muro de fuego entre él y su atacante, y las llamas se lanzaban contra el jachyra como cuchillos cuando intentaba atravesarlo. El druida mantenía firme el muro de fuego con los brazos extendidos, pero de repente sus brazos bajaron en un movimiento de barrido, llevándose consigo el muro de fuego, que cayó como una red sobre el jachyra y lo atrapó. Desapareció por completo en un instante, convertido en una bola de fuego. Retorciéndose y girando, intentó liberarse, pero el fuego lo agarró con fuerza, sustentado por la magia del druida. A pesar de sus grandes esfuerzos, el jachyra no conseguía librarse de él.

La mano de Brin se apoyó en Rone. Quizás...

En aquel momento, la criatura se alejó de Allanon y corrió sobre la hierba de la cañada para internarse en el bosque. Todavía ardían algunas llamas sobre él, pero el fuego empezaba a extinguirse. La distancia entre el druida y la bestia era excesiva, y Allanon no podía mantener su dominio. Profiriendo terribles aullidos, el monstruo se dirigió hacia un grupo de pinos, destrozando ramas y troncos, y esparciendo fuego

por todas partes. Las astillas de madera y las agujas de los pinos se prendieron al entrar en contacto con las llamas que aún ardían sobre la criatura, y una nube de humo salió girando lentamente de las sombras.

En el centro de la cañada, Allanon recogió los brazos y las manos. En el borde, Brin y Rone esperaban en silencio, con la mirada fija en la humeante penumbra en que había desaparecido la bestia. El bosque había recuperado la calma.

—Se ha ido —dijo Rone.

Brin permaneció en silencio.

Un momento después, algo se movió en la zona quemada y ennegrecida. Brin sintió que se intensificaba el frío que invadía su interior. El jachyra salió de entre los árboles y se deslizó hacia el borde de la cañada, con el hocico abierto en su característica y espantosa mueca, y desprendiendo destellos por sus ojos amarillos.

Por increíble que pareciera, estaba ileso.

—¿Qué clase de demonio es? —preguntó Rone Leah.

El jachyra se dirigió hacia Allanon reptando, con respiración áspera y anhelante. Un quejido bajo y ansioso brotó de su garganta, y su nariz se elevó como si quisiera captar el olor del druida. Un rastro de sangre del hombre alto manchaba de color escarlata brillante el verde de las altas hierbas que el monstruo tenía ante sí. El jachyra se detuvo. De forma deliberada y muy despacio, se inclinó sobre la sangre y empezó a lamerla. El placer que su sabor le proporcionaba, le hacía emitir unos quejidos más profundos.

Después atacó. Con un solo y ágil movimiento, unió sus patas traseras y saltó sobre Allanon. El druida levantó las manos y extendió los dedos, pero con retraso. La criatura cayó sobre él antes de que consiguiera hacer brotar el fuego de sus dedos. El hombre y la bestia cayeron sobre la larga hierba, rodando y forcejeando, sin separarse el uno del otro. El monstruo había lanzado el ataque con tal rapidez que cayó sobre Allanon antes de que éste pudiera escuchar el agudo grito de aviso de Brin. El fuego azul brotó de las puntas de sus dedos y chamuscó las muñecas y los antebrazos que lo agarraban, pero no tuvo más efecto. Las garras del jachyra se clavaron en el druida y desgarraron su ropa y su carne, hasta llegar al hueso. La cabeza de Allanon dio una sacudida hacia atrás y el dolor oscureció su rostro... un dolor que trascendía del daño físico. Con desesperación, intentó liberarse de las garras de la bestia, pero ésta lo tenía firmemente cogido y le faltó espacio para hacer fuerza. Las garras y los dientes del monstruo lo herían y su nervudo cuerpo lo mantenía inmovilizado en el suelo.

—¡No! —gritó Rone Leah.

Tras liberarse de Brin que intentaba impedirselo, el príncipe de Leah salió corriendo hacia la cañada, sosteniendo con ambas manos la gran espada de hoja negra.

—¡Leah! ¡Leah! —gritó furioso.

Acababa de romper la promesa que había hecho a Allanon. Pero él no podía permanecer impasible viendo como el druida moría a manos del jachyra. Ya lo había salvado en una ocasión, ¿por qué no podía hacerlo una vez más?

—¡Rone, vuelve! —le gritó Brin, a sabiendas de que era completamente inútil.

Rone Leah llegó junto a los contendientes unos segundos después. La oscura hoja de la espada de Leah se levantó y, en su movimiento descendente, describió un brillante arco, produciendo un profundo corte en el cuello y los hombros del jachyra, dirigida por la fuerza de la magia. El jachyra dio un paso atrás, al tiempo que un espantoso alarido brotaba de su garganta, y su rojizo cuerpo se tensaba como si se hubiese roto por dentro.

—¡Muere, monstruo! —gritó Rone Leah con rabia cuando vio la figura desgarrada y ensangrentada de Allanon debajo de la bestia.

Pero el jachyra no murió. Uno de sus nervudos brazos salió disparado hacia el joven de las tierras altas y se estrelló en su cara con una fuerza asombrosa. Rone salió despedido hacia atrás, y sus manos aflojaron la presión con que sujetaban la espada. Inmediatamente después, el jachyra estaba a sus espaldas, profiriendo aullidos sin cesar en un delirio loco, como si el dolor le produjera un incomprensible placer. Alcanzó a Rone antes de que cayese, lo cogió entre sus garras y lo lanzó al otro lado de la cañada, quedándose después encogido en el suelo.

Después, la bestia se enderezó. Todavía llevaba clavada en su cuerpo la oscura hoja de la Espada de Leah. Estiró un brazo hacia atrás y la sacó como si la herida fuese insignificante. Sosteniendo la hoja ante sus ojos amarillos, vaciló un momento. Luego la arrojó lejos de sí, y la espada voló sobre las aguas del torrente de Chard para después caer en ellas como si se tratara de un pedazo de madera seca, girando en la veloz corriente.

El jachyra se volvió de nuevo hacia Allanon. Incomprensiblemente, el druida estaba de pie, con las negras vestiduras hechas jirones y empapadas de sangre. Al verlo erguido, el jachyra enloqueció por completo, y saltó sobre él profiriendo furiosos aullidos.

Pero en esta ocasión el druida no intentó detenerlo, sino que lo agarró a medio salto, cerrando sus grandes manos alrededor del cuello de la bestia como una tuerca. Sin preocuparse de las garras que herían su cuerpo, forzó al monstruo hacia atrás hasta que cayó en tierra, apretando cada vez más. De la garganta del jachyra brotaron terribles alaridos, mientras su rojizo cuerpo se retorció como una serpiente que hubiese sido pinchada. Pero las manos del druida no aflojaron su presión. La bestia abrió el hocico y sus dientes intentaron morder el aire.

Después, de pronto, Allanon retiró las manos del cuello del monstruo y las introdujo en sus fauces abiertas hasta alcanzar la garganta. Allí, el fuego azul brotó de sus dedos. El jachyra se estremeció, presa de convulsiones, y sus miembros se

agitaron con violencia. El fuego del druida ardió a través de su poderoso cuerpo, bajando hasta el centro de su ser. Luchó para liberarse durante un momento. Luego el fuego salió de él, cubriéndolo por completo, y explotó en un fogonazo cegador de luz azul.

Brin apartó su mirada, para proteger sus ojos del fulgor deslumbrante. Cuando volvió a mirar, Allanon estaba solo, arrodillado sobre un montón de cenizas.

Brin se dirigió hacia el borde opuesto de la cañada, donde Rone, formando un bulto retorcido, yacía inconsciente. Su respiración era superficial y lenta. Lo enderezó con cuidado, revisando sus miembros y su cuerpo en busca de alguna señal de fractura. No encontró ninguna y, después de limpiar los cortes de su rostro, fue corriendo hasta donde estaba Allanon.

El druida seguía de rodillas junto a las cenizas del jachyra, con los brazos cruzados con fuerza y la cabeza inclinada. Tenía destrozadas y empapadas de sangre las largas vestiduras negras. Brin se arrodilló lentamente junto a él, con el rostro demudado por la impresión que le habían producido aquellos sucesos. Allanon levantó la cabeza con esfuerzo y la miró fijamente.

—Estoy muriendo, Brin Ohmsford —dijo con voz serena. Ella intentó desmentir sus palabras con un gesto, pero el druida se lo impidió levantando una mano—. Escúchame. Estaba escrito que ocurriría esto. En el Valle de Pizarra, el fantasma de Bremen, mi padre, me lo dijo. Me aseguró que debía abandonar la tierra para no volver nunca más, y que eso sucedería antes de concluir nuestra búsqueda. —Se encogió aquejado por un dolor repentino, contrayendo el rostro—. No pensé que pudiera ser de esta forma, pero los espectros... los espectros encontraron la manera de liberar al jachyra, sabiendo... esperando que me encontraría. Es un ser producto de la locura. Se alimenta de su propio dolor y del dolor de los demás. En su desvarío, no sólo hiere el cuerpo, sino también el espíritu. No hay defensa posible. Se hubiese despedazado a sí mismo... sólo para verme destrozado. Es un veneno...

Se atragantó con las palabras. Brin se inclinó sobre él, reprimiendo el dolor y el miedo.

—Debemos curar las heridas, Allanon. Debemos...

—No, Brin, esto ha terminado —la interrumpió el druida—. Ya no hay remedio para mí. Debe cumplirse lo que está escrito. —Recorrió la cañada con la vista, lentamente—. Pero debes ayudar al príncipe de Leah. El monstruo también habrá inoculado en él su veneno. Ahora es tu protector... tal como se comprometió. —Sus ojos buscaron los de Brin—. Dile que su espada no está perdida. La magia no dejará que se pierda. Ella debe... encontrar su camino hasta manos mortales... el río la llevará a esas manos...

De nuevo las palabras lo ahogaron y se encogió por el dolor que le producían sus

heridas. Brin estiró los brazos para sujetarlo manteniéndolo erguido, apretado contra ella.

—No hables más —le suplicó, con los ojos llenos de lágrimas.

Poco a poco, el druida se apartó. La sangre manchaba las manos y los brazos de Brin donde habían estado en contacto con su cuerpo.

Una tenue e irónica sonrisa se dibujó durante un breve instante en los labios de Allanon.

—Los espectros creen que sólo deben temerme a mí, que yo soy el único que puede destruirlos —prosiguió el druida, haciendo un gesto negativo—, pero están muy equivocados. Tú eres el poder, Brin. Tú eres el ser a quien nada puede oponerse. —Una mano aprisionó su brazo con fuerza de hierro—. Escúchame bien. Tu padre desconfía de la magia élfica, teme sus consecuencias. Ahora puedo confesarte, joven del valle, que tiene razón para desconfiar. La magia puede ser luz u oscuridad para quien la posee. Tal vez parezca un juguete, pero nunca lo ha sido. Consérvala. Utilízala bien, y ella se encargará de que concluyas sin ningún daño tu búsqueda. Utilízala bien, y destruirá el *Ildatch*.

—Allanon, yo no puedo seguir sin ti —dijo la joven del valle en voz baja, haciendo un gesto negativo.

—Puedes y debes hacerlo. Como en el caso de tu padre... no hay nadie más. —Su oscuro rostro se inclinó.

Brin hizo un gesto de asentimiento de forma maquinal, casi sin oírle, perdida en la mezcla de emociones que bullían en su interior mientras se defendía de la inevitabilidad de lo que estaba sucediendo.

—Esta era está a punto de concluir —dijo Allanon, y sus ojos negros resplandecieron—. Los druidas también deben llegar a su final. —Su mano se levantó para caer suavemente sobre la de la Brin—. Pero la responsabilidad que depositaron en mí tiene que persistir, joven del valle. Debe quedarse con quienes viven. Yo te la transmito. Acércate.

Brin Ohmsford se aproximó hasta tener su rostro justo frente al del druida. Con lentitud y haciendo un supremo esfuerzo, Allanon introdujo una mano entre las ropas destrozadas hasta su pecho, después la sacó con los dedos manchados de su propia sangre y tocó la frente de Brin. Manteniendo los dedos sobre ella, templados por su sangre, habló quedamente en una lengua que la muchacha del valle nunca había oído. Al contacto de sus dedos y el fluir de sus palabras un torrente de alborozo inundó la visión de Brin con una oleada de color cegador, e inmediatamente después desapareció.

—¿Qué... me has hecho? —le preguntó insegura.

—Ayúdame a ponerme en pie —le pidió el druida, obviando la respuesta.

—¡No puedes andar, Allanon! ¡Estás muy malherido! —le dijo la muchacha del

valle, mirándolo con ternura.

—Ayúdame, Brin. No tendré que andar mucho —insistió el druida, reflejando en sus ojos una extraña y desconocida bondad.

A disgusto, la joven del valle lo rodeó con sus brazos y lo levantó del suelo. La sangre empapaba las hierbas sobre las que había estado y las cenizas en que había quedado convertido el jachyra.

—¡Oh, Allanon! —exclamó Brin, prorrumpiendo en un llanto inconsolable.

—Ayúdame a llegar a la orilla del río —le pidió el druida.

Con paso lento y a trompicones recorrieron la cañada vacía hasta llegar al lugar donde el torrente de Chard, con las riberas cubiertas de hierba, giraba en dirección este. Los rayos del sol iluminaban con tonos dorados, cálidos y acogedores aquel esplendoroso día otoñal. Era un día de vida, no de muerte, y Brin lloraba porque no era así para Allanon.

Llegaron a la orilla del río. La joven del valle ayudó al druida a ponerse de rodillas, y éste inclinó su oscura cabeza.

—Brin, cuando tu búsqueda haya concluido, me encontrarás aquí —le dijo, buscando su mirada—. Ahora vete.

Dio unos pasos hacia atrás, con el pecho inundado de tristeza. Las lágrimas corrían por su rostro, y sus manos se movían suplicantes hacia la figura postrada.

Allanon aún mantuvo su mirada en la de ella un largo rato. Después volvió la cabeza y levantó el brazo manchado de sangre señalando hacia las aguas del torrente de Chard, estirándose sobre ellas. El río se inmovilizó de forma instantánea; su superficie se quedó tan calmada y plácida como la de un estanque. Un extraño y profundo silencio se adueñó de todo lo que había a su alrededor.

Un instante después, el centro de las aguas inmóviles empezó a agitarse con violencia y del fondo del río brotaron los mismos gritos, fuertes y penetrantes, que antes habían escuchado en el Cuerno del Infierno. Sólo estuvieron suspendidos en el aire un momento. Después, el silencio lo inundó todo.

En la orilla del río, la mano de Allanon cayó sobre su costado y su cabeza se inclinó.

En aquel momento, la figura fantasmal de Bremen salió de las aguas del torrente de Chard. Gris y casi transparente en la luz de la tarde, el fantasma se levantó hasta situarse sobre las aguas del río, andrajoso y encorvado por los años.

—Padre —lo llamó el druida con voz muy débil, pero Brin le oyó.

El fantasma avanzó, deslizándose sobre la superficie del río sin hacer el menor movimiento. Llegó hasta donde estaba Allanon arrodillado, se inclinó lentamente y cogió entre sus brazos la maltratada figura. Sin volverse, retrocedió hasta las aguas del torrente, llevando con él a Allanon. Se detuvo en el centro del torrente de Chard y, a sus pies, las aguas hirvieron con furia, humeantes y entre silbidos. Entonces se

sumergió lentamente en el río, llevándose al último de los druidas. El torrente de Chard permaneció inmóvil un momento; luego la magia terminó y sus aguas empezaron a correr de nuevo hacia el este.

—¡Allanon! —gritó Brin Ohmsford.

Sola en la orilla del río miró a través de las veloces aguas y esperó la respuesta que nunca llegaría.

Después de capturar a Jair cuando éste huía de la fortaleza de Capaal tras su caída en poder de los gnomos, el mwellret Stythys obligó al joven del valle a caminar hacia el norte a través de los bosques del Anar. Siguiendo las curvas y recodos del Río Plateado que se abría paso entre los árboles y los matorrales, las rocas y los barrancos, se adentraron en la oscuridad de la selva. Mientras caminaban, el joven del valle estuvo amordazado y atraillado como un animal. Sólo lo liberaba de las ataduras a las horas de comer para que pudiera alimentarse, pero el mwellret no apartaba de él sus fríos ojos de reptil ni un solo instante.

La dificultad de la marcha hacía que las horas, grises y lluviosas, transcurrieran con agónica lentitud, y todo lo que había formado parte de la vida del muchacho, sus amigos y compañeros, sus esperanzas y promesas, parecía huir de ellas. Los bosques eran húmedos y fétidos, impregnados de podredumbre por las envenenadas aguas del Río Plateado y asfixiados por la maleza seca y las enmarañadas ramas de los árboles que ocultaban el cielo e impedían el paso de los rayos del sol. Sólo el río, con el lento discurrir de sus aguas oscuras y pestilentes les permitía no perder el sentido de la orientación.

En aquellos días, también había otros que se dirigían al norte, con destino al Anar profundo. Sobre el amplio camino que corría paralelo al curso del Río Plateado, evitado por la cautela del mwellret, las caravanas de soldados gnomos y sus prisioneros se arrastraban fatigosamente en una ininterrumpida procesión, arrastrando sus pies por el fango y cargando sobre sus hombros con el botín obtenido en su invasión. Los prisioneros iban atados y encadenados; hombres que habían luchado en la defensa de la fortaleza Capaal. Avanzaban tambaleándose en largas filas, conducidos como si fueran ganado. Enanos, elfos y hombres de la frontera, todos ellos macilentos, agotados y privados de esperanza. Jair los veía desfilar a través de los árboles y no podía evitar que sus ojos se llenaran de lágrimas.

Los ejércitos de gnomos procedentes de Marca Gris también seguían aquel camino, pero con rumbo al sur, en grandes grupos que apresuraban el paso para reunirse con las tribus que ya se dirigían hacia las tierras de los enanos. Eran miles, siniestros y aterradores, con sus duros rostros amarillos deformados por los gestos de burla que dedicaban a los desafortunados prisioneros que se cruzaban en su camino. También había espectros corrosivos, seres oscuros y sombríos que caminaban solitarios y a quienes todos evitaban.

El tiempo empeoró a medida que pasaban los días. Los cielos se cubrieron con nubes negras de tormenta y la lluvia empezó a caer en rachas uniformes. Los relámpagos destellaban en brillantes estrías y los resonantes rugidos de los truenos recorrían la tierra empapada. Los árboles, inclinados y oprimidos por la humedad,

dejaban caer sus hojas coloreadas, convirtiendo el camino en una ciénaga resbaladiza e insegura. Una atmósfera gris y lúgubre cubrió todo el bosque, dando la impresión de que los cielos presionaban sobre la tierra para ahogar cualquier signo de vida.

Eso era lo que sentía Jair Ohmsford mientras caminaba con ánimo desvalido entre la maleza del bosque, sufriendo con resignación e impotencia los tirones que le propinaba la figura vestida de negro que lo precedía, y que hacía que se clavaran en sus carnes las ataduras de cuero. El frío y la humedad le calaban hasta los huesos, y con el paso de las horas, el agotamiento hizo su aparición. La fiebre se adueñó de él y empezó a delirar. Rápidas escenas de las situaciones que le habían llevado al miserable estado en que ahora se encontraba, se mezclaban con recuerdos de su niñez, en retazos desordenados, que revoloteaban durante un breve instante por su mente confundida para acabar desvaneciéndose. A veces, no estaba completamente lúcido, y sufría extrañas y aterradoras visiones, que se introducían a hurtadillas en sus pensamientos como ladrones. Incluso en los momentos en que estaba libre de los efectos de la fiebre, una oscura desesperación se imponía sobre sus pensamientos y le susurraba que ya no había ninguna esperanza para él. La fortaleza de Capaal, todos sus defensores y todos sus amigos y compañeros ya no existían. Las imágenes del momento en que había caído cada uno de ellos fulguraban en su mente con la cegadora claridad del relámpago que destellaba sobre su cabeza a través del entramado de ramas que formaban el techo del bosque: Garet Jax, arrastrado a las profundidades de las grises aguas del Cillidellan por el kraken; Foraker y Helt, enterrados bajo los escombros del muro de piedra derruido por la magia negra de los espectros corrosivos; Slanter, corriendo incautamente por los corredores subterráneos de la fortaleza delante de él, sin mirar nunca hacia atrás, sin verlo. Hasta Allanon, Brin y Rone aparecían de cuando en cuando perdidos en algún lugar del Anar.

También llegaban a su mente las palabras del Rey del Río Plateado, claras y extrañamente vívidas, envueltas en la maravilla y el misterio que rodeaban al anciano. *Recuerda*, le susurraba con voz baja y ansiosa. *No olvides lo que debes hacer*. Pero él, al parecer, lo había olvidado. Guardados en su túnica, ocultos a los agudos ojos del mwellret, llevaba los regalos mágicos que el anciano le había hecho: el cristal de la visión y la bolsa de piel con el polvo de plata. Todavía los tenía y pensaba conservarlos. Pero su finalidad se le presentaba nebulosa e incierta, perdida en la vorágine de la fiebre, escondida en los extravíos de su mente.

Cuando por fin se detuvieron para pasar la noche, el mwellret se dio cuenta de que tenía fiebre y le dio de beber una medicina, mezclando el contenido de un saquillo que llevaba en su cintura con una taza de cerveza oscura y amarga. El joven del valle intentó rechazar la bebida, ofuscado por la fiebre y su propia sensación de inseguridad, pero el mwellret le obligó a tragarla. Poco después se quedó dormido y pasó una noche bastante tranquila. Al amanecer, le dio a beber otra dosis de la amarga

poción y, con la llegada del crepúsculo, la fiebre empezó a remitir.

Esa noche la pasaron dentro de una cueva, sobre un alto arrecife que dominaba la oscura curva del río, más secos y calientes de lo que habían estado las anteriores, libres de la extremada incomodidad que los había atormentado en el bosque. Fue esa noche cuando Jair volvió a entablar conversación con su captor. Habían terminado la cena, compuesta de raíces y carne de res seca, y bebido un poco de cerveza amarga y después se sentaron uno frente al otro en la oscuridad, envueltos en sus capas para protegerse del frío. Fuera caía una llovizna lenta y uniforme, que producía un ruido monótono al chocar contra los árboles, las piedras y la tierra enfangada. El mwellret no le había vuelto a poner la mordaza como había hecho las dos noches anteriores, sino que la había dejado suelta alrededor de su cuello. Se sentó, mirándolo con sus fríos ojos brillantes; su cara de reptil era una sombra vaga en la oscuridad de la capucha. No hizo ningún movimiento ni pronunció una sola palabra. Se limitó a permanecer sentado y a observar a Jair mientras éste pensaba en la conveniencia de entablar una conversación con la criatura.

—¿Adónde me llevas? —preguntó, aventurándose a no recibir respuesta.

Los ojos hendidos se estrecharon aún más, y entonces el joven del valle se dio cuenta de que el mwellret estaba esperando que se decidiera a hablar.

—Vamoss al Alto Benss.

—¿El Alto Bens? —pregunto Jair, haciendo un gesto de incomprensión.

—Montañass debajo del Cuerno Negro Azabache, ssemielfo —silbó el mwellret—. Passaráss algúnn tiempo en essass montañass, ¡en lass prissioness que tienen loss gnomoss en Dun Fee Aran!

—¿Prisión? —preguntó Jair, con un nudo en la garganta—. ¿Piensas encerrarme en una prisión?

—Miss invitadoss sse alojan allí —dijo el mwellret con voz áspera y riendo en voz baja.

—¿Por qué me haces esto? —preguntó con visible enojo el joven del valle. Se había puesto en tensión al oír la risa del mwellret y luchaba contra el miedo que empezaba a invadirlo—. ¿Qué quieres de mí?

—¡Hss! —exclamó el lagarto, señalándolo con un dedo encorvado—. ¿De verdad que el ssemielfo no lo ssabe? ¿No lo ve? —La figura encapuchada se agachó para acercarse más—. Entoncess esscucha, duende. ¡Atiende! Nuesstra gente era la máss inteligente, sseñoress ssobre toda la vida de lass montañass. Vino a nossotross el Sseñor de loss Hechiceros hace muchoss años, y cerramos con él un trato. Pequeñoss gnomoss enviadoss a sservir al Sseñor Osscuro ssi él dejaba en paz a nuestro pueblo, sseñoress todavía en lass montañass. Hizo essto, el Sseñor Osscuro, y en ssu momento sse fue de la tierra. Pero nossotross ressisstimoss. ¡Vivimoss! —El dedo encorvado se dobló lentamente—. Ahora llegan loss caminantess, ssuben desdde

el fosso oscuro del Maelmord, dicen. Que abandonemoss nuesstross hoguess, dicen. Que less entreguemoss lass pequeñass gentess que noss ssirven. Tratoss no ssignifican nada ahora. Rechazamoss a loss caminantess, loss espectross. Ssomoss fuertess también. Pero noss hacen algo. Enfermamoss y morimoss. No nacen niñoss. Nuestra gente falla. Loss añoss passan, y noss debilitamoss hassta quedar muy pocoss. Todavía loss caminantess dicen que debemoss marchar de lass montañass. Ssomoss demassiado pocoss, ¡y loss caminantess noss expulsan!

Entonces se interrumpió, y los hendidoss ojos verdes ardieron con intensidad, fijoss en los de Jair, llenos de rabia y amargura.

—Me dieron por muerto, loss caminantess, loss esspectross. Cossass negrass del demonio. ¡Pero vivo!

Jair miró al monstruo con atención. Stythys estaba admitiendo que los mwellrets, en tiempos de Shea Ohmsford, habían vendido al Señor de los Hechiceros las vidas de los gnomos de las montañas para que fueran empleadas en la lucha contra las Tierras Meridionales, en la abortada Tercera Guerra de las Razas. Los mwellrets lo hicieron con el propósito de conservar su dominio sobre su reino en las montañas del Cuerno Negro Azabache. Aquello era lo que había dicho Foraker y también era lo que sospechaba el pueblo de los enanos. Pero entonces llegaron los espectros corrosivos, herederos del poder de la magia negra del Señor de los Hechiceros. Querían adueñarse de las Tierras Orientales, y las montañas del Cuerno Negro Azabache ya no pertenecían a los mwellrets. Cuando los lagartos opusieron resistencia, los espectros les contagiaron diversas enfermedades y los destruyeron. En realidad, Stythys fue expulsado de su tierra natal y los enanos que lo encontraron lo llevaron a Capaal...

—Pero ¿qué tengo que ver yo en todo esto? —preguntó el joven del valle, sintiendo que se confirmaban sus sospechas.

—¡Magia! —silbó el mwellret sin dudar—. ¡Magia, pequeño amigo! Deseo la magia que tú posseess. ¡Lass cancioness que cantass deben sser míass! ¡Tú tieness la magia y debess dármela!

—¡Pero no puedo hacerlo! —exclamó Jair, con acento frustrado.

—¿No puedess, duende? —inquirió Stythys, dibujando un gesto de contrariedad en su escamoso rostro—. El poder de la magia debe volver a mi pueblo; no a loss esspectross. Debess dar tu magia, ssemielfo. En lass prissioness la daráss. Ya lo veráss.

Jair desvió su mirada del lagarto. Con él estaba ocurriendo lo mismo que con el sedt gnomo Spilk; ambos querían ejercer su dominio sobre algo que él no podía darles. La magia del cantar de los deseos era suya, y sólo él podía utilizarla. Sería tan inútil para el mwellret como lo había sido para el sedt.

En aquel momento, un pensamiento escalofriante cruzó su mente. ¿Y si Stythys se

enterara? ¿Qué ocurriría si llegaba a saber que, aunque no pudiera apropiarse de la magia, sí podría utilizarla por su mediación? El joven del valle recordó lo sucedido en la celda de Capaal... cómo el mwellret le había hecho revelar, contra su voluntad, la magia...

Recordó el aliento. ¡Oh, infiernos! Si Stythys supiera, o sospechara, que había otras magias... si pudiera sentir la presencia del cristal de la visión y del polvo de plata...

—No puedes tenerla —repitió, casi sin darse cuenta de lo que estaba diciendo. Había un leve tono de desesperación en su voz.

—Lass prissioness cambiarán tu pensamiento, duende. Ya lo verás —respondió el mwellret con un suave silbido.

Después de aquella conversación, Jair Ohmsford, amordazado y atado de nuevo, permaneció despierto durante mucho tiempo, perdido en la oscuridad de sus pensamientos mientras escuchaba los sonidos de la lluvia y la respiración rítmica del mwellret dormido. Las sombras llenaban la entrada de la pequeña cueva. En el exterior, el viento hacía correr las negras nubes cargadas de agua por encima del bosque mojado. ¿Qué debía hacer? Su búsqueda y sus planes para salvar a Brin habían quedado destrozados; su única perspectiva eran las prisiones de Dun Fee Aran. Si lo conseguían recluir tras sus muros, nunca conseguiría salir de allí, y no cabía la menor duda de que la intención del mwellret era mantenerlo en prisión hasta que revelase su conocimiento de los secretos de la magia élfica. Y él nunca lo haría. Le pertenecían y debía ponerlos al servicio del Rey del Río Plateado a cambio de la vida de su hermana Brin. Nunca los entregaría. Sin embargo, sentía que, a pesar de su resolución y de la fuerza que pudiese oponer a su captor, antes o después Stythys encontraría la manera de arrebatarle esos secretos.

El estallido de un trueno lejano resonó por todo el bosque, profundo y ominoso. Pero más ominosa aún era la desesperación del joven del valle. Pasó mucho tiempo antes que sucumbiera al agotamiento y se quedara dormido.

Al amanecer del tercer día, Jair y el mwellret reanudaron la marcha hacia el norte, caminando con dificultad en medio de la lluvia, la niebla y los bosques encharcados. Al mediodía entraron en el Alto Bens. Las montañas eran oscuras y escarpadas, un racimo de picos quebrados y riscos montados a horcajadas sobre el Río Plateado en el lugar en que su curso abandonaba el bosque a los pies de las montañas del Cuerno Negro Azabache. Los dos treparon por ellas, quedando envueltos en la niebla que colgaba de las rocas. Cuando la luz del día se difuminaba, abriendo el paso a las sombras de la noche, se encontraban sobre un farallón que dominaba la fortaleza de Dun Fee Aran.

Dun Fee Aran era un complejo grande e irregular formado por muros, torres,

atalayas y almenas que le daban la apariencia de un castillo. Toda la fortaleza presentaba un aspecto grisáceo y deprimente cuando se materializó ante sus ojos bajo la lluvia, un aspecto que Jair sintió que persistiría incluso con buen tiempo. Continuaron su penosa marcha, sin intercambiar ni una sola palabra. El mwellret encapuchado abría la marcha, seguido del maniatado joven del valle. Atravesaron la maleza y los arbustos del frente del farallón, y se dirigieron al campo mojado. Vieron cazadores gnomos y miembros de la guarnición de todos los rangos y categorías que caminaban con gran esfuerzo por el terreno enfangado, embozados en sus capas y con las capuchas echadas para protegerse de las adversas condiciones climatológicas, sumidos en sus pensamientos. Nadie les interrogó. Nadie los miró más de una vez. Atravesaron parapetos de piedra y cruzaron muros y pasos elevados; bajaron escaleras y cruzaron salones. La sombra de la noche empezó a hacerse más densa en detrimento de la luz. Jair se sentía como si el mundo se cerrara a su alrededor, oprimiéndolo. Podía percibir el hedor del lugar, el tufo sofocante y fétido de las celdas y los cuerpos humanos. Allí, las vidas se malgastaban sin excesiva preocupación. Un escalofrío recorrió todo su cuerpo y lo hizo estremecer. Las vidas eran recluidas tras aquellos muros y olvidadas.

Una enorme estructura en forma de cubo apareció ante sus ojos; sus ventanas no eran más que estrechas hendiduras en la piedra y sus grandes puertas estaban forradas de hierro. Entraron y el silencio se cerró a su alrededor.

—Prissioness, ssemielfo —oyó que murmuraba el mwellret, dándose la vuelta.

Recorrieron un laberinto de oscuros y tenebrosos pasillos, pasadizos llenos de puertas cuyos cerrojos y goznes estaban cubiertos de herrumbre y de telarañas, acumulados por el paso del tiempo. Jair se sintió helado y vacío al contemplar hilera tras hilera de semejantes puertas. Sus botas retumbaban sordamente en el silencio, y sólo llegaba a sus oídos el sonido de golpes asestados sobre el hierro en una lejana fragua y del cincel sobre la piedra. Los ojos del joven del valle escudriñaban con ansiedad los muros que se levantaban por todas partes. *¿Cómo podré salir de aquí?*, se preguntó. *¿Cómo voy a conseguir encontrar la salida?*

En aquel momento, la luz de una antorcha brilló en el corredor delante de ellos, dejando ver a la pequeña figura encapuchada que la llevaba. Era un gnomo, viejo y decrepito, con el rostro amarillo devastado por alguna enfermedad sin nombre tan repulsiva que Jair retrocedió a pesar de sus ataduras de cuero. Stythys avanzó hasta donde los esperaba el gnomo, se inclinó sobre el desagradable hombrecito e hizo unos signos misteriosos con los dedos. El gnomo contestó del mismo modo; con un breve movimiento de una mano retorcida, los invitó a seguirle.

Se adentraron aún más en las prisiones, dejando la luz del mundo exterior fuera de los recovecos de piedra y mortero. Sólo la antorcha les mostraba el camino, humeando en la oscuridad.

Por fin se detuvieron ante una puerta forrada de hierro, similar a las centenares ante las que habían pasado. Tras manipular con torpeza el cerrojo de metal, el gnomo consiguió abrirla. Con un ruido chirriante, la pesada puerta giró. Stythys miró a Jair, luego tiró de la correa y lo hizo entrar en la celda. Era pequeña y angosta, vacía salvo por un montón de paja aplastada en un rincón y un cubo de madera junto a la puerta. Una sola hendidura, muy estrecha, rompía la pared del fondo. Por ella penetraba un hilo de luz gris procedente del exterior.

El mwellret se dio la vuelta, cortó las correas que ataban las manos del joven del valle, soltó la mordaza de su boca y le propinó con rudeza un empujón que lo hizo caer sobre el montón de paja.

—Essto ess tuyo, ssemielfo —silbó—. Tu hogar hassta que me habless de la magia. —El dedo retorcido señaló hacia la figura encorvada del gnomo situado tras él—. Tu carcelero, ssemielfo. Ess mío, uno que todavía obedece. Mudo ess... no habla ni oye. Cancioness mágicass inútilless ssobre él. Te alimenta y vigila, esso hace. —Se detuvo—. Te hará daño, también, ssi dessobedecess.

El rostro devastado del gnomo se volvió hacia el joven del valle mientras Stythys hablaba, pero su mirada no revelaba ninguno de sus pensamientos. Jair miró a su alrededor con semblante triste.

—Dime lo que necessito ssaber, ssemielfo —insistió el mwellret de repente—. ¡Dímelo o ssi no nunca ssaldráss de esste lugar!

La voz helada se prolongó como un silbido en el silencio de la pequeña cámara, mientras los ojos amarillos taladraron los del joven del valle. Después, se dio media vuelta y salió de la celda. El carcelero gnomo también se volvió y, agarrando con sus manos retorcidas la puerta blindada por el pasador del cerrojo, la cerró con firmeza.

Cuando se quedó a solas, encogido en la oscuridad, Jair escuchó el ruido de las pisadas hasta que se extinguió.

Los minutos se convirtieron en horas mientras permanecía sentado e inmóvil en la celda, escuchando el silencio y pensando en lo desesperado de su situación. Los fétidos e intensos olores torturaban su nariz, y se mezclaban con una fuerte sensación de angustia que lo torturaba sin cesar. Estaba asustado, tan asustado que apenas si era capaz pensar. Existía una posibilidad que no había considerado desde que abandonó su hogar en Valle Umbroso, huyendo de los gnomos que le perseguían, pero que ahora, de repente, lo asaltó.

Estás fallando.

Hubiese llorado si hubiera podido hacerlo, pero las lágrimas se negaron a hacer acto de presencia. Quizás estaba demasiado asustado incluso para eso. *Piensa en cómo puedes escapar de este lugar*, se dijo a sí mismo. *Siempre hay una manera de salir de cualquier situación.*

Respiró profundamente para intentar recuperar la calma. ¿Qué haría Gareth Jax en una situación similar? ¿Y Slanter? El rastreador siempre encontraba una salida. Slanter era un superviviente. Hasta a Rone Leah se le ocurriría algo para poner remedio a la situación.

Sus pensamientos vagaron a la deriva durante un rato, deteniéndose en recuerdos de los acontecimientos vividos y cayendo en especulaciones sobre lo que podría pasar. Todo era fantasía, falsa interpretación de verdades deformadas por su desesperación para convertirse en lo que él deseaba que fueran.

Por fin hizo un esfuerzo, se levantó y paseó alrededor de su diminuta prisión, explorando con detenimiento lo que ya había visto, tocando la piedra fría y húmeda, y observando el haz de luz gris que penetraba por el respiradero desde el exterior. Recorrió toda la celda, estudiándola sin ningún propósito definido, dando tiempo a que sus emociones se calmasen y sus pensamientos se clarificaran.

De improviso decidió utilizar el cristal de la visión. Si deseaba tener alguna noción del tiempo que le quedaba, debía conocer lo que le había ocurrido a Brin.

Sacó el cristal y su cadena de plata de su túnica, y fijó la vista en el cristal, apoyado en el cuenco que había formado con sus manos. Podía oír la voz del viejo Rey del Río Plateado que le hablaba en susurros, recordándole que ése sería el medio que le permitiría conocer los progresos de Brin. Todo lo que necesitaba hacer era cantar al cristal de la visión...

Cantó en tono bajo. Al principio, su voz se resistía a salir, bloqueada por las emociones que todavía se agitaban en su interior. Entonces adoptó una postura firme contra su propia sensación de inseguridad, y el sonido del canto llenó la pequeña cámara. Casi al momento, el cristal de la visión se iluminó, y su intensa luz se extendió en la penumbra haciendo retroceder a las sombras que estaban ante ella.

Se dio cuenta de que la luz procedía de una pequeña hoguera y de que el rostro de Brin estaba muy próximo; sin duda, contemplaba las llamas del fuego de un campamento. Enseguida levantó la vista como si quisiera buscar algo. En su fatigado rostro se reflejaba una gran preocupación. Estaba un poco demacrada. Después volvió a bajarla, y dio un profundo suspiro, estremeciéndose ligeramente, como si reprimiera un sollozo. Todo lo que Jair pudo ver en ella indicaba desesperanza. Cualquier cosa que le hubiera sucedido, no debía de haber sido de ser muy agradable...

La voz de Jair se quebró al conocer el estado en que se encontraba su hermana, y la imagen de su entristecido rostro ondeó y se desvaneció. El joven del valle observó en aturdimiento silencio el cristal que tenía en sus manos.

¿Dónde estaba Allanon? No había visto ninguna señal del druida.

Como el sonido de las hojas arrastradas por el viento, la voz del Rey del Río Plateado susurró en su mente: *Ella se perderá.*

Entonces apretó el cristal de la visión entre sus manos y fijó su mirada en la

oscuridad.

Las sombras de la noche cubrían los bosques del Anar cuando Brin Ohmsford vio las luces. Titilaron ante ella como luciérnagas entre el entramado de los árboles y las sombras, que se oscurecían por momentos, pequeñas, evasivas y distantes.

Aflojó el paso, rodeando a Rone con sus brazos para impedir que cayera cuando se tambaleó al detenerse. También ella tenía el cuerpo dolorido por la fatiga, pero hizo un supremo esfuerzo por sostener al joven de las tierras altas, que chocó contra ella, dejando caer la cabeza, ardorosa a causa de la fiebre, sobre su hombro.

—... no puedo encontrar dónde... perdida, no puedo encontrar... —murmuró Rone Leah de forma incoherente, y los dedos de su mano presionaron el brazo de Brin hasta hacerle daño.

Ella le habló con voz muy baja para hacerle saber que estaba a su lado. Lentamente, los dedos relajaron su presión y la voz enfebrecida enmudeció.

La muchacha miró hacia las luces. Danzaban entre las ramas del bosque, que todavía conservaban las hojas. ¡Luz! Pronunció la palabra con anhelo, Y ésta hizo retroceder a la desesperanza y la desesperación que la estaban encerrando en un círculo que se estrechaba sin cesar desde que emprendieron la marcha en dirección este desde el torrente de Chard. ¡Qué lejano parecía todo ahora! Allanon había desaparecido para siempre, Rone estaba malherido y ella, completamente sola. Cerró los ojos para liberarse de los recuerdos. Había caminado toda la tarde y parte de la noche, siguiendo el curso del torrente de Chard en dirección este, esperando, rogando que en el camino tropezara con otro ser humano que pudiera ayudarle. No sabía cuánto tiempo ni qué distancia había recorrido a pie; había perdido el sentido del tiempo y la distancia. Sólo sabía que había conseguido seguir adelante.

Se enderezó y tiró de Rone hacia arriba. Delante de ellos, las luces parpadeaban su saludo. *¡Por favor!, rogó. ¡Por favor, permite que allí encuentre la ayuda que necesito!*

Hizo un gran esfuerzo para caminar, con el brazo de Rone sobre sus hombros y su cuerpo estorbando sus movimientos. Las ramas de los árboles y los matorrales azotaban su rostro, y ella inclinaba la cabeza para evitarlo. Poniendo un pie delante del otro de manera mecánica pero con una ciega obstinación, siguió adelante. Ya estaba al límite de sus fuerzas. Si allí no podía encontrar ayuda...

De repente, la pantalla de árboles y sombras se dividió ante ella, dejando al descubierto el origen de las luces. Era un edificio sombrío, salvo por la luz amarilla que se filtraba por dos lugares de su estructura cuadrada. A sus oídos llegaron voces procedentes del interior, tenues y confusas.

Sujetando a Rone entre sus brazos, se obligó a seguir caminando. Al acercarse, vio con más claridad el edificio. Era de madera, bajo y ancho, coronado por un

tejado, y se asentaba sobre cimientos de piedra. En su parte frontal había un porche cubierto, cuyo techo alcanzaba la altura del primer piso, que sólo soportaba una buhardilla. A corta distancia de la parte trasera de la casa había un establo. Dos caballos y una mula, atados a un poste de enganche, pacían la hierba seca. En la fachada principal se veían varias ventanas cerradas. A través de los resquicios de las contraventanas se filtraba la luz producida por lámparas de aceite que había atraído la atención de la joven del valle.

—Un poco más, Rone —murmuró, sabiendo que no podía comprenderla, pero que reaccionaría al escuchar el sonido de su voz.

Cuando estaban a una docena de pasos del porche, vio un rótulo que colgaba de los aleros de su techo inclinado con la siguiente inscripción:

CENTRO DE VENTAS
EL PASO DE LOS GRAJOS.

El rótulo, que se balanceaba con suavidad impulsado por la brisa nocturna, tenía la pintura tan descolorida y la madera tan resquebrajada por su larga exposición a la intemperie que apenas si se podían distinguir las letras. Brin miró hacia arriba un momento. Lo único que importaba era que había gente dentro.

Subieron al porche, tambaleándose y tropezando en las tablas desgastadas hasta que consiguieron apoyarse en el quicio de la puerta. Brin buscó a tientas el picaporte, y las voces dejaron de oírse. Luego la mano de la joven del valle se cerró sobre el picaporte de metal, y la pesada puerta giró hacia dentro.

Una docena de caras toscas se volvieron hacia la puerta para mirarla con expresión cautelosa y de sorpresa. A través de una neblina de humo, Brin vio que eran tramperos, barbudos y desgredados, vestidos con sus características ropas de cuero viejo y pieles de animales. Estaban reunidos en grupos ante una rústica barra de bar, hecha de tablones apoyados sobre barriles de cerveza en posición vertical. Había pieles de animales y provisiones amontonadas detrás del mostrador, y varias mesas pequeñas, rodeadas de taburetes, ocupaban el salón. De las vigas bajas del techo colgaban varias lámparas de aceite que desprendían su áspera luz contra la oscuridad de la noche.

Sujetando con su brazo al joven de las tierras altas, permaneció en silencio en el umbral de la puerta abierta, esperando que alguno de aquellos hombres se brindara a prestarle ayuda.

—¡Son fantasmas! —exclamó uno de ellos desde la barra, y a continuación se escuchó un revuelo de pisadas.

Un hombre alto y delgado en mangas de camisa y con delantal salió de detrás del mostrador, haciendo un gesto de preocupación.

—¿Qué os ha pasado, muchacha? —preguntó, deteniéndose en el centro del salón.

De pronto, Brin pensó, a pesar de la fatiga y el dolor que nublaban su mente, en el aspecto que debían de presentar a los ojos de aquellos hombres. Podían parecer dos seres llegados del otro lado de la muerte; dos seres exhaustos y harapientos con las ropas empapadas y cubiertos de fango de los pies a la cabeza, con los rostros demacrados a causa de la extenuación, colgando uno del otro como espantapájaros de paja. Una tira de tela ensangrentada rodeaba la cabeza de Rone, dejando entrever la terrible herida. La funda del gran espadón colgaba vacía de su espalda. El rostro de Brin estaba manchado y contraído por el dolor, y sus ojos oscuros vagaban de un lado a otro sin encontrar un punto donde fijarse. Como una aparición fantasmagórica, permanecían enmarcados por la jamba de la puerta abierta, balanceándose en un fondo de sombras.

Brin intentó hablar, pero las palabras se ahogaron en su garganta.

—Venid y echad una mano —gritó el hombre alto a los que estaban de pie en el mostrador, adelantándose para sostener a Rone—. ¡Venga, echad una mano!

Un leñador musculoso se adelantó a los demás, y entre los dos llevaron a la muchacha del valle y al joven de las tierras altas a la mesa más próxima, invitándolos a que se sentaran en los taburetes bajos. Rone se desplomó hacia delante, entre gemidos, con la cabeza abatida.

—¿Qué os ha pasado? —preguntó de nuevo el hombre alto, sosteniendo al joven de las tierras altas para que no se desplomara al suelo. —¡Este muchacho está ardiendo, tiene mucha fiebre!

—Perdimos nuestros caballos en una cascada al bajar de las montañas —respondió Brin, tragando saliva y confundida por la mentira que acababa de decir—. Ya estaba enfermo antes, pero ha empeorado. Seguimos el curso del río hasta que encontramos este lugar.

—Mi lugar —le corrigió el hombre alto—. Soy comerciante. Jeft, trae un par de cervezas para estos dos.

El leñador se metió detrás del mostrador, se acercó a un barril de cerveza y luego abrió la espita para llenar dos vasos grandes.

—¿Por qué no nos invitas también a nosotros, Stebb? —gritó un trampero que estaba en un grupo situado en el otro extremo del mostrador.

El comerciante le dirigió una furibunda mirada, se alisó un mechón de pelo de su cabeza, calva en la parte alta, y se volvió de nuevo hacia Brin.

—No deberíais andar por esas montañas, muchacha. En ellas hay algo peor que la fiebre.

Brin hizo un gesto de asentimiento, carraspeando por la sequedad de su garganta. Después, llegó el leñador con los vasos de cerveza. Le dio uno y luego incorporó a Rone lo suficiente para que pudiera beber del otro. El joven de las tierras altas intentó coger el vaso y beber su áspero líquido, pero se atragantó, y el hombre retiró el vaso.

—¡Déjalo que beba! —gritó de nuevo el que había hablado antes.

—¡Demonios, eso es un derroche! ¡Cualquier tonto vería que se está muriendo!
—dijo otro, en tono de burla.

Brin levantó la mirada, reflejando en sus ojos la cólera que le habían hecho sentir aquellas palabras. El hombre que había hablado vio su mirada y se dirigió hacia ella, con un gesto insolente en su ancho rostro. Los compañeros de grupo lo siguieron, entre guiños y risitas de complicidad.

—¿Tienes algún problema, muchacha? —le preguntó en tono despectivo—. ¿Temes...?

Brin se puso de pie de un salto y, sin ser plenamente consciente de lo que hacía, sacó su largo cuchillo de la funda y lo levantó hasta la altura de la cara del hombre que se había dirigido a ella.

—Vaya, vaya. —El leñador llamado Jeft se puso rápidamente a su lado, y la empujó con suavidad hacia atrás—. No es necesario que hagas eso, ¿no crees?

Se dio media vuelta para plantar cara al intruso, y se puso frente a él. El leñador era un hombre corpulento y excedía en estatura a todos los que se habían acercado. Éstos intercambiaron una mirada, inseguros.

—Está bien, Jeft, no pretendía hacerle ningún daño —dijo el ofensor, y a continuación bajó la vista hacia Rone—. Sólo sentía curiosidad por esta vaina de espada, y quería verla de cerca. La corona tiene el aspecto de ser un sello real. —Sus ojos oscuros se desviaron hacia Brin—. ¿De dónde eres, muchacha?

Esperó un momento, pero no recibió ninguna respuesta.

—No importa. —Hizo un gesto de indiferencia y regresó al lugar que antes ocupaba en el mostrador, seguido de sus amigos.

Una vez allí, continuaron bebiendo y empezaron a hablar en voz baja, dándoles la espalda.

—Son unos tipos despreciables —dijo el leñador, tras observarlos un momento, arrodillándose junto a Brin—. Acampan al oeste de la cordillera de Spanning haciéndose pasar por tramperos, pero en realidad viven de sus pillerías y de la desgracia ajena.

—Han estado bebiendo y perdiendo el tiempo aquí desde primeras horas de la mañana —añadió el comerciante, haciendo un gesto de impotencia—. No sé cómo se las arreglan, pero siempre consiguen dinero para cerveza. ¿Te sientes un poco mejor ahora? —preguntó a continuación a la joven, volviéndose hacia ella.

—Mucho mejor, gracias —respondió Brin, dedicándole una amplia sonrisa. Después bajó la vista hasta la daga que aún tenía en la mano—. No sé lo que me ha podido pasar. No sé lo que estaba...

—No te preocupes, olvídalo —le dijo el corpulento leñador, dándole una palmada amistosa en la mano—. Estás agotada.

Junto a él, Rone Leah soltó un gemido casi imperceptible, levantó la cabeza un breve instante y volvió a dejarla caer, manteniendo los ojos abiertos, perdidos en el vacío.

—Tengo que hacer algo por él —insistió Brin con ansiedad—. Tengo que encontrar la manera de cortar la fiebre. ¿Tiene usted algo que pueda servirme?

—No suelo encontrarme con una fiebre tan mala como ésta, muchacha —respondió el comerciante, mirando al leñador con expresión preocupada y haciendo un gesto negativo—. Tengo un tónico que tal vez pudiera ayudarlo. Dáselo a tu compañero y veremos si hace en él algún efecto. Aunque sería mejor que durmiera —añadió, haciendo un signo de contrariedad.

Brin hizo un gesto de asentimiento. No conseguía pensar con claridad. El agotamiento se acentuaba mientras ella contemplaba la daga. La introdujo lentamente en la funda. ¿Qué había pensado hacer? Nunca, en toda su vida, había herido a nadie. Sin duda, el hombre del oeste de la cordillera de Spanning había sido un insolente, y tal vez hasta grosero, pero ¿había corrido peligro su integridad física en algún momento? La cerveza calentó su estómago, y su calor le inundó todo el cuerpo. Estaba cansada y extrañamente desconcertada, también tenía una extraña sensación de pérdida e inseguridad.

—Aquí no hay mucho sitio para dormir —estaba diciendo Stebb—. Tengo una habitación en la parte de atrás del establo que sólo se ocupa en la temporada de caza. Puedes utilizarla. Hay una estufa y una cama para tu amigo, y paja para ti.

—Eso está muy bien —respondió Brin, y descubrió con asombro que estaba llorando.

—Vamos, vamos —dijo el corpulento leñador, poniendo un brazo sobre los hombros de la joven del valle para evitar que pudieran verla los que estaban reunidos en el mostrador—. No es conveniente que te vean llorar, muchacha. Tienes que ser fuerte.

—Me encuentro bien —contestó Brin, haciendo un gesto de asentimiento mientras se enjugaba las lágrimas y se ponía de pie.

—Las mantas están en el cobertizo —dijo el comerciante, y también se levantó—. Os ayudaremos a que os acomodéis.

Con la ayuda del leñador, incorporó a Rone Leah y lo llevaron caminando hacia la parte trasera de la tienda y después por un pasillo corto y oscuro que llevaba a varias dependencias utilizadas como almacén. Brin echó una última mirada a los hombres reunidos ante sus vasos de cerveza junto al mostrador y los siguió. No le preocuparon excesivamente las miradas con que le correspondieron los hombres del oeste de la cordillera de Spanning.

Tras abrir una pequeña puerta de madera en la parte posterior del edificio, el comerciante, el leñador, Rone y Brin se dirigieron entre las sombras de la noche al

establo y a la habitación con que se comunicaba. El comerciante se adelantó, encendió una lámpara de aceite que colgaba de un gancho sujeto a la pared y abrió la puerta del anexo para que pudieran pasar los otros. La habitación estaba limpia, aunque era un poco húmeda, y sus paredes estaban cubiertas de arreos y arneses. En un rincón había una pequeña estufa de hierro, protegida con un nicho de piedra, y a su lado, una sola cama. Un par de ventanas cerradas impedían la entrada del relente de la noche.

El comerciante y el leñador tendieron con cuidado al joven de las tierras altas sobre la cama y lo cubrieron con las mantas que estaban apiladas en un extremo de la habitación. Después encendieron la estufa de hierro y metieron un montón de paja limpia para la muchacha. Cuando estaban a punto de salir, el comerciante colocó la lámpara de aceite sobre una repisa de piedra, junto a la estufa, y se volvió hacia Brin.

—Aquí está el tónico para la fiebre —le dijo, entregándole una botella pequeña de color ámbar—. Ahora le das dos tragos, no más, y por la mañana, otros dos. Espero que sirva, muchacha —añadió, haciendo un gesto de preocupación.

»Hay un cerrojo en la puerta —dijo, volviéndose hacia la joven del valle y deteniéndose, cuando estaba a punto de atravesar el umbral seguido del leñador—. Échalo.

Cerró la puerta tras sí con suavidad e, inmediatamente, Brin echó el cerrojo. Desde allí pudo escuchar sus palabras.

—Malos tipos, esa pandilla de la cordillera de Spanning —dijo el leñador.

—Peores que ninguno —reconoció el comerciante.

—Es hora de que siga mi camino —dijo el leñador, tras guardar un momento de silencio—. Estoy demasiado lejos de mi casa.

—Buen viaje —respondió el comerciante.

Empezaron a alejarse, y sus voces se fueron difuminando en las sombras de la noche.

—Debes tener cuidado con esa pandilla, Stebb —le aconsejó el leñador—. Vigílala.

Después no volvió a oír nada.

Brin se acercó a Rone sin hablar. Lo incorporó con cuidado y le obligó a beber dos tragos del tónico. Después lo tendió de nuevo en la cama y lo tapó.

Se sentó junto a la estufa, envuelta en su manta. Sobre la pared de la pequeña habitación, proyectada por la llama de la lámpara de aceite, su sombra se levantó ante sus ojos como un oscuro gigante.

Un tronco carbonizado, que todavía ardía, cayó en el interior de la estufa produciendo un sordo ruido y esparciendo las cenizas, y Brin se despertó sobresaltada. Entonces se dio cuenta de que se había adormilado, pero no sabía durante cuánto tiempo. Se frotó los ojos y miró a su alrededor. Todo estaba a oscuras

y en silencio, salvo la parte iluminada por la llama tenue y debilitada de la lámpara de aceite.

Enseguida pensó en Allanon. Aún le era difícil aceptar que hubiese desaparecido para siempre. Todavía conservaba la ilógica esperanza de que en cualquier momento golpearía la puerta con los nudillos de sus dedos y escucharía su voz profunda llamándola por su nombre. Como una sombra que aparece y desaparece con los cambios de luz, según lo había descrito Rone la noche anterior a su muerte...

De pronto se contuvo, sintiéndose extrañamente avergonzada por haberse permitido pensar en esa frase. Pero Allanon había muerto, había dejado el mundo de los hombres como haremos cada uno de nosotros, se había alejado de las Cuatro Tierras en brazos de su padre; quizá para dirigirse al lugar que constituía la morada de Bremen. Pensó en esa posibilidad durante un momento. ¿Podía haber ido realmente a morar con su padre? Recordó las palabras que le había dicho: *Cuando tu búsqueda haya terminado, Brin, me encontrarás aquí.* ¿Estas palabras significaban que también él se había encerrado en un limbo entre los mundos de la vida y la muerte?

Sus ojos estaban inundados de lágrimas, y las enjuagó apresuradamente. No podía permitirse el llanto. Allanon se había ido, y ella estaba sola.

Rone Leah se agitó, inquieto, bajo las pesadas mantas; su respiración era fatigosa e irregular. Brin se levantó lentamente y se acercó a él. Su fino y bronceado rostro estaba caliente, seco y tirante a causa de la fiebre que consumía su cuerpo. Se estremeció mientras la joven lo miraba, como si hubiese cogido un frío repentino, y después se tensó, susurrando palabras sin sentido.

¿Qué puedo hacer con él?, se preguntó la joven del valle con impotencia. *Quisiera tener la habilidad de mi padre. Le he dado el tónico, como me dijo el comerciante. Lo he envuelto en las mantas para mantenerlo caliente. Pero ninguna de las dos cosas parece ser eficaz. ¿Qué más puedo hacer por él?*

El veneno del jachyra lo estaba infectando. Allanon había dicho que no sólo atacaba el cuerpo, sino también el espíritu. Había matado al druida y, aunque sus heridas fueron mucho más graves que las de Rone, siguió siendo él mismo y conservando su superioridad sobre el monstruo. Pero el joven de las tierras altas estaba demostrando que era incapaz de sobreponerse a las heridas más leves que produjo en su cuerpo.

Se dejó caer junto a la cama y le cogió una mano con ternura. Rone debía ser su protector. Esbozó una triste sonrisa. ¿Quién protegería ahora a Rone?

Los recuerdos, temblorosos y confusos, atravesaron su mente. ¿Habían sufrido tanto para llegar a esta noche solitaria y desesperada? ¿Para eso habían pagado tan alto precio? Paranor había sido destruido. Allanon estaba muerto. Incluso habían perdido la espada de Leah, el único objeto mágico que poseían. Todo lo que les

quedaba era el cantar de los deseos.

Pero Allanon le había dicho en varias ocasiones que el cantar sería suficiente...

El ruido de unos pies calzados con botas que se arrastraban con cautela sobre el suelo de tierra del establo vecino la pusieron en guardia. Dotada de los sentidos élficos de sus antepasados, oyó ese leve ruido que nadie habría sido capaz de oír. Soltó la mano de Rone y se puso de pie, olvidando el cansancio.

Allí había alguien que no quería que lo descubrieran.

Su mano bajo hasta coger el puño del largo cuchillo que llevaba sujeto a la cintura, pero enseguida la retiró. No podía hacer eso. No quería hacerlo.

El cerrojo de la puerta se movió un poco, pero aguantó.

—¿Quién está ahí? —preguntó la joven del valle.

Se escuchó una maldición pronunciada en voz baja al otro lado de la puerta e inmediatamente varios cuerpos pesados embistieron contra ella. Brin retrocedió, buscando otra salida, pero no había ninguna. Una vez más, los cuerpos embistieron contra la puerta. El cerrojo cedió con un chasquido y cinco figuras oscuras irrumpieron en la habitación. La tenue luz de la lámpara de aceite produjo leves destellos en los cuchillos desenvainados. Se apiñaron al borde de las sombras, gruñendo y mascullando ebriamente al mirar a la muchacha.

—¡Salgan de aquí! —les gritó la joven del valle, sintiendo cómo la ira y el miedo crecían en su interior.

Los cinco intrusos respondieron a sus palabras con estentóreas carcajadas, y el más próximo dio un paso al frente, entrando en la zona iluminada por la llama de la lámpara de aceite. Ella lo reconoció enseguida. Era uno de los hombres del grupo de la cordillera de Spanning, a los que el comerciante Stebb había llamado ladrones.

—Chica guapa —murmuró, farfullando las palabras—. Ven... aquí.

Los cinco avanzaron, desplegándose por el oscuro cuarto. Tal vez debiera haber intentado escapar entre ellos, pero eso significaba abandonar a Rone y no pensaba hacerlo. Una vez más, su mano agarró el mango del cuchillo.

—Vamos, no hagas eso... —dijo el que siempre hablaba, acercándose a la joven.

De repente se abalanzó sobre ella, con más rapidez de lo que Brin hubiera creído posible en una persona tan ebria, y agarró su muñeca con la mano, obligándola a soltar el cuchillo. Unos segundos más tarde, la rodearon los otros cuatro y sus manos se aferraron a su túnica, atrayéndola hacia ellos. Se defendió con furia, propinando cuantos golpes pudo a sus agresores. Pero eran cinco y todos mucho más fuertes que ella.

Entonces, algo en su interior crujió como el cerrojo de la puerta al romperse. Sus pensamientos se dispersaron, y todo lo que era ella desapareció en un foganazo de rabia cegadora. A continuación se impuso el instinto, insensible y rápido, y empezó a cantar. El cantar de los deseos tenía un sonido nuevo y diferente de cualquiera de los

que había entonado con anterioridad. Llenó la sombría habitación de una furia que susurraba muerte y destrucción insensata. Sus atacantes retrocedieron, tambaleándose, con los ojos y las bocas abiertos por la sorpresa y la incredulidad, y las manos levantadas para taparse los oídos. Se encogieron de angustia cuando la canción penetró por sus sentidos y se incrustó en sus mentes. Había locura en aquello, un frenesí y un dolor tan intensos que casi podían palpase.

Los cinco de la cordillera de Spanning estaban casi asfixiados por el sonido. Chocaban unos contra otros al buscar a tientas la puerta que les había franqueado la entrada. Los alaridos que salían de sus bocas abiertas respondían a la canción de la joven del valle, que no interrumpía su canto. La furia que se había apoderado de ella era tan abrumadora que la razón no encontraba ningún medio de contenerla. Subió de tono, y los animales del establo cocearon y se golpearon salvajemente contra sus caballerizas, mostrando el dolor que les producía la voz de la muchacha.

Por fin, los cinco hombres encontraron la puerta abierta y se precipitaron fuera de la habitación, enloquecidos, plegados como seres rotos, temblando de pies a cabeza y quejándose sin cesar. La sangre brotaba de su boca, oídos y narices. Se tapaban la cara con las manos, curvando los dedos como si fueran garras.

Brin volvió a verlos en ese instante, al ceder la ceguera de su furia. También vio que el comerciante Stebb salía de la oscuridad, mientras los intrusos se alejaban corriendo, y la expresión de horror que surcaba su rostro cuando se detuvo y retrocedió con las manos levantadas para protegerse. La razón regresó a la joven del valle con un torrente de culpabilidad, y la canción se disolvió en el silencio.

—¡Demonio! —exclamó en voz baja, y se quedó paralizada por la incredulidad.

Era ya más de medianoche cuando el comerciante volvió a dejarla sola, regresando a la comodidad y la sensatez de su propio alojamiento, con el terror reflejado en sus ojos por lo que había visto. En la oscuridad del claro del bosque donde se estaba situado el Centro de Ventas el Paso de Los Grajos todo estaba tranquilo.

Ella se puso cerca de la estufa de hierro, llena de leña nueva que ardía crepitando y chasqueando en el silencio de la noche. Se sentó con los piernas encogidas contra el pecho y rodeándolas con los brazos, como un niño perdido en sus pensamientos. Pero sus pensamientos eran tétricos y estaban poblados de demonios. Algunas frases de Allanon subyacían en esos pensamientos, susurrando lo que durante tanto tiempo se había negado a escuchar. *La canción es poder... un poder enorme, difícil de imaginar. Te protegerá. Hará que acabes sin daño tu búsqueda. Destruirá el Ildatch.*

O me destruirá a mí, se dijo a sí misma. O destruirá a los que me rodean. Puede matar. Puede hacer que yo mate.

Cambió de postura, y sintió los calambres y dolores producidos por permanecer

durante tanto tiempo en la misma posición. El miedo se asomaba a sus ojos oscuros. Miró a través de la puertecilla enrejada de la estufa de hierro para contemplar el rojizo fulgor de las llamas que danzaban dentro. Había estado a punto de matar a los cinco hombres del oeste de la cordillera de Spanning. Probablemente los hubiese matado si no hubieran encontrado la puerta.

Sintió una fuerte opresión en la garganta. ¿Qué iba a impedir que sucediera exactamente eso la próxima vez que se viese obligada a utilizar la canción de los deseos?

A sus espaldas, Rone emitió un débil gemido, revolviéndose debajo de las mantas que lo cubrían. Se volvió para ver su cara, y después se inclinó para poner una mano sobre su frente. La piel del joven de las tierras altas tenía una palidez mortal, ardía a causa de la fiebre y estaba tensa. Su respiración también se había tornado más superficial y dificultosa, como si cada inspiración supusiera para él un esfuerzo agotador.

Se arrodilló junto a él. El tónico no había surtido ningún efecto. Se estaba debilitando a ojos vista, y el veneno se extendía cada vez más, arrebatándole lentamente la vida. Si no conseguía detener su avance, Rone moriría...

Como Allanon.

—¡No! —exclamó presa de la angustia, y agarró una de sus manos como si así pudiera retener la poca vida que aún le quedaba.

En aquel momento supo lo que debía hacer. Salvadora y destructora. Así era como la había calificado el fantasma de Bremen. Bien. Para los ladrones del oeste de la cordillera de Spanning había sido destructora. Quizá para Rone Leah fuera salvadora.

Con la mano del joven del valle aún entre las suyas, se inclinó sobre su oído y empezó a cantar. La canción brotó de sus labios con suavidad y dulzura, flotando como humo invisible en el aire que los rodeaba. Con cuidado, tocó al joven de las tierras altas enfermo, intentando descubrir el dolor que sentía, buscando la fuente de veneno que lo estaba llevando inexorablemente hacia la muerte.

Debo intentarlo, se dijo mientras cantaba. ¡Debo hacerlo! Por la mañana estará muerto, porque el veneno se habrá extendido por todo su cuerpo. El veneno que ataca tanto al espíritu como al cuerpo. Allanon lo había dicho. Tal vez la magia élfica consiga encontrar la forma de curarlo.

Siguió cantando con una voz dulce, que envolvía al joven de las tierras altas y lo acercaba a ella. Poco a poco, Rone empezó a dejar de tiritar y agitarse, y se quedó tranquilo bajo el sonido calmante. Se estiró bajo las mantas, con una respiración regular y uniforme.

Los minutos transcurrían con angustiosa lentitud mientras la joven del valle cantaba y esperaba el cambio que estaba convencida de que iba a producirse, aunque

desconociera la razón. Cuando al fin se produjo, fue tan repentino que Brin casi perdió el control de lo que estaba haciendo. Desde el cuerpo devastado y consumido de Rone Leah, el veneno del jachyra se elevó como una niebla roja, abandonando el cuerpo inconsciente del joven de las tierras altas para flotar sobre él en perversos giros a la luz mortecina de la lámpara de aceite. Se mantuvo un instante encima de su víctima entre silbidos, mientras Brin interponía la magia de la canción entre él y el cuerpo de Rone Leah. Luego fue desvaneciéndose poco a poco y, por fin, desapareció.

El rostro del príncipe de Leah estaba bañado en sudor. El aspecto tenso y macilento había desaparecido, y su respiración era de nuevo uniforme y regular. Brin lo miró a través de un velo de lágrimas mientras la canción se disolvía en el silencio de la noche.

—¡Lo he conseguido! —exclamó en voz baja—. He utilizado la magia para hacer el bien. Esta vez ha sido una magia salvadora, no destructora.

Todavía arrodillada, ocultó su rostro en el calor del cuerpo de Rone, y un instante después había caído en un dulce y reparador sueño.

Se quedaron algunos días en el Centro de Ventas el Paso de los Grajos, dando tiempo a que Rone pudiera recuperar las fuerzas necesarias para proseguir el viaje. A la mañana siguiente de la terrible primera noche la fiebre había desaparecido por completo y descansaba con normalidad, pero todavía estaba demasiado débil. Por tanto, Brin habló con el comerciante Stebb y le pidió permiso para seguir ocupando la habitación, y éste se lo concedió. Les proporcionó alimentos, cerveza, medicinas y mantas, y rehusó con firmeza todas las ofertas de pago que la joven del valle le hizo. Se sentía muy orgulloso de poder ayudarles, le dijo, pero daba claras muestras de inquietud en su presencia y procuraba no mirarla a los ojos. Brin comprendió lo que le sucedía. El comerciante era un hombre amable y honrado, pero estaba muy asustado y temía lo que pudiera hacerle si se negaba a prestarles ayuda. Lo más probable es que les hubiese ayudado movido por su generosidad, pero a la joven no le cabía la menor duda de que el miedo había reforzado su generosidad. El comerciante estaba convencido de que ésa era la manera más rápida y segura de apartarla de su vida.

Pasó la mayor parte del tiempo con Rone, entre las cuatro paredes de la pequeña habitación, atendiendo a sus necesidades y comentando con él los acontecimientos que habían vivido desde la muerte de Allanon. La conversación les sirvió de ayuda. Aún estaban conmocionados por lo que les había sucedido, y el cambio de impresiones los llevó a tomar la firme resolución de proseguir la búsqueda que el druida les había encomendado. Una nueva intimidad nació y creció entre los dos jóvenes, más fuerte y más clara, y los dos sentían en su interior un nuevo valor. Juntos y aislados en la soledad de su pequeña habitación situada en la parte trasera de los establos del comerciante, comentaron en tono sosegado las decisiones que hasta aquel momento habían tomado para encontrarse en aquella situación y en aquel lugar, y hablaron sobre las que aún deberían tomar. Lenta y confiadamente se fundieron en un solo ser.

Sin embargo, a pesar de su unión en espíritu y objetivo, había algunas cosas de las que a Brin le era difícil hablar, ni siquiera con Rone Leah. No pudo hablarle de la sangre que Allanon había tomado de su propio cuerpo destrozado para tocarla con ella; sangre que de alguna manera la ligaba a él, incluso en la muerte. Tampoco pudo explicarle que había utilizado la canción de los deseos dominada por la ira y que había estado a punto de acabar con cinco vidas humanas, ni de la desesperación que había sentido ante su estado agónico. Le fue imposible hablar de ninguna de estas cosas con el joven de las tierras altas. En parte, porque no acababa de comprenderlas, y en parte, porque sus posibles implicaciones la asustaban. La finalidad del juramento de sangre aún quedaba demasiado lejana, y la utilización que había hecho de la

canción de los deseos era la consecuencia de unas emociones que se había propuesto controlar.

Había otra razón para no comentar estos asuntos con Rone: estaba muy preocupado por la pérdida de la Espada de Leah, tanto que menospreciaba todas las demás cosas. Estaba firmemente resuelto a recuperarla, y lo repetía una y otra vez. La recuperaría a cualquier precio. Su insistencia la asustó, porque daba la sensación de que estaba tan ligado a la espada, que ésta había pasado a formar parte de él. Pensaba que se sentiría perdido sin ella, que no tendría posibilidades de sobrevivir.

Le oyó hablar de la espada sin descanso y se dio cuenta de que creía que dependía de la magia de su hoja. También intentó calibrar su dependencia de la canción de los deseos. Siempre se había dicho a sí misma que sólo era un juguete, pero sabía que se mentía a sí misma. Era cualquier cosa menos un juguete. Era magia bajo todos los puntos de vista, tan peligrosa como pudiera serlo la que animaba la Espada de Leah. Podía matar. En efecto, como su padre siempre le había dicho, era una herencia que hubiera sido preferible que no tuviera. Allanon, en su agonía, le hizo una clara advertencia sobre el enorme poder de la canción. Podía escuchar el susurro de sus palabras mientras Rone hablaba: *poder para curar; poder para destruir*. Ella había tenido la oportunidad de conocer ambos poderes. ¿Dependería de la magia como, al parecer, dependía Rone? Ella o la magia élfica, ¿cuál de las dos saldría triunfante?

Sabía que su padre había buscado por todos los medios la respuesta a esa pregunta. Lo había hecho cuando luchó para superar su incapacidad de dominio sobre el poder de la magia contenida en las piedras élficas. Lo había hecho, y sobrevivido a las asombrosas fuerzas que se desataron en su interior. Por fin, la dejó de lado para siempre. Pero el breve uso que había hecho de su poder, se había cobrado su precio: el traspaso de una transmutación de la magia de las piedras élficas a sus hijos. Por tanto, era probable que la batalla debiera librarse de nuevo. Pero ¿qué sucedería si el poder no podía ser completamente controlado?

El segundo día empezaba a tocar a su fin. La muchacha del valle y el joven de las tierras altas comieron los alimentos que les llevó el comerciante y contemplaron la llegada de las sombras. Cuando Rone se sintió cansado y se cubrió con las mantas para dormir, Brin salió a la fría noche otoñal para respirar los intensos y limpios olores, y perderse durante un rato bajo el amplio cielo iluminado por una luna creciente y las estrellas. Al pasar ante el Centro de Ventas el Paso de los Grajos, distinguió al comerciante, que estaba sentado en el pórtico vacío fumando su pipa, con su sillón de respaldo alto reclinado contra la baranda. Aquella noche, nadie se había acercado a beber o a charlar; por eso estaba solo.

Con paso lento y sosegado, se dirigió hacia él.

—Buenas noches —le saludó el comerciante, poniendo derecho el sillón con demasiada rapidez, casi como si quisiera huir de ella.

—Nos iremos mañana por la mañana —dijo Brin, correspondiendo a su saludo con una ligera inclinación de cabeza, y descubriendo una ráfaga de alivio en sus ojos oscuros—. Pero primero quería darle las gracias por su desinteresada ayuda.

—No era necesario —respondió el hombre mientras se alisaba su escaso cabello—. Os daré algunas provisiones para los primeros días.

Brin no puso ninguna objeción. No tenía ningún sentido rechazar lo que le ofrecían.

—¿No tendrá, por casualidad, un arco de fresno? —preguntó, pensando de pronto en Rone—. Uno que nos pudiera servir para cazar cuando...

—¿Un arco de fresno? Cuenta con él. —El comerciante se puso de pie en el acto. Atravesó la puerta que conducía a la tienda y salió enseguida con un arco y un carcaj de flechas—. Tómalo —le dijo—. Como regalo, desde luego. Es un arma excelente y muy sólida. De todas formas, te pertenece, pues se lo dejaron esos tipos que hiciste huir la otra noche. —Se contuvo y se aclaró la garganta, en un gesto semiconsciente—. Bueno, tómalo —insistió.

Lo dejó en el suelo frente a ella, y volvió a sentarse en el sillón, tamborileando nerviosamente con los dedos sobre el brazo de madera.

—En realidad no me pertenecen, ya sabe —dijo Brin con voz serena, mientras recogía el arco y las flechas—. No debido a... lo que sucedió la otra noche.

—Tampoco me pertenecen a mí. Tómalos, muchacha —insistió el comerciante bajando la mirada hacia los pies.

Se produjo un largo y embarazoso silencio. El comerciante fijó la vista en las sombras que había detrás de la joven.

—¿Sabe usted algo del país situado al este de aquí? —le preguntó Brin, señalando con la mano en aquella dirección.

El hombre mantenía apartados los ojos de la muchacha de forma deliberada.

—No mucho. Es un mal país.

—¿Hay alguien que lo conozca?

El comerciante no contestó.

—¿Y el leñador de la otra noche? —insistió Brin.

—¿Jeft? —El comerciante guardó silencio durante un momento—. Quizás. Ha recorrido mucho mundo.

—¿Cómo puedo encontrarlo? —insistió, a pesar de sentirse cada vez más incómoda por su manifiesta desconfianza.

—No pensarás hacerle ningún daño, ¿verdad, muchacha? —inquirió a su vez el comerciante, frunciendo el entrecejo, tras pensar en la respuesta que debía darle y mirándola, por fin, de frente.

—No, no tengo ninguna intención de hacerle daño —respondió la joven del valle, mirándolo con tristeza y haciendo un gesto negativo.

—Es un amigo, ¿sabes? —dijo el comerciante, tras estudiar su rostro, señalando hacia el torrente de Chard—. Tiene su casa y su trabajo a unos pocos kilómetros de aquí, siguiendo el curso del río, en la orilla sur.

—Soy la misma persona que era cuando usted me ayudó la primera noche —dijo con calma la joven, haciendo un gesto de asentimiento.

—Quizás a mí no me lo parezca —respondió el comerciante, golpeando los tablones del porche con sus botas de cuero.

—No debe tenerme miedo. No hay razón para ello —dijo Brin, tensando su expresión.

—No tengo miedo —afirmó, con voz grave, dejando de mover los pies y bajando la vista hacia ellos.

Ella esperó un momento más, buscando inútilmente prolongar la conversación; luego se dio media vuelta y se perdió en las sombras de la noche.

A la mañana siguiente, con las primeras luces del alba, Brin y Rone partieron del Centro de Ventas el Paso de los Grajos hacia el país situado al este. Cargados con las provisiones, las mantas y el arco que les había facilitado el comerciante, se despidieron del hombre y desaparecieron entre los árboles.

El cálido y luminoso día les dio la bienvenida. Mientras seguían el curso del torrente de Chard por su ribera sur, el aire se iba llenando de los sonidos de vida del bosque e impregnando del olor de la madera seca. El viento del oeste soplaba con suavidad desde las lejanas montañas de Wolfsktaag, y las hojas caían sobre la tierra en insolentes espirales, formando una gruesa alfombra en el suelo del bosque. A través de los árboles podían ver la tierra que se extendía ante ellos, formada por suaves colinas y valles. Las ardillas huían y se escondían al escuchar el sonido de sus pasos, interrumpidas en sus preparativos para pasar un invierno que, a tenor del soleado día otoñal que estaban viviendo, parecía lejano.

A media mañana, la muchacha del valle y el joven de las tierras altas hicieron un alto en el camino para descansar un rato, y se sentaron sobre un viejo tronco, hueco y carcomido por el tiempo. Frente a ellos, a unos diez metros de distancia, el torrente de Chard fluía en dirección este, hacia el Anar profundo. En su corriente, la madera seca y los desechos que había arrastrado desde su salida de las tierras altas giraban y derivaban formando complicadas figuras.

—Todavía me es difícil creer que se haya ido de verdad —dijo Rone después de permanecer largo rato en silencio, con los ojos clavados en el río.

—A mi también —respondió Brin, sin necesidad de preguntarle a quién se refería—. A veces pienso que no se ha ido del todo, que me equivoqué al interpretar lo que vi con mis propios ojos; que si tengo paciencia, lo veré regresar, como siempre hasta entonces había hecho.

—¿Sería eso tan extraño? —preguntó Rone—. ¿Sería tan sorprendente que Allanon lo hiciera?

—Está muerto, Rone —le dijo la joven del valle, mirándolo a los ojos.

—Lo sé —respondió el joven de las tierras altas, haciendo un gesto de asentimiento, pero manteniendo la mirada desviada. Guardó silencio durante un momento antes de continuar—. ¿Crees que podíamos haber hecho algo más para salvarlo, Brin?

Volvió la vista hacia la joven del valle. En realidad le estaba preguntando si había algo que él hubiese podido hacer.

—No, Rone —respondió Brin, esbozando una rápida y amarga sonrisa—. Él sabía que iba a morir. Se le había predicho que no acabaría esta búsqueda, y creo que él lo había aceptado como algo inevitable.

—Yo no habría hecho eso —dijo Rone, haciendo un gesto negativo.

—Tampoco yo, supongo —admitió Brin—. Quizá por eso tomó la decisión de ocultarnos lo que iba a suceder. Y tal vez su aceptación sea algo que no podamos comprender porque nunca pudimos comprenderle a él.

—Así ha desaparecido de la tierra el último de los druidas, y ya no queda nadie capaz de enfrentarse con éxito a los espectros salvo tú y yo —prosiguió el joven de las tierras altas, haciendo un gesto de resignación al tiempo que se inclinaba hacia delante y apoyaba los brazos sobre sus piernas extendidas—. Pobres de nosotros.

Brin bajó la vista, en gesto maquinal, hacia sus manos cruzadas en su regazo. Recordó a Allanon tocando su frente con los dedos mojados en sangre mientras se moría, y sintió un escalofrío.

—Pobres de nosotros —repitió Brin, bajando la vista en un gesto maquinal hacia sus manos, que las tenía cruzadas sobre su regazo. Recordó a Allanon en el momento que tocaba su frente con los dedos mojados en su propia sangre cuando estaba a punto de expirar, y sintió que un escalofrío recorría todo su cuerpo.

Aún descansaron unos minutos más antes de remprender el viaje hacia el este. No llevaban una hora caminando, cuando cruzaron un arroyo de escasa profundidad y fondo de arena que se alejaba con indolencia de la corriente más rápida del cauce principal del torrente de Chard en el lugar donde ésta se precipitaba en una abrupta hondonada. Avistaron una cabaña pequeña entre los árboles del bosque, construida con troncos colocados en forma transversal y calafateada con argamasa. La casita estaba situada en un claro sobre una pequeña elevación que daba pie a una sucesión de colinas bajas que se adentraban en el bosque. Varias ovejas y cabras, y una vaca lechera pastaban detrás de la cabaña. Al oír el ruido de sus pasos, un viejo perro de caza se levantó de su lugar favorito junto a la casa y se desperezó.

Jeft, el leñador, cortaba leña en el otro extremo del pequeño claro, desnudo hasta la cintura. Levantó el hacha, la dejó caer con un movimiento seguro y partió el trozo

de madera colocado en posición vertical sobre el gastado tocón que servía de tajo. Tras liberar la hoja incrustada en la madera, tiró a un lado los trozos antes de tomarse un descanso para contemplar a los visitantes que se acercaban. Puso la cabeza del hacha en el tocón, apoyó sus nudosas manos en el extremo del mango y esperó su llegada.

—Buenos días —saludó Brin cuando estuvo a su altura.

—Buenos días —respondió el leñador, haciendo una ligera inclinación de cabeza. No parecía que le sorprendiera su visita—. ¿Te encuentras un poco mejor? —preguntó a Rone.

—Mucho mejor —respondió el joven de las tierras altas—. Y según me han dicho, en buena parte gracias a usted.

—Hay agua para beber en ese cubo del porche —dijo el leñador, señalando hacia la cabaña y haciendo un gesto de indiferencia, que marcó los músculos en su poderoso cuerpo—. Cada día voy a buscarla a las colinas.

Los acompañó hacia el agua prometida, y los dos echaron un largo trago. A continuación se sentaron en el porche, y el leñador sacó la pipa y el tabaco. Ofreció la bolsa a sus huéspedes, pero como ellos declinaron la invitación, cargó la cazoleta y empezó a fumar.

—¿Todo va bien en el Centro de Ventas el Paso de los Grajos? —preguntó en tono indiferente—. Me he enterado de lo que sucedió la otra noche con esa pandilla de la cordillera Spanning. —Sus ojos buscaron lentamente a Brin—. Aquí las noticias corren con más rapidez de la que podéis imaginar los forasteros.

—El comerciante nos indicó dónde podíamos encontrarle —respondió la joven del valle, sosteniéndole la mirada y sobreponiéndose a su malestar—. Dijo que podría ayudarnos.

—¿Cómo podría hacerlo? —preguntó el leñador, lanzando una bocanada de humo.

—Nos dijo que usted conocía esta región mucho mejor que ningún otro.

—Llevo aquí mucho tiempo —corroboró el leñador.

—Ya estamos en deuda con usted por la ayuda que nos prestó en el Centro de Ventas el Paso de los Grajos —continuó Brin, inclinándose hacia delante—. Pero necesitamos de nuevo su colaboración. Necesitamos encontrar un camino a través del país situado al este de este lugar.

—¿Al este de aquí? —preguntó el leñador, mirándola insistentemente y retirando la pipa de entre sus dientes—. ¿Te refieres a la Cuenca Tenebrosa?

La muchacha del valle y el joven de las tierras altas se limitaron a responder con un gesto de asentimiento.

—Ése es un lugar peligroso —afirmó el leñador, haciendo un gesto de indecisión—. Nadie tiene la osadía de adentrarse en la Cuenca Tenebrosa si puede evitarlo. —

Buscó sus rostros con la mirada—. ¿Hasta dónde pensáis llegar?

—Hasta el final —respondió Brin con voz serena—. Para después dirigirnos al Páramo Viejo y a las montañas del Cuerno Negro Azabache.

—Estáis más locos que una cabra —les espetó el leñador, golpeando su pipa contra una tabla para sacar la ceniza y la apagó contra la tierra bajo la presión de su bota—. Gnomos, caminantes y otros seres de peor calaña son los dueños del país. Nunca conseguiréis salir de él con vida.

Como no recibió respuesta, el leñador estudió el rostro de los dos jóvenes, primero el de uno y a continuación el de la otra, se frotó la barba con actitud pensativa y, al fin, hizo un gesto de indiferencia.

—Supongo que tenéis vuestras razones para hacer eso, y no me corresponde a mí juzgar su validez. Pero aquí y ahora os digo que estáis cometiendo un grave error, probablemente el mayor error que podáis cometer en vuestra vida. Hasta los tramperos se mantienen alejados de esa zona. Los hombres desaparecen allí sin dejar ningún rastro.

De nuevo se dispuso a esperar una respuesta. Brin dirigió a Rone una rápida mirada y enseguida volvió sus ojos hacia el leñador.

—Tenemos que ir. ¿Puede usted ayudarnos?

—¿Yo? —El leñador esbozó una irónica sonrisa, mientras hacía un gesto negativo—. Yo no, muchacha. Aunque decidiera acompañaros, cosa que no haré porque me gusta vivir, me perdería después de un día o dos de camino. —Hizo una breve pausa, estudiando sus rostros con atención—. Supongo que estáis decididos.

Brin hizo un gesto de asentimiento y esperó.

—Quizás haya alguien más que pueda ayudaros, si realmente estáis convencidos de que debéis hacerlo —prosiguió el leñador, dando un suspiro. Después sopló con fuerza en el tubo de su pipa para limpiarlo, y cruzó los brazos sobre su ancho pecho—. Hay un hombre ya anciano, llamado Cogle. Debe de tener unos noventa años, si es que aún está vivo. No lo he visto desde hace casi dos años, así que no estoy seguro. Entonces vivía cerca de una formación de rocas llamada Chimenea de Piedra por presentar el aspecto de una gran chimenea, que se encuentra justo en el centro de la Cuenca Tenebrosa. —Hizo un gesto de indiferencia para alejar sus dudas—. Puedo indicaros la dirección, pero no abundan los caminos. Es una región salvaje, donde es difícil encontrar un ser que no sea gnomos.

—¿Cree que estará dispuesto a brindarnos su ayuda? —preguntó Brin, con ansiedad en la voz.

—Conoce muy bien el país —respondió el leñador, haciendo un gesto de indecisión—. Ha pasado en él toda su dilatada existencia. Sólo sale de la región una vez al año, excepto los dos últimos. Ignoro cómo lo ha conseguido, pero de alguna manera ha sabido conservar la vida en esa jungla. —Las pobladas cejas de leñador se

arquearon—. Es un tipo extraño, el viejo Cogline, y está más loco que un pez nadando en la hierba. Puede ser más un problema que una ayuda para vosotros.

—Eso no sucederá —le aseguró Brin.

—Quizás. —El leñador la estudió—. Eres demasiado bonita para vagar por ese país, muchacha, aunque cuentes con tu canto para protegerte. Allí hay algo más que ladrones y cobardes. Yo lo pensaría antes de continuar con esto.

—Ya lo hemos pensado —respondió Brin, poniéndose en pie—. Estamos decididos.

—En ese caso, tenéis a vuestra disposición toda el agua que podáis cargar —dijo el leñador, haciendo un gesto de asentimiento—. Al menos no moriréis de sed.

Los ayudó a llenar sus cantimploras, trayendo otro cubo de agua del manantial que bajaba de las colinas detrás de su cabaña, y después dedicó varios minutos más a darles las instrucciones que necesitaban para llegar a la Chimenea de Piedra, trazando un burdo mapa en el suelo delante del porche.

—Tened cuidado —les dijo, dándoles un fuerte apretón de manos.

Con una última palabra de despedida, Brin y Rone cargaron sobre sus espaldas las provisiones y emprendieron la marcha en dirección a los árboles. El leñador se quedó de pie, mirándolos con tristeza. En la expresión de su barbudo rostro podía leerse con toda claridad que no esperaba volver a verlos nunca más.

Durante todo ese día y el siguiente siguieron el curso del torrente de Chard, que dando vueltas y formando recodos se introducía cada vez más en los bosques del Anar hacia la Cuenca Tenebrosa. Rone iba recuperando las fuerzas, pero aún no estaba completamente restablecido y su avance era lento. Después de ingerir una cena ligera, la segunda noche de viaje se fue a dormir enseguida.

Brin se sentó delante de la hoguera con la mirada fija en las llamas. Su mente estaba llena de recuerdos desgraciados y oscuros pensamientos. Durante un breve instante, antes de que se dispusiera a dormir, le pareció sentir la presencia de Jair. De manera inconsciente, levantó la vista, buscándolo. Pero allí no había nadie, y la lógica le decía que su hermano estaba muy lejos. Dio un suspiro, apagó el fuego y se tapó con las mantas.

El tercer día después de abandonar el Centro de Ventas el Paso del Grajo, ya muy entrada la tarde, los dos jóvenes divisaron la extraña formación rocosa destacándose en la lejanía. Entonces supieron que habían encontrado la Chimenea de Piedra.

Era una silueta oscura y definida que contrastaba con los colores cambiantes del otoño. Su alta cumbre dominaba el valle, llano y cubierto de bosques, sobre el que se levantaba. La formación geológica que tenía el aspecto de una chimenea era una masa de piedra desgastada, esculpida por la hábil mano de la naturaleza y suavizada por el paso de los años. El silencio flotaba sobre su imponente figura. Fuerte y solitaria, emergía del oscuro mar de árboles que crecían en la Cuenca Tenebrosa.

De pie sobre un risco, Brin contempló la formación rocosa y sintió que una inaudible llamada se imponía a su cansancio e inseguridad, produciéndole una inesperada sensación de paz. Casi había cubierto una nueva etapa en su largo viaje hacia el este. Tanto los recuerdos de lo que había tenido que soportar para llegar hasta allí como lo que previsiblemente aún le quedaba, le parecieron extrañamente lejanos. Dedicó a Rone una amplia sonrisa y éste la miró sorprendido. Luego, tras acariciar su brazo, la joven del valle empezó a bajar el suave declive del valle.

La línea de una sinuosa vereda, apenas visible, atravesaba el muro de grandes árboles. Mientras el sol seguía su ascendente camino hacia el horizonte occidental, el bosque se cerraba a su alrededor una vez más. Avanzaron con precaución sobre troncos caídos y bordeando dentadas formaciones rocosas hasta que el declive, cuyos accidentes se habían multiplicado a medida que avanzaban, se niveló con su base. Bajo la cubierta arbórea del valle, la vereda se ensanchó, para acabar desapareciendo por completo cuando la profusa maleza y la madera muerta empezaron a escasear. La luz del sol de la cálida tarde otoñal penetraba por los espacios que dejaban libres las ramas entrelazadas sobre sus cabezas, e iluminaba todo el bosque. Docenas de agradables y pequeños claros lo salpicaban, dando una sensación de espacio y

apertura. La tierra se hizo más blanda y suelta, sin rocas, alfombrada con una capa de pequeñas ramas y hojas que crujían suavemente al hollarlas con sus pies.

Aquel valle ofrecía comodidad y seguridad, en contraste con la selva que lo rodeaba, y Brin Ohmsford de pronto se encontró pensando en Valle Umbroso. Los sonidos de los insectos y los animales, los breves trazos de movimiento que cruzaban entre los árboles, repentinos y furtivos, e incluso el cálido y fresco olor de bosque otoñal, le recordaban la lejana aldea de las Tierras Meridionales. No había ningún río Rappahalladron, pero sí docenas de estrechos arroyos que serpenteaban perezosamente. La joven aspiró una gran bocanada de aire. No le extrañaba nada que el leñador Cogle hubiera elegido aquel valle para vivir.

Se adentraron aún más en el bosque, pero el tiempo transcurría con lentitud. De vez en cuando vislumbraban la Chimenea de Piedra a través de la maraña de ramas, destacándose, alta y oscura, contra el cielo azul. Caminaban en silencio, cansados y ansiosos por acabar con la larga marcha del día, concentrando su atención en el terreno que tenían delante y en los sonidos y movimientos que se producían a su alrededor.

Por fin, Rone Leah se detuvo, sujetando con una de sus manos el brazo de Brin mientras escuchaba con atención.

—¿Oyes eso? —preguntó con calma, después de escuchar un momento.

Brin hizo un gesto de asentimiento. Era una voz, débil y casi inaudible, pero sin duda humana. Esperaron para determinar su procedencia, y se dirigieron hacia ella. La voz dejó de oírse durante un rato, y luego volvieron a escucharla con mayor fuerza, casi furiosa. Quienquiera que fuese, estaba justo delante de ellos.

—¡Mejor será que aparezcas sin demora! —La voz era fuerte y estridente—. ¡No tengo tiempo para juegos!

Después refunfuñó y maldijo en voz baja, y ellos se miraron inquisitivamente.

—¡Sal de una vez! —volvió a gritar, bajando el tono de voz hasta convertirse en un susurro enojado—. Debería haberte dejado en el páramo... si no fuera por mi bondadoso corazón... —Oyeron a alguien que se movía entre la maleza.

—¡Ya sabes que conozco unos cuantos trucos! ¡Tengo polvo para reventar el suelo que pisas y brebajes que harían que tus tripas se anudaran! Creo que te pasas de listo. ¿Por qué no trepas por una cuerda para demostrarme que puedes hacerlo? ¿Por qué no dejas de fastidiarme? ¿Pretendes que te deje aquí? Eso te gustaría, ¿verdad? Pero no voy a hacerlo. Pensarías que eres más listo que yo, que puedes conmigo. ¡Sal de una maldita vez!

Brin y Rone atravesaron la pantalla de árboles y maleza que bloqueaba su visión y se encontraron ante un pequeño claro, con un amplio y tranquilo estanque en el centro. Al otro lado gateaba sin dirección fija un hombre ya anciano. Se puso de pie al sentir muy cerca a los dos jóvenes.

—¡Ja! ¡Así que has decidido...! —Se detuvo de repente cuando los vio—. ¿Quién se supone que sois? No, no importa quiénes seáis. Salid de aquí ahora mismo.

Les dio la espalda con un gesto de despedida y siguió andando a gatas por los linderos del bosque. Sus esqueléticas manos tanteaban a izquierda y derecha, y su flaco cuerpo encorvado parecía un trozo torcido de madera seca. Grandes mechones de descuidado cabello blanco, de la cabeza y la barba, colgaban alrededor de sus hombros, y sus ropas y media capa de color verde estaban gastadas y rotas. Los dos jóvenes le observaron, desconcertados, y luego intercambiaron una inquisitiva mirada.

—¡Esto es ridículo! —gritó el anciano, dirigiendo su cólera hacia los silenciosos árboles. Luego miró a su alrededor y vio que los viajeros no se habían movido de allí.

—Bien, ¿qué estáis esperando? ¡Fuera de aquí! ¡Ésta es mi casa, y no os he invitado! ¡Así que fuera, fuera!

—¿Aquí es donde vive? —preguntó Rone, mirando a su alrededor.

—¿Es que no has oído lo que he dicho? —respondió el anciano, mirándolo como si fuera un idiota—. ¿Qué otra cosa crees que puedo estar haciendo aquí a estas horas?

—No lo sé —contestó el joven de las tierras altas.

—¡Un hombre debe estar en su casa a estas horas! —respondió el anciano con cierto tono admonitorio—. En realidad, ¿qué estáis haciendo vosotros aquí? ¿No tenéis una casa donde ir?

—Hemos venido desde Valle Umbroso, en las Tierras Meridionales —intentó explicarle Brin, pero el anciano se limitó a mirarla con incredulidad—. Está más allá del lago del Arco Iris, a varios días de viaje a caballo. —El anciano seguía mirándola con la misma expresión de incredulidad—. En cualquier caso, hemos venido hasta aquí en busca de alguien que...

—Aquí no hay nadie excepto yo —le interrumpió el anciano, haciendo un gesto negativo—. Y excepto Murmullo, y no puedo encontrarlo. ¿Dónde crees que...?

Su voz se apagó, y él dejó de prestarles atención para reanudar la búsqueda del que se había perdido. Brin miró a Rone.

—¡Espere un momento! —gritó la joven del valle al anciano, que ya se había desentendido de ellos—. Un leñador nos habló de un hombre. Nos dijo que vivía aquí y que se llamaba Cogle.

—Nunca he oído hablar de él —respondió el anciano, encogiéndose de hombros.

—Bueno, quizá viva en alguna otra parte del valle. Tal vez usted podría indicarnos dónde.

—Tú no oyes muy bien, ¿verdad? —la interrumpió el anciano, visiblemente irritado—. Yo no sé de dónde venís, ni tampoco me interesa, pero apostararía que no tenéis personas desconocidas en los alrededores de vuestra casa, ¿verdad? ¡Apuesto a

que conocéis a todos los que viven allí o están de visita, por negocios o por cualquier otro motivo! ¿Qué os hace pensar que a mí no me ocurre lo mismo?

—¿Quiere decir que todo este valle es su casa? —preguntó Rone con incredulidad.

—¡Por supuesto que es mi casa! ¡Te lo he dicho media docena de veces! ¡Ahora salid de aquí y dejadme en paz!

Golpeó el suelo con un pie calzado con sandalia y esperó a que se fueran. Pero la muchacha del valle y el joven de las tierras altas no se movieron del lugar donde, estaban.

—Eso es la Chimenea de Piedra, ¿verdad? —preguntó Rone, un poco furioso con el malhumorado anciano.

—¿Y qué pasa si lo es? —preguntó a su vez el anciano, apretando resueltamente las descarnadas mandíbulas.

—Si lo es, hay un hombre llamado Cogline que vive aquí; o al menos vivía aquí hace dos años. Nos dijeron que éste fue su hogar durante muchos años. Por tanto, si usted lleva aquí más de dos años, debería saber algo de él.

—Ya os lo he dicho antes, nunca he oído hablar de él —respondió el anciano, haciendo un gesto de fastidio, tras guardar un momento de silencio durante el cual mantuvo las cejas arqueadas—. En estos momentos no hay nadie en este valle con ese nombre, ni tampoco lo hubo antes. Absolutamente nadie.

—Usted conoce el nombre, ¿no es cierto? Usted lo conoce —preguntó y afirmó Brin, dando un paso hacia el anciano, tras captar algo en sus ojos.

—Quizá sí y quizá no —respondió el anciano, sin dar su brazo a torcer—. ¡En cualquier caso, no tengo por qué decírtelo!

—Usted es Cogline, ¿no es cierto? —le preguntó Brin, señalándolo con el dedo.

—¿Yo? ¿Cogline? —inquirió a su vez el anciano, estallando en un violento ataque de risa—. ¡Eso sí que es bueno! ¡Oh, yo sería inteligente, de veras! ¡Eso sí que es divertido!

Los jóvenes lo miraron con asombro cuando se dobló y cayó al suelo, entre risas histéricas.

—¡Por todos los demonios, Brin; este hombre está loco! —le dijo Rone a Brin, cogiéndola por el brazo y obligándola a volverse hacia él.

—¿Qué has dicho? ¿Que estoy loco? —preguntó el anciano, que estaba de nuevo en pie, reflejando en su curtido rostro la ira que las palabras del joven de las tierras altas le habían hecho sentir—. ¡Debería mostrarte lo loco que estoy! ¡Ahora, fuera de mi casa! ¡No os quise aquí cuando llegasteis, ni os quiero ahora! ¡Fuera!

—No queríamos causarle ninguna molestia —se excusó Rone.

—¡Fuera, fuera, fuera! ¡Os convertiré en soplos de humo! Os prenderé fuego y miraré cómo ardéis. Os... os...

El anciano saltaba arriba y abajo con una furia incontrolable, apretando sus huesudas manos al cerrarlas en puños, y su cabello blanco volaba en todas direcciones. Rone se acercó para intentar calmarlo.

—¡Aléjate de mí! —gritó el hombre, apuntando al joven de las tierras altas con su esquelético brazo como si fuera un arma. Rone se detuvo—. ¡Vuelve atrás! ¿Dónde está ese estúpido...? ¡Murmullo!

Rone miró a su alrededor, expectante, pero no vio a nadie. El anciano estaba junto a él, enfurecido, y daba vueltas, gritando en dirección a la oscuridad del bosque y agitando sus brazos como molinetes.

—¡Murmullo! ¡Murmullo! ¡Sal de tu escondite y protégeme de estos intrusos! ¡Murmullo, maldita sea! ¿Permitirás que me maten? ¿Tengo que entregarme a ellos? ¿Para qué sirves tú, estúpido...? ¡No debí perder el tiempo contigo! ¡Ven aquí ahora mismo!

La muchacha del valle y el joven de las tierras altas miraban las bufonadas del anciano con una mezcla de miedo y diversión. Quienquiera que fuese Murmullo parecía que hacía ya rato que había decidido no intervenir en aquel juego. Pero el anciano no estaba dispuesto a aceptarlo. Continuó dando saltos histéricos y gritando a la nada.

—Esto no nos llevará a ninguna parte —dijo Rone, cansado de tanta payasada, volviéndose hacia el joven del valle, en voz intencionadamente baja—. Sigamos nuestro camino. Busquemos por nuestra cuenta. No me cabe la menor duda de que el anciano ha perdido la razón.

—Déjame probar otra vez —respondió Brin, haciendo un gesto negativo. Recordó lo que Jeft, el leñador, había dicho de Cogleine: *Es un tipo extraño, más loco que un pez nadando en la hierba.*

Empezó a acercarse al anciano, pero éste se volvió hacia ella inmediatamente.

—No queréis hacerme caso, ¿verdad? Bien, ya os lo he advertido amablemente. Murmullo, ¿dónde estás? ¡Ven aquí! ¡Atrápala! ¡Atrápala!

Brin se detuvo en contra de su voluntad y miró a su alrededor, pero seguía sin ver a nadie.

—Bueno, anciano, ya es suficiente —intervino Rone, que había avanzado colocándose delante de Brin, gesticulando con impaciencia—. Aquí no hay nadie más que usted, así que deje de fingir...

—¡Ja! ¿Nadie más que yo? ¿Eso crees? —El anciano dio un gran salto de regocijo y aterrizó en cuclillas—. ¡Ya te enseñaré quién está ahí fuera, intruso! Vienes a mi casa, ¿no es así? ¡Ya te enseñaré! ¡Murmullo! ¡Murmullo! ¡Maldito...!

Rone hacía un gesto de incredulidad, con una sonrisa dibujada en los labios, cuando de pronto apareció el gato más grande que había visto en su vida, surgiendo de la nada justo frente a él, a menos de cinco metros de distancia. Era de color gris

oscuro con manchas negras que se extendían por sus flancos y subían por su espalda inclinada. Su cara, orejas y cola eran negras, al igual que sus anchas patas. El animal medía unos tres metros de longitud, y su enorme y peluda cabeza llegaba a la altura de la de Rone. Sus nudosos músculos se destacaron bajo su suave pelaje cuando se estiró perezosamente, mirando a los jóvenes con ojos azules y luminosos que parpadeaban y se entrecerraban. Pareció como si los estudiara durante un momento, y después sus mandíbulas se separaron en un bostezo insonoro, dejando ver unos dientes brillantes y afilados como cuchillas.

Rone Leah tragó saliva y luego se quedó completamente inmóvil.

—¡Ajá! ¡Apuesto que ahora no es tan divertido! —El anciano disfrutaba maliciosamente y empezó a reírse entre dientes, mientras bailaba sobre sus delgadas piernas—. Pensabais que estaba loco ¿verdad? Pensabais que hablaba solo, ¿verdad? Bien, ¿qué pensáis ahora?

—No pensamos hacerle ningún daño —repitió Brin, mientras el enorme gato examinaba a Rone con curiosidad.

—¿Creéis que le gustaréis para cenar? ¿Lo creéis? —inquirió el anciano, dando un paso adelante. Sus ojos reflejaban satisfacción bajo el cabello que caía sobre su arrugada frente—. El viejo Murmullo tiene hambre. ¡Los dos seréis buen alimento para su cena! ¡Ja! ¿Qué os pasa? Estáis un poco pálidos, como si no os encontraseis cómodos. Eso está muy mal, muy mal. Quizá deberíais...

Se interrumpió de repente, desapareciendo la sonrisa de su rostro.

—¡Murmullo, no! ¡Murmullo, no, espera, no hagas eso...!

Mientras hablaba, el gran gato se desvaneció, desapareciendo como si se hubiese evaporado. Los tres se quedaron contemplando durante un rato con incredulidad el espacio que había ocupado el gato. Después, el anciano, enfurecido, golpeó el suelo con los pies, y dio patadas al aire.

—¡Maldito seas! ¡Esto lo pagarás! ¿Me oyes? ¡Aparece, estúpido animal o te...!
—Se interrumpió dominando la cólera que sentía, y luego miró a Brin y Rone—. ¡Vosotros fuera de mi casa! ¡Fuera!

Rone Leah ya había visto bastante. Un anciano loco y un gato que desaparecía era más de lo que podía soportar. Se dio la vuelta sin decir nada y pasó ante Brin, pidiéndole que lo siguiera. Pero Brin dudó, dispuesta a intentarlo por última vez.

—¡Usted no comprende lo importante que es esto! —le dijo al anciano con vehemencia, y éste se puso rígido—. Usted no puede rechazarnos de esta manera. Necesitamos su ayuda. Por favor, díganos dónde podemos encontrar al hombre llamado Cogline.

El anciano la observó en silencio, con su cuerpo seco como un palo, encogido y encorvado, y sus pobladas cejas fruncidas con petulancia. De repente, levantó las manos e hizo un gesto de resignación.

—¡Oh, muy bien... haré cualquier cosa para librarme de vosotros! —Dio un suspiro e intentó simular que lo forzaban—. Pero mi ayuda no os servirá de nada. ¿Lo entendéis? De nada.

La joven del valle esperó en silencio. Detrás de ella, Rone se había detenido y dado la vuelta de nuevo.

—El viejo Cogleine está allí, al pie de la gran roca —prosiguió el anciano, levantando la cabeza en actitud reflexiva, mientras una delgada mano recorría su enmarañado cabello, y señalando con un ademán casi indiferente en dirección a la Chimenea de Piedra—. Donde lo enterré hace casi un año.

Brin miró con insistencia al anciano, dejando traslucir la desilusión que había sufrido y reprimiendo la exclamación que se había formulado en su garganta.

—¿Quiere decir que Cogline está muerto? —preguntó la joven del valle, haciendo un gesto de impotencia.

—¡Muerto y enterrado! —contestó el anciano—. ¡Ahora seguid vuestro camino y dejadme en paz!

Esperó con impaciencia que la muchacha del valle y el joven de las tierras altas se fueran, pero Brin no conseguía moverse. ¿Cogline muerto? Por alguna oculta razón no podía aceptarlo. ¿No habría llegado la noticia de esa muerte a oídos del leñador Jeft o al resto de los pobladores de los bosques que rodeaban el Centro de Ventas el Paso de los Grajos? ¿Un hombre que había vivido durante tanto tiempo en esa selva como Cogline, un hombre al que tanta gente conocía...? Se contuvo. Era posible que no hubieran recibido la noticia, pues los leñadores y los tramperos solían pasar aislados varios meses. Pero entonces, ¿quién era aquel anciano? El leñador no les había hablado de él. En aquella historia había algo que no encajaba.

—Vamos, Brin —le dijo Rone, en voz baja.

—No —respondió la joven del valle, haciendo un gesto negativo—. No hasta que esté segura. No hasta que pueda...

—¡Fuera de mi casa! —dijo el anciano una vez más, manifestando su mal humor golpeando el suelo con el pie—. ¡Ya os he aguantado demasiado! ¡Cogline está muerto! Si no os vais de aquí antes de...

—¡Abuelo!

La voz procedía de la oscuridad de los bosques situados a su izquierda, donde, a lo lejos, la cúspide de la Chimenea de Piedra se destacaba negra entre las ramas entrelazadas de los árboles. Tres cabezas miraron al mismo tiempo en aquella dirección y, de repente, todo quedó envuelto en un silencio expectante. Murmullo reapareció a su lado, con sus grandes ojos azules y luminosos, y su enorme y peluda cabeza levantada y escrutadora. El anciano murmuró algo ininteligible y volvió a patear el suelo.

Entonces se oyó un suave crujido de hojas y la misteriosa voz adquirió figura humana al adentrarse con paso seguro en el claro. Brin y Rone intercambiaron una mirada de sorpresa. Era una muchacha, un poco mayor que Brin, de figura ágil, flexible, vestida con pantalones y túnica y envuelta en una capa corta de color verde bosque. Su oscuro cabello, largo y rizado, le caía sobre los hombros, enmarcando suavemente su bronceado rostro, un poco pecoso y extrañamente seductor en su apariencia inocente. Era un rostro hermoso, fresco y vital, aunque no tan bello como el de Brin. Unos ojos oscuros e inteligentes reflejaban franqueza y honestidad

mientras escrutaban a la muchacha del valle y al joven de las tierras altas.

—¿Quiénes sois? —preguntó en un tono que urgía una rápida y clara respuesta.

—Yo soy Brin Ohmsford, de Valle Umbroso, y éste es Rone Leah —respondió Brin, mirando primero a Rone y después de nuevo a la muchacha—. Viajamos hacia el norte desde nuestros hogares en las Tierras Meridionales, situadas más allá del lago del Arco Iris.

—Habéis hecho un largo viaje —observó la muchacha—. ¿Qué hacéis aquí?

—Buscamos a un hombre llamado Cogline.

—¿Conoces a este hombre, Brin Ohmsford?

—No.

—Entonces, ¿por qué lo buscas?

Los ojos de la muchacha no se separaban de los suyos. Brin dudó, preguntándose hasta qué punto debía informarla. Había algo en aquella joven que le disuadía de mentir, y a Brin no le había pasado desapercibida la forma en que su súbita aparición había tranquilizado al anciano y hecho regresar al gato. Sin embargo, se resistía a revelar las verdaderas razones que los habían llevado a la Chimenea de Piedra sin saber primero quién era ella.

—Nos han dicho que Cogline es el hombre que mejor conoce el bosque desde el este de la Cuenca Tenebrosa hasta las montañas del Cuerno Negro Azabache —contestó con cautela—. Hemos venido para pedirle su colaboración en un asunto de gran importancia.

La muchacha guardó silencio durante un momento, para pensar en lo que Brin le había dicho.

—¡Son intrusos problemáticos! —dijo el anciano, que se había acercado a ella arrastrando los pies y dando muestras de impaciencia.

La muchacha no respondió. Ni siquiera lo miró, porque sus oscuros ojos seguían clavados en los de Brin.

—¡Ni siquiera deberías hablar con ellos! —insistió el anciano, haciendo un gesto de exasperación—. ¡Deberías echarlos!

—Cállate, abuelo —le ordenó, haciendo un gesto negativo—. No van a causarnos ningún daño. Si así fuera, Murmullo lo sabría.

Brin miró al enorme gato, que estaba echado despreocupadamente sobre la alta hierba que bordeaba el lago, golpeando con una de sus grandes zarpas a algún desafortunado insecto que pasaba volando. Los grandes ojos ovals brillaban como faros gemelos cuando los dirigió hacia ellos.

—¡Ese estúpido animal ni siquiera acude cuando lo llamo! —refunfuñó el anciano—. ¿Cómo puedes fiarte de él?

—¡Murmullo! —llamó con voz suave al gato, dirigiendo al anciano una mirada reprobatoria mientras una expresión de desafío se dibujaba en su rostro juvenil—.

¡Rastrea! —le ordenó a continuación, señalando hacia Brin.

El gran gato se levantó al instante y, sin hacer el menor ruido, se encaminó hacia Brin. La joven del valle se puso rígida cuando el negro hocico del animal empezó a olfatear sus ropas, y retrocedió con cautela.

—No te muevas —le dijo la muchacha, sin alterarse.

Brin la obedeció. Aparentando una calma que no sentía, se mantuvo inmóvil mientras el enorme animal olfateaba la pernera de su pantalón. Se dio cuenta de que la muchacha la estaba observando, y que utilizaba al gato para estudiar sus reacciones. La piel de su nuca se tensó al levantarse hacia ella el hocico del animal. ¿Qué debía hacer? ¿Debía limitarse a continuar allí? ¿Debía acariciar a la bestia para demostrar que no sentía ningún temor? Pero estaba asustada, y el miedo se iba apoderando de ella. Era probable que el animal rozara su nuca, y entonces...

Por fin tomó la decisión. Empezó a cantar en un tono bajo, y las palabras flotaron en la tranquilidad del crepúsculo que reinaba en el pequeño claro, extendiéndose, acariciando como dedos amables. La magia de la canción sólo tardó unos momentos en urdir su hechizo, y el gigantesco gato se sentó sobre sus patas traseras, con sus luminosos ojos fijos en la joven del valle. Parpadeando a causa de la adormecedora cadencia de la canción, se postró dócilmente a sus pies.

Brin se detuvo y, durante un instante, nadie pronunció una sola palabra.

—¡Demonios! —exclamó por fin el anciano, dirigiendo a la joven del valle una mirada astuta. La muchacha se adelantó, sin hacer ningún comentario, hasta situarse frente a Brin. Sus ojos no reflejaban temor, sólo curiosidad.

—¿Cómo lo has hecho? —preguntó, dejando traslucir su perplejidad—. No creía que nadie pudiera hacer algo así.

—Es un don —contestó Brin.

—No eres un demonio, ¿verdad? —preguntó la muchacha, con preocupación—. ¿No eres uno de los caminantes o de sus espíritus afines?

—No, en absoluto —respondió Brin, esbozando una tranquilizadora sonrisa—. Tengo este don, eso es todo.

—No podía imaginar que alguien pudiera hacer eso a Murmullo —repitió la muchacha, que no acababa de dar crédito a sus ojos.

—¡Son demonios! —insistió el anciano, volviendo a pisotear el suelo.

Entretanto, Murmullo se había levantado de nuevo y se dirigía hacia donde estaba Rone. El joven de las tierras altas se sobresaltó. Después dirigió una mirada implorante a Brin mientras la bestia lo tocaba con su negro hocico. Durante largo rato, Murmullo olfateó sus ropas con curiosidad. Luego, de improviso, abrió sus grandes mandíbulas, mordió sin apretar la bota derecha de Rone y empezó a tirar de ella. Lo poco que quedaba de la compostura del joven de las tierras altas empezó a desaparecer rápidamente, mientras intentaba liberarse de las fauces del felino.

—Creo que quiere jugar contigo —dijo la muchacha, esbozando una leve sonrisa y dirigiendo una mirada de inteligencia al viejo, que se limitó a expresar su disgusto con gruñidos y se alejó unos pasos.

—¿Bien... podrías... asegurar? —jadeó Rone, exasperado, luchando ahora para mantenerse en pie contra los tirones que el gigantesco gato propinaba a su bota.

—¡Murmullo! —exclamó la muchacha.

El gigantesco animal soltó su presa inmediatamente y fue corriendo hacia ella. La muchacha estiró el brazo por debajo de su corta capa y frotó con energía la peluda cabeza del felino. Su largo cabello oscuro cubrió por completo su rostro cuando se inclinó para acercar su boca a la oreja del gato. Le habló un momento en voz baja, y después miró de nuevo a Brin y Rone.

—Parece que sabéis tratar bien a los animales. Murmullo ha quedado prendado de vosotros.

—Creo que Rone sería más feliz si Murmullo no le tuviera tanta simpatía —respondió Brin, mirando de reojo al joven de las tierras altas que estaba poniéndose bien la bota.

—Me gustas, Brin Ohmsford —dijo la muchacha, sonriendo abiertamente por vez primera y reflejando en sus oscuros ojos una chispa de malicia—. Te doy la bienvenida... y también a Rone Leah —prosiguió, extendiendo su delgada y morena mano derecha para saludarlos—. Yo soy Kimber Boh.

Brin estrechó la mano que le tendía la muchacha, captando en ella una mezcla de fuerza y delicadeza que la sorprendió. No fue menor su sorpresa cuando vio, rodeando la cintura de la muchacha bajo su capa corta, un cinturón del que colgaban varios cuchillos largos de aspecto terrible.

—¡Bueno, no son bienvenidos por lo que a mí respecta! —dijo el anciano, que estaba detrás de la muchacha, haciendo un gesto de barrido con su esquelético brazo, como si quisiera eliminarlos.

—¡Abuelo! —le amonestó Kimber Boh, dirigiéndole una mirada de desaprobación antes de dirigirse de nuevo a Brin—. No debes preocuparte por él. Intenta protegerme demasiado. Yo soy toda la familia que tiene, así que a veces siento...

—¡No te des tanta prisa en hacerles confianzas sobre nuestra vida! —la interrumpió el anciano, haciendo un gesto de disgusto—. ¿Qué sabemos nosotros de ellos? ¿Cómo podemos saber la verdadera razón por la que están aquí? ¡Esa muchacha tiene una voz diabólica, porque ha logrado hacer retroceder a Murmullo! ¡Hija mía, eres demasiado confiada!

—Y tú muy desconfiado —respondió Kimber Boh, esbozando una amplia sonrisa y levantando la barbilla con decisión—. Ya es hora de que les digas quién eres.

—¡No les diré nada! —respondió el anciano, haciendo un gesto despectivo.

—Díselo, abuelo —insistió la muchacha.

—Díselo tú misma, ya que crees que sabes mucho más que yo —contestó el anciano, pateando el suelo con visible mal humor.

Rone Leah se había colocado junto a Brin, y los dos intercambiaron una incómoda mirada. Murmullo levantó la vista hacia el joven de las tierras altas, bostezó y dejó caer de nuevo su enorme cabeza sobre sus manos. Emitió un profundo ronroneo, y sus ojos azules se cerraron.

—A veces, mi abuelo olvida que los juegos no son reales —prosiguió Kimber Boh, dirigiéndose a los dos jóvenes—. Uno de sus juegos favoritos consiste en cambiar de identidad. Entonces entierra la verdadera y comienza una nueva vida. Ya ha pasado casi un año desde la última vez que lo hizo. —Dirigió una mirada de complicidad al anciano—. Pero es quien siempre fue. Es el hombre que habéis venido a buscar.

—Entonces es Cogleine —dijo Brin.

—¡Yo no soy Cogleine! —exclamó el anciano acaloradamente—. ¡Él está muerto y enterrado, como os dije antes! ¡No le hagáis caso!

—¡Abuelo! —le amonestó Kimber Boh una vez más—. Tú eres quien eres, y no puedes ser otro. Pretender algo así es cosa de niños. Tú naciste siendo Cogleine y lo seguirás siendo mientras vivas. Ahora, por favor, intenta ser un buen anfitrión con tus invitados. Haz un pequeño esfuerzo y sé amistoso con ellos.

—¡Ja! Yo no los he invitado. Por tanto, no hay ninguna razón que me obligue a ser un buen anfitrión —contestó Cogleine, dispuesto a ignorar a los visitantes—. Y entablar amistad con ellos, hazlo tú si quieres; eso es asunto tuyo.

Brin y Rone intercambiaron una mirada de indecisión. No les parecía nada fácil conseguir que el anciano accediese a acompañarlos y conducirlos por el camino más adecuado a través de la Cuenca Tenebrosa.

—Muy bien, abuelo, yo seré la anfitriona y amiga por los dos —respondió Kimber Boh, dando un suspiro y dirigiéndose a los dos jóvenes, después de dejar al anciano por imposible—. Se está haciendo tarde. Habéis recorrido un largo camino y necesitáis reponer las fuerzas y descansar. Mi casa está a poca distancia de aquí; os ruego que aceptéis pasar en ella esta noche como invitados míos... y de mi abuelo. De hecho me haríais un gran favor si os quedarais —prosiguió, tras hacer una breve pausa—. Pocos viajeros llegan hasta aquí y, por otra parte, tengo pocas oportunidades de hablar con los que lo hacen. Como ya os he dicho, el abuelo me protege en exceso. Pero quizá vosotros accedáis a hablar conmigo, a explicarme cosas de vuestro hogar en las Tierras Meridionales. ¿Lo haréis?

—Por un lugar para dormir y algo que comer, creo que es lo mínimo que podríamos hacer —respondió Brin, esbozando una sonrisa.

Rone hizo un gesto de asentimiento, aunque no pudo evitar una mirada aprensiva

hacia Murmullo.

—De acuerdo entonces —dijo Kimber Boh, y llamó al gigantesco gato, que se levantó, se estiró perezosamente y se dirigió hacia ella—. Si me seguís, llegaremos en pocos minutos.

Se dio media vuelta, con Murmullo a su lado, y desapareció de nuevo en el bosque. La muchacha del valle y el joven de las tierras altas echaron los morrales a la espalda y la siguieron. Al pasar junto a Cogline, el anciano se negó a mirarlos, manteniendo su mirada fija en el suelo con resuelta determinación.

—¡Malditos intrusos! —exclamó, cuando pasaron a su lado.

A continuación, tras mirar con precaución a su alrededor, los siguió a corta distancia. Un momento después, el pequeño claro se había quedado desierto.

El hogar de la muchacha, el anciano y el gigantesco felino era una bonita cabaña de piedra y madera, situada en un amplio claro cubierto de hierba y protegido por robles centenarios y olmos viejos. Tenía sendos porches, uno en la parte frontal y otro en la parte trasera, y sus paredes estaban cubiertas de enredaderas floridas y matas de siempreviva. Varios caminos empedrados partían de la casa y atravesaban sus jardines, donde crecían flores y hortalizas. Todo estaba ordenado y limpio. Macizos de pino marcaban el perímetro del claro, y setos de arbustos bordeaban los jardines. Habían dedicado muchas horas de trabajo al cuidado y mantenimiento de aquella tierra.

El interior de la cabaña, bonito y muy limpio, evidenciaba el mismo cuidado. El suelo de madera lijada y las paredes, recubiertas también de madera, brillaban a la suave luz de las lámparas de aceite, pulidos y encerados. Lienzos tejidos a mano y adornados con punto de cruz cubrían los muebles de madera y las ventanas, y de los muros colgaban brillantes tapices. Bellas piezas de plata y cristal lucían sobre los estantes de una amplia alacena, y la larga mesa de caballetes situada en un extremo del comedor estaba adornada con platos de cerámica y utensilios de artesanía. Jarrones y macetas de arcilla con flores, en los primeros cortadas del jardín y en las segundas cultivadas en el mismo recipiente, completaban la decoración. La casita era acogedora y alegre, incluso a la hora del crepúsculo, dándoles la sensación de que estaban de regreso en Valle Umbroso.

—La cena está casi preparada —dijo Kimber Boh cuando entraron, dirigiendo una mirada reprobatoria a Cogleine—. Si os queréis sentar, pondré la mesa.

Murmurando entre dientes, Cogleine se sentó en el banco del lado opuesto de la mesa, mientras Brin y Rone se sentaban en el más próximo. Murmullo pasó delante de ellos para dirigirse a una alfombra trenzada que estaba frente a una gran chimenea de piedra en la que ardían varios troncos. Tras un prolongado bostezo, el gran felino se enroscó ante las llamas y enseguida se quedó dormido.

La comida que había preparado Kimber Boh consistía en gallina silvestre, hortalizas del huerto, panes recién horneados y leche de cabra. Mientras comían, la muchacha no cesaba de hacerles preguntas sobre las Tierras Meridionales y sus gentes, ansiosa por conocer detalles del mundo que estaba fuera del valle. Nunca había salido de la Cuenca Tenebrosa, les dijo, pero pensaba hacerlo algún día. Cogleine mostró su desaprobación frunciendo el entrecejo, pero permaneció callado; se limitó a inclinar la cabeza sobre su plato con obstinada concentración. Cuando terminó la cena, se levantó y dijo con voz desabrida que se iba fuera a fumar. Atravesó la puerta sin mirar a los jóvenes y entonces desapareció.

—No debéis preocuparos por él —se disculpó Kimber Boh, mientras se levantaba

para recoger los platos—. Es amable y cariñoso, pero ha vivido solo muchos años y le es difícil relacionarse con otras personas.

Retiró los platos de la mesa, esbozando una amable sonrisa, y regresó con un recipiente de vino color borgoña. Vertió una pequeña cantidad en vasos limpios, y volvió a sentarse frente a ellos. Brin se encontró preguntándose, como lo había hecho una y otra vez desde el primer momento en que vio a la muchacha, cómo podían arreglárselas, ella y el anciano, para sobrevivir solos en aquel lugar. Por supuesto, estaba el gigantesco gato, pero...

—El abuelo pasea siempre después de cenar —dijo Kimber Boh, dirigiendo una mirada tranquilizadora a los dos jóvenes—. Los últimos días del otoño, vagabundea por el valle durante un buen rato. Ya hemos concluido todo el trabajo que debíamos hacer en el año, y cuando llegue el invierno no saldrá tanto. A veces, con la llegada de los fríos invernales, le duele todo el cuerpo y prefiere quedarse cerca del fuego. Pero ahora, mientras las noches todavía son cálidas, le gusta caminar.

—Kimber, ¿dónde están tus padres? —preguntó Brin, sin poder reprimir su curiosidad—. ¿Por qué estás aquí sola?

—Mis padres fueron asesinados —respondió la muchacha sin inmutarse—. Yo era sólo una niña cuando Cogleine me encontró, envuelta en unas sábanas, en el lugar donde había acampado la caravana la noche anterior, en el límite norte del valle. Me llevó con él a su casa y me educó como si fuera su nieta. Nunca ha formado una familia, ¿sabes? Yo soy todo lo que tiene.

—¿Cómo fueron asesinados tus padres? —preguntó Rone, tras comprobar que la muchacha abordaba el tema con naturalidad.

—Rastreadores gnomos. Varias familias viajaban en la caravana. Todos fueron asesinados menos yo. Según dice Cogleine, no me encontraron —prosiguió, esbozando una leve sonrisa—. Pero eso fue hace mucho tiempo.

—Es un poco peligroso para ti estar aquí, ¿verdad? —preguntó Rone, tras beber un trago de vino.

—¿Peligroso? —inquirió la muchacha, desconcertada.

—Sin duda. Rodeada de bosques por todas partes, de animales salvajes, de rastreadores... de cualquier cosa. ¿No te asusta vivir aquí sola?

—¿Crees que debería asustarme? —preguntó a su vez la muchacha, levantando ligeramente la cabeza.

—Bueno... no lo sé —respondió Rone, dirigiendo una mirada a Brin.

—Mira esto —le dijo Kimber, poniéndose en pie.

Con más rapidez que la que podían captar sus ojos, en la mano de la muchacha apareció un largo cuchillo, lo lanzó por encima de la cabeza de Rone y salió disparado hacia el otro lado de la habitación, para clavarse con un ruido sordo en un pequeño círculo negro dibujado en una tabla del rincón más alejado.

—Lo practico continuamente —dijo Kimber Boh, esbozando una amplia sonrisa—. Cogline me enseñó a lanzar el cuchillo cuando tenía diez años. Soy tan diestra con cualquier otra arma que puedas nombrar. Corro mucho más que cualquier ser que viva en la Cuenca Tenebrosa, salvo Murmullo. Puedo caminar todo el día y toda la noche sin dormir.

»Por supuesto —prosiguió, sentándose de nuevo y esbozando una leve sonrisa—, Murmullo me protegería contra cualquier amenaza, así que no tengo demasiadas cosas de que preocuparme. Además, hasta este momento, nada peligroso se ha acercado a la Chimenea de Piedra. Cogline ha vivido aquí toda su vida; el valle le pertenece. Todo el mundo lo sabe y nadie se atreve a molestarlo. Incluso los gnomos araña rehúsan entrar en él. ¿Habéis oído hablar de los gnomos araña? —preguntó tras hacer una breve pausa.

La muchacha del valle y el joven de las tierras altas hicieron un gesto negativo.

—Reptan por el suelo y por los árboles, peludos y encorvados, igual que arañas —continuó la muchacha, inclinándose hacia delante—. Hace aproximadamente unos tres años intentaron entrar en el valle. Llegaron a docenas, todos ennegrecidos con ceniza y ansiosos por cazar. No son iguales que los otros gnomos, porque excavan y ponen trampas como las arañas. En cualquier caso, llegaron hasta la Chimenea de Piedra. Creo que querían apropiarse de ella. El abuelo lo supo enseguida, como siempre que nos amenaza algún peligro. Llevó a Murmullo con él y tendieron una emboscada a los gnomos araña en el extremo norte del valle, justo al lado de la gran roca. Los gnomos araña todavía están corriendo.

Esbozó una amplia sonrisa, complacida con la historia. Brin y Rone intercambiaron una inquieta mirada, con más dudas que nunca sobre la muchacha.

—¿De dónde es el gato? —preguntó Rone, mirando a Murmullo, que continuaba durmiendo. ¿Cómo puede desaparecer sin dejar rastro siendo tan grande?

—Murmullo es un gato del páramo —respondió la muchacha—. La mayoría de este tipo de gatos viven en los pantanos del Anar profundo, muy al este de la Cuenca Tenebrosa y de las montañas del Cuerno Negro Azabache. Pero Murmullo se extravió en el Páramo Viejo cuando todavía era un cachorro. Cogline lo encontró y lo trajo consigo. Había luchado con algún otro animal y estaba lleno de heridas. Nosotros lo cuidamos, y él decidió quedarse con nosotros. Yo aprendí a hablar con él. —La muchacha miró a Brin—. Pero no como tú, no cantando de esa manera. ¿Puedes enseñarme a hacer eso, Brin?

—No lo creo, Kimber. La canción de los deseos es algo que he heredado.

—Canción de los deseos —repitió la muchacha—. Eso es muy bonito.

—Pero ¿qué hace para desaparecer? —insistió Rone, rompiendo un momentáneo silencio.

—¡Oh, no desaparece! —respondió Kimber Boh, esbozando una amplia sonrisa

—. Sólo lo aparenta. La razón de que a veces no lo veas, aunque esté presente, es que puede cambiar la coloración de su cuerpo para confundirse con el bosque, las rocas, el suelo o cualquier otra cosa. Hasta tal punto se confunde con el medio que es imposible verlo si no se sabe buscar. Solamente se aprende cuando se ha pasado cerca de él el tiempo suficiente. Por supuesto, si no quiere que alguien lo encuentre, lo más probable es que lo consiga —prosiguió, tras una breve pausa—. Eso forma parte de sus defensas. Se ha convertido casi en un juego para el abuelo. Murmullo desaparece y se niega a aparecer hasta que el abuelo enronquece de tanto gritar. En realidad no es muy amable por su parte, porque la vista del abuelo ya no es tan aguda como antes lo era.

—Sin embargo, a ti te obedece sin rechistar.

—Siempre. Cree que soy su madre. Lo he criado y he cuidado de él desde que lo trajimos aquí. Estamos muy unidos, casi como si formásemos parte de la misma persona. Muchas veces parece que somos capaces de sentir lo que el otro está pensando.

—Pero tengo la impresión de que es un animal peligroso —dijo Rone.

—Sí, es muy peligroso —reconoció la muchacha—. Salvaje, sería incontrolable. Pero Murmullo ya no es salvaje. Es posible que una pequeña parte de él aún continúe siéndolo; un recuerdo o un instinto enterrado profundamente en algún lugar, pero que ahora está dormido.

Se levantó y volvió a servirles vino.

—¿Os gusta nuestra casa? —les preguntó, tras permanecer un rato en silencio.

—Mucho —respondió Brin.

—Casi todo lo que hay lo he hecho yo, excepto los objetos de cristal y de plata, que los compraba el abuelo cuando salía fuera del valle —respondió la muchacha, obviamente complacida—. Algunos ya los tenía antes de que yo viniera. Pero el resto ha sido obra mía. También he diseñado y plantado yo los jardines. Todas las flores, los arbustos y las hortalizas; todas las pequeñas matas y enredaderas. Me gustan los colores fuertes y los olores dulces.

Brin esbozó una sonrisa. Kimber Boh era una mezcla de niña y mujer. Infantil en algunos aspectos, en otros superaba con claridad la edad que tenía. Era extraño, pero le recordaba a su hermano Jair. Al pensar en él, aún lo añoró más.

Kimber Boh observó la expresión de su cara, pero no supo interpretarla.

—No pienses que es peligroso vivir en la Chimenea de Piedra —afirmó—. Puede pareértelo porque no estás familiarizada con la región, como yo lo estoy. Pero éste es mi hogar, recuérdalo; aquí es donde he crecido. Cuando era pequeña, el abuelo me enseñó todo lo que debía saber para cuidar de mí misma. He aprendido a enfrentarme a los peligros del lugar; sé cómo evitarlos. Y tengo al abuelo y a Murmullo. No debéis preocuparos por mí; no hay ningún motivo.

—Kimber, ya veo que estás perfectamente capacitada para vivir en este lugar —contestó Brin, esbozando una sonrisa ante la seguridad de que hacía gala la muchacha.

—Tengo que llevarle la capa al abuelo —dijo la muchacha, levantándose con las mejillas encendidas por el halago y cogiendo la capa de bosque que Cogleine había dejado en el brazo de la mecedora de madera—. Ahí afuera hace frío. ¿Os gustaría acompañarme?

Los dos jóvenes se pusieron de pie y la siguieron cuando abrió la puerta y salió al exterior. En el momento en que sonó la cerradura, Murmullo se incorporó y atravesó el umbral tras ellos sin hacer el menor ruido.

Se detuvieron un momento en el porche de la cabaña, impresionados por la magnificencia de la tranquilidad de la incipiente noche otoñal, que convertía el paisaje casi en una mística naturaleza muerta. El aire, frío y un poco húmedo, estaba impregnado de los agradables olores del bosque. La luz blanca de la luna bañaba el prado, los jardines floridos, los setos y los arbustos en una brillantez deslumbrante. La hierba, los pétalos de las flores y las hojas de los árboles destellaban al reflejarse la luz en la humedad que los cubría; presentaban un color verde esmeralda adornado con gemas cuando se acumulaba el rocío de la noche otoñal. En la oscuridad, los árboles del bosque se recortaban contra el cielo poblado de estrellas como gigantes monstruosos; intemporales, masivos, estáticos en el silencio de la noche. El suave viento del ocaso se había disuelto en la calma de la noche. Hasta los habituales ruidos de las criaturas del bosque se habían convertido en tenues y lejanos murmullos, tranquilizantes y reconfortantes.

—El abuelo debe de estar en el sauce —dijo Kimber Boh, rompiendo el hechizo.

Salieron del porche y siguieron el camino que llevaba a la parte trasera de la cabaña. Ninguno de los tres habló. Se limitaron a caminar lentamente, con Kimber Boh a la cabeza, cuyas botas producían un leve ruido al rozar la piedra. Algo huyó a saltitos entre la alfombra de hojas secas que cubrían el suelo del bosque. Un pájaro lanzó una llamada que resonó en la quietud de la noche y se prolongó, expandiéndose y repitiéndose como un eco.

Los tres jóvenes doblaron la esquina de la casa, entre macizos de pino e hileras de setos. Un enorme sauce llorón que crecía en el lindero del bosque se destacó en la oscuridad, con sus ramas colgando como grandes flecos y formando una cortina que parecía resguardar su tronco del relente de la noche.

Su imponente silueta, envuelta en las sombras, parecía plegarse sobre sí misma. Debajo de su capota arqueada se adivinaba la cazoleta de una pipa por su rojo intenso, mientras que las volutas de humo se elevaban hacia el cielo para acabar disolviéndose en su camino.

Cuando atravesaron las ramas colgantes del sauce, distinguieron la esquelética

figura de Cogle. Estaba sentado en uno de los dos bancos de madera que rodeaban la base del viejo tronco, mirando hacia el bosque.

—Cogerás frío, abuelo —le dijo con cariño Kimber Boh, dirigiéndose directamente hacia él y poniéndole la capa sobre los hombros.

—¡Ni siquiera puedo salir a fumar sin que revolotees a mi alrededor como una gallina! —contestó el anciano, haciendo una mueca de disgusto. Sin embargo, se tapó con la capa mientras dirigía una mirada poco amistosa a Brin y a Rone— Y tampoco necesito que me acompañen estos dos. Ni ese gato inútil. ¡Supongo que también ha venido contigo!

Brin miró a su alrededor y se sorprendió al comprobar que Murmullo había vuelto a desaparecer. Hacía sólo un momento que lo había visto detrás de ellos.

—¿Por qué no intentas simpatizar con Brin y Rone? —preguntó Kimber Boh a su abuelo, sentándose a su lado.

—¿Para qué? —preguntó Cogle—. ¡No necesito amigos! Los amigos sólo te causan problemas. Siempre esperan que hagas algo por ellos, siempre están dispuestos a pedirte un favor. Ya he tenido bastantes amigos a lo largo de mi vida, muchacha. ¡Tú no puedes comprender todavía la vida!

La muchacha dirigió una mirada de disculpa a los jóvenes y les señaló con un gesto el banco vacío. Brin y Rone se sentaron en silencio.

—No debes ser así —insistió Kimber Boh a su abuelo—. No debes ser tan egoísta.

—¡Soy un hombre viejo! ¡Puedo ser lo que quiera! —exclamó el anciano con visible mal humor.

—Cuando yo decía cosas como ésa, me llamabas maleducada y me castigabas mandándome a mi habitación. ¿Lo recuerdas?

—¡Eso era diferente!

—¿Me obligarás a mandarte a tu habitación? —le preguntó la muchacha, hablándole como una madre a su hijo pequeño, estrechando con su mano la de él—. O tal vez prefieras que Murmullo y yo nos olvidemos más de ti, ya que somos amigos tuyos y tú no quieres tener amigos.

Cogle apretó los dientes contra la boquilla de su pipa como si quisiera partirla y se embozó en la capa, negándose a responder. Brin dirigió a Rone una rápida e inquisitiva mirada, y éste arqueó una ceja como respuesta. Ambos habían llegado a la conclusión de que, a pesar de su juventud, Kimber Boh era la fuerza estabilizadora de aquella extraña y pequeña familia.

—Ya sé que no sientes lo que has dicho —continuó la muchacha, inclinándose hacia delante y depositando un cariñoso beso en la mejilla de su abuelo—. Sé que eres un hombre bueno, amable y generoso, y te quiero—. Rodeó con sus brazos la delgada figura del anciano y lo estrechó contra ella. Para sorpresa de Brin, el anciano

levantó sus vacilantes brazos y correspondió al abrazo.

—Deberían de haber preguntado antes de venir —dijo Cogleine, dirigiendo un gesto vago a la muchacha del valle y el joven de las tierras altas—. Hubiese podido hacerles daño, ¿sabes?

—Sí, abuelo, lo sé —respondió la muchacha—. Pero ahora que están aquí, después de hacer un viaje tan largo en tu búsqueda, creo que deberías averiguar por qué necesitaban encontrarte y si puedes hacer algo por ayudarlos.

Brin y Rone intercambiaron una rápida mirada. Cogleine se liberó de los brazos de Kimber, hablando entre dientes y haciendo gestos para expresar su mal humor, con el cabello encrespado danzando a la luz de la luna como finas hebras de seda.

—¡Maldito gato! ¿Dónde se ha metido ahora? ¡Murmullo! ¡Ven aquí, bestia inútil! No estoy de humor para...

—¡Abuelo! —lo interrumpió la muchacha con firmeza. El anciano la miró en silencio, y ella señaló con la cabeza a Brin y Rone—. Aquí están nuestros amigos, abuelo, ¿no deseas hacerles algunas preguntas?

—Bien —dijo en tono brusco, frunciendo el entrecejo—. ¿Qué os ha traído aquí?

—Necesitamos a alguien que pueda indicarnos cómo cruzar esta región —respondió Brin inmediatamente, aunque sin esperar que le ofreciera la ayuda que tanto necesitaban—. Nos dijeron que Cogleine era el único hombre capaz de hacerlo.

—¡Pero Cogleine ya no está aquí! —respondió el anciano, pero una mirada de advertencia de la muchacha lo calmó en el acto—. Bueno, ¿qué región es ésa por la que habéis planeado realizar vuestro viaje?

—El Anar central —contestó Brin—. La Cuenca Tenebrosa, el páramo que está a continuación... todo el camino oriental hasta las montañas del Cuerno Negro Azabache. Hacia el Maelmord —concluyó, tras hacer una breve pausa.

—¡Pero los caminantes están allí! —exclamó Kimber Boh.

—¿Para qué vais a ese pozo negro? —preguntó el anciano.

—¡Para destruir a los caminantes! —respondió Brin, después de titubear un momento, al ver el sesgo que tomaba la conversación.

—¡Destruir a los caminantes! —exclamó Cogleine, estupefacto—. Destruirlos, ¿con qué, muchacha?

—Con la canción de los deseos. Con la magia que...

—¿Con la canción de los deseos? ¿Con ese canto? ¿Eso es todo lo que piensas utilizar? —preguntó Cogleine poniéndose de pie y saltando salvajemente mientras gesticulaba con sus esqueléticos brazos—. ¿Crees que estoy loco? ¡Fuera de aquí! ¡Fuera de mi casa! ¡Fuera, fuera!

Kimber Boh se levantó y lo empujó con suavidad para que se sentara de nuevo en el banco, hablándole para intentar calmarlo, mientras él continuaba hablando a gritos.

Tardó un poco en conseguirlo, pero al fin lo logró y volvió a poner sobre los

hombros del anciano la capa, que estaba en el suelo.

—Brin Ohmsford —dijo con voz solemne y expresión severa, volviéndose hacia los dos jóvenes—. El Maelmord no es el lugar más adecuado para ti. Ni siquiera yo me acerco a él.

Brin casi esbozó una sonrisa ante el énfasis que Kimber Boh ponía en su prohibición.

—No tengo elección respecto a eso, Kimber —respondió Brin con amabilidad—. Tengo que ir.

—Y yo he de acompañarla —dijo Rone con poco entusiasmo—. Es decir, cuando encuentre la espada. Primero tengo que encontrar la espada.

—No comprendo —dijo Kimber Boh, mirando a los dos jóvenes y haciendo un gesto de incompreensión—. ¿Qué espada? ¿Por qué tenéis que ir allí? ¿Por qué tenéis que destruir a los caminantes?

Brin dudó una vez más. ¿Cuánto debía revelar sobre la búsqueda que la había llevado a aquellas tierras? ¿Qué parte de la verdad que se le había confiado podía compartir con Kimber Boh y su abuelo? Pero, al mirar a los ojos de la muchacha, la cautela que le obligaba a mantenerse alerta perdió todo su significado. Allanon había muerto, nunca más volvería a poner sus pies sobre las Cuatro Tierras. La magia que había dado a Rone para que la protegiera se había perdido. Estaba sola, cansada y asustada, a pesar de la determinación que la impulsaba a proseguir aquel viaje imposible. Si quería sobrevivir, debía aprovechar cualquier ayuda que le ofrecieran. Verdades escondidas y supercherías inteligentes habían formado parte de la vida de Allanon, una parte de la persona que había sido. Pero ella nunca lo aceptaría.

Contó a la muchacha y al anciano todo lo que le habían dicho y todo lo que les había sucedido desde que encontraron a Allanon en su casa de Valle Umbroso. No les ocultó nada, salvo los pocos secretos que se reservaba para sí y que ni siquiera había revelado a Rone: los celos aterradores y los inquietantes susurros de los poderes oscuros e insondables de la canción. Necesitó mucho tiempo para contarles todo, pero el anciano no la interrumpió en ningún momento y la muchacha escuchó junto a él en admirado silencio.

Cuando concluyó, dirigió una inquisitiva mirada a Rone, preguntándole si había alguna otra cosa que debiera decirles, pero el joven de las tierras altas se limitó a hacer un gesto negativo, manteniéndose en silencio.

—Ahora comprenderán que es necesario que vaya —terminó diciendo.

Miró a la muchacha, al anciano y de nuevo a la muchacha, en espera de su respuesta.

—Posees la magia élfica, ¿verdad? —preguntó Cogline, clavando en ella sus penetrantes ojos—. El toque del druida en todo lo que haces. También yo tengo un poco de ese toque, ¿sabes? Un poco del saber oscuro. Sí, sí, lo tengo.

—¿Podemos ayudarlos a encontrar el camino hacia el este? —preguntó Kimber a su abuelo, poniendo la mano sobre su brazo.

—¿El este? Conozco todo el este del país y todo lo que encierra. La Chimenea de Piedra, la Cuenca Tenebrosa, el Páramo Viejo; todo hasta las montañas del Cuerno Negro Azabache, todo hasta el Maelmord. He conservado el toque; lo tengo —prosiguió, tras hacer un gesto de concentración—. Los caminantes no me molestan aquí. Los caminantes no entran en el valle, pero fuera de él van donde quieren. Éste es su país.

—Abuelo, escúchame —insistió la muchacha—. Debemos ayudar a nuestros amigos: tú, Murmullo y yo.

—¡Es una pérdida de tiempo! —exclamó levantando las manos, tras mirar a su nieta en silencio—. ¡Una ridícula pérdida de tiempo! —Levantó su huesudo dedo para tocar el entrecejo de la muchacha—. Tienes que pensar mejor. ¡Yo te he enseñado a pensar mejor! Supón que los ayudamos, supón que les indicamos el camino a través de la Cuenca Tenebrosa, a través del Páramo Viejo, hasta las montañas del Cuerno Negro Azabache y el pozo negro. ¡Imagínatelo! Entonces, ¿qué? ¡Dime! Entonces, ¿qué?

—Eso sería suficiente... —se disponía a responder Brin.

—¿Suficiente? —inquirió Cogleine, interrumpiéndola—. ¡No es tan fácil, muchacha! Esos riscos alcanzan centenares de metros de altura y forman un muro prácticamente infranqueable. Kilómetros de roca pelada, con gnomos por todas partes. ¿Qué pasa entonces? ¿Qué haces entonces? —le preguntó el anciano apuntando hacia ella con el dedo como si fuera una daga—. ¡No hay ninguna entrada, muchacha! ¡No existe ninguna! ¡No puedes recorrer tanta distancia a menos que sepas cómo entrar! —concluyó Cogleine, respondiendo de forma categórica él mismo a sus preguntas.

—Encontraremos un paso —dijo Brin con firmeza.

—¡Bah! —escupió el anciano, haciendo una mueca despectiva.— ¡Los caminantes os capturarán antes de que os deis cuenta! Os verán llegar cuando os encontréis a medio camino de la cumbre... si es que habéis logrado encontrar un sitio por el que iniciar la escalada. ¿O puedes conseguir hacerte invisible con la magia? ¿Puedes hacerlo?

—Encontraremos un paso —repitió Brin, apretando las mandíbulas.

—Tal vez sí o tal vez no —intervino Rone de improviso—. Esto no me gusta nada, Brin. El anciano conoce el país. Si dice que todo es campo abierto, debemos tenerlo en cuenta antes de seguir adelante. —Miró a Cogleine para asegurarse de que sabía realmente lo que estaba diciendo—. Además, hay que seguir un orden. Antes de emprender el viaje a través de las Tierras Orientales, tenemos que recuperar la espada. Es la única protección real con que contamos para defendernos de los

caminantes.

—¡No hay protección contra los caminantes! —exclamó Cogline, indignado.

—Rone, debemos olvidarnos de la espada —respondió Brin con amabilidad al joven de las tierras altas clavando en él su mirada y dando un suspiro—. Ha desaparecido y no sabemos dónde ni cómo buscarla. Allanon dijo que encontraría la forma de volver a unas manos humanas, pero no concretó a qué manos ni cuánto tiempo tardaría en suceder. No podemos...

—¡Si no tenemos la espada para protegernos de los caminantes negros, no daremos ni un solo paso más! —afirmó con rotundidad Rone, tensando sus mandíbulas al intuir la previsible respuesta de Brin.

—No nos queda otra elección —dijo Brin, tras permanecer largo rato en largo silencio—. Al menos, yo no la tengo.

—Entonces seguid vuestro camino — intervino Cogline, haciendo un gesto como si lo barrera con un movimiento de mano—. Seguid vuestro camino y dejadnos en paz... vosotros y vuestros locos planes de bajar al pozo y destruir a los caminantes. ¡Unos planes que no tienen ni pies ni cabeza! Adelante, abandonad nuestra casa, ¡Maldita sea!... Murmullo, ¿dónde te has metido? Inútil... Aparece o te... ¡Yiiii!

El anciano profirió un grito de sorpresa cuando la cabeza del gran gato apareció sobre su hombro, materializándose en la oscuridad, guiñando sus ojos luminosos, presionando con el frío hocico su brazo desnudo. Furioso por aquella sorpresa, Cogline se apartó del gato y se alejó sin abandonar la cobertura de las ramas del sauce, maldiciendo entre dientes. Murmullo lo siguió con la mirada; luego dio varias vueltas alrededor del banco y se echó en el suelo junto a Kimber Boh.

—Creo que aún es posible convencer al abuelo para que os enseñe el camino, al menos hasta las montañas del Cuerno Negro Azabache —dijo Kimber Boh en tono pensativo—. En cuanto a lo que haréis después...

—Espera un momento. Permíteme aclarar eso —intervino Rone, levantando las manos en actitud suplicante y volviéndose hacia Brin—. Sé que has tomado la firme decisión de completar la búsqueda que te encomendó Allanon y comprendo que debes hacerlo. Brin Ohmsford, yo te acompañaré hasta el final, pero tenemos que recuperar la espada. ¿No te das cuenta? ¡Debemos recuperarla! ¡Carecemos de armas para enfrentarnos a los espectros corrosivos! Por todos los demonios, ¿cómo puedo protegerte si no tengo la espada? —concluyó, con el rostro enrojecido por la frustración que sentía.

De repente, Brin se estremeció al recordar el gran poder de la canción de los deseos y la forma en que ese poder había actuado contra los hombres de la cordillera Spanning en el Centro de Ventas el Paso de los Grajos. Rone lo ignoraba, y ella prefería seguir manteniéndolo oculto, pero un poder de tal magnitud era un arma mejor de lo que podía imaginar. Rone estaba convencido de que debía recuperar el

poder de la Espada de Leah, pero ella sentía en su interior que, al igual que la magia del cantar y la de las piedras élficas, la magia de la Espada de Leah era luminosa y oscura a la vez, y que podía ayudar y perjudicar en la misma medida a quien la utilizaba.

Miró a Rone, y pudo ver reflejado en sus ojos grises el amor que sentía por ella mezclado con la certeza de que no podría ayudarle sin la magia que Allanon le había dado.

—No tenemos ninguna posibilidad de encontrar la espada, Rone —le dijo.

Estaban mirándose uno al otro, sentados en el mismo banco de madera, perdidos en la sombreada oscuridad del viejo sauce. *Olvídala*, le suplicaba Brin en silencio. *Por favor, olvídala*. Cogleine se acercó a ellos arrastrando los pies. Todavía maldecía entre dientes a Murmullo cuando se sentó con cuidado en un extremo del banco y empezó a manosear su pipa.

—Tal vez haya una forma —dijo Kimber de repente, rompiendo el silencio con su voz. Todos los ojos se dirigieron hacia ella—. Podemos preguntárselo al Oráculo Siniestro.

—¡Ya! —exclamó Cogleine, indignado—. ¡También podrías preguntárselo a un agujero del suelo!

—¿Quién es el Oráculo Siniestro? —preguntó Rone, inclinándose hacia delante.

—Un avatar —respondió la muchacha sin inmutarse—. Un fantasma que vive en un estanque al norte de la Chimenea de Piedra, donde se dividen las altas cordilleras. Siempre ha vivido allí, según me ha dicho; desde antes de la destrucción del mundo antiguo, desde el tiempo de las criaturas fantásticas. Posee la magia del mundo antiguo en su toque y la facultad de ver los secretos ocultos de los vivos.

—¿Podría indicarme dónde puedo encontrar la Espada de Leah? —preguntó Rone con ansiedad, ignorando la advertencia que Brin le hizo poniendo la mano sobre su brazo.

—¡Ja, ja! ¡Miradlo! —exclamó Cogleine, esbozando una alegre sonrisa—. Cree que ya tiene la respuesta, ¿o no? ¡Cree que ha encontrado la solución! ¡El Oráculo Siniestro tiene todos los secretos de la tierra guardados en un bonito paquete, listos para entregárselos a él! Sólo existe un pequeño problema: ¡hay que discernir entre lo que es verdadero y lo que es falso! ¡Sólo ese! ¡Ja, ja!

—¿De qué está hablando? —inquirió Rone, con visible mal humor—. ¿Qué significa discernir entre los que es verdadero y falso?

—Quiere decir que no siempre dice la verdad —respondió Kimber, dirigiendo una dura mirada a su abuelo para calmarlo, y volviéndose a continuación hacia el joven de las tierras altas—. Miente mucho o habla empleando adivinanzas que muy pocos son capaces de descifrar. Se divierte mezclando la realidad y la fantasía. Por tanto, quien le escucha no sabe qué es lo que debe creer.

—Pero ¿por qué lo hace? —preguntó Brin, perpleja.

—Los fantasmas son así —respondió la muchacha, encogiéndose de hombros—. Están a caballo entre el mundo que fue y el que será, pero en realidad no están en ninguno de los dos.

Lo dijo con tal autoridad que la joven del valle lo aceptó sin hacer más preguntas. Además, al menos en parte, ésa había sido también la forma de comportarse del fantasma de Bremen. Había un sentido de compromiso en el fantasma de Bremen del que quizá carecía el del Oráculo Siniestro, pero el fantasma de Bremen no decía todo lo que sabía ni hablaba con claridad de los acontecimientos futuros. Sin lugar a dudas, había algunas verdades que nunca podrían ser pronunciadas. El futuro no estaba prefijado de forma inalterable y hablar sobre él en términos inequívocos podría acarrear consecuencias fatales.

—El abuelo prefiere que me mantenga alejada del Oráculo Siniestro —le decía Kimber Boh a Rone—. No aprueba su forma de hablar. Sin embargo, a veces su conversación es divertida, y llega a convertirse en un juego apasionante cuando me decido a jugarlo. —Adoptó un aspecto formal—. Por supuesto, el juego es completamente distinto cuando intentas comprometer al fantasma para que te diga la verdad sobre lo que sabe cuando es importante para ti. Nunca le pregunto sobre el futuro ni escucho lo que dice cuando él se ofrece a revelármelo. A veces es un ser cruel.

Rone bajó la vista, pero enseguida volvió a mirar a la muchacha.

—¿Crees que podríamos obligarlo a que me dijera lo que ha ocurrido con mi espada?

—Obligarlo no. Persuadir, quizás. Engañarlo, tal vez. —respondió Kimber, arqueando las cejas y mirando a Brin—. Pero no estaba pensando sólo en encontrar la espada. También estaba pensando en encontrar el camino que conduzca a las montañas del Cuerno Negro Azabache y el Maelmord. Si hubiera uno por el que los espectros no os pudieran ver llegar, el Oráculo Siniestro lo sabría.

Se produjo un largo y angustioso silencio, durante el cual la mente de Brin Ohmsford trabajó a toda velocidad. Necesitaban encontrar un camino que los condujera al Maelmord sin que pudieran ser descubiertos por los espectros corrosivos... ése era el medio que necesitaba para completar la búsqueda del *Ildatch*. Ella prefería que la Espada de Leah, con su poder mágico, continuara perdida. Pero ¿qué importancia podía tener el que la encontraran si no la necesitaban? Miró a Rone y vio determinación en sus ojos. Él ya había tomado una decisión.

—Brin, debemos intentarlo —dijo en voz baja.

—¡Adelante, sureño, inténtalo! —dijo Cogle, dibujando una mueca irónica en su arrugado rostro y soltando una carcajada que resonó en el silencio de la noche.

Brin vaciló. A sus pies, entre los bancos, con el cuerpo gris y negro enroscado

junto a su ama, Murmullo levantó su enorme cabeza y parpadeó con curiosidad. La joven del valle miró al fondo de los enormes ojos azules del felino. Estaba tan desesperada que debía recurrir a la ayuda de una muchacha del bosque, de un anciano medio chiflado y de un gato que se desvanecía.

Pero Allanon estaba muerto...

—¿Podrás hablar con el Oráculo Siniestro por nosotros? —le preguntó a Kimber.

La muchacha mostró una sonrisa luminosa.

—Brin, estaba pensando, que sería preferible que fueras tú quien hablara con él.

Fue justo entonces cuando Cogleine empezó a reírse con ganas.

A la mañana siguiente, cuando el pequeño y extraño grupo inició la marcha hacia el lago del Oráculo Siniestro, Cogline seguía sin poder contener la risa. Hablando entre dientes alegremente, avanzaba a saltitos por el bosque cubierto de hojas con evidente desinterés por lo que le rodeaba, perdido en el mundo poco cuerdo y lleno de sombras de su propia mente. Sin embargo, de vez en cuando sus agudos ojos se detenían en el preocupado rostro de Brin, reflejando astucia y sagacidad.

—¡Inténtalo, sureña! ¡Debes intentarlo! ¡Ja, ja! —exclamaba, con un júbilo taimado y secreto en su voz—. ¡Habla con el Oráculo Siniestro y pregúntale lo que quieras! ¡Secretos sobre todo lo que es y todo lo que será! ¡Durante un millón de años, el Oráculo Siniestro ha visto lo que la vida humana ha hecho consigo misma, lo ha mirado con ojos que nadie más puede tener! ¡Pregunta, sureña! ¡Toca al espíritu y aprende!

Después continuó riendo a carcajadas y volvió a danzar. Una y otra vez, Kimber Boh le reprochaba su conducta con una palabra o una mirada dura. Para la muchacha, la conducta de su abuelo era reprobable y vergonzosa. Pero ni sus miradas ni sus palabras producían en el anciano el efecto esperado, que seguía importunando a los dos jóvenes y mofándose de ellos.

Era un día de otoño gris y envuelto en la niebla. El cielo estaba cargado de bancos de nubes desde la oscura extensión de las montañas de Wolfsktaag hasta las copas invisibles de los árboles del bosque del este. Una brisa fría del norte arrastraba el polvo del camino y las partículas de las hojas que se arremolinaban y pinchaban la cara y los ojos de los viajeros. El color de los bosques estaba deslucido, y en su matiz grisáceo se revelaban los primeros signos de la llegada del invierno.

El pequeño grupo, con Kimber Boh a la cabeza, grave y decidida, viajaba hacia el norte de la Chimenea de Piedra. Brin y Rone Leah marchaban a continuación, mientras que el viejo Cogline danzaba a su alrededor y Murmullo correteaba a distancia entre la oscura maraña de árboles. Pasaron bajo la sombra de la imponente roca que daba nombre al valle y por claros limpios de maleza en su camino hacia el terreno selvático del exterior. Troncos secos y matorrales asfixiaban el bosque que recorrían: una densa y retorcida masa de árboles. A medida que se acercaba el mediodía, la marcha se hizo más fatigosa y lenta. Cogline ya no aleteaba como un pájaro loco, porque la selva se espesaba a su alrededor. Siguieron andando en fila, uno tras otro, moviéndose con precaución. Sólo Murmullo continuaba vagando sin problemas, pasando como una sombra, silencioso y ágil, entre los oscuros árboles.

Al mediodía, el terreno se había tornado aún más accidentado, y a lo lejos divisaron las oscuras cumbres de una cordillera. Enormes rocas y pendientes cubiertas de peñascos dividían la tierra que atravesaban, obligándolos a escalar. A

medida que se acercaban a las crestas, el viento se iba quedando bloqueado, y el bosque empezó a oler a podrido y a humedad.

Por fin, consiguieron superar la ladera de una larga y profunda hondonada, y se encontraron en un valle estrecho que descendía formando un ángulo entre dos altas cordilleras que se extendían hacia el norte hasta desvanecerse entre la niebla.

—Allí —dijo Kimber, señalando hacia el valle.

Una apretada línea de pinos rodeaba un lago, cuyas aguas sólo eran parcialmente visibles bajo el manto de niebla que giraba y se desplazaba con las corrientes del viento.

—¡El Oráculo Siniestro! —exclamó Cogleine, golpeando suavemente con sus dedos el brazo de Brin y alejándose después de su lado.

Atravesaron la masa de pinos que asfixiaban las escarpadas laderas del valle, bajando con dificultad hacia el pequeño lago cubierto por una densa capa de niebla. El viento había desaparecido y el bosque estaba en calma. Murmullo, una vez más, se había desvanecido. La tierra que pisaban estaba llena de piedras de grueso tamaño y agujas de pino, que crujían al ser holladas por sus botas. Aunque aún era mediodía, las nubes y la niebla impedían el paso de la luz hasta tal punto que daba la impresión de que se encontraban en el crepúsculo. Brin escuchaba el silencio del bosque, buscando algún signo de vida entre las sombras, mientras seguía los pasos de la esbelta figura de Kimber Boh. Escuchaba y buscaba, y una inquietud creció de pronto en su interior. Allí había algo, sin duda, algo inmundo que estaba agazapado, esperando. Ella podía sentirlo.

La niebla empezó a descender entre los pinos, pero no interrumpieron la marcha. Cuando parecía que iba a impedir su visión, dejaron el bosque y salieron a un pequeño claro donde unos antiguos bancos de piedra rodeaban una cárcava de hoguera, con sus troncos carbonizados y las cenizas ennegrecidas por la humedad.

En el extremo opuesto del claro, un sendero se adentraba en la niebla.

—Brin, debes adelantarte sola —le dijo Kimber, volviéndose hacia ella—. Camina por el sendero hasta que llegues al borde del lago. El Oráculo Siniestro se acercará a ti.

—¡Y te susurrará secretos al oído! —dijo entre risas Cogleine, agachándose junto a ella.

—Abuelo —le reprochó la muchacha.

—Verdades y mentiras, ¿pero cuál es verdad y cuál es mentira? —dijo Cogleine, desafiante, y se alejó dando saltos hacia los pinos.

—No permitas que el abuelo te asuste —le dijo Kimber con inquietud, a causa de la preocupación que reflejaban los ojos de Brin—. El Oráculo Siniestro no te causará ningún daño. Sólo es un fantasma.

—Uno de nosotros debería acompañarte —sugirió Rone, un poco nervioso.

—El Oráculo Siniestro sólo habla con una persona, nunca con más de una. Ni siquiera se dignaría mostrarse —respondió Kimber Boh, haciendo un gesto negativo y esbozando una amplia sonrisa, para infundirle ánimos—. Brin debe ir sola.

—Supongo que así debe ser —dijo la joven del valle, haciendo un gesto de asentimiento.

—Recuerda mi advertencia —le aconsejó Kimber—. Sé cautelosa sobre lo que te diga. Una gran parte será falso o tergiversado.

—Pero ¿cómo voy a saber lo que es falso y lo que es cierto? —le preguntó Brin.

—Eso tendrás que decidirlo tú —respondió Kimber, encogiéndose de hombros—. El Oráculo Siniestro jugará contigo. Aparecerá ante ti y hablará de lo que él quiera. Se burlará de ti. Ésa es su forma de comportarse. Te obligará a jugar. Pero quizá tú sepas hacerlo mejor que yo —prosiguió, tocándole el brazo—. Por eso creo que eres tú quien debe hablar con el Oráculo Siniestro. Tú tienes la magia. Utilízala si puedes. Quizás encuentres la forma de que el cantar te ayude.

La risa de Cogline resonó desde el borde del pequeño claro. Brin lo ignoró, se ciñó la capa e hizo un gesto de asentimiento.

—Es posible. Lo intentaré.

—Buena suerte, Brin —le dijo Kimber, arrugando su pecoso rostro y abrazándola impulsivamente.

Sorprendida, Brin correspondió a su abrazo, levantando una mano para acariciar el largo cabello oscuro de la muchacha.

—Cuídate —le dijo Rone, adelantándose torpemente e inclinándose para darle un beso.

Ella le dedicó una sonrisa; luego, ajustándose bien la capa, les dio la espalda y se dirigió hacia los árboles.

Poco después, las sombras y la niebla se cerraron tanto a su alrededor que desapareció de la vista cuando sólo se había adentrado unos diez metros en el cercado de pinos. Ocurrió tan deprisa que cuando se dio cuenta de que no veía nada a su alrededor, aún continuaba avanzando. Entonces se sintió desorientada, escudriñando en la oscuridad con la esperanza de que su vista se adaptase a ella. El aire se había enfriado notablemente, y la humedad y el frío de la niebla del lago atravesaban sus ropas, penetrando en su cuerpo con un toque frío y húmedo. Tras unos largos y angustiosos segundos, descubrió que podía distinguir vagamente las delgadas formas de los pinos más cercanos, que aparecían y desaparecían como fantasmas entre la niebla. Le pareció improbable que la situación pudiera mejorar más, por lo que, imponiéndose al malestar y la inseguridad que se habían adueñado de ella, avanzó con cautela, tanteando con las manos extendidas, sintiendo más que viendo el paso del sendero entre los árboles.

Después de caminar durante varios minutos, pudo oír, en el silencio de la niebla y

el bosque, el suave sonido de las olas al desvanecerse en la orilla. Entonces aflojó el paso y escudriñó con atención los alrededores, esperando descubrir al fantasma que la estaba esperando. Pero no vio nada, y siguió avanzando con precaución.

De repente, los árboles y la niebla se aclararon a ambos lados del camino, y se encontró junto a la orilla de una playa estrecha, salpicada de rocas, mirando a través de las aguas grises y envueltas en la bruma del lago. El vacío se perdía a lo lejos, y las nubes de niebla formaban un muro a su alrededor, encerrándola...

Un escalofrío recorrió su cuerpo, convirtiéndolo en un caparazón helado y, asustada, miró a su alrededor. ¿Qué había allí? Inmediatamente le invadió una terrible cólera, amarga y dura como el hierro, que enseguida se tornó en un deseo de venganza. Un fuego se encendió en su interior y alejó el frío, rechazando el miedo que amenazaba con arrollarla. De pie en la orilla del pequeño lago, sola entre la niebla, sintió que nacía en ella un extraño poder, lo bastante fuerte como para destruir cualquier cosa que osara oponerse a ella.

De repente, se produjo una repentina agitación en la niebla, y aquella extraña sensación de poder se desvaneció. Huyó como un ladrón, de regreso a su alma. Ella no podía comprender lo que le había pasado ni tenía tiempo para pensar en ello; había observado un movimiento en el interior de la niebla. Una sombra se intensificó y tomó una forma negra, extraída de la semioscuridad. Surgida y condensada sobre las aguas del lago, empezó a avanzar hacia donde ella estaba.

La joven del valle la observó detenidamente. Era un ser espectral que se deslizaba sin hacer ningún ruido en las corrientes del aire, alejándose de la niebla y acercándose a la muchacha que esperaba en la orilla. Estaba envuelto en una capa, con la capucha echada, y era tan incorpóreo como la niebla de la que había nacido. Tenía apariencia humana, pero carecía de facciones.

El fantasma aflojó el paso y se detuvo a unos tres metros de donde ella estaba, suspendido sobre las aguas del lago. Tenía los brazos cruzados sobre el pecho, y la niebla se desprendía en remolinos de su figura gris. Su cabeza se levantó lentamente hacia la joven de la orilla, y dos puntos gemelos de fuego rojo brillaron dentro de la capucha.

—Mírame, joven del valle —le dijo el fantasma con una voz que sonaba como el vapor al escapar de un recipiente—. ¡Mira al Oráculo Siniestro!

Levantó aún más la cabeza encapuchada y desaparecieron las sombras que cubrían su rostro. Brin lo miró con asombrada incredulidad.

El Oráculo Siniestro estaba mostrando a la joven del valle su propio rostro.

Jair se despertó en la húmeda y vacía oscuridad de la celda de Dun Fee Aran donde se encontraba prisionero. Un delgado rayo de luz gris se introducía como un cuchillo afilado por el diminuto respiradero abierto en la pared de piedra. Era de día

otra vez, pensó intentando recordar el tiempo que había pasado encerrado en aquella celda. Tenía la sensación de que podía contarse por semanas, pero pronto se dio cuenta que aquél sólo era el cuarto día. No había visto ni hablado a nadie, salvo al mwellret y al taciturno carcelero gnomo.

Se estiró con cuidado y después se sentó erguido en el sucio montón de paja. Sus muñecas y tobillos estaban sujetos a unas cadenas fijadas con anillas de hierro a los muros de piedra. Le habían puesto los grilletes el segundo día de su encarcelamiento. El gnomo se los había puesto siguiendo órdenes de Stythys. Cuando desplazaba su peso, resonaban y chirriaban en el profundo silencio, y los corredores situados al otro lado de la puerta blindada de la celda lo repetían. Cansado a pesar de haber dormido durante varias horas, escuchó cómo se apagaban los ecos y se esforzó por captar algún otro sonido que se aproximara. Pero no se produjo ninguno. Allí no había nadie que pudiera ayudarlo.

Se le llenaron los ojos de lágrimas, que después resbalaron por sus mejillas y mojaron la parte delantera de su sucia túnica. ¿Qué estaba pensando? ¿Era posible que se acercara alguien a aquella negra bodega para ayudarlo a huir? Movi6 la cabeza para apartar el dolor que le producía la certeza de que nadie lo ayudaría. Los miembros que integraban el grupo de Culhaven estaban perdidos o muertos. Incluso Slanter. Se enjugó las lágrimas con movimientos bruscos, luchando contra su desesperación. Pasara lo que pasara, se juró a sí mismo que nunca entregaría al mwellret lo que le exigía, y que buscaría, hasta encontrarla, la forma de huir de aquella prisión.

Como hacía siempre que se despertaba, manipuló las clavijas y los cerrojos de las cadenas a los que estaba atado, intentado debilitarlos lo suficiente para liberarse. Durante largo rato, torció y giró el hierro, escudriñando sus juntas en la penumbra. Pero, como siempre, acabó renunciando al intento, porque era inútil oponer la carne y la sangre contra el hierro forjado. Sólo la llave del carcelero podía liberarlo.

Libre. Pronunció la palabra mentalmente. Debía encontrar la manera de alcanzar la libertad. Tenía que hacerlo.

Entonces se acordó de Brin. Al pensar en ella, se preguntó qué podía ser lo que había visto la última vez que la vio a través del cristal de la visión. ¡Qué extraña y triste fue aquella breve imagen! Su hermana sola, sentada ante una fogata, con la desesperación y el cansancio reflejados en su rostro y la mirada fija en el bosque. ¿Qué había podido producir en ella tal grado de infelicidad?

Casi inconscientemente, su mano buscó el pequeño bulto del cristal bajo la túnica. Stythys todavía no lo había encontrado, ni tampoco la bolsa del polvo de plata. Había tomado la precaución de mantenerlos bien ocultos cuando el mwellret se encontraba cerca. La criatura lo visitaba con demasiada frecuencia, saliendo de la oscuridad sin hacer ningún ruido cuando él menos lo esperaba, materializándose entre las sombras

como un fantasma repulsivo para adularlo e intentar persuadirlo, para hacerle promesas y proferir graves amenazas. *Dame lo que te pido y serás libre... ¡Dime lo que quiero saber!*

En el rostro de Jair se dibujó una dura expresión. ¿Ayudar a aquel monstruo? ¡Nunca lo haría!

Sacó la cadena de plata y su piedra de la túnica, y la depositó con mimo en el hueco formado por las palmas de sus manos. Era su único vínculo con el mundo exterior, el único medio que tenía para descubrir qué hacía su hermana y dónde se encontraba. Fijó su mirada en el cristal, y tomó la decisión de utilizarlo. Era consciente del peligro que corría, pero sólo se arriesgaría un momento. Invocaría la imagen e, inmediatamente después, dejaría que se desvaneciera. El monstruo no se enteraría.

Necesitaba saber dónde estaba Brin.

Con el cristal en las manos, empezó a cantar. Con voz suave y baja despertó el poder dormido de la piedra, penetrando hasta el fondo de sus profundidades. Empezó a iluminarse lentamente y proyectó su luz al exterior. Un torrente de blancura inundó la horrible penumbra, haciendo que el joven del valle esbozara una leve sonrisa.

—¡Brin! —la llamó.

La imagen cobró vida. Frente a él, en el interior de la luz, estaba el rostro de su hermana. Cantó lenta y monótonamente, y la imagen se hizo más nítida. Estaba de pie ante un lago. La tristeza de su cara se había tornado en asombro. Rígida e inmóvil, miraba a un fantasma que se cubría con capa y capucha, y estaba suspendido en el aire sobre las aguas grises envueltas en la bruma. La imagen giraba con lentitud mientras el muchacho del valle cantaba, para mostrarle el rostro de la aparición.

El cantar fluctuó y se interrumpió cuando aquella cara se acercó.

¡Era el rostro de Brin!

Entonces escuchó un leve crujido en el lado opuesto de la oscura celda, que heló el estómago de Jair. Se quedó inmóvil, y la extraña visión desapareció. Sus manos se cerraron sobre el cristal, apresurándose a ocultarlo entre sus destrozadas ropas, aunque sabía que ya era demasiado tarde.

—¿Vess, pequeño amigo? ¿Has encontrado la manera de ayudarme —silbó la fría y conocida voz reptiliana.

La figura encapuchada del mwellret Stythys atravesó la puerta abierta de la celda.

En la misma orilla del lago del Oráculo Siniestro se produjo un interminable momento de silencio, que sólo era roto por el suave sonido producido por las aguas grises al rozar las rocas. El fantasma y la joven del valle se miraban en la penumbra de niebla sin intercambiar una palabra, como espíritus salidos de otro mundo y otro tiempo.

Brin mantenía firme su mirada. El rostro que le mostraba el Oráculo Siniestro era el suyo propio, ojeroso, pálido y marcado por la pesadumbre. Pero en lugar de sus ojos oscuros, un par de ranuras idénticas de luz carmesí ardían como carbones. Su propia sonrisa hacía burla de ella en los labios del fantasma, aguijoneándola con propósito insidioso hasta convertirse a una risa insonora y maligna.

—¿Me conoces? Si es así, pronuncia mi nombre.

—Eres el Oráculo Siniestro —respondió Brin, tragando saliva para aclarar su garganta.

—¡Yo soy tú, Brin de Valle Umbroso, Brin de las casas de Ohmsford y Shannara! —dijo el fantasma, acrecentando su risa—. ¡Yo soy el revelador de tu vida, y en mis palabras encontrarás tu destino! Intenta conseguir lo que deseas.

El siseo de la voz del Oráculo Siniestro se disolvió en una repentina turbulencia de las aguas sobre las que estaba suspendido. Una lluvia de finas gotas estalló como un surtidor en el aire y cayó sobre la joven. El agua estaba tan fría como el toque nefasto de la muerte.

—¿Quieres conocer, niña de la luz, la oscuridad que encierra el *Ildatch*?

Brin respondió con un gesto de asentimiento.

—Todo lo que es y todo lo que fue de la magia negra conduce al libro, vinculado por hilos que os envuelven a ti y a los tuyos —dijo el Oráculo Siniestro, esbozando una triste sonrisa y acercándose a la joven del valle—. Guerras de las Razas, guerras del hombre, demonios fantásticos; todo es lo mismo. Como los matices de la voz, todos son una. Los humanos buscan en la magia negra un poder que no pueden hacer suyo... y encuentran la muerte. Se arrastran hasta el escondite del libro, atraídos por el señuelo, por la necesidad. Una vez hacia la cara de la muerte, una vez hacia el foso de la noche. Siempre encuentran lo que buscan y se pierden en ello, convirtiéndose en fantasmas. Portadores y espectros, todos son uno. Y la maldad también se funde con ellos.

La voz se desvaneció. La mente de Brin trabajaba a gran velocidad, pensando en el significado de las palabras que le había dicho el fantasma. Una vez hacia la cara de la muerte... el Monte de la Calavera. Pasado y presente eran uno, portador de la calavera y espectro corrosivo. Ése era el mensaje del Oráculo Siniestro. Habían nacido de la misma maldad y, de alguna manera, todo procedía de una sola fuente.

—La magia negra los hace a todos —respondió Brin enseguida—. El Señor de los Hechiceros y los portadores de la calavera en los tiempos de mi bisabuelo, y los espectros corrosivos ahora. Ése es su significado, ¿verdad?

—¿Lo es? —siseó la voz, en tono provocativo—. ¿Uno de uno? Joven del valle, ¿dónde se encuentra ahora el Señor de los Hechiceros? ¿Quién habla ahora por la magia y manda a los espectros corrosivos?

Brin miró al fantasma en silencio. ¿Estaba diciendo que el Señor de los

Hechiceros había regresado? Pero eso era imposible...

—Esa voz es tenebrosa cuando habla a la raza humana —prosiguió el Oráculo Siniestro con sonsonete—. Esa voz ha nacido de la magia, ha nacido del saber. Adopta diferentes formas; para algunos en palabras escritas, para otros... ¡en canción!

—¡Yo no soy de su clase! —respondió Brin, indignada—. ¡Yo no uso la magia negra!

—Nadie lo hace, joven del valle —dijo el Oráculo Siniestro entre risas—. Es la magia la que los utiliza a ellos. Ahí está la llave de todo lo que buscas. Ahí está todo lo que necesitas saber.

—Habla más —lo apremió Brin, esforzándose por comprender.

—¿Más? ¿Más de qué? —La neblinosa figura del fantasma destelló oscuramente—. ¿Quieres que te hable de los ojos... ojos que te siguen, ojos que te buscan en cada vuelta del camino? —La joven del valle se estremeció—. El amor te mira con esos ojos cuando son los ojos que ordenan al cristal. Pero también te mira un oscuro propósito cuando los ojos son ciegos y fruto de tu propio derecho de nacimiento. ¿Puedes ver tú? ¿Están abiertos tus ojos? No como los ojos del druida cuando vivía, oscura sombra de su tiempo. Estaban cerrados para una gran parte de la verdad, cerrados para lo que era evidente, y no se daba cuenta. No consiguió conocer la verdad, pobre Allanon. Sólo pudo ver que regresaba el Señor de los Hechiceros, sólo pudo ver lo que fue como lo que es... no cómo podría haber sido. Engañado, pobre Allanon. Incluso para morir, se dispó donde la magia negra quería que lo hiciera; y cuando llegó a su fin, se comportó como un tonto.

—Los caminantes. Sabían que iba a venir, ¿verdad? —preguntó Brin, cuya mente giraba a velocidad de vértigo—. Sabían que podía venir a las montañas de Wolfsktaag. Por eso estaba allí el jachyra.

—¡La verdad triunfa! Pero, probablemente, sólo una vez —respondió el fantasma entre risas que resonaban en el silencio de la niebla—. No confíes en lo que dice el Oráculo Siniestro. ¿Quieres que hable más? ¿Quieres que te hable de tu viaje al Maelmord con el cretino príncipe de Leah y su magia perdida? ¡Oh, está desesperado por recuperar esa magia, que lo destruirá! Tú sospechas que lo destruirá, ¿no es así, joven del valle? Permitamos que la recupere; así cumplirá su deseo y se convertirá en uno de los que la consiguieron y después murieron. Suyo es el brazo fuerte que te conduce a un destino similar. ¿También quieres que te hable del camino que le llevará a la muerte?

—Dime lo que quieras, fantasma, porque yo sólo escucharé la verdad —respondió Brin, adoptando una expresión severa.

—¿Ah sí? ¿Tengo que discernir entre lo que es verdad y lo que no lo es cuando hablemos de lo que ha de suceder? —preguntó el Oráculo Siniestro con voz baja e insolente—. El libro de tu vida está abierto ante mí, aunque todavía hay algunas

páginas en blanco. Lo que en ellas debe ser escrito, ha de ser escrito por ti, no por las palabras que yo pueda pronunciar. Tú eres la última de tres, cada uno para vivir en la sombra de los otros, cada uno para buscar liberarse de esa sombra, cada uno para desarrollarse fuera de ella y luego alcanzar a los que fueron antes. Pero tus facultades son las más oscuras de la tierra.

Brin, insegura, titubeó. Shea Ohmsford debía ser el primero, su padre el segundo y ella la tercera. Todos habían intentado liberarse del legado de la casa élfica de Shannara, de la cual descendían. Pero ¿qué significaba la última parte?

—Ah, tu muerte te espera en la tierra de los caminantes —siseó con suavidad el Oráculo Siniestro—. En el interior del foso negro, en el seno de la magia que intentas destruir, allí es donde encontrarás la muerte. Está predeterminado, joven del valle, porque llevas sus semillas en tu propio cuerpo.

—Entonces, Oráculo Siniestro, dime cómo puedo llegar hasta ella —le urgió la joven del valle, levantando la mano con impaciencia—. Indícame un camino que lleve al Maelmord y en el que no puedan descubrirme los ojos de los caminantes. Permíteme que vaya sin demora hasta mi muerte, si es eso lo que me espera.

—Muchacha inteligente, pretendes que te diga de forma clara lo que has venido a descubrir aquí —respondió el Oráculo Siniestro, esbozando una misteriosa sonrisa—. Yo sé lo que te ha traído aquí, elfina. No puedes ocultarme nada, porque he vivido todo lo que fue y viviré todo lo que ha de ser. Es mi elección hacerlo así, quedarme dentro de este mundo antiguo y no estar en paz en otro. He hecho juguetes de carne y hueso, que son mis únicos compañeros ahora, y ninguno ha roto nunca la protección que coloco sobre mí mismo. ¿Quieres saber la verdad de lo que pides, joven del valle? Entonces, suplícame.

Empujada por la cólera que brotó en su interior al escuchar las palabras jactanciosas del Oráculo Siniestro, Brin avanzó hasta la misma orilla de las grises aguas del lago. El surtidor emitió un silbido de aviso desde la niebla, pero ella lo ignoró.

—Me advirtieron que jugarías conmigo —le dijo, en tono conminativo—. Vengo desde muy lejos y he soportado muchas fatigas, y no podré soportar que te rías de mí. No me causes problemas, fantasma. Límitate a decir la verdad. ¿Cómo puedo llegar al foso del Maelmord pasando inadvertida a los caminantes?

—Encuentra tu propio camino, Brin del pueblo de Valle Umbroso —siseó el Oráculo Siniestro, entrecerrando los ojos y lanzando destellos rojos, y rompiendo el largo silencio que se había producido.

Brin sintió que su cólera explotaba, pero consiguió controlarla imponiendo su fuerza de voluntad. Resignada, hizo un gesto de asentimiento y, a continuación, retrocedió y se sentó en la orilla, envolviéndose en la capa.

—Esperas inútilmente —dijo el fantasma a la joven del valle en tono despectivo.

Pero ella no se movió. Realizó grandes esfuerzos para controlarse, respirando el aire húmedo del lago y rechazando sus pensamientos. El Oráculo Siniestro permanecía suspendido sobre las aguas del lago, inmóvil, sin dejar de mirarla, y Brin soportó impertérrita su mirada. Una expresión de serenidad cubrió su rostro moreno, y su largo cabello negro fue impulsado hacia atrás por una ráfaga de viento. *¡Todavía no se ha dado cuenta de lo que voy a hacer!* Sonrió para sus adentros, y el pensamiento desapareció un breve instante después de haberse presentado.

Luego empezó a cantar con suavidad. La canción se levantó en el mediodía con palabras dulces y gentiles desde los labios de la muchacha sentada en la orilla del lago, para llenar el aire que la rodeaba. Luego se extendió hasta alcanzar la figura brumosa del Oráculo Siniestro, haciendo que ondeara y se contorsionara con su magia. La sorpresa del fantasma fue tal que no se movió del lugar en que se encontraba, quedando aprisionado en la red de la magia que se ceñía a él lentamente. Durante un breve instante, el Oráculo Siniestro pareció sentir lo que le estaba sucediendo. Las aguas del lago hervían y silbaban bajo sus ropas plegadas. Pero la canción barrió rápidamente todo lo que había alrededor de la forma aprisionada, aislándola como si se hubiera convertido en una crisálida.

La voz de la joven del valle fluía con mayor rapidez e intención más certera. El velo del primer canto, la suave envoltura, semejante a una matriz, que había rodeado al Oráculo Siniestro sin que lo advirtiera, había desaparecido. Ahora estaba atrapado como una mosca en una telaraña, e iba a recibir el trato que su captora quisiera darle. Pero la muchacha del valle no utilizó ni la fuerza de los brazos ni la fuerza de la mente contra aquel ser, porque se había dado cuenta de que ambas serían inútiles. Los recuerdos fueron las armas que llamó en su ayuda... recuerdos de lo que una vez había existido, de lo que se había perdido y ya nunca podría ser recuperado. Todos regresaron de repente en la música de la canción: el contacto de una mano humana, cálido y amable; el olor y el sabor de la dulzura; la luz y la sensación de amor y alegría, de vida y de muerte. Todos éstos y otros, perdidos para el Oráculo Siniestro en su forma presente, apenas recordados de la vida que lo había abandonado hacía tiempo.

Con un grito de angustia, el Oráculo Siniestro intentó evadirse de las viejas sensaciones, rielando y girando en una nube de niebla. Pero no podía liberarse de la magia de la canción. Poco a poco, las sensaciones lo alcanzaron y lo sujetaron, y se abandonó a sus recuerdos. Brin podía sentir cómo las emociones del fantasma tomaban vida, y en los recuerdos exhumados brotaron las lágrimas del Oráculo Siniestro. Ella siguió cantando. Cuando consiguió dominar por completo al fantasma, se endureció a sí misma contra su propio dolor y retiró lo que había dado.

—¡No! —gritó la aparición, con desesperación—. ¡Devuélvemelos, joven del valle! ¡Devuélvemelos!

—Dime lo que necesito saber —cantó ella, dejando que sus preguntas ondearan en su canto—. ¡Dímelo!

Las palabras del Oráculo Siniestro se precipitaron como un torrente, como liberadas por la angustia que atormentaba el alma que había olvidado.

—En Marca Gris hay un puente sobre el Maelmord donde éste se interna en las montañas del Cuerno Negro Azabache. Marca Gris, el castillo de los espectros. Allí está el camino que buscas, un laberinto de túneles que se inicia en sus salas y cámaras y se introduce profundamente en la roca que le sirve de base, para desembocar en una depresión mucho más abajo. Sigue los túneles y los ojos de los caminantes no te verán.

—La Espada de Leah —le preguntó Brin con acritud—. ¿Dónde está? ¡Dímelo!

La angustia retorció al Oráculo Siniestro una y otra vez cuando ella le tocaba, provocándole la sensación de lo que se había perdido.

—¡Gnomos araña! —gritó el fantasma, desesperado—. ¡La espada se encuentra en su campamento, arrebatada de las aguas del torrente de Chard, recogida por las redes y cepos que mantienen asegurados en sus orillas!

Tras escuchar su respuesta, Brin retiró la magia de la canción, impregnada de recuerdos y sensaciones de la antigua vida. La dejó salir en un chorro rápido e indoloro, liberando al espíritu aprisionado de las ligaduras que lo sujetaban. Los ecos de la canción se disolvieron en el silencio que cubría el pequeño lago, muriendo en una nota persistente que circundó el aire del mediodía. Era una nota de olvido... un grito dulce y espectral que devolvió al Oráculo Siniestro a su estado anterior.

A continuación se produjo un largo y angustioso silencio. Brin se puso de pie con lentitud y miró fijamente el rostro del fantasma, que era una reproducción del suyo propio. Algo gritó en su interior cuando vio la mirada con que fue correspondida. ¡Era como si se hubiese tendido la trampa a sí misma!

—¡Me has engañado para conseguir la verdad, niña malvada! —exclamó entre sollozos el Oráculo Siniestro, al comprender en aquel preciso instante lo que le había hecho la joven del valle—. Siento que hayas hecho eso. ¡Ah, eres negra! ¡Negra!

Su voz se quebró, y las aguas grises hirvieron y desprendieron humo. Brin se quedó inmóvil en la orilla del lago, sin saber si debía marcharse o continuar la conversación. Se sentía vacía y helada.

—Un último juego, joven del valle; salgo de mí para ti —le pidió el Oráculo Siniestro, levantando un brazo—. ¡Permite que éste sea mi regalo! ¡Mira la niebla en el lugar donde se forma junto a mí! ¡Mira con atención ahora! ¡Mira!

En ese momento, Brin se dio cuenta que debía huir, pero no pudo hacerlo. La niebla parecía reunirse ante ella, remolineando y extendiéndose en una sábana de gris que se iluminaba y oscurecía. Un movimiento lento y brillante ondeó en su superficie como agua tranquila que se agita, y se formó una imagen... una figura, encogida en

una celda oscura, sus movimientos furtivos...

Jair volvió a agarrar el cristal de la visión para ocultarlo en su túnica, rogando que las sombras y la penumbra hubieran ocultado al mwellret lo que había hecho. Quizás se había movido con suficiente rapidez. Quizás...

—He vissto la magia, medio elfo —dijo la voz con acritud, frustrando sus esperanzas—. Ssiempre he ssentido que lass magiass son tuyass. Compártelass conmigo, pequeño amigo. Muésstrame lo que tieness.

—Aléjate de mí Stythys. Apártate de mí —respondió Jair, haciendo un gesto negativo, con el miedo reflejado en sus ojos azules.

—¿Me amenazass, duende? —inquirió el mwellret, soltando una sonora carcajada, grave y gutural, que resonó en la oquedad de la celda y en los largos corredores que se extendían más allá. El lagarto se hinchó de repente dentro de sus oscuras vestiduras, elevándose contra la escasa luz como una sombra monstruosa—. Te aplasstaré como a un minússculo huevo ssi utilizass la magia ssobre mí. Esstate quieto ahora. Mírame a loss ojoss. Mira lass lucess.

Unos ojos cubiertos con párpados escamosos desprendieron destellos fríos y apremiantes. Jair, sabiendo que no debía mirar porque si lo hacía la criatura volvería a dominarlo, bajó los suyos. Pero no le resultaba fácil, porque deseaba saber qué había dentro de aquellos ojos. Deseaba sentirse atraído por ellos, y disfrutar de la paz que allí lo esperaban.

—Mírame, medio elfo —volvió a silbar el monstruo.

La mano de Jair se cerró sobre el cristal de la visión hasta que pudo sentir que sus filos le cortaban la palma. Concéntrate en el dolor, pensó con desesperación. *No mires. ¡No mires!*

—¡Dame la magia! ¡Dámela! —silbó el mwellret, enfurecido, levantando una mano.

Jair Ohmsford, en silencio, retrocedió unos pasos, apartándose de él...

De repente, el Oráculo Siniestro dejó caer el brazo y la pantalla de niebla se aclaró y desapareció. Brin se tambaleó hacia delante, y empezó a caminar, desde la orilla salpicada de rocas, hacia las aguas grises del lago. ¡Jair! ¡Era Jair el que estaba en las imágenes! ¿Qué le había pasado?

—¿Te ha gustado el juego, Brin del pueblo de Valle Umbroso? —le preguntó el fantasma con aspereza, mientras se agitaban las aguas sobre las que estaba suspendido—. ¿Has visto lo que le ha pasado a tu hermano, al que creías seguro en Valle Umbroso? ¿Lo has visto?

—Es una de tus mentiras, Oráculo Siniestro. Esta vez mientes —respondió Brin,

intentando dominar la rabia que había estallado en su interior.

—¿Mentiras? —inquirió el fantasma, esbozando una irónica sonrisa—. Piensa lo que quieras, joven del valle. Después de todo, un juego no es más que un juego. Una desviación de la verdad. ¿O revela la verdad? —prosiguió, extendiendo los brazos y haciendo que la niebla se arremolinara—. Eres oscura, Brin de Shannara, de Ohmsford, engendro de la historia. Oscura como la magia con la que juegas. Aléjate ahora mismo de mí. Toma lo que has conocido sobre la magia del príncipe payaso y emprende el camino hacia tu muerte. ¡Encuentra lo que buscas y conviértete en lo que seguramente serás! ¡Aléjate de mí!

El Oráculo Siniestro empezó a desvanecerse entre la niebla gris que cubría las lóbregas aguas del lago. Brin se quedó paralizada en la orilla, deseando que regresara el fantasma, aunque sabía que eso no sucedería.

De repente, el fantasma se detuvo, con los ojos carmesíes entornados en las sombras de su ropa. Su propio rostro miró a Brin, como una máscara diabólica.

—Mírame, y podrás verte como realmente eres, Brin del pueblo de Valle Umbroso. Salvadora y destructora, espejo de la vida y de la muerte. La magia lo manipula todo, niña oscura; ¡y también te manipula a ti!

Tras pronunciar estas últimas palabras, el Oráculo Siniestro desapareció entre el muro de niebla, y su risa, suave y malvada, se desvaneció en el profundo silencio. Sin ningún sonido, la penumbra se cerró a su alrededor.

Brin se quedó mirando un momento, perdida en medio de sus miedos, de las dudas y las advertencias insinuadas. Después se dio media vuelta, y caminó hacia los árboles.

El mwellret Stythys entró en la pequeña celda con expresión enigmática y amenazadora, y Jair retrocedió lentamente.

—Dame la magia —silbó el lagarto, haciendo gestos con los dedos torcidos—. Ssuéltala, medio elfo.

El joven del valle siguió retrocediendo hacia las sombras, arrastrando las cadenas que sujetaban sus muñecas y tobillos, hasta que su espalda chocó contra el muro de la celda.

¡Ni siquiera puedo alejarme de él!, pensó con desesperación.

Un suave ruido producido por unas botas de cuero al arrastrarse sobre el suelo de piedra anunció la inminente entrada en la celda del carcelero gnomo. Con la cabeza inclinada y el rostro oculto en las sombras de la capucha, atravesó la puerta abierta y entró sin hacer ningún ruido. Stythys se volvió al advertir su presencia, y sus fríos ojos reflejaron la contrariedad que le produjo su llegada.

—No he ordenado que viniera al duende —dijo el mwellret, mientras le hacía gestos con sus manos escamosas para que se retirara.

Pero el carcelero no se dio por enterado. Mudo e indiferente, pasó junto al lagarto como si no lo hubiese visto y se dirigió hacia Jair. El gnomo se deslizó como un fantasma, manteniendo la cabeza inclinada y las manos entre los pliegues de su andrajosa capa. Jair lo vio acercarse con una mezcla de sorpresa e inseguridad. A medida que el carcelero gnomo se acercaba, el joven del valle se retiraba con repulsión siguiendo el muro de la celda. Las cadenas que sujetaban sus manos hicieron un ruido ensordecedor cuando levantó éstas en actitud defensiva.

—¡Vete de aquí, ser insignificante —carraspeó Stythys, visiblemente enojado, irguiendo su escamoso cuerpo en actitud amenazadora.

Pero el pequeño hombre ya estaba junto a Jair, encorvado y silencioso. Un segundo más tarde, el gnomo levantó lentamente la cabeza.

Jair tenía los ojos desorbitados. El gnomo de la capa andrajosa no era el carcelero.

—¿Necesitas un poco de ayuda, muchacho? —le preguntó Slanter en voz baja.

En aquel instante, una figura vestida de negro saltó dentro de la celda desde el lóbrego corredor, y la fina hoja de una larga espada se apoyó en la garganta de un Stythys asombrado, obligándolo a retroceder hasta la pared de la celda.

—No quiero que hagas el más leve ruido, ni un falso movimiento —le advirtió Gareth Jax—. En caso de que lo intentes, estarás muerto antes de que hayas conseguido terminarlo.

—¡Gareth, estás vivo! —exclamó Jair con incredulidad.

—Vivo y en buen estado de salud —respondió el Maestro de Armas, sin apartar su dura mirada del mwellret—. Date prisa y libera al joven del valle, gnomo.

—¡Ten un poco de paciencia! —Slanter había sacado una anilla con llaves de hierro de debajo de la andrajosa capa y las iba probando por orden en los grilletes que aprisionaban a Jair—. ¡Estas malditas llaves no entran en la cerradura! ¡Vaya, por fin, ésta es!

Los grilletes se abrieron con un chasquido y las cadenas cayeron al suelo.

—¡Slanter! —Jair agarró al gnomo por un brazo, mientras éste se despojaba de la andrajosa capa del carcelero y la tiraba a un lado—. ¿Cómo diablos has conseguido dar con mi paradero?

—¡No hay ningún misterio en eso! —respondió el gnomo frotándole las magulladas muñecas para restablecer la circulación—. ¡Ya te dije que ningún rastreador podía igualarse a mí! Es verdad que el tiempo no nos ha ayudado mucho. Borró casi todas las huellas, convirtiendo todo el bosque en un pastizal. Pero encontramos huellas del lagarto justo en la entrada de los túneles y supimos que te traería aquí, fueran cuales fuesen sus intenciones. Las celdas de Dun Fee Aran siempre están en venta para quien pague el precio establecido, y nunca se hacen preguntas. Asimismo, los hombres que las ocupan también están en venta. Te encierran hasta que te quedas en los huesos, a menos...

—Explícaselo más tarde, gnomo —lo interrumpió Garet Jax—. Y tú, camina delante y mantén a todos alejados de nosotros —dijo al mwellret, dándole un empujón—. Nadie ha de detenernos; nadie nos hará preguntas. En caso contrario...

—¡Dejadme aquí, duendess! —silbó el lagarto.

—Sí, déjalo —intervino Slanter, haciendo una mueca de disgusto—. No se puede confiar en los lagartos.

—Él nos acompaña —respondió categórico Garet Jax, haciendo un gesto negativo—. Foraker cree que podemos utilizarlo.

—¿También está aquí Foraker? —preguntó Jair, asombrado.

Pero Slanter ya lo empujaba hacia la puerta de la celda, escupiendo con claro desdén hacia el mwellret.

—Maestro de Armas, su compañía no nos hará ningún bien —insistió el rastreador—. Recuerda bien que te lo he advertido.

Ya estaban en el corredor de fuera, ocultos en las sombras y en absoluto silencio, Slanter junto al joven del valle mientras Garet Jax obligaba a Stythys a cruzar la puerta. El Maestro de Armas se detuvo un momento, escuchó, luego empujó a Stythys delante de él y empezaron a andar. Ante ellos, una antorcha ardía en un soporte del muro. Cuando llegaron donde estaba, Slanter la cogió y se adelantó.

—¡Este lugar es un pozo negro! —dijo el gnomo, abriendo camino a través de la penumbra.

—¡Slanter! —le susurró Jair—. ¿Está Elb Foraker aquí?

—Y también están el enano, el elfo y el hombre de la frontera —respondió el

rastreador, dirigiéndole una rápida mirada y haciendo un gesto de asentimiento—. Dijimos que empezaríamos este viaje juntos y que así lo terminaríamos. Supongo que estamos todos locos.

Recorrieron el laberinto de pasadizos de las prisiones. El gnomo y el joven del valle abrían la marcha, y el Maestro de Armas los seguía a una corta distancia con la punta de su espada en la espalda del mwellret. Apretaron el paso a través de la oscuridad, el silencio y el hedor a muerte y descomposición, pasando ante las puertas cerradas y enmohecidas de las celdas de la cárcel, para salir cuanto antes al exterior. Poco a poco, la penumbra empezó a disolverse cuando algunos rayos de luz diurna, gris y neblinosa, se filtraron en los pasadizos. El sonido de la lluvia llegó a sus oídos, y un leve y tonificante soplo de aire limpio pasó junto a ellos.

En ese momento llegaron ante las enormes puertas blindadas de la entrada del edificio, que estaban cerradas y aseguradas con barras. El viento y la lluvia las golpeaban, en ráfagas, tamborileando contra la madera. Slanter apartó la antorcha y se acercó a la mirilla de vigilancia para ver lo que les esperaba fuera. Jair se unió a él, agradecido por respirar el aire fresco que soplaba en el exterior.

—Creía que jamás volvería a veros, a ninguno de vosotros —le dijo al gnomo.

—Tienes suerte, todo está bien —respondió Slanter, sin apartar los ojos de la mirilla.

—Creía que no quedaba nadie para liberarme. Creía que habíais muerto todos.

—Pues ya ves que no es así —respondió el gnomo—. Después de que te perdiera en los túneles sin que pudiera descubrir lo que te había sucedido, continué adelante. El túnel terminaba entre los riscos que dominan sobre Capaal. Sabía que si los demás estaban con vida, harían lo mismo que yo, ya que así lo había planeado el Maestro de Armas. Por tanto, esperé. En efecto, se encontraron unos a otros, y luego me encontraron a mí. Y entonces nos dispusimos a buscarte.

—Slanter, podías haberme abandonado... y también a ellos —dijo Jair al gnomo, mirándolo con atención—. Nadie se hubiese enterado. Eras libre.

—¿Lo era? —preguntó el gnomo, haciendo un gesto de indiferencia. Se sentía incómodo, y su rostro lo reflejaba con toda claridad—. Nunca dejé de planteármelo.

—¿Todavía llueve? —preguntó a Slanter Garet Jax, que en aquel momento había llegado a su altura, con Stythys delante de él.

—Todavía llueve.

El Maestro de Armas envainó la espada con un hábil movimiento, cogiendo en su lugar un largo cuchillo. Empujó a Stythys contra la pared del corredor, con una expresión dura en su enjuta cara. Aunque su cabeza sobrepasaba la estatura de Garet Jax cuando éste entró en la celda de Jair, Stythys se había encogido, enroscándose como una serpiente dentro de sus ropas. Sus ojos verdes, fríos e inmóviles, dirigían diabólicas miradas al joven de las Tierras Meridionales.

—Dejadme, duendes —suplicó una vez más.

—Mwellret, cuando estemos fuera, camina cerca de mí —respondió Garet Jax, haciendo un gesto negativo—. No intentes huir. Nada de trucos. Es poco probable que nos puedan reconocer con las capas y las capuchas puestas. La lluvia mantendrá alejados a los guardianes, pero si alguno se acerca, tú tienes que dar la cara. Recuerda que no costaría mucho persuadirme para que te rebane la garganta.

Lo dijo con suavidad, casi con dulzura. Después se hizo un silencio glacial.

—¡Tiene la magia! —silbó, al fin, furioso el mwellret, con los ojos convertidos en rendijas—. ¡No necesita nada de mí! ¡Dejadme!

—Tú vienes —respondió Garet Jax, apretando la punta del cuchillo contra la garganta escamosa del lagarto.

Con las capas y capuchas puestas, abrieron las pesadas puertas de madera de la lóbrega prisión y salieron a la luz. La lluvia se desprendía del cielo gris y brumoso en amplias cortinas cegadoras, y era impulsada con fuerza por el viento contra los muros de la fortaleza. Con las cabezas bajas para protegerse de su envite, los tres hombres y el lagarto empezaron a atravesar el patio enfangado en dirección a las almenas al norte. Grupos dispersos de cazadores gnomos pasaron a su lado sin aflojar el paso, deseando ponerse a cubierto cuanto antes. Sobre las atalayas, los centinelas se refugiaban en las rinconadas y los salientes de la piedra tallada, maltratados por el frío y la humedad. Ninguno les dirigió una segunda mirada.

Cuando ya estaban cerca de las almenas del norte, Slanter se adelantó, señalándoles el camino entre las charcas y hoyos de fango hacia un par de verjas de hierro que daban acceso a un patio de reducidas dimensiones. Tras abrir las puertas, lo cruzaron con celeridad hasta llegar a una entrada cubierta que conducía a un puesto de vigilancia de madera y piedra. Sin hablar, el gnomo hizo saltar la cerradura de la puerta de madera y entró seguido de los otros tres.

Se encontraron en un vestíbulo, iluminado por antorchas colocadas en soportes a ambos lados de la puerta. Se detuvieron un momento y sacudieron el agua de sus capas mientras Slanter se acercaba a un oscuro corredor que se dirigía hacia la izquierda por debajo de las almenas. Después de escudriñar en la penumbra, el gnomo les hizo una señal para que lo siguieran. Garet Jax sacó una de las antorchas de su abrazadera, se la dio a Jair y con un gesto le ordenó que siguiera a Slanter.

Ante ellos se abrió un corredor estrecho, franqueado por puertas que se perdían en la oscuridad.

—Despensas —le dijo Slanter, parpadeando.

Entraron en él, y Slanter se adelantó con cautela, se paró ante la tercera puerta y llamó suavemente con los nudillos de los dedos.

—Somos nosotros —susurró por el ojo de la cerradura.

Tras oírse un chasquido, la puerta se abrió de par en par y aparecieron Elb

Foraker, Helt y Edain Elessedil. Esbozaron una amplia sonrisa, rodearon a Jair y estrecharon su mano calurosamente.

—¿Estás bien, Jair? —le preguntó enseguida el príncipe elfo.

Su cara estaba tan magullada y arañada que el joven del valle se preocupó por su estado de salud.

—Sólo son unos rasguños —prosiguió Edain Elessedil al advertir su preocupación, haciendo un gesto de resignación—. Encontré un pasadizo, pero su salida estaba cegada por arbustos espinosos. No es nada de cuidado. Pero tú... ¿estás bien?

—Ahora sí estoy bien, Edain —respondió Jair, abrazándolo y dejándose llevar por un impulso.

Helt y Elb Foraker tenían contusiones en la cara y en las manos.

—¡No puedo creer que estéis todos aquí! —exclamó Jair, tragando saliva para suavizar el nudo que se le había hecho en la garganta.

—Jair, no podíamos abandonarte tranquilamente —le dijo el gigantesco hombre de la frontera, agarrándolo del brazo con una gran mano—. Tú posees la magia que necesitamos para devolver la salud al Río Plateado.

Jair esbozó una sonrisa de felicidad.

—Ya veo que conseguisteis traerlo —dijo Foraker mientras se acercaba, sin apartar su mirada del mwellret.

Garet Jax hizo un gesto de asentimiento sin hacer ningún comentario. Mientras los otros saludaban a Jair, él se había quedado junto a Stythys, con el cuchillo apoyado en su garganta.

—¡Duendess, todos se arrepentirán de llevarme! —silbó la criatura, llena de odio—. ¡Encontraré la forma de que se arrepientan!

Slanter escupió en el suelo, en señal de desprecio.

—Tú eres el responsable de lo que te pasa ahora, Stythys —dijo Foraker, dirigiéndose al lagarto—. Si no hubieses llevado contigo al joven del valle, te habríamos dejado en paz. Pero te lo llevaste a la fuerza, y tendrás que responder por ello. Vas a hacer que salgamos sin daño de este lugar, y que atravesemos de igual forma los bosques del norte hasta llegar a las montañas del Cuerno Negro Azabache. Intenta confundirnos una sola vez, y dejaré que Slanter haga contigo lo que está deseando hacer desde el mismo momento en que te vio. Y recuerda, Stythys, que él conoce el camino, así que piénsalo muy bien antes de intentar ningún engaño —concluyó Foraker, mirando al gnomo.

—¡Vámonos de aquí! —exclamó Slanter, visiblemente nervioso.

Precedidos por él, salieron del corredor por una serie de pasadizos aún más estrechos, hasta llegar a la base de una sinuosa escalera de piedra. Slanter hizo un gesto de silencio, poniéndose un dedo sobre los labios. En fila de a uno, empezaron a

subir sus peldaños. Desde algún lugar más alto llegaban a sus oídos, tenues y lejanos todavía, los sonidos guturales de unas voces de gnomos. Al final de la escalera había una pequeña puerta de madera, que estaba cerrada. Slanter se detuvo ante ella y escuchó; luego la abrió y miró al otro lado. Satisfecho, les hizo un gesto para que la atravesaran.

Se encontraron ante un enorme arsenal. El suelo estaba lleno de armas amontonadas, armaduras y provisiones. La luz grisácea se filtraba a través de unas ventanas altas y enrejadas. La estancia estaba vacía, y Slanter se dirigió a toda prisa hacia una puerta situada en la pared opuesta.

Casi había llegado a ella cuando alguien la abrió bruscamente desde el otro lado, y se encontró frente a un escuadrón de cazadores gnomos.

Los gnomos se mostraron sorprendidos al ver a Slanter y el extraño conjunto de rostros que le seguían. Pero al ver a Elb Foraker, sus manos empuñaron las armas de forma instintiva.

—¡Esta vez no hemos tenido suerte, muchacho! —dijo Slanter, poniéndose delante de Jair para protegerlo.

Los cazadores gnomos se abalanzaron contra ellos, pero la oscura figura de Gareth Jax ya se había puesto en movimiento y su espada volaba. Cayó el primero de los atacantes, y Foraker se situó junto al Maestro de Armas, rechazando al resto con su hacha de doble filo. Detrás de ellos, Stythys se giró y se precipitó corriendo hacia la puerta por la que habían entrado, pero Helt cayó sobre él como un gato y lo derribó. Resbalaron hasta chocar con un montón de lanzas, que se desparramaron a su alrededor, produciendo un gran estruendo.

Los cazadores gnomos opusieron una tenaz resistencia y todavía tuvieron fuerzas para luchar ante la puerta abierta un momento más, mientras Gareth Jax y Foraker cargaban contra ellos. Después, con un grito de rabia, se dispersaron y huyeron. El Maestro de Armas y el enano corrieron tras ellos, pero al ver que la persecución era inútil, regresaron para ayudar a Helt. Juntos, volvieron a poner de pie a Stythys, que silbaba airadamente, hinchando su cuerpo escamoso hasta que superó en altura al gigantesco hombre de la frontera. Sosteniendo con firmeza al lagarto, lo llevaron hasta donde Slanter y Jair escudriñaban el corredor.

De ambos extremos del corredor les llegaban gritos de alarma en correspondencia a los de los cazadores gnomos que huían.

—¿Hacia dónde nos dirigimos? —preguntó Gareth Jax a Slanter, con impaciencia.

Sin responder, el gnomo dobló a la derecha, en dirección opuesta a la que habían tomado los cazadores, indicando a los demás que lo siguieran. Fueron tras él en grupo, con Stythys, a quien el cuchillo de Gareth Jax obligaba a moverse.

—¡Esstúpiddoss duendess! —silbaba el mwellret con furia—. ¡Moriréiss aquí en lass prissioness!

El corredor se dividió ante ellos. Por la izquierda, apareció un grupo de gnomos que, al verlos, cargó con las armas desenvainadas. Slanter se dio la vuelta y condujo al grupo hacia la derecha. Un cazador gnomo les salió al paso desde el umbral de una puerta, pero Foraker lo arrolló sin disminuir su velocidad, golpeándole la cabeza cubierta con un casco contra los muros de piedra con fuerza descomunal. Se escucharon gritos de persecución por todas partes.

—¡Slanter! —le advirtió Jair.

Ya era demasiado tarde. El gnomo se vio envuelto por un numeroso grupo de cazadores armados que irrumpió de improviso de un corredor contiguo, y cayó bajo una maraña de brazos y piernas. Gareth Jax empujó a Stythys hacia Helt y corrió en su ayuda, con Foraker y Edain Elesedil siguiéndolo a un paso. Las armas centellearon en la media luz grisácea, produciendo gritos de dolor y rabia que llenaron el lugar. Los rescatadores se precipitaron contra los gnomos y les obligaron a retroceder lejos del caído Slanter. Gareth Jax era como un gato, ágil y veloz, mientras paraba y atacaba con su fina espada. Los gnomos cedieron. Ayudado por Edain Elesedil, Slanter se puso en pie.

—¡Slanter! ¡Sácanos de aquí! —gritó Elb Foraker, blandiendo la gran hacha de doble filo.

—¡Adelante! —dijo Slanter, tosiendo, y reemprendió el camino, tambaleándose.

Zigzagueando entre los gnomos que todavía intentaban cortarles el paso, se precipitaron corredor abajo, arrastrando al renuente Stythys. Cazadores gnomos se abalanzaban sobre ellos desde cualquier rincón, pero eran rechazados con ferocidad. Slanter al tropezar con la empuñadura de una espada corta arrojada ante él, cayó de nuevo. Foraker corrió en su ayuda, agitando el hacha hacia el atacante y tirando de Slanter con la otra mano para ayudarlo a que se pusiera en pie. Los gritos que se oían a sus espaldas fueron creciendo hasta convertirse en un tremendo rugido cuando centenares de gnomos inundaron el corredor, saliendo por la puerta del arsenal para caer sobre ellos.

Por el momento consiguieron librarse del peligro saltando un tramo de escaleras hasta el piso inferior y dirigiéndose a continuación a un pasadizo situado más abajo. Una amplia cámara circular se abrió ante ellos, con ventanas y puertas a su alrededor, cerradas y reforzadas para que pudieran resistir los embates del mal tiempo. Sin disminuir la marcha, Slanter se dirigió a una de las puertas, la abrió y se encontraron de nuevo bajo la lluvia. Estaban en otro patio, circundado por muros y al que se accedía por varias puertas. La lluvia golpeaba sus caras con violencia, y los truenos retumbaban a través del Alto Bens. Slanter seguía abriendo la marcha, pero ahora a paso más lento. Cruzó el patio en dirección a las puertas, abrió una de ellas de un empujón y la atravesó. Una escalera exterior bajaba en semicírculo hasta una línea de almenas y puestos de vigilancia. Más allá, la oscura sombra del bosque se ceñía

alrededor de los muros.

Slanter condujo al grupo, escaleras abajo, en dirección a las almenas. Había cazadores gnomos en los alrededores de las puertas de vigilancia, alertados por las noticias que les llegaban de que algo había sucedido en el interior de la fortaleza, pero Slanter los ignoró. Con la cabeza inclinada y embozado en la capa, señaló con la mano hacia un pasadizo situado bajo las almenas. Bajo la protección de las sombras, reunió al grupo a su alrededor.

—Iremos directamente hacia las puertas —les dijo, respirando con dificultad—. Que nadie hable, excepto yo. Seguid con las capuchas puestas y mantened las cabezas bajas. Pase lo que pase, no os detengáis. ¡Adelante, ahora!

Nadie puso ninguna objeción, ni siquiera Garet Jax. Con las capas ceñidas y las capuchas echadas, salieron de las sombras. Como siempre, Slanter abría la marcha. Borearon los muros de las almenas por debajo de la torre vigía hasta llegar a un par de puertas abiertas, reforzadas con hierros. Un grupo de cazadores gnomos hablaba animadamente ante ellas, con las cabezas inclinadas para protegerse del mal tiempo, mientras compartían un frasco de cerveza. Cuando estuvieron cerca, varios se volvieron, y Slanter hizo ondear su mano a la vez que gritaba algo en la lengua de los gnomos que Jair no logró entender. Uno de los cazadores se separó de sus compañeros y se aproximó a ellos.

—Seguid adelante —dijo Slanter, por encima del hombro.

Entonces, los cazadores gnomos escucharon algunos gritos dispersos y, sobresaltados, miraron hacia la fortaleza para ver qué ocurría.

El grupo pasó por su lado. Instintivamente, Jair intentó encogerse dentro de su capa, tensándola tanto que tropezó, y hubiese caído si no lo hubiera impedido Elb Foraker. Slanter se separó un poco de los demás cuando pasaron ante la guardia, tapando así la vista del gnomo que había intentado detenerlos. Entabló con él una airada conversación, y Jair pudo captar la palabra *mwellret*. Todos, menos Slanter, estaban ya lejos de los cazadores. Ya se encontraban debajo de las almenas y se disponían a atravesar las puertas abiertas. Nadie los detuvo. Mientras dejaban atrás Dun Fee Aran y penetraban en la oscuridad de los árboles, Jair se detuvo un instante y miró hacia atrás con ansiedad. Slanter seguía discutiendo con la guardia dentro del arco.

—¡Mantén la cabeza inclinada! —dijo Foraker, propinándole un empujón.

Entró en el bosque empapado de lluvia, siguiendo a los demás en contra de su voluntad, y los muros y torres de la fortaleza desaparecieron. Con Elb Foraker a la cabeza, avanzaron deprisa durante algunos minutos más, serpenteando entre matorrales y árboles. Después se detuvieron y agruparon bajo un enorme roble, cuyas hojas caídas se amontonaban en el suelo a su alrededor, formando una alfombra de un sucio color amarillo. Garet Jax hizo retroceder a Stythys hasta el nudoso tronco y lo

retuvo contra él. Después, esperaron en silencio la llegada del rastreador.

Pasaron varios minutos y Slanter no aparecía. Escondido al borde del pequeño claro que rodeaba el viejo roble, Jair escudriñaba con impotencia a través de la cortina de lluvia. Los otros hablaban en tono bajo a sus espaldas. La lluvia caía monótonamente, golpeando con ruidosa cadencia la tierra y los árboles del bosque. Slanter seguía sin dar señales de vida. Jair tensó la boca con determinación. Si el rastreador no aparecía antes de cinco minutos, regresaría a Dun Fee Aran para buscarlo. No podía abandonar al gnomo después de todo lo que había hecho por él poco después de que lo conociera.

Pasaron los cinco minutos, y Slanter no apareció. Jair se puso en pie visiblemente nervioso y dirigió una inquisitiva mirada al grupo de figuras encapuchadas semiocultas en la oscuridad.

—Voy a regresar —les dijo.

En aquel momento un crujido de hojas le hizo volverse y vio aparecer la figura de Slanter entre los árboles.

—Tuve que prolongar la conversación un poco más de lo que pensaba —se excusó el gnomo—. No tardarán en darse cuenta de lo sucedido, y vendrán hacia aquí enseguida. —Entonces vio la mirada de alivio en el rostro de Jair y se detuvo—. ¿Pensabas ir a algún sitio, muchacho? —le preguntó, adivinando su pensamiento.

—Bueno, yo... no, supongo que ahora no... —tartamudeó Jair.

—¿No? —inquirió, Slanter, haciendo un gesto de diversión—. Todavía mantienes la decisión de buscar a tu hermana, ¿verdad? —Jair hizo un gesto de asentimiento—. Bueno, pues en tal caso, sí que has de ir a algún sitio. Irás hacia el norte con nosotros. En marcha.

Tras hacer una señal a los demás miembros del grupo, se volvió hacia los árboles.

—Vadaremos el río siete kilómetros corriente arriba, para librarnos de cualquier persecución que llegue tan lejos. En aquel lugar el río es bastante profundo, pero supongo que no nos mojaremos mucho más de lo que ya estamos.

Jair esbozó una leve sonrisa, y empezó a caminar tras el gnomo. Los picos del Alto Bens, grises y envueltos en la bruma, asomaban por encima y a través de los árboles. Más allá, pero aún demasiado lejos para poder captarlas con la vista, las montañas del Cuerno Negro Azabache esperaban al grupo de viajeros.

Aún debemos recorrer un largo camino antes de llegar a Marca Gris, pensó el joven del valle, mientras respiraba el frío aire del otoño y el olor de la lluvia inundaba su sentido del olfato. Pero por primera vez desde los terribles sucesos que habían vivido en Capaal, tuvo la seguridad de que alcanzarían su objetivo.

Brin apenas si habló durante el viaje de regreso desde el lago del Oráculo Siniestro a la Chimenea de Piedra. Necesitaba evaluar y descifrar el significado de todo lo que el fantasma le había dicho, pues sabía que su confusión aumentaría a medida que pasara el tiempo. Cuando sus compañeros de viaje le preguntaron qué le había dicho el Oráculo Siniestro, sólo les reveló que la Espada de Leah estaba en posesión de los gnomos araña y que el camino para entrar en el Maelmord sin ser vistos eran los túneles de Marca Gris. Después, les pidió que no le hicieran más preguntas hasta que no hubieran llegado en el valle, y se dedicó a pensar en las palabras del fantasma.

La extraña imagen de Jair en aquella oscura habitación, con la figura encapuchada que avanzaba amenazadoramente hacia él, ocupó el primer lugar en su mente cuando se dispuso a ordenar el rompecabezas que el fantasma le había entregado. El Oráculo Siniestro, dejándose llevar por el despecho y la rabia, había conjurado esa imagen, y le costaba creer que respondiera a la realidad. La figura encapuchada no parecía pertenecer ni a un gnomo ni a un espectro corrosivo, y éstos eran los enemigos que acosaban a los Ohmsford. Se sentía furiosa por haberse quedado a contemplar la imagen y por haber sufrido la tensión que el Oráculo Siniestro se había propuesto transmitirle. Si hubiese tenido sólo un ápice de sentido común, se habría vuelto de espaldas al instante, impidiendo que se burlara de ella. Jair estaba seguro en Valle Umbroso con sus padres y sus amigos. La imagen del Oráculo Siniestro no era sino una repugnante mentira.

Sin embargo, no estaba completamente segura de que lo fuera.

Como no podía hacer nada al respecto, apartó de su mente esa imagen y se concentró en los otros misterios que el fantasma le había revelado. Eran muchos. El pasado y el presente estaban unidos de alguna manera por la magia negra, según le había insinuado. El poder que el Señor de los Hechiceros había ejercido en los tiempos de Shea Ohmsford era el mismo poder que ahora ejercían los espectros corrosivos. Pero había algo más en la revelación del Oráculo Siniestro. Sugirió que existía algún lazo entre las Guerras de las Razas y la reciente guerra que su padre y los elfos de las Tierras Occidentales habían librado contra los demonios del mundo fantástico. Además, le había sugerido insidiosamente que el Señor de los Hechiceros, aunque había sido destruido por la magia de la Espada de Shannara, en realidad no había desaparecido. *¿Quién presta ahora su voz a la magia e imparte órdenes a los espectros corrosivos?*, le había preguntado el Oráculo Siniestro. Lo más grave era la machacona insistencia del fantasma de que Allanon, que a lo largo de todos sus años de servicio a las Cuatro Tierras y a sus gentes siempre previó todo lo que iba a suceder, esta vez había sido engañado. Creyendo que estaba en posesión de la verdad,

permitió que sus ojos se cerraran. ¿Qué había dicho el Oráculo Siniestro? Que Allanon sólo vio que el Señor de los Hechiceros regresaba... que sólo vio lo que ya pertenecía al pasado.

¿Qué ves?, le había preguntado el fantasma. ¿Están abiertos tus ojos?

Un sentimiento de frustración brotó en su interior, pero logró controlarlo. La frustración sólo conseguiría aumentar su ceguera, cuando lo que ella necesitaba era una visión lo más clara posible si de verdad quería empezar a comprender las palabras pronunciadas por el Oráculo Siniestro. Supongamos, razonó, que *Allanon fue engañado*. Era una premisa difícil de aceptar, pero que debía hacerlo para poder descifrar aquel rompecabezas. ¿Cómo había actuado ese engaño? Era evidente que el druida se había equivocado al pensar que los espectros no anticiparían su llegada a las Tierras Orientales a través de las montañas de Wolfsktaag, ni que lo perseguirían cuando salieran de Valle Umbroso. ¿Eran esos errores partes y piezas de un engaño?

¿Están tus ojos abiertos? ¿Puedes ver?

Estas palabras resonaban de nuevo en su mente, y encerraban una advertencia que ella no llegaba a comprender. ¿El engaño de Allanon era de alguna manera el suyo propio? Movi6 la cabeza para apartar de sí la confusión. *Razona con precisión*, se dijo a sí misma. Debía aceptar que Allanon había sido engañado y, por tanto, no pudo advertir la magnitud del peligro que les esperaba en el Maelmord. Quizás el poder de los espectros corrosivos era mayor de lo que él había supuesto. Tal vez alguna parte del Señor de los Hechiceros había sobrevivido a su destrucción. Quizás el druida había subestimado el poder de sus enemigos y sobrestimado el suyo propio.

Entonces pensó en lo que el Oráculo Siniestro le había dicho sobre ella. *Niña de la oscuridad*, la había llamado, *condenada a morir en el Maelmord, portadora de las semillas de su propia destrucción*. Con toda seguridad, esa destrucción debía de proceder de la magia de la canción de los deseos; una defensa inadecuada y errática contra la magia negra de los caminantes. Éstos eran víctimas de su propia magia. Pero ella también lo era, le había dicho el fantasma. Y cuando respondió con acaloramiento que ella era diferente, que no utilizaba la magia negra, el Oráculo Siniestro había estallado en una carcajada y afirmado que nadie utilizaba la magia, sino que era ésta la que los utilizaba a todos.

Hay una llave para lo que buscas, había añadido.

Otro acertijo. Era cierto que la magia la utilizaba a ella, al menos tanto como ella utilizaba la magia. Recordó la cólera que había sentido contra los hombres de la cordillera de Spanning en el Centro de Ventas el Paso de los Grajos, y también la demostración que Allanon le había hecho de lo que la magia era capaz de hacer con aquellos árboles tan estrechamente entrelazados. Salvadora y destructora. Sería ambas cosas, le había advertido el fantasma de Bremen. Y ahora el Oráculo Siniestro había vuelto a repetírselo.

Cogline, que caminaba a su lado, dijo algo entre dientes y después se alejó danzando mientras Kimber Boh le echaba una reprimenda. Sus pensamientos se dispersaron un momento, y observó cómo el viejo penetraba en la maraña del bosque, entre risas y saltos como si se hubiera vuelto loco. Respiró profundamente el frío aire de la tarde. Las sombras del próximo anochecer empezaban a deslizarse sobre la tierra, y sintió una gran tristeza por la ausencia de Allanon. Aquel sentimiento era extraño, porque su oscura presencia le incomodaba cuando todavía los acompañaba. Pero existía una misteriosa afinidad entre los dos, una sensación de entendimiento, de que en cierto modo eran similares...

¿Acaso se debía a la magia que compartían? ¿A la canción de los deseos y el poder del druida?

Sus ojos se llenaron de lágrimas al recordar su figura, ensangrentada y desgarrada, tendida sobre la cañada inundada por la luz del sol. ¡Qué terrible le había parecido, mientras esperaba a la muerte, el acto de levantar su mano para mojar la frente del anciano druida con la sangre de sus heridas...! Lo recordaba destrozado y solitario, impregnado no tanto por el poder de los druidas como por las culpas de todos ellos. Se había adherido al juramento que su padre había hecho de exonerar a los druidas de la responsabilidad que habían contraído por desatar la magia negra en el mundo de los hombres.

Y Allanon le había transmitido a ella esa responsabilidad.

La tarde se disolvió en el crepúsculo, y el grupo salió de los bosques del Anar para entrar en el valle de la Chimenea de Piedra. Brin dejó a un lado las palabras pronunciadas por el Oráculo Siniestro y empezó a pensar en lo que iba a decir a sus compañeros y en lo que haría con los escasos conocimientos que había conseguido vislumbrar. Su papel en este asunto estaba predeterminado, pero no el de los otros miembros del grupo; ni siquiera el de Rone. Si le explicaba todo lo que le había dicho el fantasma, quizá podría persuadirlo de que debía proseguir el viaje sola. Si estaba prestablecido que ella debía caminar hacia la muerte, quizá podría impedir que él fuera hacia la suya.

Una hora más tarde, Brin, el anciano, la muchacha y Rone Leah estaban reunidos delante del hogar de la cabaña, cómodamente sentados en sillas tapizadas y en bancos. Las llamas danzaban frente a ellos mientras la noche, fría y silenciosa, se adueñaba del lugar. Murmullo dormía apaciblemente sobre una alfombra, con su gigantesco cuerpo completamente estirado delante del fuego. Invisible durante la mayor parte del día de su viaje de ida y vuelta al lago del Oráculo Siniestro, el gato del páramo había reaparecido al llegar y había ocupado de inmediato su lugar de descanso favorito.

—El Oráculo Siniestro se me apareció con mi propia cara —empezó diciendo Brin, con voz serena, mientras los demás escuchaban—. Tenía mi cara y me

provocaba diciéndome cómo soy, según él.

—Siempre gasta esas bromas —dijo Kimber, comprensiva—. No debes preocuparte por ello.

—¡Todo lo que dice son mentiras y engaños! Es un ser siniestro y retorcido —intervino Cogle, inclinando su esquelética figura hacia delante—. Encerrado en su charca desde antes de que desapareciera el mundo antiguo, hablando con adivinanzas que ningún hombre ni ninguna mujer pueden descifrar.

—Abuelo —le reprendió Kimber Boh con cariño.

—¿Qué era lo que el Oráculo Siniestro tenía que explicar? —preguntó Rone.

—Lo que ya he dicho —respondió Brin—. Que la Espada de Leah está en manos de los gnomos araña, porque ellos la sacaron de las aguas del torrente de Chard, y que el camino oculto hacia el Maelmord pasa por los túneles de Marca Gris.

—¿No puede haber ningún engaño en esas palabras? —insistió el joven de las tierras altas.

—No en ellas —respondió con tono tajante la joven del valle, pensando en que se había valido de la canción de los deseos para obtener la información, y haciendo un gesto negativo.

—¡Bien, apuesto a que todo lo demás eran mentiras! —dijo el anciano.

—El Oráculo Siniestro afirmó que yo encontraría la muerte en el Maelmord; que no podría evitarla —respondió Brin, volviéndose hacia Cogle.

—Mentiras, como afirma el anciano —intervino Rone, rompiendo el tenso silencio que se había producido tras las últimas palabras de Brin.

—Dijo que también a ti te espera la muerte en aquel lugar, Rone Leah. Que los dos llevamos las semillas de esa muerte en la magia que ejercemos: la de la Espada de Leah y la de la canción de los deseos.

—¿Y tú crees ese sinsentido? —le preguntó el joven de las tierras altas, haciendo un gesto negativo—. Pues yo no. Yo puedo cuidar de los dos, de ti y de mí.

—Pero ¿qué pasará si las palabras del Oráculo Siniestro no son falsas? —preguntó Brin, esbozando una triste sonrisa—. ¿Qué pasará si ha dicho la verdad? Rone, ¿debo permitir que tu muerte caiga sobre mi conciencia? ¿Te empeñarás en morir conmigo?

—Sí, debo hacerlo —respondió Rone, con el rostro enrojecido ante la implícita censura—. Allanon me encomendó tu protección. ¿Qué clase de protector sería si te abandonara ahora, dejándote continuar sola? Brin, si está predeterminado que debemos morir, no recaerá sobre tu conciencia. En todo caso, recaerá sobre la mía.

Brin, con los ojos inundados de lágrimas una vez más, tragó saliva para sobreponerse a los sentimientos que amenazaban con dominarla.

—¡Muchacha, muchacha, no llores ahora, no llores! —exclamó Cogle, poniéndose en pie y dirigiéndose hacia donde la joven del valle estaba sentada. Para

sorpresa de Brin, estiró la mano y limpió sus lágrimas con cariño—. Todo son juegos del Oráculo Siniestro, todo mentiras o medias verdades. El fantasma profetiza la muerte de todo el mundo, como si estuviera dotado de una clarividencia especial. Vamos, vamos. ¿Qué puede saber un ser inmaterial sobre la muerte?

A continuación dio unos golpecitos en el hombro a la joven y después, inexplicablemente, dirigió una dura mirada a Rone como si fuera el culpable de todo y dijo algo entre dientes sobre unos malditos intrusos.

—Abuelo, debemos ayudarle —dijo Kimber.

—¿Ayudarles? ¿Y qué es lo que hemos estado haciendo hasta ahora, muchacha? ¿Recoger leña? —inquirió Cogleine con voz crispada, volviéndose hacia ella.

—No abuelo, no he querido decir que no lo estemos haciendo, pero...

—¡Pero nada! —le interrumpió el anciano, moviendo sus esqueléticos brazos con impaciencia—. ¡Por supuesto que vamos a ayudarles!

La muchacha del valle y el joven de las tierras altas no podían salir de su asombro. Cogleine cloqueó en tono agudo, después dio una patada a Murmullo, que dormía plácidamente, y levantó la bigotuda cara del gigantesco gato con un movimiento brusco.

—¡Yo y este animal inútil os ayudaremos todo lo que podamos! ¡No está bien que haya unas lágrimas como ésas! ¡No está bien tener unos invitados vagando por aquí sin nadie que les enseñe el camino!

—Abuelo... —le interrumpió la muchacha, pero el anciano no se lo permitió.

—Hace mucho tiempo que no hacemos una visita a esos gnomos araña, ¿verdad? No es una mala idea recordarles que todavía estamos aquí; así evitaremos que puedan caer en la tentación de pensar que nos hemos ido. Estarán en la Cresta de Toffer; no, no en esta época del año. Habrán bajado al páramo, estando tan próximo el cambio de estación. Ésa es su tierra; allí es donde llevarían una espada como ésa si la sacaran del río. Murmullo seguirá su rastro. Luego giraremos hacia el este, bordearemos el páramo y nos dirigiremos hacia las montañas del Cuerno Negro Azabache. Un día, o dos como mucho. Pero tú no, Kimber —le dijo a su nieta, dándose la vuelta para hablar con ella—. No puedes ir de aquí para allá por ese país. Los caminantes negros y todo lo demás son demasiado peligrosos. Te quedarás aquí y cuidarás de la casa.

—Todavía cree que soy una niña —dijo Kimber, dirigiendo a su abuelo una mirada de desesperanza—, cuando en realidad soy yo quien debiera preocuparme por él.

—¡Ja! ¡No tienes por qué preocuparte por mí! —respondió con brusquedad Cogleine.

—Por supuesto que debo preocuparme por ti —le dijo Kimber, esbozando una indulgente sonrisa—. Te quiero. Brin, tienes que comprender una cosa —prosiguió la muchacha, volviendo hacia la joven del valle—. El abuelo ya no debe salir del valle

sin mí. Necesita ver a través de mis ojos y recordar con mi memoria de vez en cuando. Abuelo, no te enfades por lo que estoy diciendo, pero sabes que a veces te falla la memoria. Además, Murmullo no hará siempre lo que le digas. Desaparecerá en el momento menos oportuno, si pretendes ir solo.

—Ese estúpido gato lo hace cuando le viene en gana, de acuerdo —respondió Cogleine, frunciendo el entrecejo y dirigiendo una furiosa mirada a Murmullo que, medio dormido, se limitó a parpadear como respuesta—. He perdido el tiempo intentando enseñarle a comportarse de otra forma. Muy bien, supongo que no habrá otro remedio que ir todos. Pero tú mantente alejada del peligro, muchacha. Deja eso para mí.

Brin y Rone intercambiaron una rápida mirada.

—Estamos todos de acuerdo —concluyó Kimber, volviéndose hacia los dos jóvenes—. Podemos emprender el viaje al amanecer.

La muchacha del valle y el joven de las tierras altas intercambiaron una mirada de incredulidad. ¿Qué estaba sucediendo? Como si fuese la cosa más natural del mundo, acababan de decidir que una muchacha un poco mayor que Brin, un anciano medio loco y un gato que desaparecía cuando le apetecía, se ponían a su disposición para recuperar la Espada de Leah de manos de unas criaturas, llamadas gnomos araña, y después les acompañarían, para enseñarles el camino, a las montañas del Cuerno Negro Azabache y a Marca Gris. Gnomos, caminantes negros y otros seres peligrosos estarían por todas partes, unos seres cuyo poder había acabado con el druida Allanon, y el anciano y la muchacha actuaban como si nada de eso tuviera la más mínima importancia.

—Kimber, no —dijo Brin, tras una breve pausa, sin encontrar ninguna razón para apoyar su negativa—. Tú no puedes acompañarnos.

—Es cierto —corroboró Rone—. Ni siquiera puedes llegar a imaginar los peligros que tendremos que afrontar.

—Puedo imaginarlos mucho mejor de lo que crees —respondió Kimber Boh, mirando a los dos jóvenes, primero a Brin y después a Rone—. Ya te lo dije antes: esta tierra es nuestro hogar, el mío y el de mi abuelo, y conocemos muy bien sus peligros.

—¡Tú no conoces a los caminantes negros! —exclamó Rone, indignado—. ¿Qué podéis hacer vosotros dos contra los caminantes?

—No lo sé —respondió Kimber, sin modificar ni un ápice su postura—. Lo mismo que tú, supongo. Evitarlos.

—¿Y que pasará si no consigues evitarlos? —preguntó Rone—. ¿Qué ocurrirá entonces?

Cogleine cogió una bolsa de cuero que colgaba de su cinturón y la colocó delante.

—¡Darles a probar mi magia, forastero! ¡Darles a probar un fuego del que no

saben nada en absoluto!

—¡Esto es una locura! —dijo con aspereza el joven de las tierras altas haciendo un gesto dubitativo y buscando con la mirada el apoyo de Brin.

—No desprecies tan a la ligera la magia de mi abuelo —le aconsejó Kimber, dirigiendo un gesto de aprobación al anciano—. Ha vivido en esta selva toda su vida y se ha enfrentado con éxito a innumerables y grandes peligros. Puede hacer cosas que nunca esperarías de él. Será una gran ayuda para vosotros, como también lo seremos Murmullo y yo.

—Creo que no es una brillante idea, Kimber —insistió Brin, haciendo un gesto negativo.

—Pronto cambiarás de opinión, Brin —repuso la muchacha, haciendo un gesto de asentimiento para darle a entender que comprendía su punto de vista—. En cualquier caso, no tienes otra alternativa. Nos necesitas a los tres: a Murmullo para rastrear, al abuelo para que te guíe, y a mí para que uno y otro puedan hacer su trabajo.

Brin iba a oponerse una vez más, pero consiguió controlarse. ¿En qué estaba pensando? Habían ido hasta la Chimenea de Piedra porque necesitaban a alguien que los condujese a través de la Cuenca Tenebrosa. Sólo había un hombre capaz de hacerlo, y ese hombre era Cogline. Sin él, vagarían por la boscosa región del Anar durante semanas... un tiempo precioso del que no disponían. ¡Ahora que lo habían encontrado y que además les ofrecía la ayuda que necesitaban con tanta urgencia, ella no hacía otra cosa que poner impedimentos!

Las dudas hicieron presa en la joven del valle. Quizá no pudiera ir a ninguna parte sin esa ayuda. Entonces, ¿qué derecho tenía a anteponer su preocupación por Kimber a los dictados del deber que Allanon había delegado en ella?

—Creo que el asunto ha quedado zanjado —dijo Kimber con voz serena.

Brin dirigió una mirada a Rone por última vez, y el joven de las tierras altas le respondió con un gesto de resignación.

—Supongo que está resuelto —dijo Brin dándose la vuelta y esbozando una sonrisa de gratitud, y esperó que, a pesar de parecer absurda, su decisión fuese correcta.

Al amanecer del día siguiente salieron de la Chimenea de Piedra y viajaron en dirección noreste, a través del bosque, hacia la oscura elevación de la Cresta de Toffer. La marcha era tan dificultosa y lenta, como la que habían realizado al ir al lago del Oráculo Siniestro. La selva que se extendía desde el valle hasta las montañas del Cuerno Negro Azabache y el río Rabb era un laberinto traicionero de hondonadas y escarpadas pendientes que ponían en peligro la integridad física de quienes transitaban por ella. Con los morrales cargados a la espalda y las armas sujetas a la cintura, Brin, Rone, Kimber Boh y Cogleine avanzaban con precaución y cautela aquel cálido día otoñal impregnado de olores, sonidos y colores agradables. Sólo visible a ratos, Murmullo caminaba a su mismo paso entre los árboles que les rodeaban. Los miembros del grupo se sentían mucho más descansados y vigilantes de lo que cabía esperar si se tenía en cuenta que la discusión de la noche anterior había terminado a altas horas de la noche. Eran conscientes de que echarían a faltar las horas de sueño cuando pasara cierto tiempo; sin embargo, de momento, el gran interés y la excitación que la búsqueda había despertado en todos ellos, les ayudaba a superar con facilidad cualquier síntoma de cansancio.

Pero había algo que a Brin le resultaba difícil de superar: los remordimientos que sentía por haber involucrado a Kimber y Cogleine en aquella misión. Se había tomado una decisión, se habían comprometido a llevarla a cabo y habían emprendido el viaje, pero, a pesar de todo, no podía dejar de sentirse preocupada. El conocimiento de los peligros que les acechaban y las obsesionantes profecías del Oráculo Siniestro no le permitían resolver sus dudas ni descartar sus temores. Pero, en realidad, sólo Rone y ella deberían sentir tales inquietudes, y éste únicamente por su determinación inquebrantable de acompañarla. Pero el anciano y la muchacha no tendrían que haberse expuesto. A pesar de sus afirmaciones, la joven del valle aún pensaba que ninguno de los dos era lo bastante fuerte para sobrevivir al poder de la magia negra. ¿Cómo era posible lo contrario? Carecía de importancia que hubiesen vivido muchos años en el interior de los bosques del Anar, porque los peligros a los que iban a enfrentarse no eran de su mundo ni de su tiempo. ¿Qué magia o sabiduría podían utilizar para obligar a retroceder a los malignos espectros corrosivos cuando se encontraran frente a ellos?

A Brin le asustaba pensar en el momento en que los espectros dirigieran su poder contra la muchacha y el anciano. Le asustaba más que cualquier cosa que pudiera imaginar que le sucediese a ella. Si morían, ¿cómo podría vivir sabiendo que había permitido que los acompañaran en aquel viaje?

Sin embargo, Kimber parecía muy segura tanto de sí misma como de su abuelo. No sentía ningún temor ni albergaba ninguna duda. Sólo una gran confianza en sí

misma, una férrea determinación y un extraño sentimiento de sentirse obligada a prestar su ayuda a los dos jóvenes.

—Somos amigos, Brin, y los amigos tienen que ayudarse cuando lo necesitan —había dicho la muchacha en las últimas horas de la noche anterior, cuando todos estaban a punto de caer rendidos por la fatiga—. Es cierto que la amistad es un sentimiento, pero no es menos cierto que se manifiesta con actos externos. Cuando uno siente amistad por una persona, queda ligado a ella. Ese sentimiento es el que atrajo a Murmullo hacía mí y en virtud de lo cual me otorgó su lealtad. Yo lo quiero de la misma forma que él me quiere a mí. Es un sentimiento compartido. Contigo me ha pasado algo parecido. Tenemos que ser amigos, y no sólo tú y yo, sino todos nosotros; y si tenemos que ser amigos, debemos compartir lo bueno y lo malo. Tus necesidades se convierten en las mías.

—Ése es un sentimiento muy bello, Kimber —le había respondido—. Pero ¿y si mis necesidades son excesivas, como ocurre en este caso? ¿Y si mis necesidades son demasiado peligrosas para compartirlas?

—Ésa es una razón más para compartirlas —fue la respuesta de Kimber, que esbozó una melancólica sonrisa—. Si no queremos que la amistad pierda su significado, debemos ayudarnos los unos a los otros.

No quedaba mucho más que decir después de escuchar estas palabras. Brin hubiese podido argumentar que Kimber apenas la conocía, que no estaba obligada a nada, que la búsqueda que se le había encomendado sólo le obligaba a ella y que la muchacha y su abuelo estaban libres de cualquier responsabilidad. Pero tales argumentos no hubiesen tenido ningún valor para Kimber, que consideraba la amistad que los unía como identificación, y cuyo sentido del deber no le permitía hacer concesiones.

Prosiguieron el viaje mientras avanzaba el día. Recorrían una zona boscosa y salvaje, una densa vegetación compuesta por altísimos robles negros, olmos y nogales nudosos. Sus gruesas ramas retorcidas se abrían hacia arriba como los brazos de un gigante. El cielo brillaba como un cristal azul entre el esquelético entramado de ramas sin hojas, y la luz del sol descendía para salpicar las sombras del bosque con cálidas manchas de luz. Pero la luz del sol era un apresurado visitante diurno de esta selva. En ella sólo permanecían las sombras, densas, impenetrables, llenas de una sutil insinuación de peligros ocultos, de seres nunca vistos ni oídos, de una vida fantasmal que sólo despertaba cuando la luz desaparecía por completo y el bosque quedaba envuelto en la oscuridad. Esa vida subyacía, en una incansable espera, oculta en el oscuro corazón de aquella selva. Era una fuerza astuta y llena de odio que se sentía agraviada porque el grupo había invadido su mundo privado, y que podía hacerlo desaparecer como el viento apaga la pequeña llama de una vela. Brin sentía su presencia. Susurraba en su mente, arrastrándose como un gusano más allá del

delgado hilo de confianza que le proporcionaba la presencia de quienes la acompañaban en aquel viaje y advirtiéndole que cuando regresara la noche debería ser muy cuidadosa.

El sol inició su descenso en el horizonte y el crepúsculo empezó a caer sobre la tierra. La oscura silueta de la Cresta de Toffer apareció ante sus ojos como una sombra tosca e irregular, y Cogline los llevó a través de un paso serpenteante que se introducía en su pared. Caminaban en silencio porque el cansancio se dejaba notar en sus piernas. Los sonidos de los insectos llenaban la oscuridad, y muy por encima de sus cabezas, perdidos en la maraña de los grandes árboles, los pájaros nocturnos lanzaban al aire sus estridentes llamadas. Las paredes de la Cresta de Toffer y la densa selva se estrechaban a su alrededor, encerrándolos en el oscuro paso. El aire, templado todo el día, se tornó caliente y desagradable, y adquirió un desagradable olor a rancio. La vida oculta que esperaba en las sombras del bosque se despertó e incorporó para mirar a su alrededor.

De repente, los árboles se abrieron ante ellos, descendiendo bruscamente a través de la Cresta de Toffer hacia una gran extensión de tierra baja y uniforme, sumida en la niebla e iluminada por las estrellas y una extraña y pálida luna convexa de color naranja que colgaba del borde del horizonte oriental, dándole un aspecto fantasmagórico. Lúgubre y funesta, la tierra llana era poco más que una masa negra que parecía abrirse hacia las profundidades de la tierra como un cañón sin fondo, allí donde la Cresta de Toffer se perdía entre la niebla.

—El Páramo Viejo —dijo Kimber con voz apenas audible.

Brin dirigió su mirada hacia el llano en un silencio expectante, y pudo sentir que aquél correspondía a su mirada.

Hasta la medianoche el tiempo transcurrió con cierta normalidad, pero a partir de ese momento se enlenteció hasta tal punto que daba la impresión de que se había detenido. Una breve y tenue brisa sopló en el rostro de Brin, manchado de polvo, pero inmediatamente se desvaneció. La joven, alarmada, miró hacia arriba, alertada, pero no vio nada, y volvió a sentir aquel calor áspero y opresivo. Era como si estuviese metida en un horno y su fuego invisible arrebatara a sus doloridos pulmones el aire que necesitaba para vivir. En la planicie, la noche otoñal no cumplía su refrescante promesa. Brin tenía las ropas completamente empapadas por el sudor, que corría por su cuerpo formando finos y molestos hielos, y cubría su fatigada cara de un gris plata brillante. Sus músculos estaban acalambrados y contraídos por la fatiga. Se movía con frecuencia para aliviar su incomodidad, pero pronto se dio cuenta de que ya había probado todas las posturas posibles, sin conseguir que cesara el dolor. Enjambres de mosquitos zumbaban enojosamente a su alrededor, atraídos por la humedad de su cuerpo, y le picaban tanto en el rostro como en las manos a pesar de

sus esfuerzos para alejarlos. A su alrededor, el aire olía a madera podrida y a agua estancada.

Acurrucada bajo las sombras de un afloramiento rocoso junto a Rone, Kimber y Cogle, miraba hacia abajo, a la base de la Cresta de Toffer, donde los gnomos araña habían levantado su campamento, al borde del Páramo Viejo. El campamento, formado por una mezcla de chozas y madrigueras provisionales, se extendía entre la base de la Cresta de Toffer y la oscuridad del páramo. Varias hogueras ardían en el centro, pero su escasa luz apenas penetraba en la penumbra. Las sombras encorvadas de los habitantes del campamento pasaban, caminando a cuatro patas, ante el débil resplandor. Los gnomos araña, con sus extraños y grotescos cuerpos cubiertos de pelo gris, se enfrentaban desnudos a los elementos mientras se desplazaban por la hierba larga y marchita a cuatro patas. En aquel momento se reunían en grandes grupos al borde del páramo, protegidos de la niebla por el calor de las hogueras, y cantaban con ritmo monótono.

—Invocan a los poderes oscuros —les había dicho Cogle poco después de haberlos llevado al escondite que ocupaban—. Un pueblo tribal, los gnomos, la raza araña más que ninguna. Creen en espíritus y seres tenebrosos que surgen de otros mundos con el cambio de las estaciones. Los llaman para que les den fuerza, esperando además que esa fuerza no se vuelva contra ellos. ¡Ja! ¡Pandilla de supersticiosos!

»Sin embargo, esos seres oscuros a veces son reales —aclaró Cogle—. Había seres en el Páramo Viejo tan tenebrosos y terribles como los que habitaban en los bosques de las montañas de Wolfsktaag. Seres nacidos de otros mundos y magias perdidos. Eran llamados hombres bestia. Vivían entre las brumas, y eran criaturas de aspecto y forma aterradores que apresaban el cuerpo y la mente, adueñándose de los seres mortales más débiles que ellos para absorber su energía. Los hombres bestia no eran seres imaginarios —prosiguió Cogle—. Los gnomos araña intentaban impedir su llegada... porque los gnomos araña eran el alimento preferido de los hombres bestia.

»Ahora, con el cambio del otoño al invierno, los gnomos se desplazaban al páramo para suplicar protección contra la crecida de las brumas —continuó el anciano con voz áspera—. Los gnomos creen que si no lo hicieran, el invierno no llegaría ni las brumas permanecerían bajas. Un pueblo supersticioso. Cada otoño pasan aquí casi un mes, viviendo de esta manera, tribus enteras que descienden de la Cresta de Toffer. Invocan a los poderes oscuros día y noche para que el invierno los proteja y mantenga alejadas a las bestias —prosiguió Cogle, esbozando una leve sonrisa y parpadeando—. Además, funciona. Los hombres bestias se alimentan de ellos durante todo el mes, ¿sabéis? Comen lo suficiente para poder pasar el invierno. ¡No necesitan trepar por la cresta después de esto!

Cogline sabía dónde podían encontrar al pueblo araña. A la caída de la tarde, el pequeño grupo había viajado hacia el norte siguiendo la base de la Cresta de Toffer hasta que tuvieron a la vista el campamento gnomo. Después, cuando ya estuvieron a cubierto en su escondite de rocas, Kimber Boh explicó lo que sucedería a continuación.

—Rone, ellos deben tener tu espada. Sin duda pensarán que una espada como ésta, rescatada de las aguas del torrente de Chard, es un talismán enviado por los poderes oscuros. La colocarán ante ellos, esperando que los proteja de los hombres bestia. Debemos descubrir dónde la han depositado y recuperarla.

—¿Cómo lo conseguiremos? —preguntó Rone, consumido por la ansiedad.

Había hablado poco durante el viaje, pero el atractivo que ejercía el poder de la espada lo hizo reaccionar.

—Murmullo seguirá su rastro —respondió la muchacha—. Si capta tu olor, éste lo llevara a la espada por muy bien guardada que la tengan. Cuando la encuentre, volverá enseguida y nos llevará hasta ella.

Por lo tanto, hicieron que Murmullo olfateara al joven de las tierras altas y lo enviaron a que cumpliera su misión. Se fue sin hacer ruido, se confundió entre las sombras y se hizo invisible. Los cuatro de la Chimenea de Piedra esperaban su regreso desde entonces, acurrucados en la húmeda y fétida oscuridad del llano, atentos y expectantes. El gato del páramo llevaba fuera mucho tiempo.

Brin cerró los ojos doblada por el cansancio que la inundaba e intentó cerrar sus oídos al canto apagado, vacío y monótono de los gnomos. Varias veces escucharon gritos estridentes, rápidos y cargados de horror en la oscuridad cercana, pero enseguida se apagaban. Los cantos continuaban...

Una sombra monstruosa saltó de la oscuridad frente a la joven del valle, que se puso en pie sobresaltada dando un pequeño grito.

—¡Chist, muchacha! —exclamó Cogline, tirando de ella hacia abajo y tapándole la boca con su huesuda mano—. ¡Es nuestro gato!

La enorme cabeza de Murmullo se materializó, y sus luminosos ojos azules parpadearon mientras se acercaba a Kimber. La muchacha se inclinó para abrazarlo, acariciándolo con cariño y susurrándole al oído. Habló un momento con el gato del páramo, y el animal se restregó contra ella, acariciándola con su hocico.

—¡Rone, ha encontrado la espada! —dijo Kimber, volviéndose hacia el joven con los ojos destellantes de excitación.

—¡Llévame donde la pueda encontrar, Kimber! —le suplicó Rone, acercándose a ella—. ¡Entonces tendremos un arma para enfrentarnos a los caminantes negros y a cualquier otro ser oscuro que les sirva!

Brin luchó contra la amargura que brotó de repente en su interior. Rone había olvidado que la espada no le había servido de nada cuando intentó defender a

Allanon. Estaba obsesionado por recuperarla.

Cogline les indicó que se acercaran, mientras Kimber hablaba con Murmullo. Después se pusieron en camino hacia el campamento de los gnomos. Se deslizaron con cautela desde su escondite, ocultándose en la sombras de la Cresta de Toffer. La luz de las hogueras lejanas apenas llegaba allí, y avanzaron con rapidez. Brin Ohmsford escuchaba una voz interior advirtiéndole que debía volver atrás, que nada bueno encontraría por ese camino. *Demasiado tarde, murmuraba en respuesta. Demasiado tarde.*

Ya estaban cerca del campamento. Desde allí podían ver mejor a los gnomos araña que estaban cerca de las fogatas, figuras en cuclillas que pululaban alrededor de las chozas y las madrigueras como los insectos que les daban el nombre. Eran seres desagradables a la vista, peludos y con agudos ojos de hurón, figuras arqueadas y huidizas sacadas de alguna pesadilla que era mejor olvidar. Docenas de ellos se desplazaban de un lado a otro, emergiendo de la penumbra y desapareciendo en ella, charlando en un lenguaje que no era humano. Continuó la reunión ante el muro de niebla durante todo el tiempo, cantando en una cadencia átona y hueca.

El gato del páramo y los cuatro viajeros rodearon con cautela y en silencio el perímetro del campamento en dirección al extremo opuesto. La niebla se deshacía en lentos jirones, liberados del muro suspendido estéticamente sobre el vacío del páramo. Era húmeda, pegajosa, y su calor producía una sensación desagradable cuando rozaba la piel. Brin intentó apartarla de sí.

Murmullo, que conducía al grupo, se paró de pronto y sus enormes ojos buscaron a su ama. Brin, que sudaba copiosamente, miró a su alrededor, intentando orientarse. La oscuridad estaba llena de sombras y movimiento e impregnada del calor de la noche otoñal y del zumbido de los gnomos araña que cantaban ante el páramo.

—Tenemos que bajar al campamento —dijo Kimber con voz excitada.

—¡Ahora los veremos saltar! —exclamó Cogline con satisfacción—. ¡Apartaos de ellos cuando salten!

Tras recibir la orden de la muchacha, Murmullo se encaminó hacia el campamento de los gnomos. Deslizándose sin el menor ruido entre la niebla, el gato gigantesco se dirigió al grupo más próximo de chozas y madrigueras. Kimber, Cogline y Rone lo siguieron, agachados. Brin se rezagó un poco, buscando en la noche.

A su izquierda, los gnomos se movían en la periferia de la luz de las hogueras, pululando entre un montón de rocas y entre la hierba alta. Otros estaban más lejos, a su derecha, moviéndose al ritmo de los cánticos. El humo de las fogatas, ácido y punzante, llegó a los ojos de Brin, mezclado con las emanaciones de niebla.

De repente quedó cegada, y la ira y el miedo crecieron en su interior. Sus ojos, irritados, se llenaron de lágrimas, y la joven del valle los secó con sus manos...

Entonces, de la oscuridad surgió un alarido, que se impuso al sonido de los cánticos helando la noche a su alrededor. Un gnomo araña saltó de la sombras frente a ellos, intentado por todos los medios huir del gigantesco gato del páramo que había interceptado su camino. Murmullo también saltó, rugiendo, y derribó al aturdido gnomo, tirándolo a un lado como si fuera un pedazo de leña, y dispersó a media docena más que pretendieron evitarlo. Kimber corrió a reunirse con el gato gigante. Cogleine y Rone la siguieron, gritando como si se hubieran vuelto locos. Brin corrió detrás de ellos, esforzándose para mantener su paso.

Precedido por el gato del páramo, el pequeño grupo dirigió sus pasos hacia el centro del campamento. Los gnomos araña, unas peludas sombras encorvadas que chillaban, ululaban y saltaban en busca de refugio, emprendieron la huida. El grupo sobrepasó la fogata más próxima. Cogleine aflojó el paso para sacar el contenido de una bolsa de cuero que llevaba atada a la cintura. Extrajo un puñado de polvo negro y lo arrojó a las llamas. Instantáneamente, una explosión estremeció la tierra a la vez que el fuego se elevaba hacia el cielo en un surtidor de chispas y trozos de madera ardiente. Los cánticos ante el muro de niebla fueron apagándose a medida que se intensificaban los alaridos de los gnomos en el campamento. Los cuatro pasaron corriendo junto a otro fuego, y Cogleine volvió a arrojar polvo negro a las llamas. Por segunda vez la tierra explotó bajo a sus pies, llenando la noche de fulgor y dispersando los gnomos araña.

Muy adelantado, Murmullo saltó a la luz de la hoguera como un fantasma enorme, alcanzando la cima de una plataforma toscamente construida que se levantaba cerca del muro de niebla. La plataforma se astilló y se hundió con estrépito, incapaz de soportar el peso del animal, y una colección de tinajas, objetos de madera tallada y brillantes armas se esparció por el suelo.

—¡La espada! —gritó Rone, y su voz se impuso a la algarabía de los gnomos.

Apartó a golpes a los gnomos que intentaban cerrarle el paso y cargó hacia delante. Unos segundos más tarde estaba junto a Murmullo, buscando entre los tesoros caídos una delgada hoja negra como el ébano.

—¡Leah! ¡Leah! —gritó, blandiendo la espada sobre su cabeza en un gesto de triunfo y obligando a retroceder a un pequeño grupo de gnomos que se acercaban.

Se produjeron explosiones a su alrededor a medida que Cogleine arrojaba polvo negro a las hogueras. Toda la hondonada estaba iluminada con un resplandor amarillento que se elevaba de la tierra ennegrecida y chamuscada. La hierba ardía por todas partes. El humo y la niebla se espesaban y arremolinaban por el campamento, que empezaba a desaparecer en su interior. Brin seguía a sus compañeros de viaje, olvidada en la excitación de la batalla, quedándose cada vez más rezagada. Ellos ya habían abandonado la plataforma derrumbada y emprendido el camino de regreso al risco. Eran poco más que figuras insinuadas en la mezcla de humo y niebla, apenas

visibles.

—¡Rone, espera! —gritó Brin con desesperación.

Los gnomos araña corrían chillando como locos, y la adelantaron por ambos lados. Varios intentaron cogerla con sus miembros peludos, y sus dedos retorcidos se agarraron a sus ropas y las rasgaron. Ella se defendió con ferocidad, liberándose y corriendo para alcanzar a sus amigos. Pero eran demasiados. Estaban en todas partes, y todos intentaban capturarla. Desesperada, decidió utilizar la canción; el extraño y aturdidor grito los arrojó lejos de ella, entre aullidos de frustración.

Entonces cayó de bruces sobre la alta hierba, y la tierra penetró en sus ojos y su boca. En ese momento, algo pesado saltó sobre ella, una masa de pelo y nervios que la oprimió con fuerza, y la joven del valle perdió el control de sí misma. El miedo y la repugnancia que se apoderaron de ella le impidieron seguir razonando. Se bamboleó, apoyándose en las manos y rodillas, pero el ser invisible seguía agarrado a su espalda. Utilizó la canción con toda la furia que pudo reunir. Surgió de su garganta como una explosión, y la criatura que estaba sobre su espalda salió despedida, destrozada por la fuerza de la magia.

Se dio media vuelta y pudo ver lo que había hecho. Un gnomo araña yacía sin vida sobre unas rocas que había a sus espaldas, pequeño y frágil en la muerte. Lo contempló durante un breve instante y sintió una extraña y aterradora sensación de alegría.

Después rechazó aquel sentimiento. En silencio y horrorizada, corrió a ciegas entre el humo, sin saber en qué dirección lo hacía.

—¡Rone! —gritó.

Huyó hacia el muro de niebla que se levantaba frente ella y desapareció.

Parecía que el mundo no existiera. Sólo había niebla. La luna, las estrellas y el cielo se habían desvanecido. Los árboles del bosque, los picos de las montañas, los riscos, los valles, las rocas y los torrentes habían desaparecido. La tierra que pisaba carecía de forma y de color, incluso la hierba formaba parte de la cambiante niebla gris. Estaba sola en el vasto y desolado vacío en el que inadvertidamente había entrado.

El cansancio la obligó a detenerse, con los brazos cruzados con fuerza sobre su pecho; su respiración sonaba áspera y discordante en sus oídos. Estuvo sin moverse un largo rato en medio de la niebla, vagamente consciente de que había tomado una dirección equivocada al emprender la huida de la hondonada y que corría hacia el Páramo Viejo. Sus pensamientos se dispersaban como hojas en el viento y, aunque ponía toda su fuerza de voluntad para retenerlos y ordenarlos, los perdía enseguida. En su mente sólo una imagen se conservaba clara: el gnomo araña, roto y sin vida.

Sus ojos se cerraron contra la luz y sus puños, contra la rabia. Había hecho lo que se había prometido a sí misma que nunca haría. Había arrancado la vida a un ser humano dejándose arrastrar por el miedo y la cólera, utilizando para ello la canción. Allanon le había advertido que eso podía llegar a suceder. Aún podía escuchar con claridad sus palabras: *Joven del valle, la canción es un poder que no puede compararse con ninguno otro que hayas visto. La magia puede dar vida y la magia puede quitar la vida.*

—Pero yo nunca la utilizaría...

—*Nadie utiliza la magia. La magia nos utiliza a todos, niña de la oscuridad; ¡incluso a ti!*

Era la advertencia que le había hecho el Oráculo Siniestro, no la de Allanon, la que ahora se mofaba de ella, y la rechazó.

Se puso en pie. En el fondo era consciente de que algún día se vería obligada a utilizar la magia de la canción tal como Allanon le había advertido. Aceptó esa posibilidad desde el mismo momento en que le mostró el alcance de su poder con los árboles entrelazados en los bosques de las montañas de Runne. Por otra parte, la muerte del gnomo araña no era para ella una revelación inesperada e impactante. Lo que más la horrorizaba de todo aquello era el hecho de que alguna parte de su ser había disfrutado con lo ocurrido, que alguna parte de su ser había sentido un gran placer en matar.

Su garganta se tensó. Recordaba el furtivo y súbito sentimiento de alegría que la había invadido al ver la figura sin vida del gnomo y tomar conciencia de que la canción lo había destruido. Se había recreado un solo instante en el poder de la magia...

¿Por qué había accedido a convertirse en tal clase de monstruo?

Sus ojos se abrieron de repente. No había accedido a nada. El Oráculo Siniestro tenía razón: *Tú no usas la magia... la magia te usa a ti. La magia hizo de ti lo que quisiera.*

Ella no podía controlarla por completo. Lo descubrió cuando se enfrentó a los hombres que vivían al oeste de cordillera de Spanning en el Centro de Ventas el Paso de los Grajos, y había tomado la decisión de que nunca volvería a perder el control de la magia hasta aquel extremo. Pero cuando los gnomos araña se abalanzaron sobre ella, el control que había pensado ejercer se desvaneció al instante bajo la fuerza de sus emociones, la confusión y la urgencia. Utilizó la magia dejándose llevar por sus instintos, sin conceder la menor oportunidad a su razón para que pudiera intervenir; fue una simple reacción, limitándose a esgrimir el poder de la misma forma que Rone Leah esgrimiría su espada, como un arma poderosa y destructiva.

Y le había gustado.

Sus ojos se inundaron de lágrimas. Podía argüir en su defensa que la alegría sólo había durado un breve instante, enturbiada además por un fuerte sentimiento de culpabilidad, y que el horror que la siguió impediría que volviese a poder sentirla. Pero no podía eludir la verdad. La magia había mostrado su verdadera naturaleza: era peligrosa y podía afectar su conducta de una forma imprevisible. Eso la convertía en una seria amenaza no sólo para ella, sino también para quienes la rodeaban, y debía estar siempre en guardia contra esa amenaza.

Sabía que no podía renunciar a realizar el viaje al Maelmord. Allanon le había encomendado una misión, y era consciente de que, a pesar de todo lo que había sucedido y de todo lo que pudiera reprochársele, debía cumplir esa misión. No albergaba la más mínima duda incluso en aquel momento. Pero aunque estaba sometida a esa obligación, podía elegir su propio código de conducta. Allanon había procurado que utilizara su canción con un solo objetivo: permitirle entrar en el foso. Por lo tanto, debía encontrar la manera de reservar la magia hasta el momento en que tuviera que invocarla para ese fin. Sólo en ese momento se arriesgaría a volver a utilizar la magia. Tras tomar esta decisión, se frotó los ojos para limpiar sus lágrimas. Cumpliría su promesa: nunca más volvería a ser utilizada por la magia.

Se irguió, dispuesta a encontrar el camino para reunirse con sus amigos. Dio un traspie al avanzar a tientas en la penumbra, sin dirección segura. Los jirones de niebla la precedían en su camino, y se sorprendió al descubrir imágenes en sus tortuosos movimientos. Se apiñaron a su alrededor, extraídas de la niebla de su mente y también de la exterior. Las imágenes empezaban a tomar las formas de recuerdos resucitados de su infancia. Su madre y su padre pasaron ante ella, con su calor y seguridad acrecentados por el recuerdo, como amables figuras que la protegían y la amaban. Jair estaba allí. Las sombras se deslizaban a través de la extraña y vacía

media luz. Fantasmas del pasado. Allanon podría ser uno de ellos, regresando de la muerte al mundo de los vivos. Lo buscó, casi esperando...

Y, para su sorpresa, se topó con él de repente. Surgiendo de la niebla como el fantasma que ahora era, se detuvo a unos diez metros de distancia, rodeado de niebla gris que giraba como en el Cuerno del Infierno, despertando a la vida.

—¿Allanon? —preguntó la joven del valle.

Pero seguía dudando. La forma era la de Allanon, pero era niebla... sólo niebla.

La sombra que podía ser Allanon retrocedió en la penumbra, desapareciendo como si nunca hubiese estado.

Sin embargo, allí había algo muy extraño. No era Allanon, sino algo más.

Miró a su alrededor, buscando al ser cuya presencia de alguna manera intuía. Las imágenes danzaban de nuevo ante sus ojos, surgidas de entre los jirones de niebla, reflejos de su memoria. La niebla les daba vida, una magia que la extasiaba y la atraía. Se quedó paralizada ante su despertar y se preguntó si estaría volviéndose loca. Visiones como aquellas que la afectaban eran sin duda un claro indicio de demencia, aunque ella se sintiera lúcida y segura. Era la niebla que intentaba seducirla, provocándola con sus elucubraciones, jugando con sus recuerdos como si le pertenecieran. Era la niebla, o el ser extraño que en ella se escondía.

¡Un hombre bestia! Las palabras surgieron de algún lugar de su conciencia. Cogleine había hablado de los seres de la niebla mientras estuvieron escondidos en las rocas del risco que dominaba el campamento de los gnomos araña. Esparcidos por todo el Páramo Viejo, apresaban a seres más débiles que ellos, tendiéndoles trampas para quitarles la vida.

Se irguió, y dudó. Después empezó a avanzar muy despacio y con cautela. Algo se movió en la niebla al mismo tiempo que ella... una sombra, leve y difusa, un retazo de noche. Un hombre bestia. Apresuró el paso, dejando que sus pies la llevaran donde quisieran. Estaba perdida, pero no podía permanecer inmóvil y quedarse en el lugar en que se hallaba. Debía mantenerse en movimiento. Pensó en sus compañeros de viaje. ¿La estarían buscando? ¿Serían capaces de encontrarla en aquella enorme extensión cubierta por la niebla? Hizo un gesto dubitativo. Tal vez fuera posible, pero no podía confiar en ello. Debía encontrar su propio camino. En algún lugar ante ella el páramo tocaría a su fin y con él se desvanecería la niebla. Tenía que seguir andando hasta que consiguiera salir de él y de esta forma se liberaría de su niebla entumecedora.

Pero ¿y si no se lo permitían?

Sus recuerdos volvieron a reavivarse en los jirones de niebla, fastidiosos y seductores, que se desgajaban a su alrededor. Caminó más deprisa, ignorándolos, consciente de que en algún lugar que no podía ver la sombra seguía sus pasos. Una especie de helor la invadió ante la conciencia del otro.

Intentó imaginar cómo sería el ser que la seguía. ¿Qué clase de criatura era el hombre bestia? Se había presentado ante ella bajo la forma de Allanon, ¿o eso no había sido más un truco de la niebla y de su mente? Se sentía confusa.

Algo pequeño y húmedo se alejó saltando de sus pies y voló en la oscuridad. Se apartó de allí, bajando por un declive hasta una hondonada vasta y cenagosa. El lodo y la tierra pantanosa succionaban sus botas, y las hierbas golpeaban sus piernas y se enredaban en ellas. Aflojó un poco el paso al advertir una inquietante elasticidad en el suelo, y retrocedió hacia el borde. En el fondo de la cuenca había arenas movedizas que la hubiesen tragado y hecho desaparecer. Debía mantenerse apartada de ellas y buscar una tierra más dura y seca para seguir caminando. La niebla se arremolinaba por todas partes, dificultando su visión cuando intentaba buscar un camino. Todavía estaba desorientada, sin sentido alguno de la dirección. Tenía la sensación de que había estado caminando en círculo.

Siguió adelante. Las nieblas del Páramo Viejo giraban y se espesaban esparciendo la oscuridad a su alrededor, y las sombras se movían en la humedad que desprendía. Hombres bestia. Ahora ya eran más de uno los que iban tras sus pasos. Brin los miró, siguiendo sus movimientos mercuriales que les dan la apariencia de peces nadando en las oscuras aguas del crepúsculo. Aceleró la marcha con obstinación por tierra firme, a gran distancia de las hierbas del pantano. La perseguían, pero nunca conseguirían alcanzarla, se prometió a sí misma. Aquél no era su destino.

Empezó a correr, y los latidos de su corazón y de su sangre sonaron en sus oídos como un repiqueteo monótono. La cólera, el miedo y la decisión se mezclaron, convirtiéndose en un solo impulso que la hacía avanzar. El páramo formaba una suave pendiente ante ella, y subió hasta el centro de una pequeña elevación poblada de hierbas altas y maleza. Cuando estuvo arriba, miró a su alrededor con incredulidad.

Había sombras por todas partes.

En aquel momento salió de entre la niebla una figura alta y delgada, envuelta en una capa como las utilizadas por los habitantes de las tierras altas y con un espadón enorme cruzado a su espalda. Brin se estremeció por la sorpresa. ¡Era Rone! Levantó sus brazos y los extendió hacia ella, pidiéndole que se acercara. Movida por un fuerte impulso, se lanzó hacia él alargando la mano para coger la suya.

Pero entonces algo la detuvo.

Parpadeó. ¿Rone? ¡No!

Una cortina roja cayó sobre sus ojos, inundándola de un sentimiento de cólera cuando reconoció el engaño. No era Rone Leah lo que había visto, sino el hombre bestia que seguía sus pasos.

Éste dio un paso adelante. Las vestiduras y la espada desaparecieron, convertidas en jirones de niebla. De lo que había sido la figura del joven de las tierras altas sólo

quedaba una sombra enorme y cambiante. Entonces apareció un cuerpo monstruoso plegado sobre unas gruesas patas traseras provistas de garras, con grandes antebrazos cubiertos de pelo enmarañado y una cabeza aplastada y contorsionada en la que destacaban las mandíbulas, que se abrían para mostrar unos dientes blancos.

Se irguió envuelto en las brumas del páramo, y Brin pudo ver que la doblaba en estatura. Sin hacer ruido, inclinó su cabeza e intentó asestarle un mordisco. Era una masa de pelo, escamas, músculos, huesos afilados, dientes y ojos como rajadas. Era un ser nacido de las más negras pesadillas que Brin pudiera tener en la angustia de su desesperación.

¿Era real o sólo producto de la niebla y de los delirios de su mente?

Fuera lo que fuese, daba igual. Olvidando el juramento que había hecho sólo unos pocos minutos antes, recurrió a la canción de los deseos. Endurecida por la determinación y enloquecida por lo que sus ojos veían, brotó de forma incontenible. Su destino no era morir en el Páramo Viejo a manos de aquel monstruo. En esta ocasión utilizaría la magia contra un ser cuya destrucción carecía de importancia.

Empezó a cantar, pero las palabras se congelaron en su garganta.

Era su padre quien estaba ante ella.

El hombre bestia se deslizaba, acercándose con indolencia. Su figura ondeaba y se distorsionaba en la niebla, babeando anticipadamente con la perspectiva de saciar sus necesidades vitales con la vida de la joven del valle. Ella retrocedió, tambaleándose, cuando tuvo ante sí el rostro moreno y gentil de su madre. Gritó con desesperación, y su angustioso grito sólo pareció sonar en el silencio de su mente.

Como respuesta, creyó escuchar su nombre. ¡*Brin!* Se sintió completamente confundida. La voz parecía real, pero ¿quién...?

—¡Brin!

En ese momento, el monstruo se abalanzó sobre ella y pudo oler su maldad. Pero la canción de los deseos seguía bloqueada en su garganta, aprisionada por la imagen, fija en su mente, del hombre bestia destrozando la esbelta figura de su madre, dejándola rota y sin vida.

—¡Brin!

Entonces se escuchó un rugido aterrador que rompió en mil pedazos el silencio de la noche. Una silueta deslumbrante salió volando de entre la niebla, y trescientos kilos de gato del páramo enfurecido cayeron sobre su agresor. Con los dientes y las zarpas preparadas, el gato acometió a la horrenda aparición y ambos rodaron sobre la alta hierba.

—¡Brin! ¿Dónde estás?

Ella dio un paso atrás, sin poder escuchar las voces que la llamaban por su nombre a causa del ruido de la lucha. Desesperada, volvió a gritar. Un instante después apareció Kimber, como un dardo salido de entre la niebla, con su largo

cabello ondeando a sus espaldas. Cogline iba tras ella, profiriendo unos gritos salvajes. Su cuerpo encorvado luchaba por mantener el paso de la muchacha.

Murmullo y el hombre bestia entraron de nuevo en su campo visual, atacándose y separándose. El gato del páramo era más fuerte y, cada vez que el ser de las brumas intentaba echarse sobre él, se lo impedía. Pero ahora otras sombras, enormes e indeterminadas, se habían reunido en la oscuridad, y se distribuían a su alrededor. ¡Demasiadas sombras!

—¡Leah! ¡Leah!

Entonces apareció Rone, moviéndose con agilidad entre la masa de sombras, con la espada levantada. Una incandescencia verde y espectral se arremolinaba en la hoja de ébano. El hombre bestia, arrinconado por Murmullo, se dio la vuelta inmediatamente, sintiendo el grave peligro que encerraba la magia de la espada. Tras escabullirse del gato del páramo, saltó sobre Rone, pero el príncipe Leah estaba preparado. Su espada describió un arco hacia abajo y se clavó en el hombre bestia. Un fuego verde brilló en la oscuridad de la noche, y el ser de la niebla explotó en una lluvia de llamas.

Poco después, la luminosidad desapareció, dejando paso libre a las sombras de la noche y a las brumas. Las sombras que se habían reunido en la oscuridad de su alrededor se disolvieron.

El joven de las tierras altas se acercó a Brin, con la espada colgando a su costado.

—Lo siento, lo siento —le dijo a la joven del valle—. La magia... —Movié la cabeza con desaliento—. Cuando encontré la espada, cuando la toqué... no pude pensar en otra cosa. La recogí y corrí con ella. Me olvidé de todo... incluso de ti. Fue la magia, Brin...

—Lo sé —respondió la joven del valle, tras un breve instante de vacilación, apoyando la cabeza en su pecho y abrazándolo con fuerza.

—No te dejaré sola nunca más —prometió el joven de las tierras altas—. Nunca más.

—Eso también lo sé —respondió Brin con voz serena.

Pero no le dijo que había decidido abandonarlo.

Tres días después de abandonar las prisiones de Dun Fee Aran, Jair y el pequeño grupo de Culhaven llegaron a las montañas del Cuerno Negro Azabache. Tras renunciar a transitar por los caminos que seguían el curso del Río Plateado en su ruta hacia el sur, una vez que éste hubiera dejado atrás las montañas, por temor a ser descubiertos, se vieron obligados a atravesar los densos bosques de arriba, avanzando a un ritmo más lento a través de la enmarañada selva. El segundo día, las fuertes lluvias cesaron, convirtiéndose en llovizna a media mañana y en simple niebla al empezar la tarde. El aire se hizo más cálido cuando los cielos se despejaron y las nubes se desviaron hacia el este. Cuando las sombras de la noche cayeron sobre la tierra, la luna y las estrellas mostraron su brillo y su luz entre las ramas de los árboles. Habían caminado despacio, incluso después de que la lluvia cesara, porque la tierra, saturada ya de agua, no podía absorber toda la que se había acumulado en la superficie, y estaba fangosa y resbaladiza. Intentaban restar importancia a las pésimas condiciones climatológicas con que habían emprendido el viaje y avanzaron con paso resuelto, deteniéndose el tiempo imprescindible para comer y descansar.

El sol, brillante y cálido, se dejó ver al tercer día, filtrándose en amistosos rayos a través de las sombras del bosque y devolviendo retazos de color a la tierra empapada. La oscura mole de las montañas del Cuerno Negro Azabache apareció ante sus ojos como una masa de rocas yermas que se elevaban sobre las copas de los árboles. Toda la mañana y las primeras horas de la tarde caminaron hacia ellas, hasta alcanzar las laderas bajas y comenzar el ascenso.

—Tenemos un problema —dijo Slanter en tono indiferente, tras ordenar hacer un alto en el camino—. Si queremos cruzar las montañas, tardaremos bastantes días en hacerlo, quizás varias semanas. Sólo tenemos una alternativa: remontar el Río Plateado hasta su nacimiento en la Fuente del Paraíso. Si somos prudentes, podemos conseguirlo, pero tarde o temprano tendremos que pasar bajo Marca Gris, y entonces, podéis estar seguros, nos descubrirán los caminantes negros.

—Tiene que haber alguna forma de evitarlo —respondió Foraker, frunciendo el entrecejo.

—No la hay —dijo Slanter—. Tengo razones para afirmarlo.

—¿Podemos seguir el río hasta que estemos cerca de Marca Gris y entonces Cruzar las montañas? —preguntó Helt, que había apoyado su gigantesco cuerpo en una roca—. ¿Podemos ir por otro camino?

—No desde donde ahora nos encontramos— respondió el gnomo, haciendo un gesto negativo—. Marca Gris se asienta sobre una plataforma rocosa que domina todas las tierras de los alrededores: las montañas del Cuerno Negro Azabache, el Río Plateado, todo. La roca es yerma y está completamente desprovista de vegetación, por

lo que no ofrece ningún escondrijo. —Miró a Stythys, que estaba sentado un poco separado de ellos—. Ésa es la razón de que a los lagartos les gustase tanto. Ningún ser vivo podía acercarse allí sin ser visto.

—Entonces tendremos que viajar de noche —dijo Garet Jax.

—Te romperás el cuello si lo intentas —respondió Slanter, haciendo un gesto negativo—. Hay numerosos precipicios y los senderos son estrechos y están vigilados. Nunca podrás hacerlo.

—Bien, ¿qué sugieres? —preguntó Foraker, rompiendo el largo silencio que se había producido tras las últimas palabras del gnomo.

—Yo no sugiero nada —respondió Slanter, encogiéndose de hombros—. Ya os he traído hasta aquí; a partir de ahora es cosa vuestra. Quizás el muchacho pueda ocultaros con su magia una vez más —prosiguió, arqueando las cejas y mirando a Jair—. ¿Qué te parece, joven del valle? ¿Puedes cantar a mitad de la noche?

Jair se puso rojo como un tomate.

—¡Tiene que haber alguna forma de burlar la guardia, Slanter!

—Para mí no constituye ningún problema —respondió el gnomo, aspirando aire por la nariz—. Pero vosotros podríais tener ciertas dificultades.

—Helt posee la visión nocturna... —empezó a decir Elb Foraker.

—¿Qué sugerirías tú, mwellret? —lo interrumpió Garet Jax; dirigiéndose a Stythys—. Ésta es tu casa. ¿Tú qué harías?

—Encontrad vuestro propio camino, duendess —respondió Stythys, entreabriendo los párpados—. Busscad essa absurda ayuda en otro. ¡Dejadme en paz!

Garet Jax lo miró fijamente durante un breve instante, y luego se acercó él, sin hablar, con una expresión tan fría en sus ojos grises que Jair dio un paso atrás involuntariamente.

—Parece que me estás diciendo que ya no eres útil para nosotros —le dijo el Maestro de Armas, levantando el dedo y apoyándolo en la figura encapuchada del mwellret.

Dio la sensación de que el mwellret se encogió dentro de sus ropas, y sus ojos despidieron destellos cargados de odio. Pero no tenía poder sobre Garet Jax. El Maestro de Armas se quedó donde estaba, esperando.

—Oss ayudaré ssi me dejáiss libre —dijo el lagarto, emitiendo un apagado silbido y sacando su lengua bífida lentamente—. Oss llevaré por donde nadie oss verá.

Se produjo un largo silencio mientras los miembros del grupo intercambiaban miradas suspicaces.

—No le creáis —dijo Slanter.

—El esstúpido pequeño gnomo no puede ayudaross ahora —dijo despectivamente Stythys—. Necessitáiss mi ayuda, pequeñoss amigoss. Conozco

caminos por loss que nadie máss puede passar.

—¿Qué caminos conoces? —preguntó Gareth Jax, con voz suave.

—Prometed primero que me dejaréiss libre, duendess —respondió el mwellret, haciendo un gesto negativo.

—Si puedes hacer que entremos en Marca Gris, serás libre —respondió el Maestro de Armas, sin que su rostro reflejara el más leve indicio de lo que estaba pensando.

Slanter hizo un gesto de desaprobación y escupió en el suelo. De pie junto a los otros, Jair esperó que Stythys dijera algo más. Pero parecía que el mwellret estaba pensando.

—Tienes nuestra solemne promesa —intervino Foraker, con cierto tono de impaciencia—. Ahora dinos qué camino debemos seguir.

—¡Llevaré a loss duendess por lass Cuevass de la Noche! —respondió Stythys, esbozando una sonrisa maligna y desagradable, parecida a una mueca.

—¡Escucha, malvado...! —exclamó Slanter lanzándose sobre el mwellret sin poder contener su furia. Helt lo agarró por la cintura y le arrastró hacia atrás. El gnomo chillaba y forcejeaba como si se hubiese vuelto loco. La risa de Stythys sonó como un silbido suave, mientras los miembros del grupo rodeaban a Slanter para mantenerlo alejado.

—¿Qué es eso, gnomo? —le preguntó Gareth Jax, agarrándolo del brazo—. ¿Qué sabes de esas cuevas?

Slanter se liberó de las manos del Maestro de Armas, pero Helt continuó sujetándolo.

—¡Las Cuevas de la Noche, Gareth Jax! —exclamó—. ¡Los depósitos de muerte para los gnomos de la montaña desde el día en que fueron sometidos al dominio de los lagartos! ¡Miles de gnomos fueron abandonados en las Cuevas de la Noche, encerrados y olvidada su existencia! ¡Ahora este... monstruo quiere hacer lo mismo con nosotros!

—Mwellret —le advirtió el Maestro de Armas, volviéndose con rapidez hacia él mientras aparecía como por arte de magia el largo cuchillo en su mano derecha—, procura ser más cuidadoso con tu respuesta esta vez.

—Mentirass del gnomo —respondió Stythys, aparentando absoluta indiferencia—. Lass Cuevass de la Noche sson unoss passadizoss que conducen a Marca Griss. Oss llevarán por debajo de lass montañass, máss allá de loss caminantess negross. Nadie oss verá.

—¿Existe un pasadizo de entrada? —preguntó Foraker a Slanter.

—Eso no importa —respondió el gnomo, quedándose inmóvil de repente, rígido bajo la firme presión de la mano de Helt—. Las Cuevas de la Noche no son precisamente el lugar más adecuado para los seres vivos. ¡Kilómetros de túneles

atraviesan las montañas del Cuerno Negro Azabache, negros como pozos, y están llenos de procks! ¿Habéis oído hablar de los procks? Son cosas vivas, formadas por una magia más vieja que las tierras. Magia del mundo antiguo, se dice. Bocas vivientes de roca, en toda la extensión de las Cuevas de la Noche. Por cualquier parte que vayas, encontrarás procks en el suelo de la caverna. Un paso equivocado y se abren, atrapándote, cerrándose a tu alrededor, oprimiéndote hasta... —El gnomo temblaba de furia—. Ése era el medio utilizado por los lagartos para deshacerse de los gnomos de la montaña. ¡Los encerraban en las Cuevas de la Noche!

—Pero las Cuevas de la Noche nos brindan un pasadizo de entrada —objetó Gareth Jax, convirtiendo la pregunta de Foraker en la afirmación de un hecho.

—¡Un pasadizo inútil para nosotros! —exclamó otra vez Slanter, indignado, sin poder contener la furia—. ¡No podremos encontrar el camino! ¡Una docena de pasos y seremos una presa fácil para los procks!

—¡A mí no me cogerán! —lo interrumpió Stythys con un silbido—. ¡El secreto de las Cuevas de la Noche es mío! Los duendes no pueden pasar, pero mi pueblo conoce el camino. ¡Los procks no pueden hacernos daño!

—Las Cuevas de la Noche llevan a Marca Gris bajo las montañas del Cuerno Negro Azabache —dijo Gareth Jax, rompiendo el silencio que se había producido tras las últimas palabras pronunciadas por el mwellret y retrocediendo hasta quedar delante de él—. ¿Quedan ocultas a los ojos de los caminantes negros? ¿Y tú puedes conducirnos por ellas?

—Sí, pequeños amigos —silbó con suavidad Stythys—. Os llevaré por ellas. Gareth Jax se volvió sus compañeros de viaje, pero todos guardaron silencio.

—Sólo somos seis —dijo Helt, haciendo un gesto de asentimiento—. Si queremos tener alguna posibilidad, hemos de llegar a la fortaleza sin ser vistos.

Foraker y Edain Elesedil hicieron un gesto de asentimiento, y Jair dirigió una mirada inquisitiva a Slanter.

—¡Estáis todos locos! —exclamó el gnomo con amargura—. ¡Locos, ciegos y estúpidos! ¡No se puede confiar en los lagartos!

—No tienes que continuar con nosotros si no lo deseas, Slanter —dijo Jair, rompiendo el tenso silencio que se había producido.

—¡Puedo cuidar de mí mismo, muchacho! —respondió el gnomo.

—Lo sé, pero creía que...

—¡Pues guarda tus opiniones para ti! —lo cortó tajante el gnomo—. En cuanto a seguir o no seguir, debías de ser tú quien se lo tenía que plantear. Pero no lo harás, estoy seguro. Así que compartiremos la locura —prosiguió dirigiendo una mirada de desconfianza a Stythys—. ¡Pero este loco estará vigilando de cerca y, si algo va mal, estará allí para asegurarse de que el lagarto no ve el final de la aventura!

—Tú nos conducirás por las Cuevas de la Noche —le dijo Gareth Jax a Stythys,

volviéndose hacia él—. Pero no lo olvides: ocurrirá lo que dice el gnomo. Lo que nos pase a nosotros, también te pasará a ti. No intentes engañarnos ni ponernos trampas. Si lo intentas...

—No os haré trampas, pequeños amigos —respondió Stythys, esbozando una rápida e inexpresiva sonrisa.

Esperaron a que cayera la noche para reanudar su viaje; entonces descendieron por las rocas situadas sobre el Río Plateado y se dirigieron hacia el norte, adentrándose en las montañas. La luz de la luna cóncava y de las estrellas iluminaba la oscura masa de las montañas de Cuerno Negro Azabache que se levantaban imponentes a su alrededor, con sus grandes picos desnudos destacándose contra el azul oscuro del cielo. Un camino corría paralelo a la orilla del río entre los árboles y matorrales dispersos, y ellos lo siguieron hasta que el bosque del sur se perdió de vista.

Caminaron toda la noche en cauteloso silencio, con Helt y Slanter abriendo la marcha. Los oscuros picos que bordeaban la cuenca del Río Plateado se iban acercando. Salvo el murmullo incesante del río, había un extraño silencio en los picos, una quietud profunda y penetrante que envolvía la roca yerma como si la madre Naturaleza acunase a su hijo dormido. A medida que transcurrían las horas, aquel silencio aumentaba la inquietud de Jair. Mirando los enormes muros de roca que los rodeaban, escudriñando en las sombras, buscando algo que no lograba ver, pero cuya presencia podía sentir. No encontraron ningún ser vivo esa noche, salvo los grandes pájaros que aleteaban sin hacer ningún ruido sobre sus cabezas en su deambular nocturno, pero el joven del valle sentía que no estaban solos.

Era consciente de que parte de ese sentimiento se debía a la presencia de Stythys. Cuando se rezagaba, podía ver la negra figura del mwellret ante sí y sentir que los ojos verdes de la criatura lo buscaban sin descanso, esperando. Como Slanter, no podía confiar en el mwellret. A pesar de las firmes promesas de ayuda que les había hecho, Jair estaba seguro de que escondía el firme propósito de apropiarse como fuera de la magia élfica. Por encima de todo, la criatura deseaba poseer ese poder. La certeza que tenía sobre esas intenciones del mwellret le producía terror. Los días que había pasado en las mazmorras de Dun Fee Aran se habían grabado en él de una forma tan profunda que nada podría hacer que los olvidara por completo. Stythys había sido el responsable de aquellos días terribles y espantos, y el mwellret tal vez pudiera lograr que volviera a repetirse. Aunque ahora a Jair le parecía que estaba libre del mwellret, no podía deshacerse de la sensación de que la criatura seguía ejerciendo, de alguna insidiosa manera, cierto control sobre él.

Pero a medida que la noche avanzaba hacia el alba y el cansancio embotaba el agudo filo de sus dudas y temores, Jair empezó a pensar en Brin. Su mente reprodujo

la imagen de su rostro tal como lo había contemplado las últimas dos veces en el cristal de la visión: desolado por alguna aflicción inexpresable, y anonadado al mirar su cara contorsionada en la figura del fantasma. Ambas visiones sólo fueron vislumbres, y ninguna de ellas le permitió deducir qué había pasado. Presentía que a su hermana le habían sucedido muchas cosas, y algunas de ellas, aterradoras. Sintió un enorme vacío en su interior mientras pensaba en ella, alejada durante tanto tiempo de Valle Umbroso y de él, dedicada a una búsqueda que, según las palabras vertidas por el Rey del Río Plateado, sería la causa de su perdición. Era extraño, pero le parecía que él ya la había perdido, porque la distancia y el tiempo que los separaba se habían incrementado notablemente con los sucesos acaecidos desde la última vez que la vio. Habían pasado muchas cosas que lo habían hecho cambiar. Ya no era lo que había sido ni quién había sido.

De repente, la sensación de vacío se convirtió en dolor. ¿Qué sucedería si el Rey del Río Plateado lo había sobrevalorado? ¿Qué pasaría si fallaba y Brin se perdía? ¿Qué sucedería si la encontraba demasiado tarde? Se mordió los labios para defenderse de tan oscuros pensamientos, prometiéndose a sí mismo que nada de eso ocurriría. Como hermanos que eran, estaban unidos por fuertes lazos. Lazos de sangre, de una vida compartida, de conocimiento, de comprensión y, por encima de todo, lazos afectivos.

Siguieron caminando en las sombras de la incipiente mañana. Con las primeras luces del alba, Stythys los llevó rocas arriba. Alejándose del Río Plateado donde éste se agitaba, oscuro e indolente, en su cauce, se dirigieron hacia los riscos. Los árboles y los matorrales desaparecieron, para dejar al descubierto la roca estéril que los rodeó por todas partes. La luz del sol irrumpió por el este sobre las cumbres de las montañas; una luz dorada, brillante y cegadora, que destellaba en las grietas y fisuras de la roca como si fuera fuego. Ascendieron hacia ese fuego hasta que, de repente y de manera completamente imprevista, se encontraron a la oscura sombra de un risco y ante la entrada de una gran caverna.

—¡Lass Cuevass de la Noche! —silbó Stythys.

La boca de la caverna se abría ante ellos como unas fauces enormes. La roca mellada que rodeaba la entrada del pasadizo eran una especie de dientes. El viento soplaba a través de las cumbres montañosas, como si con su silbido quisiera advertirlos de que debían abstenerse de entrar en las Cuevas de la Noche. Había trozos de madera blanquecina dispersos alrededor de la entrada, descortezados por el tiempo y la intemperie. Jair se detuvo a mirarlos con atención y se quedó petrificado; los trozos de madera eran huesos, astillados y rotos.

—¿Cómo podremos ver ahí dentro, mwellret? ¿Tienes antorchas? —preguntó Garet Jax a Stythys, poniéndose delante de él.

—Lass antorchass no arden en lass Cuevass de la Noche, pequeñoss amigoss —

respondió el mwellret, esbozando una sonrisa grave y maligna—. ¡Sse necessita la magia!

—¿Y tú posees esa magia? —le preguntó el Maestro de Armas, mirando durante un breve instante la entrada de la caverna.

—La poseo, en efecto —le respondió, cruzando los brazos dentro de las vestiduras e hinchando un poco el cuerpo—. ¡Tengo la Esstela de Fuego! ¡Esstá dentro!

—¿Cuánto tiempo pasaremos ahí dentro? —preguntó Foraker, con visible inquietud, porque a los enanos no les gustaban los sitios cerrados, y estaba preocupado por tener que aventurarse en éste.

—El passo a través de lass Cuevass de la Noche ess rápido, pequeñoss amigoss —afirmó Stythys con excesiva vehemencia—. Lass atravessaremos en tress horass. Marca Griss noss espera.

Los miembros del grupo intercambiaron una inquisitiva mirada y después miraron a la entrada de la caverna.

—¡Os lo estoy diciendo, no se puede confiar en él! —advirtió Slanter a sus compañeros de viaje una vez más.

Garet Jax sacó un trozo de cuerda, y ató un extremo alrededor de su cintura y el otro alrededor de la cintura de Stythys. Tras verificar la solidez de los nudos, desenvainó el largo cuchillo.

—Estaré más cerca de ti que tu propia sombra, mwellret. No lo olvides. Ahora llévanos dentro y muéstranos tu magia. —Stythys empezó a darse la vuelta, pero el Maestro de Armas se lo impidió dando un tirón a la cuerda—. No te internes demasiado hasta que no hayamos comprobado lo que eres capaz de hacer.

—Lo mosstraré a loss pequeñoss amigoss —respondió el mwellret, haciendo una mueca—. Venid.

Se dirigió con paso indolente hacia la monstruosa entrada negra de las Cuevas de la Noche, con Garet Jax a un paso y unidos por la cuerda atada alrededor de sus cinturas como si sólo fueran uno. Slanter iba tras ellos. Tras un breve instante de indecisión, los otros también los siguieron. Las sombras aumentaban a medida que la luz del sol iba perdiendo fuerza, y entraron en las fauces de piedra y en la oscuridad del otro lado. Al principio, la tenue luz del amanecer colaboró en su avance, silueteando las formas de los muros, el suelo, las estalactitas y las rocas amontonadas. Pero pronto, incluso esa tenue luz los abandonó, y fueron engullidos por una impenetrable oscuridad.

Se quedaron prácticamente ciegos, y sus pasos vacilaron obligándolos a detenerse, pero continuaron escuchando en el silencio de la caverna el eco del roce de las botas de cuero sobre la roca. Se quedaron de pie, apiñados, hasta que el eco se apagó, y entonces pudieron escuchar el sonido del gotear del agua procedente de

algún lugar profundo del interior de la oscuridad que los precedía. Pero desde una profundidad aún mayor les llegó el chirriante ruido de la roca arañando a la roca.

—Ya veiss, pequeñoss amigoss —silbó Stythys de improviso—. ¡Todo ess negro en lass Cuevass de la Noche!

Jair miró a su alrededor con inquietud, sin lograr ver apenas. Junto a él, el delgado rostro élfico de Edain Elesedil era una tenue sombra. Una extraña humedad impregnaba el aire, una humedad pegajosa que se movía, aunque no había viento, y parecía envolverlos y girar a su alrededor. Su contacto era desagradable, y olía a podrido. El joven del valle arrugó la nariz y, de repente, se dio cuenta de que era el mismo olor que llenaba la celda de Stythys en Capaal. Un olor inconfundible.

—¡Ahora invocaré a la Esstela de Fuego! —carraspeó el mwellret, sobresaltando al joven del valle—. ¡Escuchad! ¡Llamo ahora a la luz!

Emitió un grito agudo, una especie de silbido siniestro y hueco que sonó como crujir de huesos, áspero y torturado. El silbido resonó en la oscuridad y se extendió por toda la caverna. Produjo un eco largo y lastimero, y después el mwellret volvió a repetirlo. Un estremecimiento recorrió el cuerpo de Jair. Cada vez le gustaban menos las Cuevas de la Noche.

Entonces, de forma brusca, hizo su aparición la estela de fuego. Voló hacia ellos a través de la oscuridad como una acumulación de polvo brillante, soltando chispas de fuego iridiscente que formaban remolinos y flotaban en un viento inexistente. Dispersa en la oscuridad se dirigió hacia ellos y se fundió en un momento ante la mano estirada del mwellret, convirtiéndose el conjunto de partículas diminutas en una bola de luz que esparcía su resplandor amarillo para iluminar las sombras de las Cuevas de la Noche. Los miembros del grupo miraron con asombro cómo la estela de fuego se mantenía suspendida delante de Stythys y su extraño fulgor fluctuaba y danzaba sobre sus caras.

—Magia de mi propiedad, pequeñoss amigoss —silbó Stythys con voz triunfal. Su cara de hocico prominente se volvió buscando a Jair, y sus ojos verdes destellaron en la remolineante luz—. ¿Vess pequeño amigo cómo obedece la esstela de fuego?

—Muéstranos el camino, mwellret —le ordenó Garet Jax, interponiéndose con rapidez entre ellos—. El tiempo pasa.

—Passa rápido, esso ess cierto —carraspeó Stythys con voz suave.

Apresuraron el paso en la oscuridad. La estela de fuego iluminaba el camino que seguían. Las paredes de las Cuevas de la Noche crecieron a su alrededor, perdiéndose hacia lo alto en una penumbra sombría que ni siquiera la estela de fuego podía penetrar. El sonido de sus pasos regresaba a sus oídos en ecos extraños y tenebrosos. El olor se intensificaba a medida que se adentraban en la caverna, impregnando el aire que tenían que respirar y obligándolos a tomar bocanadas más pequeñas para evitar las náuseas. El pasadizo se dividió delante de ellos en docenas de túneles

entrelazados en un increíble laberinto. Pero Stythys no aflojó el paso, adentrándose sin titubear en uno de ellos. El polvo de la estela de fuego seguía danzando ante él.

El tiempo transcurría con lentitud y los túneles y pasadizos parecían no tener fin; interminables perforaciones negras que traspasaban las rocas. El olor se hizo aún más fuerte, y el sonido de roca rallada ya no se escuchaba lejos, sino desagradablemente próximo. De repente, Stythys les ordenó detenerse ante una entrada que conducía a una caverna grande, con la estela de fuego danzando junto a su mano levantada.

—¡Prockss! —exclamó.

Apartó de sí la estela de fuego con un movimiento de muñeca y ésta voló hacia el interior de la cueva, iluminando su impenetrable oscuridad. Los miembros del grupo de Culhaven miraron horrorizados lo que la luz descubría a sus ojos. Allí, marcando todo el suelo de la caverna, había cientos de profundas fisuras dentadas que se abrían y cerraban como bocas dedicadas a alguna horrible masticación. Salían sonidos del interior de aquellas bocas: gorgoteos precipitados, desgarramientos, profundos eructos crujientes de líquido y piedra machacada.

—¡Demonios! —exclamó Helt—. ¡Toda la cueva está viva!

—Tenemoss que atravesarla —dijo Stythys, haciendo una repulsiva mueca—. Loss duendess permaneced juntoss.

En realidad, se mantuvieron apiñados, con las caras pálidas relucientes de sudor bajo la luz de la estela de fuego y los ojos fijos en el suelo de la caverna que se extendía ante ellos. De nuevo Stythys encabezó la marcha, con Garet Jax a un paso de él; Slanter, Jair, Edain Elessedil y Helt los seguían en fila, y Foraker cerraba la marcha. Caminaron con pasos lentos y zigzagueantes entre los procks, poniendo los pies donde la estela de fuego mostraba que no había bocas negras, con los oídos y las mentes invadidas por los sonidos que producían aquellas terribles bocas. Los procks se abrían y cerraban a su alrededor como si esperaran ser alimentados, como animales hambrientos que sentían la proximidad de la presa. A veces se cerraban por completo y se confundían con el verdadero suelo de la caverna al convertirse en finas líneas dibujadas en la piedra. Pero se podían abrir rápidamente, haciendo desaparecer el suelo seguro en apariencia, dispuesto a tragarse cualquier cosa que estuviera encima. No obstante, cada vez que uno se hallaba escondido en el camino que tenían que recorrer, la estela de fuego se lo mostraba y los guiaba cuidadosamente al otro lado.

Tras aquella primera caverna, atravesaron otra, y después una tercera, todas ellas llenas de procks. Salpicaban el suelo de las cuevas y los pasadizos; por tanto, no podían caminar por ellos con seguridad. Se desplazaban muy despacio, y el tiempo que empleaban parecía no tener fin. El cansancio llegó al aumentar la tensión que sentían, porque eran conscientes de que si daban un solo paso equivocado, sería el último de su vida. Mientras, los procks se abrían y cerraban a su alrededor, rechinando con jubilosa anticipación.

—¡Este laberinto no tiene fin! —le dijo Edain Elesedil a Jair, reflejando en su voz la frustración que sentía.

El joven del valle hizo un gesto de asentimiento, para manifestarle que sentía exactamente lo mismo. Foraker apremiaba detrás de ellos, y Helt cerraba la marcha. El rostro barbudo del enano estaba empapado de sudor y sus duros ojos desprendían destellos de inquietud y preocupación.

Un prock escondido se abrió de repente, casi a los pies de Jair, dejando al descubierto su negra garganta. El joven del valle se retiró de un salto, tropezando contra Slanter. ¡El prock estaba a su lado y no lo había visto! Luchó contra la oleada de inseguridad y miedo que lo invadió, y apretó las mandíbulas con férrea determinación. Ya no podía faltar mucho. Pronto habrían salido de las Cuevas de la Noche.

Pero cuando estaban atravesando otra caverna que también estaba poblada de procks, Stythys hizo lo que Slanter había predicho. Sucedió tan deprisa que ni siquiera Garet Jax tuvo tiempo de intervenir. Estaban juntos, sorteando las horribles fisuras, y un instante después, la mano del mwellret se movió hacia atrás y lanzó la estela de fuego contra sus rostros. Fue hacia ellos como un fogonazo de luz brillante, y se dispersó. Instintivamente, se dieron la vuelta, tapándose los ojos, y en ese instante Stythys pasó a la acción. Saltó por encima de Garet Jax y de Slanter hasta donde Jair estaba agazapado, lo agarró por la cintura con su poderoso brazo izquierdo mientras con su mano derecha sacaba de entre sus ropas un largo cuchillo y lo apretó contra la garganta del joven del valle.

—¡Quedaoss atrásss, pequeñoss amigoss! —silbó el mwellret, mirándolos a la cara, mientras la estela de fuego volvía a situarse delante de él.

Nadie se movió. Garet Jax se agazapó a menos de dos metros de distancia; se había convertido en una sombra negra preparada para saltar. El trozo de cuerda todavía le mantenía unido a Stythys, que había puesto a Jair entre ellos, y el cuchillo que brillaba a la media luz. Eso es lo que mantuvo paralizado al Maestro de Armas.

—¡Pequeñoss locoss! —dijo el monstruo—. ¡Penssabaiss utilizarme en contra de mi voluntad! ¿Veiss ahora lo que oss espera?

—¡Os advertí que no se podía confiar en él! —gritó Slanter con furia.

Empezó a avanzar hacia el lagarto, pero un silbido de advertencia lo detuvo. A su espalda, los otros miembros del grupo permanecían inmóviles formando un estrecho círculo: Helt, Foraker y Edain Elesedil. En torno a ellos, los procks continuaban haciendo sus incesantes ruidos de chirriar de piedra.

—Deja libre al joven del valle, mwellret —dijo el Maestro de Armas en voz baja, cambiando de posición y con una mirada tan fría en sus ojos grises que el brazo de Stythys apretó más a Jair.

La hoja del cuchillo se afirmó aún más a la garganta de Jair. El joven del valle

tragó saliva e intentó apartarse de ella. Entonces sus ojos se encontraron con los de Garet Jax. Éste era rápido, más rápido que nadie. Lo había demostrado cuando se enfrentó a los cazadores gnomo que habían hecho prisionero a Jair en los Robles Negros. Y aquella mirada que tenía entonces podía verla también ahora en su rostro enjuto y duro; una mirada serena e inescrutable en la que los ojos hablaban de la muerte que prometían.

Jair inspiró profundamente. Garet Jax estaba muy cerca, pero el cuchillo del mwellret aún estaba más cerca de su garganta.

—¡La magia nos pertenece a nosotros, no a los duendes! —dijo Stythys con un silbido apresurado y ansioso—. ¡Magia para enfrentarnos a los caminantes negros! ¡Los duendes no pueden usarla, no pueden utilizarla! ¡Estúpidos! ¡Os aplastaré como a un insecto!

—¡Deja libre al joven del valle! —repitió Garet Jax.

La estela de fuego danzaba y brillaba delante del mwellret, como una nube giratoria de polvo resplandeciente.

—¡Te dejaré libre a ti, en su lugar, demonio! —respondió Stythys, esbozando algo parecido a una suave sonrisa, pero sus ojos se transformaron en rendijas de odio. Luego se dirigió a Slanter—. ¡Tú, pequeño gnomo! ¡Corta esta cuerda que me ata a él!

Slanter miró primero a Garet Jax, y de nuevo al monstruo. Sus ojos se desviaron durante un breve instante para encontrarse con los de Jair. El joven del valle leyó en ellos lo que el gnomo esperaba de él. Si deseaba salir con vida de aquella situación, tendría que hacer algo para ayudar.

Slanter se adelantó muy despacio, paso a paso, soltando el largo cuchillo que llevaba sujeto a su cinturón. Nadie más se movió. Jair intentó tranquilizarse, luchando contra el miedo y la repulsión que lo dominaban. Slanter dio un paso más, y estiró una mano para agarrar la cuerda que ataba al mwellret y a Garet Jax. Jair permaneció inmóvil. Sólo tendría una oportunidad. La mano de Slanter agarró la cuerda y el cuchillo se levantó sobre el cáñamo.

Entonces Jair empezó a cantar, primero con un grito rápido y agudo que Slanter reconoció al instante. Docenas de arañas grises y peludas cayeron sobre Stythys, trepando por el brazo con que apoyaba el cuchillo sobre la garganta de Jair. El mwellret agitó el brazo profiriendo un aullido de terror, golpeándolo salvajemente contra sus ropas y esforzándose inútilmente por desprenderse de los seres repulsivos que se pegaban a sus carnes. De pronto, la estela de fuego se extendió en un amplio círculo, absorbiendo la luz y dejándolo todo sumido en las sombras.

Con la rapidez de un gato, Slanter atacó a Stythys, y clavó su cuchillo en el brazo que agarraba a Jair por la cintura. El mwellret lo retiró con violencia, y Jair se desplomó sobre la tosca piedra, libre de nuevo. Se oyeron los gritos de sus

compañeros cuando cargaron para sacarlo de allí. Stythys huyó en la dirección que los había llevado hasta allí, con Slanter pegado a él y Garet Jax saltando detrás. Un largo cuchillo apareció en la mano del Maestro de Armas, que intentó cortar la cuerda que le ataba al mwellret, pero perdió el equilibrio cuando ésta se tensó; perdió pie y cayó de rodillas.

—¡Slanter! —gritó Jair.

El gnomo y el mwellret se tambalearon sobre el laberinto de procks, atacándose con furia uno al otro. La estela de fuego continuó subiendo al disminuir el control que Stythys ejercía sobre ella, y toda la caverna quedó a oscuras. Pronto nadie sería capaz de ver nada.

—¡Gnomo! —le gritó Foraker, advirtiéndolo, mientras se separaba de los otros para dirigirse donde estaban luchando.

Pero Garet Jax fue más rápido. Saltó como una sombra desde la penumbra. El largo cuchillo cortó la cuerda que rodeaba su cintura de un solo golpe. Los procks rechinaban y deglutían en respuesta a los sonidos que escuchaban sobre ellos; sus gargantas oscuras se movían locamente, con Stythys y Slanter en medio de ellas contorsionándose cada vez más cerca, resbalando...

Entonces Garet Jax cayó sobre ellos, y su mano de hierro rodeó la pierna de Slanter, liberando al gnomo de las garras del lagarto de un tirón. Las ropas crujieron y se desgarraron, y un espantoso silbido de furia brotó de la garganta de Stythys.

El mwellret se tambaleó hacia atrás y perdió el equilibrio. A sus pies, las negras fauces de un prock empezaron a abrirse. Pareció que quedaba suspendido en el aire durante un momento, como si se sujetara a él con sus garras, pero después cayó y desapareció. El prock se cerró, y en ese mismo instante se escuchó un alarido. Luego, la fisura negra empezó a rechinar, produciendo un ruido espantoso que invadió toda la caverna, haciendo que todos se estremecieran.

En ese preciso instante, la estela de fuego se dispersó y se disolvió por completo, llevándose con ella la preciosa luz y dejando las Cuevas de la Noche sumidas en una lóbrega oscuridad.

Pasaron varios minutos antes de que se produjera ningún movimiento. Se habían acurrucado en el lugar en que estaban, a la espera de que sus ojos pudieran adaptarse a la oscuridad, escuchando el sonido de los procks que los rodeaban. Cuando se convencieron de que no había ni un débil rayo de luz al que sus ojos pudieran adaptarse, Elb Foraker llamó a los otros y les pidió que respondieran a su llamada. Uno por uno lo hicieron; voces sin rostro en la impenetrable oscuridad. Todos estaban allí.

Pero sabían que no podían permanecer allí mucho tiempo. La estela de fuego se había esfumado, y con ella la luz que les era imprescindible para proseguir su

camino. Sin ella, estaban ciegos. Tendrían que moverse por el laberinto de procks con la sola ayuda de su instinto.

—Es imposible —dijo Foraker—. Es imposible saber dónde empiezan los pasadizos que están delante de nosotros y, por lo tanto, no podremos encontrar el camino. Aunque consigamos escapar de los procks, vagaremos por estas cuevas para siempre.

La voz del enano traslucía un sentimiento de temor que Jair nunca antes había advertido en él.

—Tiene que haber un medio —dijo con voz serena para sí mismo y para los demás.

—Helt, ¿puedes utilizar la visión nocturna? —preguntó esperanzado Edain Elesedil—. ¿Puedes ver lo suficiente para encontrar un camino en esta oscuridad?

Pero el gigantesco hombre de la frontera no podía hacerlo. Hasta la visión nocturna necesitaba alguna luz en que apoyarse, les dijo. Ante la carencia total de luz, la visión nocturna era inútil.

Permanecieron inmóviles algún tiempo, privados de la más pequeña esperanza. Jair podía oír la voz ruda de Slanter que reprochaba a Garet Jax el que hubiera confiado en el lagarto a pesar de sus advertencias. El joven del valle escuchaba en silencio y le parecía oír también la voz de Brin, diciéndole que debería haberla obedecido. Apartó de su mente el susurro de esa voz, y pensó que si la magia de la canción de los deseos le pertenecía tanto a él como a su hermana, podría recuperar la estela de fuego. Pero su cantar sólo producía ilusiones, una apariencia engañosa de realidad.

Entonces se acordó del cristal de la visión.

Llamó a los otros con voz excitada, buscó el cristal de la visión entre sus ropas, y lo encontró unido a su cadena de plata. Lo cogió y formó un cuenco con las manos, dejándolo dentro. El cristal les proporcionaría la luz... ¡toda la luz que necesitaran! ¡Con el cristal y la visión nocturna de Helt conseguirían salir de las Cuevas de la Noche!

Sin apenas poder controlar el nerviosismo que lo invadía, cantó al regalo que había recibido del Rey del Río Plateado e invocó a la magia. La luz brotó, brillante, y llenó la caverna con su resplandor. El rostro de Brin Ohmsford apareció en su interior, moreno, hermoso y cansado, levantándose delante de ellos en la penumbra de las Cuevas de la Noche como un fantasma llegado de otro mundo. La semioscuridad rodeaba a la joven del valle y su rostro reflejaba una tristeza muy parecida a la que ellos sentían. El lugar real en que se hallaba, afrontando su futuro, no debía de ser menos hostil que el que ellos ocupaban en ese momento.

Todos se fueron acercando con cautela, y se agruparon alrededor de la luz del cristal. Se cogieron de las manos, como niños obligados a atravesar algún lugar

oscuro, y empezaron a avanzar por el laberinto de procks. Jair abría la marcha, con la luz del cristal de la visión sustentada por su voz, dispersando las sombras. Helt lo seguía a escasa distancia, aguzando los ojos para descubrir en el suelo de la caverna a los procks que se habían escondido. Tras ellos, iban los demás.

Pasaron de aquella caverna a otra, pero la nueva era más pequeña y eso les facilitaba la elección del pasadizo adecuado. La canción de Jair se hizo más fuerte, clara y segura. Ahora sabía que conseguirían salir de las Cuevas de la Noche... gracias a Brin. Deseó gritárselo a la imagen que flotaba delante de él. ¡Qué extraño era que pudiera salvarlos de aquella manera!

Cerrando sus oídos a los chirriantes sonidos de los procks y su mente a todo lo que no fuera la luz y el rostro de su hermana, se entregó por completo a la magia de la canción y continuó avanzando en la oscuridad.

Brin y sus salvadores pasaron el resto de la noche buscando un camino que los permitiera salir del Páramo Viejo, pero nunca lo hubieran conseguido si no hubieran contado con el recurso de Murmullo. Aquél era el lugar de origen del gigantesco gato, y ni la niebla ni las informes tierras pantanosas podían detenerlo. Eligiendo el camino dejándose guiar por el instinto, que el páramo no podía inducir a confusión, los llevó en dirección sur hacia la imponente barrera que formaban las montañas del Cuerno Negro Azabache.

—No te habríamos encontrado si no hubiésemos tenido con nosotros a Murmullo —dijo Kimber a la joven del valle cuando se acercó a ella al iniciar la marcha hacia el sur—. Fue Murmullo el que encontró tu rastro en la niebla. No se deja engañar por las apariencias, y nada en el páramo puede conseguir que se pierda. De todas formas, fue una suerte que te encontrásemos en ese preciso momento, Brin. No debes separarte de nuestro lado después de esto.

Brin aceptó la pequeña y bienintencionada reprimenda sin hacer ningún comentario. No era necesario entrar en vanas discusiones, porque había tomado la firme decisión de abandonarlos antes de que llegaran al Maelmord. Sólo faltaba encontrar la oportunidad adecuada para hacerlo. Sus razones eran claras y muy simples. La tarea que le había encomendado Allanon consistía en atravesar la barrera de bosque que protegía el *Ildatch* y destruir el libro de la magia negra, y ella se encargaría de hacerlo enfrentando la magia de la canción de los deseos a la magia del Maelmord. En una ocasión se había preguntado si tal enfrentamiento sería posible. Ahora se preguntaba si no provocaría un cataclismo. El poder de las magias desatadas sería espantoso; una lucha no de la magia blanca contra la magia negra como había imaginado, sino de magias igualmente oscuras en inflexiones y efectos. El Maelmord había sido creado para destruir, pero la canción de los deseos también tenía un enorme poder de destrucción, y ahora sabía que el potencial de destrucción siempre formaría parte de ella, y no estaba segura de que pudiera ser capaz de controlarlo. Podía comprometerse a hacerlo. Podía incluso jurarlo, pero nunca tendría la seguridad de que pudiera cumplir ese juramento. Ya no, a menos que renunciase por completo a utilizar la canción de los deseos. Podía aceptar su propio riesgo, pero ya lo había hecho tiempo atrás, cuando se comprometió a emprender la búsqueda. Sin embargo, lo que nunca podría aceptar era que aquellos que viajaban con ella pudieran correr algún riesgo.

Tenía que abandonarlos. Sea cual fuere el destino que la esperaba en el Maelmord, sus compañeros no debían estar allí para compartirlo. *Vas hacia tu muerte, Brin de Shannara*, le había dicho el Oráculo Siniestro. *Llevas en ti las semillas de esa destrucción*. Quizá fuera cierto. Quizás esas semillas estaban en la magia de la

canción de los deseos. Pero de una cosa estaba segura: quienes la acompañaban, ya se habían arriesgado demasiado por ella, y no quería que lo hicieran de nuevo.

Éstos eran sus pensamientos mientras caminaba abatida por el cansancio a través de la hondonada, mezclados con los recuerdos de lo que había sentido siempre que había utilizado la magia de la canción de los deseos. Las horas pasaron, y los hombres bestias no volvieron a hacer acto de presencia aquella noche. Pero en la mente de la joven del valle había otra clase de demonios.

Al amanecer, ya habían salido del Páramo Viejo y se encontraban en las colinas bajas que bordeaban las montañas meridionales del Cuerno Negro Azabache. Cansados por su larga marcha desde la Chimenea de Piedra y los sucesos vividos la noche anterior, y recelosos de viajar a la luz del día ya que podían ser vistos con facilidad, los cinco se refugiaron en un bosquecillo de pinos que crecía en un prado entre dos crestas, y de inmediato cayeron en un profundo sueño.

A la caída de la tarde reanudaron el viaje, ahora en dirección este, siguiendo las altas murallas de las montañas. Entre los árboles de las boscosas laderas bajas ondeaban jirones de niebla, como telarañas que interceptaban el camino que recorrían en silencio los viajeros. Los picos de las montañas del Cuerno Negro Azabache se mostraban enormes y desolados, roca desnuda que se elevaba del bosque para incrustarse en el cielo. Era un anochecer tranquilo y vacío, y toda la tierra que los rodeaba parecía desprovista de vida. Las sombras se extendían sobre los riscos, los bosques y las densas nieblas del páramo. Nada se movía en la oscuridad, ningún ruido la alteraba.

A medianoche hicieron un breve alto en el camino para descansar, una pausa inquieta en la que se encontraron escuchando el profundo silencio que los rodeaba mientras se frotaban los doloridos músculos y tensaban las correas de sus botas. Fue entonces cuando Cogline decidió hablar de su magia.

—También es magia —les dijo en voz baja y con cautela a Brin y Rone, como si temiera que alguien pudiera estar escuchándole—. Magia de un tipo diferente de la usada por los caminantes negros. ¡No había nacido en su tiempo ni en el tiempo en que los elfos y las criaturas fantásticas detentaban el poder, sino en el tiempo intermedio! —prosiguió el anciano, inclinándose hacia delante, con ojos agudos y acusadores—. Aunque yo no sé nada del mundo antiguo, ¿verdad, muchacha? —le preguntó a Brin—. Bien, poseo las enseñanzas del mundo antiguo, transmitidas por mis antepasados. No eran druidas, en efecto. ¡Maestros, muchacha... maestros! ¡Suyo era el saber que existía cuando las Grandes Guerras causaron la gran destrucción en la humanidad!

—Abuelo —lo amonestó Kimber Boh con amabilidad—. Límitate a explicárselo.

—¡Humphh! —gruñó Cogline, irritado—. ¡Explícaselo, dice! ¿Qué crees que estoy haciendo, muchacha? —inquirió, frunciendo el entrecejo—. ¡Poder de la tierra!

¡Ésa es la magia que ejerzo! ¡No la magia de las palabras y los hechizos... no, no esa magia! Poder nacido de los elementos que componen la tierra que pisamos, forasteros. Ése es mi poder. Trozos de minerales, polvos y mezclas que pueden verse con los ojos y tocarse con las manos. Productos químicos, fueron llamados en otra época, desarrollados por unas habilidades diferentes de las que ahora tenemos en las Cuatro Tierras. La mayor parte del conocimiento se perdió con el mundo antiguo. Pero un poco, tan sólo un poco, se salvó. Y es mío y puedo utilizarlo.

—¿Eso es lo que guarda en esas bolsas? —preguntó Rone—. ¿Fue lo que utilizó para hacer que las hogueras explotaran?

—¡Ja, ja, ja! —Cogline estalló en una carcajada—. Hacen eso y mucho más, hombre de las Tierras Meridionales. También pueden convertir la tierra en fango, el aire en polvo asfixiante, la carne en piedra. Tengo pociones para todo eso y para otras muchas cosas. ¡Mezcla y junta, un poco de esto y un poco de aquello! —prosiguió, riendo de nuevo a carcajadas—. ¡Mostraré a los caminantes negros un poder que nunca han conocido!

—Los gnomos araña no pueden compararse con los espectros corrosivos —respondió Rone, haciendo un gesto dubitativo—. Con sólo apuntarte con un dedo te reducen a cenizas. Mi espada, impregnada de la magia del druida, es la única protección posible contra esos seres negros.

—¡Bah! —dijo Cogline, en tono despectivo—. ¡Mejor será que acudas a mí para que te proteja; a ti y a la muchacha!

Rone empezó a responderle con una réplica cortante, pero enseguida lo pensó mejor y se calló encogiéndose de hombros.

—Si tenemos que enfrentarnos a los caminantes negros, debemos ofrecer a Brin toda la protección que podamos.

Miró a la joven del valle en busca de unas palabras que confirmasen las suyas, y ella respondió esbozando una amable sonrisa. No le costaba nada hacerlo. Sabía que ninguno de ellos estaría presente cuando se presentara la ocasión.

Pensó durante un rato en lo que Cogline les había dicho. Le inquietaba que alguna parte de las habilidades antiguas, por muy pequeña que fuera, hubiese conseguido sobrevivir al holocausto de las Grandes Guerras. Le disgustaba pensar en la posibilidad de que un poder tan oscuro pudiera regresar al mundo. Ya era bastante malo que la magia de las criaturas fantásticas hubiese renacido a causa de los equivocados esfuerzos de un puñado de druidas rebeldes en los Consejos de Paranor. Pero enfrentarse a la perspectiva de que el conocimiento de la potencia y la energía fuera ejercido de nuevo era aún más preocupante. Casi todo el aprendizaje que condujo a esos conocimientos se había perdido con la destrucción del mundo antiguo. Lo poco que subsistió, lo habían ocultado los druidas. Pero allí estaba aquel anciano, medio loco y tan salvaje como la selva en que vivía, que poseía una pequeña parte de

ese conocimiento... una clase especial de magia que él afirmaba poseer con rotundidad.

Hizo un gesto de preocupación. Quizá fuera inevitable que cualquier saber, tanto el nacido de un propósito bueno como de otro malo, utilizado para dar vida o para arrebatársela, debía salir a la luz en algún momento. Tal vez fuera cierto tanto para las habilidades como para la magia; las primeras nacidas del mundo de los hombres y la otra, del de las criaturas fantásticas. Quizás ambas debían salir a la superficie periódicamente en la corriente del tiempo, y luego desaparecer para volver a salir, y así hasta el final de los tiempos.

Pero ¿por qué había de regresar el conocimiento de la energía y la potencia precisamente en el momento en que el último de los druidas había desaparecido...?

En cualquier caso, Cogline era ya un anciano y sus conocimientos muy limitados. Cuando muriese, quizá los restos de esa sabiduría morirían con él, perdiéndose al menos durante un período de tiempo.

Y lo mismo podría ocurrir con su magia.

Caminaron hacia el este durante toda la tarde, a través de un bosque que a medida que avanzaban iba perdiendo su vegetación. Delante, el muro formado por las montañas del Cuerno Negro Azabache empezaba a curvarse hacia ellos, girando al norte para penetrar en la selva del Anar profundo. Se destacaba en la noche como una altísima y oscura banda de sombras. El Páramo Viejo quedó a sus espaldas, y sólo la estrecha línea verde de las colinas bajas los separaba de las montañas. Un silencio más intenso pareció asentarse sobre la tierra. En el recodo de las montañas que los conducía hacia el norte, se hallaban ocultos Marca Gris y el Maelmord. Brin lo supo en seguida.

Y allí debo encontrar la forma de librarme de ellos, pensó. Allí debo continuar sola.

Las primeras luces del alba empezaron a mostrarse sobre la cadena montañosa. El cielo fue iluminándose y su color azul oscuro tornándose primero en gris, después en plata, a continuación en rosa y por último en dorado. Las sombras huyeron en compañía de la noche, y la amplia extensión de la tierra empezó a salir de la oscuridad. Los árboles se hicieron visibles por etapas; primero las hojas, después las ramas curvadas y, por último, los troncos rugosos. Tras ellos aparecieron las rocas, la maleza y la tierra yerma, desde las colinas hasta la hondonada, adquirieron forma y color. La sombra de las montañas se resistió a retirarse durante cierto tiempo, impidiendo el paso de la luz, indefinida por la oscuridad que aún no se había desvanecido. Pero también acabó cediendo, y la luz se derramó por los contornos de los picos para revelar la faz tenebrosa de las montañas del Cuerno Negro Azabache.

Era un rostro desagradable y duro, moldeado por el tiempo y los elementos, y por el veneno de la magia negra sembrado en su interior. Allí donde las montañas giraban

al norte hacia la selva, la roca estaba blanquecina y desgastada, como si le hubiesen arrancado la vida que poseía, de la misma forma que se arranca una piel hasta dejar el hueso al descubierto.

Se elevaba cientos de metros en el horizonte, formando un muro de riscos y desfiladeros agobiados por el peso de las eras pasadas y los horrores soportados. En el vacío áspero y gris nada se movía.

Brin levantó su rostro durante un breve instante contra un soplo de viento. Su nariz se arrugó con gesto de desagrado al captar un olor procedente de algún lugar situado delante de ellos.

—Los albañales de Marca Gris —anunció el anciano Cogline, escupiendo y aguzando sus ojos de hurón—. Nos encontramos cerca.

Kimber se adelantó para reunirse con Murmullo, que olfateaba el aire de la montaña. Se inclinó junto al gigantesco gato, pronunció una palabra junto a su oído, y el animal lamió su rostro como muestra de afecto.

—Apresurémonos, antes de que haya más luz —urgió la muchacha volviéndose hacia ellos—. Murmullo nos indicará el camino.

Aceleraron el paso entre la luz que avanzaba y las sombras que retrocedían, siguiendo al gato del páramo que abría la marcha bordeando las colinas bajas hasta donde las montañas del Cuerno Negro Azabache torcían hacia el norte. Los árboles y los matorrales desaparecieron por completo, las hierbas eran escasas y marchitas, y la tierra se convirtió en grava y en escalones rocosos. El olor, rancio y fétido, era más desagradable a medida que avanzaban, y anulaba la frescura del nacimiento del nuevo día. Brin se dio cuenta de que le costaba respirar. Y si allí le ocurría eso, ¿qué sucedería cuando estuviesen dentro de los albañales?

Entonces las colinas descendieron hacia un valle profundo que estaba cubierto por la sombra de las montañas. En el centro del valle, lóbrego y silencioso, había un oscuro lago con sus aguas inmóviles, alimentado por un arroyo que se deslizaba entre las rocas desde un agujero ancho y negruzco.

—Allí —señaló Kimber con la mano, cuando Murmullo se detuvo—. Allí están los albañales.

Los ojos de Brin recorrieron la dentada línea de picos, que se elevaban centenares de metros en el cielo dorado del amanecer. Allí, todavía ocultos a la vista, estaban Marca Gris, el Maelmord y el *Ildatch*.

Tragó saliva para poder soportar el hedor que le llegaba. También allí estaba su destino, esperándola. Esbozó una triste y melancólica sonrisa. Debía ir a reunirse con él.

En la entrada de los albañales, Cogline les desveló algo más sobre su magia. De un paquete sellado que guardaba en una de las bolsas atadas a su cintura, sacó un

ungüento que, cuando se ponía dentro de la nariz, disminuía el hedor de las horribles emanaciones. Una pequeña magia, afirmó. Aunque no eliminaba el mal olor por completo, se hacía más tolerable. Hizo varias antorchas cortas con trozos de madera, metió sus extremos en otra bolsa y salieron recubiertos de una sustancia plateada que irradió una luz parecida a la de las lámparas de aceite en la oscuridad de la caverna, sin necesidad de prenderles fuego.

—Sólo es un poco más de mi magia, forasteros —les dijo el anciano, riéndose entre dientes mientras ellos miraban asombrados a las antorchas sin llamas—. Productos químicos, ¿recordáis? Algo que los caminantes negros desconocen por completo. Y tengo algunas otras sorpresas. Ya lo veréis.

Rone frunció el entrecejo con cierta incredulidad, e hizo un gesto de resignación. Brin no dijo nada, pero pensó que prefería que no se presentara la ocasión de experimentar tales sorpresas.

Con las antorchas en la mano, el pequeño grupo abandonó la luz del alba para entrar en la oscuridad de los albañales. Los pasadizos eran anchos y profundos, el veneno líquido evacuado de las habitaciones de Marca Gris y el Maelmord descendía por un canal que dividía el suelo del túnel. A ambos lados del río de aguas fecales había andenes de piedra lo bastante anchos para que pudieran desplazarse por ellos. Murmullo abría la marcha con sus ojos luminosos parpadeando en soñolienta reacción contra la luz de las antorchas y sus almohadillados pies moviéndose sin ruido sobre la piedra. Cogline lo seguía junto a Kimber, y Brin y Rone cerraban la marcha.

Camaron durante mucho rato. Brin perdió la noción del tiempo, porque dedicaba toda su atención al camino que recorría a media luz y a pensar en cómo podía cumplir su firme promesa de entrar ella sola en el Maelmord, sin la compañía de Kimber, el anciano y Rone. El albañal serpenteaba en su ascenso a través de la roca de la montaña, retorciéndose como una serpiente enroscada. El olor que impregnaba el pasadizo era casi insoportable, incluso con la ayuda del ungüento que Cogline les había proporcionado. De vez en cuando, repentinas corrientes de aire frío soplaban sobre sus cabezas, llevándose el hediondo olor de las aguas. Procedían de las cumbres hacia las que ellos se dirigían. Pero las corrientes de aire fresco eran escasas y breves, y el mal olor regresaba con rapidez.

Pasaron la mañana en los albañales. Sus horas se perdieron en la interminable espiral del ascenso. En una ocasión llegaron hasta una enorme reja de hierro que cortaba el pasadizo, impidiendo la entrada de cualquier cosa que fuera más grande que una rata. Rone echó mano a su espada, pero una palabra cortante de Cogline lo hizo desistir de su intento. Con una alegre y cloqueante risa en los labios, sacó una bolsa que contenía un polvo extraño y negruzco mezclado con algo que parecía hollín. Extendió un poco de polvo por las barras de la reja en el lugar donde se

insertaban en la roca, y tocó rápidamente esos puntos con la antorcha sin llamas. El polvo desprendió una luz blanca y brillante, y cuando ésta se extinguió, las barras estaban completamente carcomidas. Le dio un fuerte empujón y toda la reja cayó al suelo, permitiéndoles continuar su avance.

Nadie hablaba. Al contrario, todos escuchaban con la máxima atención para poder captar cualquier posible sonido de un enemigo que esperara su paso en algún lugar de arriba; de los caminantes negros y las criaturas que los servían. No oyeron nada que pudieran achacar a eso, pero sí escucharon otros sonidos cuyos ecos se extendían por los pasadizos vacíos, sonidos que llegaban desde muy arriba y que en aquel momento no podían identificar. Se oían fuertes y retumbantes golpes, como si cayeran cuerpos pesados, arrastramientos y rascaduras. También se oía un aullido ronco, como si un viento fuerte atravesara los túneles desde los picos de las montañas; y un silbido, como de vapor que escapara por alguna fisura de la tierra. Esos ruidos lejanos llenaban el silencio de los albañales y, de alguna manera, lo aumentaban. Brin se dio cuenta de que estaba intentando identificar los sonidos, pero no lo consiguió; con la salvedad, quizá, del silbido, que aumentaba y bajaba su intensidad con una extraña regularidad. Le recordaba la emergencia del Oráculo Siniestro del estanque y la niebla.

Debo encontrar la forma de continuar sola, pensó una vez más. Debo hacerlo lo antes posible.

Los túneles se aproximaban y se alejaban, y ellos seguían su camino ascendente. El aire de los albañales se había ido calentado a medida que avanzaba el día, haciendo que el sudor corriera bajo sus capas y túnicas. Una especie de niebla rara había empezado a filtrarse en los corredores, pegajosa y sucia, impregnada de mal olor. La apartaban de sí, pero se deslizaba tras ellos y no podían deshacerse de ella. Se hacía más densa a medida que subían, y no tardaron en tener dificultad para ver a más de una docena de pasos.

De improviso, la niebla y la penumbra se aclararon, y se encontraron sobre una plataforma rocosa que dominaba un abismo inmenso. Éste descendía hacia el centro de la montaña, y desaparecía en una impenetrable oscuridad. Los tres jóvenes y el anciano intercambiaron miradas de inquietud. A su derecha, el pasadizo se curvaba hacia arriba en el interior de la roca, siguiendo el canal que evacuaba las aguas residuales de la ciudadela de los espectros corrosivos. A su izquierda, el pasadizo bajaba la corta distancia que los separaba de un esbelto puente de piedra, de apenas un metro de ancho, que se arqueaba a través del abismo hasta un túnel oscuro que se abría al otro lado del precipicio.

—¿Qué camino tomamos? —preguntó Rone en voz tan baja que parecía que hablara consigo mismo.

El de la izquierda, pensó Brin sin dudar. A la izquierda, cruzando el abismo. No

comprendía por qué, pero instintivamente supo que ése era el camino que debía seguir.

—Los albañales son el camino —dijo Cogleine, con su mirada puesta en la joven del valle—. Eso es lo que te dijo el Oráculo Siniestro, ¿verdad, muchacha?

Brin fue incapaz de pronunciar una sola palabra.

—¿Brin? —la llamó Kimber con suavidad.

—Sí —respondió la joven del valle—. Sí, ése es el camino.

Giraron hacia la derecha a lo largo de la plataforma, siguiendo hacia arriba el canal de las fétidas aguas para adentrarse de nuevo en la oscuridad. La mente de Brin estaba desbocada. Éste no es el camino. ¿Por qué dije que lo era? Tragó una bocanada de aire, obligándose a pensar despacio. Lo que buscaban estaba en la dirección opuesta a la que habían seguido; para encontrarlo, tenía que cruzar el puente de piedra. Allí estaba el Maelmord; podía sentirlo. Entonces ¿por qué había dicho...?

Antes de que acabara de hacer la pregunta, le llegó la respuesta. Porque durante ese recorrido se le presentaría la ocasión de abandonarlos. Ésta era la oportunidad que había estado buscando desde que salieron del Páramo Viejo. Así era como debía ser. La canción de los deseos le ayudaría a conseguirlo... un pequeño engaño, una pequeña mentira. Suspiró ante aquel pensamiento. Debía hacerlo, aunque eso traicionaría la confianza que los tres habían depositado en ella.

Empezó a tararear la canción de los deseos con suavidad y dulzura, construyéndola piedra a piedra hasta levantar un muro que la hizo invisible, creando al mismo tiempo en las mentes de sus compañeros una imagen de sí misma. Después se separó de su propio fantasma, pegándose a la pared de piedra del pasadizo para ver cómo los dos jóvenes y el anciano se alejaban.

Sabía que la ilusión sólo duraría algunos minutos. Retrocedió a toda prisa por el túnel, siguiendo el canal y las curvas de la roca. Su respiración sonaba áspera en sus oídos. Llegó a la plataforma, se apresuró hacia el lugar donde se estrechaba y hacia el puente de piedra. El abismo abría sus negras fauces ante ella. Paso a paso, se fue acercando al puente y, después se dispuso a atravesarlo. Aunque había un sobrecogedor silencio en la penumbra y en la niebla que revoloteaban a su alrededor, de alguna manera podía sentir que no estaba sola. Su mente se endureció contra la oleada de miedo y duda que la invadió, y los relegó a un lugar profundo, desapasionado y frío de sí misma. No podía permitir que nada le afectara.

Por fin atravesó el puente. Se detuvo ante la entrada del nuevo túnel durante un instante y permitió que regresaran sus sentimientos. Un breve recuerdo de Rone, de Kimber y del anciano atravesó su mente y desapareció. Pensó con amargura que había utilizado la canción contra ellos. Y aunque sabía que había sido necesario, le dolía haberlo hecho.

Se volvió de forma brusca hacia el puente de piedra, graduó el tono de la canción

hasta convertirla en grito rápido y cortante, y con él continuó. El sonido transmitió su furioso eco a través de la impenetrable oscuridad, y el puente saltó en mil pedazos, precipitándose en el abismo.

Ya no había camino de vuelta.

Entró en el túnel y desapareció.

El sonido del grito llegó hasta el túnel donde los otros, Kimber, el anciano y Rone continuaban su ascenso.

—¡Infiernos! ¿Qué ha sido eso? —preguntó Rone.

—Brin. Era Brin —respondió Kimber, después de escuchar cómo el eco se apagaba.

Rone miró a su alrededor. No, Brin estaba junto a él...

De pronto, la imagen que la joven del valle había creado en sus mentes se desvaneció en la nada. Cogline profirió una maldición y dio una patada en el suelo.

—¿Qué ha hecho...? —inquirió confuso el joven de las tierras altas, incapaz de terminar la pregunta.

—Creo que ha hecho lo que pretendía hacer desde el principio —respondió Kimber, poniéndose a su lado y mirándolo con fijeza—. Nos ha dejado para seguir ella sola. Recuerda que en más de una ocasión nos había dicho que no quería que la acompañáramos ninguno de nosotros. Pues ya lo ha conseguido.

—¡Por todos los demonios! —exclamó Rone, completamente consternado—. ¿Es que no se da cuenta de lo peligroso que es...?

—Es plenamente consciente de todo —lo interrumpió la muchacha, poniéndose detrás de él para empezar a desandar el camino—. Yo debía de haber pensado que haría esto. Tendremos que correr si queremos alcanzarla. ¡Murmullo, rastrea!

El gigantesco gato del páramo saltó hacia delante sin aparente esfuerzo, deslizándose túnel abajo. Kimber, el anciano y Rone corrieron detrás de él, tropezando de vez en cuando a causa de la niebla y la penumbra. Rone Leah estaba furioso y asustado al mismo tiempo. ¿Por qué había actuado Brin de esa manera? No podía comprenderlo.

Enseguida llegaron a la plataforma rocosa, y vieron que el puente de piedra se había precipitado en el abismo, partido por el centro.

—¡Allí! ¡Ha utilizado la magia! —exclamó Cogline.

Sin pronunciar una sola palabra, Rone corrió hacia el puente, deteniéndose sobre los restos dentados. A unos siete metros de distancia, el otro extremo sobresalía de la pared del precipicio. Podría salvar esa distancia de un salto, pensó. Era un salto largo, pero podía lograrlo. Al menos debía intentarlo...

—No, Rone Leah. —Kimber le apartó de un tirón del precipicio, adivinando sus pensamientos. La presión que su mano ejercía sobre el brazo del joven de las tierras

altas era sorprendentemente fuerte—. No debes actuar como un estúpido. No puedes dar un salto tan grande.

—Tampoco puedo abandonarla —insistió el joven de las tierras altas, con obstinación—. Otra vez no.

—También a mí me preocupa —respondió la muchacha, volviéndose y haciendo un gesto de asentimiento—. ¡Murmullo! —El gato del páramo se acercó y frotó su hocico contra su ama. Habló con el gato en voz baja, acariciándolo detrás de las orejas, y después se apartó de él—. ¡Rastrea, Murmullo! —ordenó.

El gato del páramo dio la vuelta y se dirigió hacia el puente, adquirió velocidad y saltó al otro lado. Atravesó el abismo sin esfuerzo y desapareció en el oscuro túnel que allí había.

El joven rostro de Kimber Boh reflejaba su preocupación. No quería separarse del gato, pero Brin podría necesitarlo más que ella, y era su amiga.

—¡Protégela bien! —le gritó.

Luego miró a Rone.

—Ahora, nosotros hemos de intentar encontrar un camino para alcanzar a Brin Ohmsford.

A últimas horas de la mañana del mismo día, Jair y sus compañeros de viaje salieron de las Cuevas de la Noche y se encontraron en una ancha plataforma de roca que dominaba un profundo cañón entre los picos de las montañas del Cuerno Negro Azabache. Los picos estaban tan próximos unos de otros que lo encerraban todo, excepto una estrecha franja de cielo azul muy por encima de donde ellos se encontraban, perdidos en un montón de sombras. La plataforma se extendía varios centenares de metros a lo largo de la pared de la montaña y luego desaparecía en un precipicio.

El joven del valle miró hacia arriba, siguiendo la altura de las montañas que se recortaban contra el cielo del mediodía. Estaba exhausto; agotado física y emocionalmente. Todavía llevaba el cristal de la visión en una mano, arrastrando la cadena de plata por la plataforma rocosa. Habían estado en las Cuevas de la Noche desde la salida del sol. Durante una buena parte de ese tiempo tuvo que utilizar la canción de los deseos para proyectar la luz del cristal y ver el camino. En ello puso toda la fuerza y toda la concentración que fue capaz de reunir. Todavía podía escuchar en su mente el sonido de los procks, piedra machacando sobre piedra; aunque ahora sólo era un vestigio de lo que habían dejado en la oscuridad de las cuevas. Todavía resonaba en su mente el último alarido de Stythys.

—No debemos quedarnos tan a la vista —dijo Garet Jax, señalando con la mano hacia la izquierda.

—No estoy seguro de que éste sea el camino, Maestro de Armas —dijo Slanter, reuniéndose con ellos y mirando con indecisión a su alrededor.

—¿Ves algún otro camino? —preguntó Garet Jax, volviéndose hacia el gnomo.

Los miembros del grupo bordearon la plataforma rocosa en silencio hasta llegar al precipicio. Un estrecho desfiladero se abría ante ellos, serpenteando en la roca y desapareciendo entre las sombras. Avanzaron en fila a lo largo de sus ásperos muros, mirando de cuando en cuando a las alturas como medida precautoria. Una ráfaga de aire helado los rozó al descender. Jair se estremeció al sentir su contacto. Aturdido por los horrores sufridos en las cuevas, incluso se sintió agradecido al experimentar esa desagradable sensación. De alguna forma intuía que estaban cerca de las murallas de Marca Gris. Al alcance de su mano estaban Marca Gris, el Maelmord y la Fuente del Paraíso: la búsqueda estaba tocando a su fin, el largo viaje casi terminado. Sintió un fuerte impulso de reír y llorar al mismo tiempo, pero el cansancio y el dolor que afligían su cuerpo le impidieron hacer ambas cosas.

El desfiladero continuaba internándose en la roca. Su mente vagaba. ¿Dónde estaría Brin en ese momento? El cristal les había mostrado su rostro, pero no el lugar donde se encontraba. La niebla gris y la penumbra de su entorno indicaban que era un

paraje triste y desolado. Quizás un túnel como los que ellos habían recorrido. Tal vez fuera un túnel de aquellas mismas montañas.

—Debes llegar a la Fuente del Paraíso antes de que ella llegue al Maelmord —le había dicho el Rey del Río Plateado—. Debes estar allí antes que ella.

Tropezó y estuvo a punto de dar con sus huesos en tierra. Se enderezó con celeridad y guardó el cristal de la visión en la parte delantera de su túnica.

—Camina con cuidado —le dijo Edain Elessedil, que marchaba a su lado.

Jair hizo un gesto de asentimiento y siguió caminando.

Su mente le llevó a pensar en los acontecimientos que les esperaban. Todo un ejército de gnomos protegía las almenas y las torres de vigilancia de Marca Gris. Los espectros corrosivos caminaban por sus salas, y otros seres aún más perversos podían estar esperándolos allí, vigilando para prevenir la llegada de intrusos como ellos. Su grupo sólo estaba integrado por seis miembros. ¿Qué esperanzas podían albergar ante un número tan crecido de seres poderosos? Si aparecían, pocas; sin embargo, y a pesar de todo, se sentía animado. Quizá se debía a la confianza que había depositado en él el Rey del Río Plateado al elegirlo para que llevara a cabo esta búsqueda, que probaba la confianza del anciano en su capacidad para alcanzar el éxito. Quizás era su propia determinación, una fuerza de voluntad que no le permitiría fallar.

Hizo un gesto de indecisión. Pero también influía poderosamente en su estado de ánimo el carácter de los cinco hombres que habían decidido acompañarlo y le habían prestado su colaboración y apoyo. Eran Gareth Jax, Slanter, Foraker, Edain Elessedil y Helt. Hombres llegados de las Cuatro Tierras para esta terrible confrontación final, una mezcla enigmática de fuerza y valor. Dos rastreadores, un cazador, un experto en armas y un príncipe elfo habían seguido diferentes caminos para llegar todos juntos a este día, y ninguno podría ver su final. Pero aquí estaban. Sus lazos con Jair y con la responsabilidad que había caído sobre sus espaldas y que él había aceptado habían sido más fuertes que la prudencia y la lógica que los habría forzado a considerar con más detenimiento el evidente peligro al que exponían sus vidas. Así había sido incluso en el caso de Slanter. El gnomo lo decidió al no aprovechar la oportunidad de huir desde Capaal a las tierras fronterizas y a la vida que había dejado. Todos estaban comprometidos, y ese compromiso había creado unos vínculos que los hacía casi invencibles. Jair sabía poco de sus compañeros, pero estaba seguro de una cosa, y eso era suficiente: pasara lo que pasase durante aquel día, los cinco estarían junto a él.

Tal vez ésa fuera la razón de que no estuviese asustado.

El desfiladero volvió a ensancharse y la luz del sol fluyó de un horizonte mucho más ampliado. Gareth Jax aminoró la marcha; después, se agachó e inmediatamente la reanudó pero aún más despacio. Con su delgado brazo les hizo una señal para que se acercaran. Pegados a las rocas, se deslizaron hasta ponerse junto a él.

—Allí —les dijo en voz baja, señalando con la mano.

Era Marca Gris. Jair lo supo sin necesidad de que se lo dijeran. La fortaleza estaba enclavada en la cumbre de la pared de un risco que se curvaba ante ellos. Descansaba sobre una amplia y sobresaliente plataforma rocosa que contrastaba con el cielo azul del mediodía. Era tenebrosa y enorme. Las almenas, las torres y los parapetos se elevaban más de cincuenta metros por encima de los bloques de piedra que formaban las murallas, como lanzas y hachas romas que penetraran en el cielo azul libre por completo de nubes. En los mástiles de las torres no había ninguna bandera ondeando al viento, ni ningún color adornaba los bastidores. Toda la fortaleza presentaba un aspecto deslustrado y tétrico incluso bajo la brillante luz del sol. La piedra estaba sucia y tenía un color ceniciento. Las ventanas eran pequeñas aberturas enrejadas, con postigos de madera. Un solo sendero estrecho subía serpenteando por la ladera de la montaña; poco más que un reborde cortado en la roca, que terminaba ante un par de puertas altas cubiertas de hierro, cerradas a cal y canto.

Estudiaron la fortaleza sin hablar. No había señales de sus habitantes. Nada se movía.

Entonces Jair divisó el Croagh. Sólo podía ver las partes que se levantaban por detrás de Marca Gris; un tosco arco de piedra que parecía integrado en las torres y parapetos del complejo. Girando sobre sí mismo como una escalera colgante, se elevaba hacia el cielo para terminar en la alta cima de un pico solitario que se destacaba de los que estaban a su alrededor.

Jair agarró a Slanter por el brazo y señaló hacia el pico y las delgadas cintas de piedras que confluían en él.

—Sí, muchacho. El Croagh y la Fuente del Paraíso —corroboró el gnomo—. Lo que el Rey del Río Plateado quería que encontraras.

—¿Y el Maelmord? —preguntó Jair inmediatamente.

—Está al otro lado, abajo, en el interior de un anillo de riscos —respondió Slanter, haciendo un gesto afirmativo—. Allí es donde el Croagh inicia su ascensión, rodea Marca Gris y luego la continúa.

Los seis compañeros de viaje volvieron a quedarse en silencio, con los ojos fijos en la fortaleza.

—No parece que haya nadie —dijo Helt un rato después.

—Eso es exactamente lo que pretenden hacer creer quienes están dentro de la fortaleza —dijo Slanter—. Además, a los caminantes negros les gusta la oscuridad. Descansan durante casi todo el día y realizan todos sus trabajos durante la noche. Incluso los gnomos que están a su servicio adoptan su forma de vivir y no se exhiben cuando hay luz. Pero no te equivoques. Están ahí dentro, hombre de la frontera, tanto los caminantes negros como los gnomos. Y también hay algunos otros seres.

—Si conocieran nuestra llegada, esperarían que nos acercáramos por ese sendero

—dijo Gareth Jax, más para sí que para sus compañeros, después de observar atentamente el sendero que conducía a la entrada de la fortaleza—. Por ahí, o escalando las rocas —prosiguió, mirando a su izquierda, donde la plataforma en que se encontraban se curvaba hacia abajo entre grandes piedras y desaparecía al adentrarse en las montañas por un estrecho túnel—. Aunque quizá no por este camino.

—El túnel está conectado con una serie de pasadizos que ascienden hasta las bodegas de la fortaleza. Por ahí iremos —dijo Slanter, tocando el brazo de Gareth Jax.

—¿Están vigilados?

Slanter, como única respuesta, se limitó a encogerse de hombros.

—Me sentiría mejor si pudiésemos encontrar la forma de escalar el Croagh desde fuera —dijo Foraker—. Ya he visto bastantes cavernas y túneles.

—No se puede hacer —respondió el gnomo, haciendo un gesto negativo—. La única manera de llegar al Croagh es a través de Marca Gris. Hay que pasar entre los caminantes negros y quienes están a su servicio.

—¿Tú qué piensas, Gareth? —le preguntó Foraker.

Gareth Jax continuaba estudiando la fortaleza y los precipicios que se abrían a su alrededor, con rostro inexpresivo.

—¿Conoces el camino lo suficiente para poder conducirnos por él sin correr excesivos riesgos, gnomo? —le preguntó a Slanter.

—Pides demasiado —respondió el gnomo, dirigiéndole una sombría mirada—. Lo conozco, pero no muy bien. He pasado por él una o dos veces cuando me trajeron aquí por primera vez, antes de que empezara todo esto...

Se calló de repente, y Jair supo que estaba recordando el momento en que decidió volver a su tierra para estar con sus gentes y fue enviado por los caminantes para que siguiera el rastro de Allanon. Estaba recordando, y quizás arrepintiéndose en aquel momento de haber dejado que las cosas se torcieran.

—Ya es suficiente —manifestó Gareth Jax, a la vez que empezaba a caminar.

Los llevó hacia abajo caminando entre las piedras hasta el lugar donde la plataforma se adentraba en el túnel que conducía al interior de la montaña. Allí, fuera de la vista de Marca Gris, ocultos bajo una enorme masa de rocas, les indicó que se acercaran.

—¿Siempre descansan los caminantes negros durante las horas diurnas? —le preguntó a Slanter.

Allí hacía calor, y una fina capa de sudor cubría sus cejas.

—Si estás preguntando si es mejor ir ahora que cuando oscurezca, mi respuesta es afirmativa.

—En caso de que nos quede tiempo suficiente para hacerlo —interrumpió Foraker—. Hace ya tiempo que pasó el mediodía, y la oscuridad no tardará en caer

sobre las montañas. Sería más aconsejable esperar hasta mañana, porque así dispondríamos de un día completo. Doce horas más o menos no pueden establecer una diferencia determinante.

Se produjo un breve silencio. Jair miró al cielo, escudriñando el borde dentado de las cumbres. ¿Otras doce horas? Una inquietante sospecha asaltó su mente. ¿Hasta dónde había llegado Brin? Las palabras del Rey del Río Plateado resonaron una vez más en su interior: *Debes llegar a la Fuente del Paraíso antes que ella al Maelmord.*

Se volvió rápidamente hacia Gareth Jax.

—No estoy seguro de que podamos contar con doce horas —dijo Jair, volviéndose rápidamente hacia Gareth Jax—. Necesito saber dónde está Brin. Tengo que volver a utilizar el cristal de la visión, y creo que es mejor que lo haga ahora.

—Aquí no —respondió el Maestro de Armas, tras un dudar un instante—. Entra en la cueva.

Atravesaron la oscura abertura y buscaron a tientas el camino de vuelta a la penumbra. Allí, apiñados, esperaron con paciencia mientras Jair buscaba en su túnica el cristal de la visión. Enseguida lo encontró, y lo sacó colgado de su cadena de plata. Tras depositarlo en el cuenco de sus manos, se humedeció los labios y luchó para alejar la fatiga que lo abrumaba.

—Canta, Jair —le dijo Edain Elesedil.

Cantó en voz baja y susurrante, fatigada por el gran esfuerzo al que la había sometido durante su travesía por las Cuevas de la Noche. El cristal empezó a brillar y la luz a extenderse...

Brin se tomó un pequeño descanso en la penumbra del túnel, y en ese momento tuvo la repentina y desagradable sensación de que alguien la observaba, de unos ojos que la seguían. Era la misma sensación que había tenido al entrar y salir de los Dientes del Dragón: la impresión de que alguien la miraba desde lejos.

Vaciló durante un instante, paralizando sus pensamientos, y entonces un destello de clarividencia iluminó su mente. ¡Jair! ¡Era Jair! Aspiró profundamente para calmarse. No había una explicación lógica para formular tal conclusión, pero lo había hecho. Pero ¿cómo podía ser? ¿Cómo podía su hermano...?

En el túnel, algo se movió detrás de ella.

Había recorrido bastante camino a paso lento y cauteloso, ahuyentando la oscuridad con la antorcha sin llamas de Cogline. No había visto ni oído a ninguna criatura durante todo ese tiempo. Había llegado adonde estaba sin percibir ningún signo de vida, y empezaba a preguntarse si no se había equivocado al tomar ese túnel.

Pero ahora había algo, y no delante de ella como esperaba, sino detrás. Se dio media vuelta con cautela, olvidando la sensación de que era observada. Movié la antorcha hacia delante y un estremecimiento recorrió todo su cuerpo. Unos grandes

ojos luminosos y azules parpadeaban en su dirección desde la penumbra. Después, una enorme cara bigotuda se aproximó al círculo de luz.

—¡Murmullo!

Pronunció el nombre del gato del páramo con un suspiro de alivio, y se arrodilló cuando llegó junto a ella y frotó su ancha cabeza contra su hombro en amistoso saludo.

—Murmullo, ¿qué estás haciendo aquí? —le preguntó cuando el gato se sentó sobre sus patas traseras y la miró con solemnidad.

Por supuesto, no era difícil adivinar la respuesta a esta pregunta. Al descubrir su ausencia, Kimber, Cogley y Rone debían de haber retrocedido hasta el puente de piedra e, incapaces de seguirla a partir de aquel punto, habían enviado a Murmullo tras ella. O mejor, Kimber había enviado a Murmullo, porque el gato sólo obedecía a la muchacha. Brin estiró el brazo y le acarició las orejas. Sin duda, para Kimber había supuesto un gran sacrificio enviar a Murmullo solo tras su rastro. Ambos estaban muy unidos y ella confiaba ciegamente en él. Siendo como era, Kimber había decidido ceder a su amiga Brin Ohmsford la fuerza del gato del páramo. Los ojos de la joven del valle se humedecieron, y lo rodeó con los brazos.

—Gracias, Kimber —murmuró—. Pero no puedo llevarte conmigo, ¿lo comprendes? —prosiguió diciendo la joven del valle al gigantesco gato, haciendo un gesto negativo mientras se levantaba y lo acariciaba una vez más—. No puedo llevar a nadie conmigo. Es demasiado peligroso, incluso para ti. Me he prometido a mí misma que nadie se expondría a lo que me espera, y eso también te incluye a ti. Tienes que volver atrás.

El gato del páramo la miró parpadeando y se quedó donde estaba.

—¡Vete ahora. Tienes que volver con Kimber. Vete, Murmullo!

Pero Murmullo no movió ni un pelo. Se quedó sentado, esperando.

—¡Vaya! —exclamó Brin, haciendo un gesto de incredulidad—, eres tan obstinado como tu ama.

No le quedó otra alternativa. Empezó a cantar en voz baja, para el gato, envolviéndolo con sus palabras y su música, ordenándole que regresara. Cantó durante varios minutos con una suavidad inofensiva. Cuando acabó, Murmullo se puso en pie y desanduvo el camino que lo había llevado allí, perdiéndose en la oscuridad.

Brin lo siguió con la mirada hasta que se perdió de vista, luego se dio media vuelta y reemprendió la marcha.

Un momento después, la oscuridad comenzó a disolverse, convirtiéndose en luminosidad. El pasadizo, estrecho y de escasa altura, se ensanchó de pronto vertical y horizontalmente, impidiendo que el resplandor de su antorcha tocara los muros y el techo. Pero ahora había una luz que hacía innecesaria la suya, llenando el pasadizo de

un polvoriento brillo gris. Era el sol. En algún lugar cercano, el túnel se abría de nuevo al mundo exterior.

Apresuró el paso, y dejó caer la antorcha sin llamas de Cogline. El pasadizo giraba hacia arriba, convirtiéndose en una escalera tallada en la roca que ascendía hasta llegar a una enorme caverna abierta al exterior. Subió los escalones con rapidez, olvidándose de su cansancio, sintiendo que su viaje estaba llegando a su final. La luz del sol se derramaba sobre la caverna en rayos plateados llenos de partículas de polvo que danzaban y giraban como si fuera cosas vivas.

Entonces subió el último escalón, salió del túnel a un amplio reborde y se detuvo. Ante ella, un segundo puente de piedra se extendía sobre otro abismo, abrupto e imponente, que doblaba el tamaño del primero. Descendía cientos de metros en la roca de la montaña, en un foso tan profundo que ni siquiera los rayos de luz del sol que se filtraban por las grietas del techo de la caverna podían atravesar su impenetrable oscuridad. Brin miró hacia abajo, arrugando la nariz al respirar las pestilentes emanaciones que ascendían del precipicio y sintió náuseas, a pesar de que se había aplicado el unguento de Cogline. Lo que yacía en el fondo era mucho peor de lo que corría por los albañales de Marca Gris.

Miró lo que había al otro lado a través del puente de piedra. La caverna penetraba en la montaña unos cien metros, y a continuación se convertía en un túnel corto y alto. Pero más que un túnel parecía un pórtico tallado a mano, moldeado y alisado, con extraños símbolos grabados en la roca. La luz descendía en rayos por el lado opuesto y el cielo se ensanchaba a lo lejos en un tenue y neblinoso verde.

Lo miró con más atención. No, no era el cielo, sino la bruma de un valle.

Era el Maelmord.

Lo supo por instinto, como si lo hubiese visto en un sueño. Podía sentir su contacto y oír su susurro.

Apresuró el paso hacia el puente, un amplio camino arqueado de unos tres metros de anchura, con postes de madera clavados en la piedra y unidos por cadenas como barandilla. Avanzó con diligencia, atravesó la cúspide del arco y empezó a bajar.

Ya casi había llegado al final cuando una negra criatura saltó de repente desde una profunda grieta abierta en el suelo de la caverna, a unos tres metros delante de ella.

Hablando entre dientes y visiblemente irritado, Cogline se detuvo, con Rone y Kimber detrás. El túnel en el que se hallaban se dividía en otros dos túneles idénticos, y era imposible saber cuál de ellos había seguido Brin. Nada podía señalar la más mínima diferencia entre ambos.

—Bien, ¿cuál seguimos? —preguntó Cogline a Rone.

—¿No lo sabe usted? —le preguntó a su vez el joven de las tierras altas, mirándolo con insistencia.

—Ni idea. Elige tú —respondió el anciano, haciendo un gesto negativo.

—No puedo —dijo Rone, tras un instante de vacilación, apartando la mirada del anciano para volver enseguida a fijar en él sus ojos—. Pero quizás dé lo mismo seguir uno u otro. Es posible que terminen en el mismo sitio.

—¡Los túneles de los albañales corren hacia el mismo sitio, no desde el mismo sitio! ¡Cualquier tonto sabe eso! —exclamó el viejo, indignado.

—¡Abuelo! —le amonestó Kimber con severidad.

Pasó entre los dos jóvenes para ponerse a la cabeza y examinó los túneles, estudiando las oscuras aguas que fluían por los canales abiertos en ellos.

—No puedo ayudaros —admitió después de un rato, haciendo un gesto de impotencia—. No tengo ni idea de adónde conducen. Parecen exactamente iguales. Tendrás que elegir tú —concluyó, levantando su vista hacia Rone.

El anciano y el joven de las tierras altas se miraron uno a otro durante un momento como si fueran dos estatuas inmóviles.

—De acuerdo, seguiremos el de la izquierda —dijo por fin Rone, haciendo un gesto de asentimiento y empezando a caminar en esa dirección—. Al menos, ese túnel parece conducir de vuelta al abismo.

Entró en el túnel, sosteniendo con fuerza su antorcha sin llamas ante sí, con rostro ceñudo. Cogline y Kimber lo siguieron tras intercambiar una mirada.

El ser negro salió de la grieta como una sombra surgida del mundo de los sueños tenebrosos y se agazapó ante el puente. Tenía apariencia humana, pero era tan lampiña y lisa como si la hubiesen esculpido en arcilla oscura. Plegada sobre sí misma hasta que se meció hacia delante apoyada en sus largos antebrazos, era más alta que Brin. Sus miembros y su cuerpo presentaban una extraña indeterminación de forma, como si sus músculos no tuviesen ninguna consistencia, o no careciese de ellos y sólo estuviese formada por carne. Levantó unos ojos ciegos y mortecinos para buscar los de la joven del valle, y abrió una boca tan tosca y negra como su piel, dejando escapar un silbido átono y profundo.

La joven del valle se quedó petrificada. No podía evitar a la monstruosa criatura de ninguna manera. Sin duda, la habían puesto en aquel lugar para que vigilara el puente y no permitiera el paso a nadie. Tal vez fuera una creación de los espectros corrosivos con la ayuda de la magia negra. Creado, o llamado a la vida desde algún lugar y tiempo inferiores, tal como habían hecho con el jachyra.

El ser negro dio un paso adelante, lento y seguro, mirando a la joven del valle con sus ojos muertos. Brin tuvo que hacer unos ímprobos esfuerzos para no salir huyendo. No podía conocer el peligro real que supondría el enfrentarse a la deforme criatura, pero presentía que se abalanzaría sobre ella en el mismo momento en que le diera la espalda o retrocediera.

La monstruosa criatura abrió aún más sus negras fauces y su silbido llenó el silencio. Brin se quedó helada, porque ignoraba lo que iba a suceder a continuación. Y eso la obligaría a recurrir de nuevo a la canción de los deseos. Su garganta se puso en tensión. No quería utilizar la magia élfica, pero tampoco estaba dispuesta a caer en las garras de aquel monstruo, aunque eso significara...

El ser negro atacó de forma imprevista, dando un poderoso salto hacia delante. La rapidez con que realizó el ataque cogió por sorpresa a la joven del valle. Era hipnótico. El cantar se quedó inmovilizado en su garganta a causa de su indecisión. El momento colgó suspendido como un nudo en el hilo del tiempo, y la joven esperó el impacto del golpe.

Pero el golpe no se produjo. Algo llegó con la rapidez del rayo por detrás de ella, en un súbito borrón en movimiento, atrapó a la horrible criatura a mitad del salto y lo tiró hacia atrás. Brin se tambaleó y cayó de rodillas. ¡Era Murmullo! El hechizo de la canción no había sido lo suficientemente fuerte para contrarrestar la orden de su ama. ¡Murmullo había conseguido liberarse del poder de la magia y había vuelto a seguir sus pasos!

Los dos antagonistas se convirtieron en una confusa maraña de garras y dientes. El ser negro fue cogido por sorpresa, porque sólo había prestado atención a la joven del valle. Lanzando furiosos silbidos, luchaba con todas sus fuerzas para quitarse al gato del páramo de la espalda, donde el gigantesco animal mantenía su abrazo de muerte. Una y otra vez se tambalearon a lo largo del puente, mientras las mandíbulas del gato del páramo oprimían el cuello del monstruo y éste se encogía y retorció convulsivamente.

Brin continuaba inmovilizada por la indecisión a una docena de metros, en el centro del puente. Sabía que tenía que hacer algo. Aquella batalla no tenía que librarla Murmullo, sino ella. Se apartó del fragor de la batalla, y un pequeño grito se escapó de sus labios cuando los contendientes se acercaron peligrosamente a los postes, haciendo temblar las cadenas de hierro. ¡Tenía que intervenir! Pero ¿cómo podía hacerlo? Su única arma era la canción de los deseos, y no quería utilizar la magia. ¡No podía!

Se sorprendió por la contundencia de su decisión. No podía utilizar la magia porque... porque... La rabia y el miedo inundaron todo su ser, mezclándose con la confusión para mantenerla paralizada. ¿Por qué? La pregunta estalló en su mente como un grito de angustia. ¿Qué le estaba pasando?

Entonces avanzó con paso decidido, dirigiéndose al final del arco de piedra, lejos de los contendientes. Había tomado una decisión: emprender la huida. El ser negro sólo la buscaba a ella. Si la veía correr, la seguiría. Y si era bastante rápida, llegaría al Maelmord antes de que...

Se detuvo. Delante, en el suelo de la caverna, vio otra cosa que surgía de la roca

agrietada.

¡Era otra criatura!

Se quedó completamente inmóvil. El pórtico que daba acceso a la luz diurna y al valle estaba demasiado lejos, y la segunda criatura negra se interponía en el camino, y ya empezaba a aproximarse a ella. Había salido de la roca y se dirigía al puente a cuatro patas, con sus negras fauces abiertas. Brin retrocedió presa del pánico. Tenía que defenderse sin ayuda, pero se sintió dominada por el miedo y la inseguridad. Debía utilizar la canción de los deseos. ¡No tenía otra alternativa!

El ser negro estaba cada vez más cerca, y emitió un agudo silbido. La joven del valle volvió a sentir un nudo en la garganta.

De nuevo fue Murmullo quien la salvó. El gigantesco gato dejó a la primera criatura, se volvió con gran rapidez y agilidad y saltó sobre la segunda, apartándola de la muchacha al caer. Tras ponerse en pie, Murmullo se dio la vuelta para enfrentarse al nuevo enemigo, que dio un gran salto hacia él, profiriendo terribles aullidos. Pero el gigantesco gato del páramo se apartó con agilidad y rajó el vientre desprotegido de su atacante cuando éste caía. A pesar del desgarró sufrido en su carne oscura, el monstruo no cayó, sino que se desvió hacia un lado, manteniendo fija la mirada con sus ojos muertos.

La segunda criatura se reunió con la primera, y después las dos empezaron a acercarse con cautela al gato del páramo. Murmullo retrocedió, manteniéndose delante de Brin con su espeso pelaje erizado, que aumentaba al doble su tamaño normal. Agazapados sobre sus cuatro patas, los seres negros ensayaban rápidas embestidas, moviéndose de un lado a otro con una agilidad que contradecía su pesada apariencia. Estaban buscando un punto débil en las defensas del gigantesco gato del páramo. Murmullo se mantenía firme en su sitio, sin retroceder ni un milímetro. Entonces, las dos criaturas se abalanzaron sobre él al mismo tiempo, y sus dientes y garras abrieron surcos en su piel y su carne. Murmullo fue lanzado hacia atrás contra las cadenas que bordeaban el puente, y su poderoso animal casi perdió el conocimiento a causa del fuerte impacto. Sin embargo, reaccionó al instante y se lanzó contra los seres negros atacándolos con furia entre terroríficos bufidos.

Los combatientes volvieron a ponerse al acecho. Jadeando pesadamente, con su brillante pelaje gris manchado de sangre, Murmullo se colocó de nuevo en posición de defensa. Los atacantes le obligaban a permanecer contra la baranda del puente, lejos de la joven del valle. Tenían concentrada toda su atención en el gran gato, sin prestar la más mínima atención a la muchacha. Brin advirtió sus intenciones. Se disponían a abalanzarse de nuevo sobre Murmullo, y en esta ocasión las cadenas no obstaculizarían la fuerza de su embestida. El gigantesco gato del páramo caería al precipicio y moriría.

Murmullo también parecía intuir lo que iba a suceder. Arremetió y fintó,

intentando romper el asedio, para situarse en medio del puente. Pero los monstruos se movieron con gran rapidez para impedirlo, manteniéndolo arrinconado contra la baranda.

Brin Ohmsford sintió que el miedo oprimía su pecho. Murmullo no podía ganar la batalla. Aquellas criaturas eran demasiado poderosas para él. Les había producido heridas que deberían haberlas dejado fuera de combate, pero no parecían afectadas por ellas. Su carne colgaba en jirones, pero no sangraban. Eran muy fuertes y rápidas, más que cualquier ser de este mundo. Sin duda alguna, habían sido creadas por la magia negra, no por las manos de la naturaleza.

—Murmullo —lo llamó con voz quebrada y seca.

Debía salvarlo. No había nadie más que pudiera hacerlo. Ella poseía la canción de los deseos y la fuerza de su magia. Podía utilizarlo para destruir a las criaturas, para eliminarlas con tanta eficacia como...

Los árboles entrelazados en las montañas de Runne...

Las mentes de los ladrones del oeste de la cordillera de Spanning...

El gnomo... destrozado...

Las lágrimas resbalaron por sus mejillas. ¡No podía hacerlo! Algo se interponía entre su voluntad y su acción, la apartaba de su propósito y la inmovilizaba con indecisión. ¡Debía ayudarle, pero no podía!

—¡Murmullo! —gritó.

Los seres negros se irguieron y se dieron la vuelta. Entonces Murmullo arremetió contra ellos, dejándolos inmovilizados, y después giró rápidamente a su derecha, se replegó y saltó sobre ellos. Al no conseguir su objetivo, el gato del páramo corrió hacia el centro del puente, al lado de Brin. Los seres negros lo persiguieron, emitiendo furiosos silbidos, atacándolo por los lados para derribarlo.

Tuvieron éxito a unos tres metros de la joven del valle. Los tres se enzarzaron en un furioso enredo de dientes y garras. Durante algunos angustiosos segundos, Murmullo se impuso a ambos. Después, uno consiguió situarse a su espalda y el otro se liberó. Se apartó del gato que luchaba y se dirigió hacia Brin. Ella se lanzó hacia un lado, cayendo tendida sobre el puente. Murmullo dio un bufido. Con sus últimas fuerzas, se abalanzó sobre el asaltante de la muchacha, con la otra criatura agarrada a su lomo como una araña monstruosa. Su arremetida impulsó a los tres contra las cadenas de la baranda del puente. Los eslabones de hierro crujieron como la madera seca, y los seres negros profirieron alegres silbidos cuando Murmullo empezó a deslizarse del puente hacia el abismo.

Brin se puso de rodillas, con un grito de rabia y determinación. Las trabas que la ataban desaparecieron, la indecisión y la inseguridad cayeron hechas añicos, y su voluntad quedó libre. Empezó a cantar, con dureza y rapidez, y el sonido de su canto llenó las alturas y las profundidades de la roca de la caverna. La canción era más

tenebrosa que ninguna de las que había cantado antes; un sonido nuevo y terrible, cargado de una furia que nunca se hubiera creído capaz de sentir. Golpeó a los seres negros como un ariete de hierro, saliendo despedidos hacia arriba a causa del impacto, y sus ojos sin vida miraron con odio. Con los miembros desgarrando el aire y las bocas negras abiertas y en mudo silencio, salieron despedidos hacia el espacio abandonando su presa y la seguridad del puente. Girando como hojas en el viento, cayeron al abismo y desaparecieron.

Todo ocurrió en un breve instante. Brin se quedó en silencio. Su rostro moreno y fatigado estaba enrojecido y vibrante. De nuevo sintió aquella súbita y extraña sensación de perversa alegría, pero más fuerte en esta ocasión, mucho más fuerte. Quemaba en su interior como el fuego. Apenas podía controlar la excitación. Había destruido a los seres negros casi sin proponérselo.

¡Y había disfrutado con ello!

Entonces se dio cuenta de que la barrera que se había interpuesto entre su voluntad y su acción la había levantado ella misma. Era una restricción que se había impuesto para protegerse contra lo que acababa de suceder. Ahora había desaparecido, y no creía que apareciera de nuevo. Sintió que estaba perdiendo el control sobre la magia. No sabía por qué, sólo que era así. Cada vez que la utilizaba, parecía que la apartaba un poco de sí misma. Había intentado resistirse a lo que le estaba haciendo, pero sus esfuerzos por renunciar a la magia siempre eran contrarrestados, como si algún malévolos destino hubiera decidido que ella *debía* utilizar la magia. En esta ocasión, la había aceptado por completo, y sentía que ya no podría luchar contra ella. Sería lo que debía ser.

Con lentitud y extrema cautela, Murmullo se acercó donde estaba arrodillada la joven del valle, y acercó su oscuro hocico a la cara de la muchacha. Ella levantó los brazos para rodear el gigantesco gato, mientras las lágrimas corrían por sus mejillas.

La voz de Jair Ohmsford se convirtió en un áspero jadeo, y la luz del cristal de la visión se apagó con ella. El rostro de su hermana había desaparecido. Un profundo silencio llenó la penumbra en la que ahora se encontraban, y los rostros de los seis hombres reunidos estaban blancos y tensos.

—Eran mutens —murmuró Slanter al fin.

—¿Qué? —Edain Elesedil, sentado junto a él, pareció sobresaltarse.

—Los seres negros. Los llaman mutens. Fueron creados por la magia negra. Guardan los túneles de Marca Gris... —El gnomo se interrumpió de repente, dirigiendo una rápida mirada a Jair.

—Entonces ella está aquí —dijo el joven del valle con voz apenas audible.

Su boca estaba seca y sus manos crispadas alrededor del cristal.

—Sí, muchacho, está aquí —respondió Slanter, haciendo un gesto de

asentimiento—. Y más cerca del foso que nosotros.

Garet Jax se levantó de pronto, como una sombra negra y leve. Los otros lo imitaron.

—Parece que no disponemos de tiempo ni tenemos otra alternativa. Hemos de ir ahora —dijo Garet Jax, levantándose de improviso, como una sombra negra y leve, y siendo imitado por sus otros cinco compañeros de viaje. Incluso en la media luz de la penumbra, sus ojos eran como fuego. Avanzó hacia ellos, con las palmas de las manos vueltas hacia arriba—. Dadme vuestras manos.

Uno por uno, las extendieron para unir las a las de él.

—De esta forma sellamos nuestro compromiso —les dijo, con voz dura y frágil a la vez—. El joven del valle conseguirá llegar a la Fuente del Paraíso tal como ha jurado que haría. Todos somos uno en esto, pase lo que pase. Uno hasta el final. Juradlo.

Se produjo un silencio profundo.

—Uno —repitió Helt con su voz amable y grave.

—Uno —repitieron los otros.

Las manos se separaron.

—Llévanos allí —dijo Garet Jax a Slanter, volviéndose hacia el gnomo.

Se dirigieron hacia las bodegas situadas debajo de Marca Gris por los pasadizos de la montaña como los espectros que intentaban evitar. Con la ayuda de las antorchas que encontraron almacenadas en un nicho al entrar en el túnel avanzaron lentamente en la penumbra y el silencio, adentrándose en el corazón de la fortaleza. Slanter abría la marcha, con su tosca cara amarilla inclinada cerca de la luz y sus ojos de color azabache brillantes de miedo. Su paso era rápido y decidido, y solamente sus ojos traicionaban lo que hubiese deseado ocultarse a sí mismo. Pero Jair lo vio, y lo reconoció, identificándolo como un reflejo de sus propios sentimientos.

También él estaba asustado. La esperanza que antes le había otorgado un gran poder de decisión, ahora había desaparecido por completo, y su lugar había sido ocupado por el miedo, salvaje y apenas controlable, que crecía en su interior y convertía su piel en hielo. Pensamientos extraños y fragmentados llenaban su mente mientras recorría el camino por el túnel de roca con sus compañeros, y su nariz se irritaba por el mal olor del aire y de su propio sudor. Pensaba en su hogar en Valle Umbroso, en su familia diseminada por las tierras, en los amigos y en las cosas agradables que había dejado atrás y quizás había perdido para siempre, en los seres sombríos que lo acosaban, en Brin y Allanon, y en lo que habían ido a hacer a aquel lugar oscuro. Todos se entremezclaban y corrían juntos como colores disueltos en el agua, y no podía encontrar sentido a ninguno de ellos. El miedo dispersaba sus pensamientos, y puso en guardia a su mente y a su voluntad contra ello.

Los pasadizos se desviaron hacia arriba durante mucho tiempo, cruzándose y entrecruzándose en un laberinto sin principio ni fin. Pero Slanter no se detuvo, sino que siguió caminando a marchas forzadas hasta que vieron una gran puerta forrada de hierro y sujeta a la roca. Cuando llegaron a ella, se detuvieron sin pronunciar una sola palabra, tan silenciosos como los túneles que los habían conducido hasta allí. Jair se agazapó junto a los otros mientras Slanter pegaba una oreja a la puerta y escuchaba con atención. En el silencio de su mente, podía oír los latidos de su corazón.

Slanter se enderezó e hizo un gesto de asentimiento. Levantó con cuidado la falleba que mantenía cerrada la puerta, agarró el pomo de hierro y tiró. La puerta se abrió, emitiendo un ronco quejido. Ante ellos apareció una escalera ascendente que se difuminaba tras el círculo de la luz producido por sus antorchas. Empezaron a subir sus peldaños, Slanter a la cabeza como siempre. Peldaño a peldaño, con precaución y lentitud, siguieron subiendo los diferentes tramos de la escalera. La penumbra y el silencio se intensificaban a medida que ascendían. Por fin llegaron a su final, y se encontraron con un suelo empedrado. De pronto escucharon el sonido de las pisadas de alguien que caminaba por el suelo empedrado, en dirección contraria a donde ellos estaban, hasta que terminaron disolviéndose en el silencio. Jair tragó saliva para

controlar sus sentimientos. Era como si no existiese otra cosa que la oscuridad.

Entonces se alejaron de la escalera y entraron en la penumbra. Permanecieron cerca de ella, sin hablar, mirando en todas las direcciones, con las antorchas extendidas. La luz no llegaba a descubrir las paredes ni el techo, pero tenían la clara sensación de que se encontraban en una cámara enorme. En los límites de la luz emitida por sus antorchas podían distinguir la silueta de unos cajones y barriles. La madera estaba seca y carcomida, y sus bandas de hierro oxidadas. Había telarañas por todas partes, y el suelo estaba cubierto por una gruesa capa de polvo.

En la alfombra de polvo podían verse grandes huellas de pisadas de un ser que, sin lugar a dudas, no era humano. La evidencia se afirmaba aún más porque ningún ser humano se hubiera aventurado a entrar en los niveles inferiores de Marca Gris. Eso pensó Jair, sintiendo un escalofrío en todo su cuerpo.

Slanter les ordenó por señas que siguieran adelante. Los miembros del grupo se internaron en la penumbra, avanzando desde el hueco de la escalera. El polvo se arremolinó bajo sus botas y se levantó en el aire formando leves nubes para mezclarse con la luz de las antorchas con movimientos perezosos. Montones de utensilios y provisiones estropeadas aparecían ante sus ojos y después quedaban atrás, pero no acababan de llegar al final de la cámara.

Entonces, de repente, todo el suelo se elevó en media docena de escalones que conducían a otro nivel que se extendía perdiéndose en la oscuridad. Subieron los escalones en grupo, avanzaron unos veinte metros y entraron en un enorme corredor arqueado. Unas puertas de hierro, aseguradas con barras y selladas, aparecieron a ambos lados cuando se adentraron en él. Había tocones ennegrecidos de antorchas en sus soportes de hierro, cadenas que se apilaban junto a los muros y una gran cantidad de insectos que huían de la luz buscando protección en la penumbra. Un olor intenso y desagradable, que emanaba en oleadas de la piedra de la bodega, dificultaba la respiración y entumecía los sentidos.

El corredor terminó en otra escalera que ascendía como una serpiente enroscada. Slanter se detuvo un breve instante ante ella, y después empezó a subir sus escalones. Los otros le siguieron. Dos veces la escalera giró sobre sí misma antes de dar paso a otro corredor. El grupo avanzó por él varias docenas de metros, hasta donde se ramificaba en dos direcciones. Slanter los condujo por la derecha. El pasadizo terminó poco después en una puerta de hierro cerrada. El gnomo intentó abrirla manipulando la cerradura, pero no lo consiguió. Su rostro reflejaba una gran preocupación cuando se volvió hacia los otros. Era evidente que no contaba con aquel problema.

Garet Jax señaló hacia el otro extremo del corredor, con una pregunta en los ojos. ¿Podrían volver atrás y seguir el otro corredor? Slanter respondió a su no formulada pregunta con un gesto dubitativo.

Tras un momento de vacilación, Slanter se volvió y empezó a desandar el camino. Sus cinco compañeros le siguieron hasta el lugar donde se bifurcaba el túnel, y tomaron el de la izquierda. Este corredor era más accidentado que el que acababan de dejar, con pozos de escaleras, nichos escondidos en la sombra y numerosas puertas, todas cerradas y aseguradas con barras. El gnomo se detuvo varias veces, indeciso, pero poco después reanudaba la marcha. Transcurrían los minutos, y Jair se sentía cada vez más inseguro.

El pasadizo llegó a su fin ante un par de enormes puertas de hierro, tan altas que Slanter se vio obligado a ponerse de puntillas para alcanzar los cerrojos. Cedieron con una facilidad sorprendente, y la puerta de la derecha se abrió sin hacer ningún ruido. Los miembros del grupo observaron con precaución lo que había al otro lado. Era una cámara de grandes dimensiones, llena de numerosos objetos, almacenados en el más completo desorden. Pero allí la penumbra no era tan intensa porque en la parte superior de los muros, casi a la altura del techo, había unas aberturas estrechas y alargadas que permitían el paso de una luz grisácea.

Slanter señaló primero hacia esas aberturas y después al muro opuesto de la cámara, donde había otras puertas de hierro, también cerradas. Sus compañeros comprendieron perfectamente lo que pretendía decirles. Estaban dentro de las murallas exteriores de Marca Gris.

Precedidos por Slanter, entraron en la sala que, a diferencia de la anterior, no tenía polvo en su suelo ni telarañas en las cajas y los barriles. El hedor, seguía flotando en el aire, sofocante y rancio, pero allí no podía atribuirse sólo al aprisionamiento de los muros, porque también impregnaba al que entraba del exterior. Jair arrugó la nariz con desagrado. Aquel olor podía acabar con ellos antes de que los seres negros los encontrasen. Era tan malo como...

Algo rascó suavemente en las sombras, a un lado. Garet Jax se volvió hacia el lugar de donde había procedido el sonido con dagas en ambas manos, advirtiendo a los otros del peligro con un grito.

Pero ya era demasiado tarde. Algo enorme, negro y con alas salió disparado de las sombras. Se elevó en la media luz, desplegando su cuerpo correoso como un gigantesco murciélago. Los dientes y las garras emitieron un destello de marfil, y un grito fiero brotó de su garganta. Se abalanzó sobre ellos a tal velocidad que les faltó tiempo para prepararse. Voló en una embestida, pasó a los de delante y se dirigió contra Helt. Chocó contra el hombre de la frontera, golpeándolo con sus miembros alados, y su grito inicial se convirtió en un silbido espantoso. Helt retrocedió, tambaleándose a causa del golpe, luego logró agarrar con las dos manos a la criatura negra y la arrojó con violencia lejos de él, yendo a caer sobre un montón de cajas.

Garet Jax saltó hacia allí, y las dagas volaron de sus manos, clavando a la criatura negra en las cajas de madera.

—¡Salgamos! —gritó Slanter, que se había dirigido al otro extremo de la cámara y había abierto las puertas.

Sus cinco compañeros corrieron hacia la salida. Cuando todos estuvieron al otro lado, Slanter cerró la puerta y la aseguró echando el cerrojo. Después, temblando, se apoyó contra ella.

—¿Qué era eso? —preguntó Foraker, con su barbudo rostro cubierto de sudor y sus cejas levantadas con fiereza.

—No lo sé —respondió el gnomo, encogiéndose de hombros—. Algo producido por la magia negra de los caminantes. Tal vez un centinela.

Helt tenía una rodilla en tierra y se tapaba la cara con las manos. La sangre corría entre sus dedos en hilos escarlata.

—¡Helt! —murmuró Jair, acercándose—. Estás herido...

—No tiene importancia, sólo son unos rasguños —respondió el hombre de la frontera, levantando lentamente la cabeza. Su cara estaba llena de cortes y tenía un ojo tan hinchado, que ya empezaba a cerrarse. Se secó suavemente las heridas con la manga de su túnica.

Pero se estremecía de dolor. Logró ponerse en pie haciendo un gran esfuerzo, apoyándose contra la pared. Había una mirada inquietante en sus ojos.

Slanter se había alejado de la puerta y miraba a su alrededor. Estaban a medio camino en un estrecho corredor que terminaba por un lado en una puerta doble cerrada, y en una abertura escalonada que daba a la luz del día, por el otro.

—¡Venid aquí! —les ordenó el gnomo, dirigiéndose deprisa hacia el lado que daba a la luz—. ¡Corred, antes de que otra criatura pueda encontrarnos!

Todos los siguieron, excepto Helt, que todavía estaba apoyado en la pared del pasadizo.

—¡Helt! —lo llamó Jair, mirando hacia atrás y aflojando el paso.

—Corre, Jair —le respondió el hombre de la frontera, que aún estaba enjugando la sangre de su cara, apartándose de la pared y empezando a andar—. Continúa. No te separes de los demás.

Jair obedeció, consciente de que el hombre de la frontera lo seguía, pero sabiendo también que tenía dificultades para hacerlo. Algo malo le pasaba.

Llegaron al final del corredor y subieron la escalera casi corriendo. La calma fantasmagórica de la fortaleza quedó rota por el sonido de otros pies y otras voces, mezclados, lejanos y confusos. El alarido emitido por el monstruo alado, fue una señal de alarma que advirtió de la presencia de intrusos. La mente de Jair trabajaba a toda velocidad mientras subía la larga escalera siguiendo los pasos de sus compañeros. No debía olvidar que podía protegerse con la canción de los deseos, que la podía utilizar con eficacia sólo si mantenía la cabeza...

Algo pasó rozando su rostro, silbando, y el joven del valle tropezó y cayó al

suelo. Una flecha se estrelló contra el muro de la escalera. Helt llegó enseguida a su lado, y lo ayudó a levantarse. Los cazadores gnomos, unos en el corredor de abajo y otros en los parapetos de arriba, empezaron a disparar flechas contra ellos. Habían conseguido traspasar las murallas de Marca Gris, pero sus enemigos lo sabían. Al llegar al final de la escalera, Jair torció a la derecha tras sus compañeros, siguiendo una línea de almenas que dominaban un amplio patio interior y un laberinto de torres y fortificaciones. Aparecían gnomos por todas partes, con las armas en la mano, profiriendo gritos salvajes. Varios de ellos yacían sobre las almenas, derribados por Garet Jax para abrirse paso. Los seis corrieron hasta la escalera de una torre donde Slanter les hizo detenerse.

—¡La puerta levadiza... allí! —dijo el gnomo, señalando una enorme reja de hierro situada al otro lado del patio, levantada sobre un arco de entrada que conducía al interior a través de una gruesa muralla de bloques de piedra—. ¡Es el camino más rápido para llegar al Croagh! —Su rostro amarillo se contrajo mientras intentaba recobrar el aliento—. Los gnomos no tardarán en darse cuenta de lo que nos proponemos. Cuando eso ocurra, bajarán la puerta para atraparnos. ¡Pero si conseguimos llegar antes, podremos utilizar la puerta para cortarles el paso!

—¿Dónde está la garita de la rueda y el manubrio? —preguntó Garet Jax, con una extraña tranquilidad en medio de la confusa angustia del momento, haciendo un gesto de asentimiento.

—Debajo de las puertas; por este lado —respondió Slanter, señalando el lugar—. ¡Tendremos que atascar la rueda!

Se escuchaban gritos y aullidos procedentes de todas direcciones. Los gnomos habían empezado a reunirse en el patio de abajo.

—Entonces no perdamos tiempo, actuemos antes de que sean demasiados para nosotros —dijo Garet Jax, irguiéndose.

Bajaron la escalera de la torre corriendo. Después cruzaron un recinto, oscuro y cerrado, hasta una puerta que lo comunicaba con el patio interior. Los cazadores gnomos que allí había se enfrentaron a ellos al advertir su presencia.

—¡Maldita sea! —exclamó Slanter, jadeando.

Todos salieron disparados hacia la única puerta existente.

Brin Ohmsford se puso en pie con lentitud, manteniendo una mano sobre la enorme cabeza de Murmullo. La caverna había quedado de nuevo en silencio, vacía de todo signo de vida. Permaneció un momento más en el centro del puente de piedra y miró al otro lado del abismo, al pórtico que comunicaba con el exterior iluminado por el sol. Acarició la cabeza del gigantesco gato del páramo con cariño, consciente de las heridas y rasguños que había sufrido en la terrible lucha que había mantenido con los seres negros, sintiendo el daño que había sufrido.

—Nunca más —murmuró.

Luego empezó a caminar con paso rápido. Abandonó el puente sin mirar atrás, y se dirigió al pórtico a través de la caverna. Murmullo la siguió, sin hacer ruido, con sus enormes ojos azules brillando. Ahora, Brin se movía con cautela, mirando la roca agrietada en busca de cualquier señal que pudiera advertirle de la presencia de otros seres y horrores salidos de la magia negra, pero no había ninguno. Sólo estaban ella y el gigantesco gato.

Minutos después llegó al pórtico de paredes altas y lisas esculpidas en la piedra y grabadas con las misteriosas inscripciones que ya había visto. No les prestó ninguna atención, y se apresuró a atravesarlo para alcanzar la luz del día. Sólo tenía un objetivo.

La entrada quedó a sus espaldas y se encontró al aire libre. Era ya media tarde y el sol se desplazaba hacia el oeste sobre la línea de árboles, con su brillante luz amortiguada por la niebla y las nubes que cubrían el cielo como un tenue velo. Se hallaba en un saliente desde el que se dominaba un valle profundo rodeado de picos altos y desprovistos de toda vegetación. Las montañas, las nubes y la niebla ofrecían una tonalidad extraña, casi onírica. Todo el valle estaba bañado por un tinte brillante y plomizo. Miró a su alrededor con atención, y entonces la vio. Al filo de la pared rocosa, se levantaba una fortaleza solitaria y lúgubre. Era Marca Gris. Desde mayor altura que las cumbres, en un lugar que quedaba fuera de su campo de visión, la escalera de piedra de Croagh descendía hasta el valle.

Por fin, su mirada se detuvo sobre el valle. Un cuenco profundo y sombrío que se alejaba de la luz hasta que sus profundidades se perdían en una penumbra neblinosa. El Croagh bajaba serpenteando hasta esa oscuridad, perdiéndose en medio de una masa de árboles, enredaderas, maleza y matorrales, lo bastante tupida para impedir el paso de la luz. Aquel bosque era una selva retorcida que no parecía tener principio ni fin, porque su crecimiento desenfrenado sólo era contenido por los muros de roca de los picos.

Brin se quedó mirándolo. De allí procedía el sonido silbante que había escuchado antes en los albañales. Era como una respiración. Entornó los ojos para protegerlos del resplandor de la grisácea luminosidad. ¿Había visto...?

En el cuenco del valle, el bosque se movió.

—¡Estás vivo! —dijo con voz suave e intentó reaccionar contra la impresión que había sufrido al descubrirlo.

Dio unos pasos hacia el borde del saliente, donde lo tocaba el Croagh. Había unos toscos escalones cortados en la piedra, y ella los siguió con la vista hasta que desaparecieron en una curva. Después volvió a fijar su mirada en el valle.

—Maelmord, he venido a ti —susurró.

Se volvió hacia Murmullo, se arrodilló junto a él y le acarició las orejas

tiernamente.

—No debes continuar conmigo, Murmullo —le dijo, esbozando una triste y dulce sonrisa—. Aunque tu ama te ha enviado para protegerme, no debes seguir adelante. Debes quedarte aquí y esperar a que yo vuelva. ¿Lo entiendes?

Los luminosos ojos del gato parpadearon, y se restregó contra ella.

—Espera mi regreso, si quieres vigilar mi camino de vuelta —le dijo—. Quizá no se cumplan las profecías del Oráculo Siniestro, y no muera. Quizá regrese. Mantén el camino despejado para mí, Murmullo. Protege a tu ama y a mis amigos. No les permitas que pasen de este lugar. Espérame, porque cuando haya hecho lo que debo hacer, intentaré volver. Te prometo que lo haré.

Entonces empezó a cantar, utilizando la canción no para persuadir o engañar, sino para explicar. Utilizando imágenes que pudiese captar la mente del gigantesco gato, le dejó sentir lo que ella quería y le hizo comprender lo que ella debía hacer. Cuando terminó, se inclinó y lo abrazó con fuerza, enterrando el rostro entre su pelaje, sintiendo que el calor del animal penetraba en ella proporcionándole fuerza.

Se levantó y se apartó un poco. Lentamente, Murmullo se sentó sobre sus patas traseras y después se estiró hasta tenderse por completo ante ella. Brin hizo un gesto de asentimiento y esbozó una dulce sonrisa. Estaba preparado para vigilar su descenso. Iba a obedecerla.

—Adiós, Murmullo —le dijo, y empezó a caminar hacia el Croagh.

El hedor que ascendía del abismo que había dejado atrás salió de las profundidades del valle. La joven del valle lo ignoró, y miró al sol que brillaba en el horizonte, sobre los riscos. Recordó a Allanon y se preguntó si podría verla, si de alguna forma estaba con ella.

Respiró profundamente para controlarse, y bajó.

Como un solo hombre, los seis de Culhaven se alejaron de la protección que les brindaba la puerta de la torre y corrieron por el patio. Se oyeron gritos de alarma, y aparecieron gnomos por todas partes.

En el centro de aquel torbellino, Jair contemplaba la batalla con extraña indiferencia. El tiempo se fragmentó y perdió el sentido de la existencia. Rodeado por los cinco amigos que habían jurado protegerlo, flotaba, silencioso y efímero, como un fantasma que nadie podía ver. La tierra, el cielo y todo el mundo situados fuera de aquellos muros habían desaparecido, y también todos los sucesos acaecidos y los que aún estaban por acaecer.

Garet Jax lideraba la carga, abalanzándose sobre los gnomos que corrían para impedirle el paso, dándoles muerte con agilidad y precisión. Era como un bailarín vestido de negro, lleno de gracia, poder y fluidez en sus movimientos. Los cazadores gnomos, marcados y curtidos por innumerables batallas, se ponían frente a él con inusitada determinación, blandiendo sus armas con fuerza letal. Pero daba la impresión de que estuvieran intentando retener mercurio entre sus manos. Nadie podía tocar al Maestro de Armas, y los que se acercaban lo suficiente para intentarlo, encontraban en él la sombra negra de la muerte que llegaba para reclamar sus vidas.

Los otros cuatro compañeros luchaban a su lado, no menos decididos en su propósito, y sólo un poco menos eficaces en sus letales golpes. Foraker lo flanqueaba por un lado; su rostro barbinegro reflejaba una terrible ferocidad cuando descargaba su gran hacha de doble filo y los atacantes se dispersaban profiriendo gritos cargados de frustración. Edain Elessedil lo flanqueaba por el otro, blandiendo una delgada espada que chasqueaba como un látigo y un largo cuchillo que evitaba los contragolpes. Slanter cubría las espaldas a los tres, con cuchillos largos en ambas manos y mirada de cazador en sus ojos negros, y Helt defendía la retaguardia, amparándose en un escudo gigantesco; su rostro herido volvía a sangrar, confiriéndole un aspecto terrorífico. Con una gran lanza que había arrebatado a uno de los atacantes, pinchaba y hacía retroceder a todo aquel que intentaba traspasar su posición.

Jair se sintió invadido por un extraño sentimiento de júbilo. Era como si fuera capaz de detenerlos.

Las armas volaban desde todas direcciones, y los gritos de los heridos y moribundos llenaban la tarde gris. Ahora se encontraban en el centro del patio, con la muralla del castillo ante ellos. En ese momento, un golpe imprevisto lo alcanzó, haciendo que se tambaleara a causa del impacto. Aturdido, bajó la vista y encontró la punta de un dardo que sobresalía de su hombro como si fuera un colgador. El dolor se extendió desde la herida por todo su cuerpo, y se quedó rígido. Slanter lo vio y se

puso a su lado en un instante, rodeándolo con sus brazos para mantenerlo en pie, empujándolo hacia los otros. Helt gritó con furia y utilizó la gran lanza para obligar a retroceder a los gnomos que intentaban adelantarse para capturarlos. Jair cerró con fuerza los ojos para sobreponerse al dolor. Era consciente de que estaba herido, pero le costaba trabajo aceptarlo mientras avanzaba a tropezones bajo la vigilancia de Slanter.

La puerta levadiza apareció ante ellos. Ahora había gnomos en el umbral, corriendo de un lado a otro y profiriendo gritos de alerta. Las puertas del blocao se cerraron de golpe y los manubrios de hierro empezaron a girar. Lentamente, la puerta levadiza empezó a descender.

Garet Jax dio un gran salto, con tanta rapidez que los otros apenas pudieron seguirlo. Llegó a la puerta en unos segundos, empujando a los gnomos que la guardaban. Pero los manubrios continuaban girando en el blocao, y las cadenas de hierro desenrollándose. La puerta aún no había bajado por completo.

—¡Garet! —gritó alarmado Foraker, casi enterrado por una embestida que los gnomos habían dirigido contra él.

Fue Helt quien tomó la iniciativa. Cargó introduciéndose entre los cazadores gnomos, con la lanza bajada, barriéndolos a ambos lados como si fueran hojas esparcidas por el viento de otoño. Los golpes llovían sobre él, pero continuó avanzando como si no los sintiese. Los arqueros gnomos dispararon sobre el gigantesco hombre de la frontera desde las murallas de atrás, siendo alcanzado en dos ocasiones. La segunda cayó de sus rodillas, pero se levantó y continuó su avance.

Entonces se encontró delante del blocao, golpeando con su gigantesco cuerpo las puertas cerradas. Cedieron con un crujido y cayeron. El hombre de la frontera entró. Se abalanzó sobre un grupo de defensores, los apartó de la maquinaria como si fueran muñecos y cerró sus grandes manos alrededor de las manivelas para inmovilizarlas. La puerta levadiza primero ralentizó su avance y luego se paró con un rechinar de cadenas y engranajes. Sus dientes se quedaron a unos dos metros del suelo.

Garet Jax dispersó a los gnomos que quedaban ante ella, y Slanter y Jair la atravesaron con paso vacilante, saliendo a otro patio de sombría apariencia. Por el momento, al menos, el patio estaba vacío. Jair se desplomó sobre una rodilla, sintiendo que el dolor de su herida se extendía a causa del movimiento.

—Lo siento muchacho, pero tengo que hacerlo —dijo Slanter, poniéndose frente a él.

Una mano nudosa sujetó su hombro y la otra el dardo. El gnomo dio un fuerte tirón y lo sacó. Jair dio un grito y casi perdió el conocimiento, pero Slanter lo mantuvo erguido. Bloqueó la herida con un tapón de tela que introdujo bajo la parte delantera de su túnica, y lo fijó fuertemente con su cinturón.

En la puerta levadiza, Garet Jax, Foraker y Edain Elesedil formaban una línea

contra los gnomos que avanzaban. A una docena de pasos, todavía dentro del blocao, Helt soltó las palancas y la puerta empezó a bajar.

Jair parpadeó a través de las lágrimas producidas por el dolor. Algo empezaba a ir mal. El hombre de la frontera no parecía tener intención de seguir con ellos. Estaba apoyado en la maquinaria contemplando el descenso de la puerta.

—¿Helt? —preguntó Jair con voz débil.

Entonces comprendió lo que se proponía. Quería bajar la puerta y atascarla desde el otro lado. Si lo hacía, quedaría atrapado y eso significaría su muerte.

—¡Helt, no! —gritó el joven del valle.

Pero ya estaba hecho. La puerta llegó abajo, golpeando el suelo con la fuerza de su peso liberado. Los defensores gnomos profirieron gritos de rabia y se volvieron hacia el hombre que estaba en el blocao. Rodeándose con sus propios brazos, Helt lanzó toda su gran fuerza contra las palancas y las arrancó de sus soportes, rompiendo la máquina.

—¡Helt! —gritó Jair otra vez, intentado liberarse de Slanter.

El hombre de la frontera se dirigió tambaleándose hacia la puerta del blocao, con la larga lanza ante sí. Los gnomos llegaban hasta él de todas partes. Se inclinó y la blandió contra su embestida, consiguiendo mantenerlos a raya durante un momento. Luego cayeron sobre él y desapareció.

Jair se quedó paralizado detrás de la puerta.

—¡Vamos! —gritó Garet Jax al joven del valle tras acercarse a él, obligándolo con rudeza a darse la vuelta y a alejarse de allí—. ¡Rápido, Jair Ohmsford, tenemos que irnos ya!

El joven del valle se alejó de la puerta como un sonámbulo, presa del aturdimiento, con el Maestro de Armas a su lado.

—Se estaba muriendo —le dijo Garet Jax. La cabeza de Jair se levantó de una sacudida, y los ojos grises se quedaron clavados en él—. El ser alado del almacén lo había envenenado. Se veía en sus ojos, joven del valle.

—Pero nosotros... podríamos haber... —murmuró Jair, haciendo un gesto de asentimiento y recordando la mirada del hombre de la frontera.

—Podríamos haber hecho muchas cosas si no estuviéramos donde estamos —lo interrumpió Garet Jax, con voz gélida y tranquila—. El veneno era letal. Sabía que estaba muriéndose. Eligió esta manera de acabar. ¡Corre!

¡El gigante Helt! Jair recordaba la amabilidad con que lo había tratado el hombre grande durante el largo viaje hacia el norte. Recordaba sus ojos dulces. Helt, del que tan pocas cosas sabía...

Siguió corriendo con la cabeza baja para ocultar las lágrimas.

A mitad de la bajada del Croagh, donde se unía al saliente de roca sobre los

precipicios que rodeaban Marca Gris, Murmullo escuchaba los sonidos de la batalla que se estaba librando arriba y cuya ferocidad iba en aumento. Estirado todo lo largo que era sobre la piedra ensombrecida, esperaba el regreso de Brin o la llegada de su ama. Su oído era más agudo que el de cualquier humano, y ya hacía tiempo que había captado los sonidos. Pero no constituían una amenaza para él y, por ello, se quedó allí, esperando.

Entonces escuchó un nuevo ruido que no procedía de la batalla que se estaba librando en Marca Gris, sino de algo mucho más cercano. Era el producido por unas pisadas, leves y furtivas, en los escalones de piedra del Croagh. La enorme cabeza del gato del páramo se levantó. Algo estaba bajando las escaleras. Garras que arañaban la roca. Murmullo agachó la cabeza, y todo su cuerpo pareció disolverse en la piedra.

Unos segundos después, apareció una sombra. Los ojos entrecerrados de Murmullo captaron el movimiento. Una criatura negra, igual que aquellas otras contra las que había luchado, bajaba por las escaleras del Croagh. Se deslizaba por la piedra, mirando con unos ojos muertos que parecían no ver. No advirtió la presencia del gato, y éste esperó.

Cuando el monstruo estuvo a una media docena de pasos, Murmullo dio un salto y cayó sobre él antes de que supiera que estaba allí, como una mancha de movimiento silencioso. Agitando los brazos, la criatura salió despedida del Croagh para caer como una piedra en el valle de abajo. Apoyado en el borde del largo espiral de escaleras, Murmullo la miró mientras caía. Cuando se estrelló contra el suelo, todo el bosque a su alrededor se convulsionó en un frenesí de ramas y hojas. Daba la desagradable impresión de una garganta tragando. Por fin, todo volvió a la calma.

Murmullo se apartó del Croagh, con las orejas aplastadas por una mezcla de miedo y odio. El olor de los vapores de la jungla se elevó penetrando por los orificios nasales del gran gato, haciéndolo estornudar, y haciéndolo retroceder hacia el saliente de roca.

En aquel momento, un nuevo sonido le hizo girarse y dar un bufido. Había otras siluetas oscuras en el Croagh por encima de él. Otras dos criaturas negras y, tras ellas, una figura vestida, alta y con la cabeza cubierta con una capucha. Los grandes ojos azules de Murmullo parpadearon y se estrecharon. Ya era demasiado tarde para esconderse, porque lo habían descubierto.

En silencio, se preparó para enfrentarse a ellos, amagando su oscuro hocico.

Jair Ohmsford y sus compañeros avanzaban entre las sombras y la media luz del interior de la fortaleza de Marca Gris. Corrían por vestíbulos impregnados de olor a moho y cloaca, corredores con puertas de hierro oxidado y piedra desmoronada, cámaras que repetían el eco de sus pisadas y escaleras desgastadas y rotas. La fortaleza de Marca Gris era un lugar moribundo, enfermo a causa del tiempo y el

desuso, y podrido por la decadencia. Nada de lo que habitase allí podía ser compatible con la vida; sólo podría encontrar alivio en la muerte.

Y busca mi muerte, pensó Jair mientras corría, sintiendo las dolorosas palpitaciones producidas por su herida. *Intenta tragarme y hacerme parte suya*.

Delante, la oscura silueta de Garet Jax seguía corriendo a toda velocidad, como un fantasma que los atrajera. La penumbra de su alrededor estaba vacía, silenciosa y expectante. Los gnomos se habían quedado atrás y los espectros corrosivos aún no habían hecho acto de presencia. El joven del valle luchó contra el miedo que se había apoderado de él. ¿Dónde estaban los caminantes negros? ¿Por qué no habían aparecido aún? Estaban allí, dentro de la fortaleza, escondidos en algún lugar entre sus muros, los seres que podían destruir las mentes y los cuerpos. Estaban allí y no tardarían en aparecer.

Pero ¿dónde?

Tropezó, chocó con Slanter y hubiera caído al suelo si el gnomo no lo hubiera impedido, sujetándolo con sus fuertes brazos.

—¡Mira dónde pones los pies muchacho! —le dijo el gnomo.

Los dientes de Jair rechinaron cuando sintió aumentar el dolor de su hombro, extendiéndose por todo su cuerpo.

—Me duele, Slanter. Al moverme...

El rostro del gnomo se volvió hacia el suyo.

—El dolor te dice que estás vivo, muchacho —respondió el gnomo, volviendo su rostro hacia el del joven del valle. —¡Ahora, preocúpate de correr!

Jair Ohmsford corrió. Entraron en una sala de forma ovalada, y escucharon el ruido de otros pies que corrían y voces que gritaban. Los gnomos habían tomado otro camino y los estaban buscando.

—¡Maestro de Armas! —gritó Slanter, y Garet Jax se deslizó hasta detenerse junto al gnomo.

Slanter les indicó por señas que entraran en una arcada donde una puertecita daba paso a una estrecha escalera que ascendía hasta perderse en la oscuridad.

—Así podremos continuar el camino por encima de ellos —dijo Slanter, jadeando y apoyándose cansadamente contra la piedra de un muro—. Pero esperad un momento a que atienda al muchacho.

Sacó el tapón de su frasco de cerveza y acercó el gollete a los labios de Jair. Éste bebió con deleite a grandes tragos. El líquido amargo le quemó en su interior, y pareció aliviar el dolor casi de inmediato. Apoyándose en el muro junto al gnomo, observó cómo Garet Jax subía por la escalera, para explorar la oscuridad de arriba. Detrás de ellos, Foraker y Edain Elessedil montaban guardia en la arcada, ocultos por las sombras.

—¿Te sientes mejor? —le preguntó Slanter.

—Sí, bastante mejor —respondió Jair.

—Como en los Robles Negros, ¿verdad? Después de haber recibido la paliza de Spilk.

—Como entonces —sonrió Jair al recordarlo—. Esta cerveza de los gnomos lo cura todo.

—¿Todo? —inquirió Slanter, esbozando una amarga sonrisa—. No, muchacho. No lo que los caminantes negros harán con nosotros cuando nos capturen. Eso no. Vienen a por nosotros, ya sabes, como hicieron en los Robles Negros. Saldrán de entre las sombras, criaturas negras y silenciosas. ¡Puedo olerlos!

—Sólo es el hedor que se respira en este sitio, Slanter.

—Helt... muerto de esa manera —murmuró el gnomo, inclinando su tosca cara, como si no hubiera oído nada—. Nunca se me hubiera ocurrido pensar que perderíamos tan pronto al hombre gigante. Los hombres de la frontera son una raza fuerte, aunque más fuertes aún lo son los rastreadores. Si me lo hubiesen dicho, me hubiera sido imposible creerlo.

—Lo sé —respondió Jair, tragando saliva—. Pero no va a suceder lo mismo con los que quedamos, Slanter. Los gnomos están detrás. Nos alejaremos, como lo hemos hecho otras tantas veces.

—En esta ocasión no conseguiremos escapar, muchacho —dijo Slanter, con un gesto negativo—. Esta vez no —insistió, apartándose del muro, y su voz se convirtió en un susurro—. Todos estaremos muertos antes de que esto acabe.

Empujó al joven del valle tras él, hizo una rápida señal a Foraker y Edain Elessedil y empezó a subir las escaleras. El enano y el elfo los siguieron inmediatamente. Alcanzaron a Garet Jax varias docenas de escalones más arriba. Peldaño a peldaño, continuaron subiendo, con un pequeño rayo de luz procedente de un lugar más alto como única guía. Los muros del interior de Marca Gris parecían los de una tumba preparada para acogerlos. Jair se entretuvo un instante con ese pensamiento, consciente de su propia vulnerabilidad. Podía morir de la misma manera que había muerto Helt. Ya no estaba tan seguro como antes de que viviría para ver el final de la aventura.

Después rechazó aquel pensamiento. Si no vivía, nadie podría ayudar a Brin. Todo acabaría para ambos, porque no había esperanza para ella si faltaba él. Por eso tenía que vivir, tenía que encontrar la manera de conseguirlo.

La escalera terminó ante una pequeña puerta de madera con una ventanilla protegida con barras. A través de ella penetraba la luz del día que los había guiado en la oscuridad. Slanter apretó su rostro amarillo contra las barras para intentar descubrir lo que había detrás. Los gritos de sus perseguidores se escuchaban más cercanos.

—Tendremos que volver a correr —dijo Slanter por encima del hombro—. ¡No os separéis!

Abrió la puerta de madera, y salieron corriendo hacia la luz del día. Estaban en un largo corredor, de techo alto y artesonado, con ventanas estrechas y arqueadas en toda su longitud. Slanter los llevó hacia la izquierda, pasando ante arcadas y portones envueltos en sombras, armaduras oxidadas sobre pedestales, armas colgadas en las paredes. Los gritos crecieron en intensidad, como si el grupo fuera en su dirección, y de repente se sintieron rodeados por ellos. Detrás, a pocos metros, se abrió una puerta y los cazadores gnomos salieron en tropel. Profiriendo gritos de excitación, se aprestaban a darles caza.

—¡Rápido! —gritó Slanter.

Una lluvia de flechas los adelantó silbando mientras corrían hacia el umbral de un par de puertas de madera tallada, arqueadas y altas. Slanter y Gareth Jax se dirigieron a toda velocidad hacia ellas, con los otros pisándoles los talones, y las puertas crujieron en sus goznes y se abrieron. Las atravesaron precipitadamente, tropezando unos con otros al bajar una larga escalera. Se hallaban en el gran salón que Slanter había estado buscando, una cámara iluminada por la luz del día que entraba por unas ventanas altas y enrejadas. Las vigas, carcomidas por el tiempo, se entrecruzaban en lo alto, sosteniendo un cavernoso techo abovedado sobre numerosas mesas y bancos esparcidos por el suelo en completo desorden. Los cinco de Culhaven reanudaron su carrera, esquivándolos frenéticamente. Detrás, sus perseguidores irrumpieron en la sala.

Jair seguía a Slanter, consciente de la proximidad de Gareth Jax a su izquierda, y Foraker y Edain Elesedil cerraban la marcha. Le ardían los pulmones y volvió a sentir los dolorosos latidos producidos por la herida del hombro. Las flechas y los dardos silbaban sobre sus cabezas, yéndose a clavar en la madera de los bancos y las mesas. Había cazadores gnomos por todas partes.

—¡La escalera! —gritó Slanter, presa de la excitación.

Ante ellos, una escalera larga y curvada ascendía hacia un balcón, y se precipitaron hacia ella. Pero varios gnomos llegaron antes, desplegándose en abanico sobre los primeros peldaños y cortando su huida. Gareth Jax se precipitó contra ellos. Saltando encima de un banco de caballetes, se deslizó por toda su longitud y saltó en medio del grupo. Consiguió caer de pie como un gato negro, batiendo los brazos contra los asombrados gnomos. Con largos cuchillos en ambas manos, esquivó sus pesadas lanzas y espadones, y los fue matando uno a uno. Cuando llegaron los demás, casi todos estaban muertos, y muchos habían huido.

—¿Dónde está el Croagh, gnomo? —le preguntó Gareth Jax, volviéndose hacia él con el rostro manchado de sangre.

—¡Al otro lado del balcón! —respondió Slanter sin apenas aflojar el paso—. ¡Rápido, ahora!

Se apresuraron a subir la escalera. Detrás, otro grupo de perseguidores se reunió

al pie de ésta y fue tras ellos. A media subida, los gnomos consiguieron darles alcance. El Maestro de Armas, el enano y el elfo se dieron la vuelta para luchar. Slanter obligó a Jair a ascender una docena de escalones, para protegerlo. Las grandes espadas y mazas de los gnomos atacaron, produciendo un terrible estruendo de metal. Garet Jax retrocedió, separado de los otros por la presión de los atacantes. Entonces Elb Foraker cayó al suelo, con la cabeza abierta hasta el hueso por el corte producido por una espada. Intentó levantarse. La sangre corría por su rostro, y Edain Elessedil se apresuró a ir en su ayuda. Durante un instante, el joven elfo mantuvo a raya a sus atacantes con el filo de su espada. Pero una lanza pinchó el brazo que la sostenía. Cuando bajó la guardia, un gnomo le golpeó una pierna con su maza. El elfo se derrumbó, entre gritos de dolor, y los gnomos se abalanzaron sobre él.

Durante un momento pareció que estaban acabados. Pero una vez más apareció Garet Jax. Su figura vestida de negro se abalanzó sobre los atacantes, obligándolos a retroceder. Los cazadores gnomos cayeron uno tras otro y la muerte los atrapó antes de que pudieran salir de su asombro, antes de que supieran qué los había matado.

Foraker llegó dando tropezones hasta donde Edain Elessedil se retorció de dolor, y extendió sus nudosas manos para reconocer la pierna herida.

—Está rota —dijo, intercambiando una mirada de entendimiento con Garet Jax.

Vendió la pierna con tiras de su capa corta, y utilizó flechas rotas para entablillarla. Slanter y Jair bajaron deprisa los escalones que los separaban de ellos, y el gnomo dio de beber al príncipe elfo un poco de la cerveza amarga que siempre llevaba consigo. El rostro de Edain Elessedil estaba blanco y contraído por el dolor cuando Jair se inclinó sobre él. El joven del valle se dio cuenta de que tenía la pierna inutilizada.

—Ayudadme a levantarlo —dijo Foraker.

Con la ayuda de Slanter, lo llevaron hasta el final de la escalera. Allí lo apoyaron contra la balaustrada y se arrodillaron ante él.

—Dejadme —pidió el elfo, haciendo una mueca de dolor mientras desplazaba su peso—. Tenéis que hacerlo. Llevad a Jair al Croagh. No os demoréis.

Jair miró con angustia a los otros, cuyos rostros estaban preocupados y tensos.

—¡No! —gritó lleno de cólera Jair, dirigiendo una angustiada mirada a los otros, cuyos rostros reflejaban tensión y preocupación.

—Jair —le dijo Edain Elessedil, cerrando con fuerza la mano alrededor de su brazo—. Es lo que acordamos, Jair. Lo que prometimos. Aunque todos nosotros caigamos, tú debes llegar a la Fuente del Paraíso. Yo no puedo ayudarte ahora. Debéis dejarme y continuar.

—Tiene razón en lo que dice, Ohmsford. No puede seguir adelante —intervino Elb Foraker con una voz extrañamente tranquila. Puso las manos sobre los hombros del joven del valle y luego se levantó, con los ojos fijos en Slanter y Garet Jax—.

Creo que yo también he llegado lo más lejos que he podido. Ese corte de espada me ha dejado demasiado aturdido para emprender grandes escaladas. Continuaré vosotros tres. Creo que también me quedaré aquí.

—Elb, no, tú no puedes hacer eso... —objetó el hombre herido.

—Ésta es mi decisión, Edain Elesedil —le interrumpió el enano—. Es mi decisión como fue la tuya la de ir en mi ayuda. Nosotros tenemos un vínculo, tú y yo... un vínculo compartido por elfos y enanos, constituido hace tanto tiempo que nadie puede recordar cuándo lo fue. Siempre estamos los unos junto a los otros. Me ha tocado el turno de hacer honor a ese vínculo. Esta vez, el asunto de mi permanencia no puede ser sometido a discusión, Gareth —concluyó el enano, volviéndose hacia el Maestro de Armas.

Entonces aparecieron varios cazadores gnomos en el extremo opuesto del salón. Se retardaron precavidamente, llamando a quienes los seguían.

—Rápido, ahora —dijo Foraker—. Coged a Jair Ohmsford y marchaos.

Garet Jax vaciló durante un breve instante, pero enseguida hizo un gesto de asentimiento y alargó su mano para estrechar la del enano.

—Suerte, Foraker.

—Lo mismo te deseo —respondió el otro.

Sus ojos oscuros se encontraron con los del gnomo un momento. Después, sin pronunciar una palabra más, colocó un arco de fresno, flechas y la fina espada élfica junto a Edain Elesedil, y agarró con ambas manos su hacha de doble filo.

—¡Marchaos ya! —dijo sin volverse, con su rostro barbinegro en tensión y reflejando preocupación.

Jair no se movió de donde estaba, en actitud desafiante. Sus ojos miraban alternativamente a los rostros del Maestro de Armas y de Slanter.

—Vamos, muchacho —dijo el gnomo con voz tranquila.

Unas manos rudas rodearon el brazo sano del joven del valle y lo obligaron a desplazarse a lo largo del balcón. Gareth Jax fue detrás, con sus ojos grises helados y fijos. Jair quiso gritar su desacuerdo, decir que no podían abandonarlos a su suerte, pero era consciente de que no serviría para nada. Ya se había tomado la decisión. Miró por encima del hombro hacia donde Foraker y el príncipe elfo esperaban en el borde de la escalera. Ninguno de los dos se dio cuenta. Sus ojos estaban pendientes de los cazadores gnomos que se acercaban.

Entonces, Slanter les hizo atravesar una puerta que comunicaba con otra sala, y la cruzaron a toda prisa. Podían escuchar de nuevo los gritos de sus perseguidores, dispersos y lejanos salvo en la dirección de donde huían. Jair corría en silencio junto a Slanter, esforzándose para no volver la vista atrás.

El camino que seguían terminaba en un pórtico arqueado. Cuando lo hubieron pasado, se encontraron en medio de una luz diurna gris y nebulosa; habían dejado

atrás los muros de la fortaleza. Un amplio patio se extendía ante ellos hasta una baranda. Más allá, los riscos y la fortaleza descendían hacia un valle. De él se elevaba en espiral una especie de banda dentada de piedra, que superaba en altura la baranda del patio, para enrollarse al fin en un pico aislado.

Era el Croagh, con la Fuente del Paraíso en su cima.

Los tres del grupo de Culhaven corrieron hacia el lugar donde se unían la escala y el patio, y empezaron a subirla.

Los pies de Brin bajaron cientos de peldaños por la escalera del Croagh en su descenso al Maelmord. La estrecha banda de piedra bajaba en espiral, retorciéndose desde las torres de Marca Gris hacia la niebla y el calor sofocante de la jungla en una pendiente pronunciada y vertiginosa a través del espacio. La joven del valle la atravesaba con pasos torpes, con la mente nublada por el miedo y el cansancio, y atormentada por las dudas. Apoyaba levemente una mano en la baranda de piedra para sentir cierta sensación de apoyo. En el oeste, el sol velado por las nubes continuaba su ruta, para ocultarse tras las montañas.

Durante toda la bajada, sus ojos permanecieron fijos en el cuenco que tenía a sus pies. Cuando la inició, el Maelmord era una masa envuelta en la niebla, pero a cada paso que daba, sus características se hacían más patentes. Poco a poco, la vida que había allí fue tomando forma, destacándose en el amplio fondo del valle. Los árboles eran enormes, inclinados, viejos y retorcidos. En medio de ellos había grandes tallos de maleza y cizaña, que habían crecido de forma desproporcionada, y enredaderas que trepaban y se retorcían sobre todo lo que había a su alrededor como serpientes sin cabeza ni cola. El color de aquella jungla no era el verdor primaveral y vibrante, sino un tono grisáceo y sucio que le confería el aspecto mortecino que provocan las heladas del invierno.

Pero hacía un calor terrible que le hizo pensar en un tórrido verano en el que la tierra se agrieta, la hierba se seca y el agua poco profunda se evapora dejando polvo en su lugar. El espantoso hedor de los albañales tenía su origen allí, desprendiéndose del terreno y del follaje en oleadas nauseabundas, deteniéndose en la atmósfera de la tranquila tarde, bullendo como una sopa fétida en el cuenco formado por la piedra de la montaña. Al principio era casi insoportable, a pesar del ungüento de Cogline, aún activo en sus fosas nasales. Pero, al cabo de un rato, tras embotarse su olfato, se hizo menos perceptible. Y lo mismo ocurrió con el calor cuando la temperatura de su cuerpo se adaptó a él. Tanto uno como otro perdieron su eficacia torturadora, y sólo quedó la vista desolada y marchita del pozo, que no podía ser bloqueada.

También estaba el silbido, y la subida y bajada del follaje, como si fuese un cuerpo que respirara. Daba la impresión de que el valle era algo vivo, un solo ser con partes diversas que podían actuar, pensar y sentir. Y aunque no tenía ojos, la joven del valle podía sentir que la miraba, la observaba y la esperaba.

Pero continuó adelante. Era impensable volver atrás. El viaje hasta allí había sido largo y penoso, lleno de sacrificios. Había costado muchas vidas y producido cambios en el carácter de quienes se salvaron. Ella ya no era la muchacha que había sido, al convertir la magia en algo nuevo y terrible. Un estremecimiento recorrió todo su cuerpo al reconocer esa realidad. Había cambiado, y la magia había provocado ese

cambio. Tal vez no fuera un cambio lo que había experimentado, sino un aumento de su perspicacia. Quizá la comprensión del alcance aterrador del poder de la canción de los deseos se había limitado a descubrir lo que siempre había estado allí y ella continuaba siendo lo que era. Quizás el único cambio residía en la ampliación de su conocimiento.

Estos pensamientos sólo distrajeron un poco su atención del Maelmord, del que ahora sólo la separaba la curva final de la escalera de piedra del Croagh. Bajó más despacio, con los ojos puestos en la jungla, observando el complicado laberinto de troncos, ramas y enredaderas, cubierto por jirones de niebla, y las subidas y bajadas de la silbante inspiración de la vida allí enraizada. En el seno del pozo, ninguna otra vida daba señales de su existencia.

Sin embargo, en algún lugar perdido de esa maraña estaba el *Ildatch*.

¿Cómo lo encontraría?

Se detuvo, aún en el Croagh, a dos docenas de escalones de su final, con el Maelmord extendiéndose a su alrededor. Paseó por él su mirada, luchando contra la repulsión y el miedo que intentaban dominarla, poniendo toda su voluntad en aparentar calma. Sabía que había llegado el momento de utilizar la canción, como le había dicho el druida. Los árboles, la maleza y las enredaderas de aquella selva eran semejantes a los árboles entrelazados de los bosques próximos al lago del Arco Iris. La canción podía hacer que se apartaran, podía abrirle un camino.

Pero ¿adónde debía conducir ese camino?

Dudó un momento. Algo en su interior le aconsejó prudencia, diciéndole que ahora debía utilizar el poder de la canción de un modo diferente... que la fuerza sola no sería suficiente. El Maelmord era demasiado grande, demasiado opresivo para ser dominado de esa forma. Debía emplear la inteligencia y la astucia. Era una creación de la misma magia que ella ejercía, procedentes ambas del mundo de las criaturas fantásticas, de los tiempos en que la magia era el único poder...

Rechazó aquel pensamiento y levantó los ojos hacia el cielo. El sol calentó su rostro de una manera muy diferente de la del calor del pozo. Había vida y luminosidad en su contacto. La atrajo con tal fuerza que, por un instante, sintió una inexplicable y frenética necesidad de volver atrás.

Apartó los ojos con rapidez, obligándolos a fijarse de nuevo en las profundidades de la jungla envueltas en la niebla, aún sin decidirse a continuar el descenso. No podía adentrarse a ciegas en las fauces de aquella cosa. Primero debía descubrir adónde iba y en qué lugar se hallaba escondido el *Ildatch*. Su rostro moreno se puso en tensión. Debía entender a aquel ser. Debía mirar dentro de él...

Las palabras del Oráculo Siniestro se burlaron de ella, llegaban insidiosas a sus oídos desde lo más profundo su memoria: *Mira dentro de ti, Brin de Shannara*.
¿Puedes ver?

Entonces, de repente, lo vio todo. Se lo habían dicho en el Valle de Pizarra, pero no lo había comprendido. Salvadora y destructora, la había llamado el fantasma de Bremen, surgido del Cuerno del Infierno para convocar a Allanon. Salvadora y destructora.

Se apoyó en la baranda de piedra cuando recibió el impacto de la comprensión. No era en el Maelmord donde debía buscar las respuestas.

¡Era en su propio interior!

Entonces se irguió. Su oscuro rostro reflejaba la certeza de lo que sabía. ¡Qué fácil iba a ser entrar en el Maelmord y encontrar lo que buscaba! No necesitaba abrir un camino en el interior del ser que vigilaba el *Ildatch*. Ni siquiera necesitaba buscar el *Ildatch*. Allí no habría ninguna lucha, ni tampoco confrontación de magias.

¡Se produciría una unión!

Bajó los últimos escalones del Croagh. El techo de la jungla, que ahora estaba sobre ella, pareció cerrarse de repente, ocultando la luz del sol, dejándola envuelta en sombras, calor y pestilencia insoportable. Pero ya no estaba preocupada por encontrarse allí. Sabía lo que tenía que hacer, y eso era lo único que importaba.

Empezó a cantar. Su voz se expandió, grave, fuerte y anhelante. La música inundó la enorme maraña de ramas, enredaderas y maleza. Acarició y halagó con habilidad de experta. Luego se plegó y se cubrió de calidez tranquilizadora. *Acéptame, Maelmord, decía. Acéptame, porque soy como tú. Para nosotros, no hay diferencia de naturalezas. Somos lo mismo, nuestras magias se unen. ¡Somos lo mismo!*

Las palabras que ponía en la música hubieran debido horrorizarla, pero le resultaban extrañamente agradables. Antes, la canción de los deseos no significaba otra cosa que un juguete maravilloso con el que podía divertirse, un juguete con el que podía cambiar el color, la forma y el sonido, pero ahora se le había revelado la amplitud de su uso. Podía utilizarla para cualquier cosa. Incluso allí, donde la maldad era más fuerte, tenía capacidad para actuar. El Maelmord fue creado para impedir la entrada de todo lo que no armonizara con él. Ni siquiera la fuerza inherente en la magia de la canción podía superar el propósito básico de su existencia. Pero la magia era suficientemente versátil para convertir la fuerza en astucia y hacer que Brin Ohmsford pareciese afín a lo que en realidad se oponía a ella. Podía estar en armonía con la vida de aquel pozo durante todo el tiempo que necesitara para encontrar lo que estaba buscando.

Su júbilo iba en aumento a medida que su canto al Maelmord se prolongaba y sentía su respuesta. Tan intenso era el sentimiento que la ligaba a la música, que lloraba de felicidad. En correspondencia, la selva se abría ante ella, las ramas se inclinaban y las enredaderas y la maleza se apartaban para abrirle paso, enroscándose como serpientes. La canción que estaba cantando hablaba de la muerte y el horror que daban vida al valle. Brin jugaba con él, inmersa en su propia creación, para ser

considerada como deseaba serlo.

Se replegó en las profundidades de su ser, absorta en su canto. Allanon y el viaje quedaron olvidados, y también fueron relegados al olvido Rone, Kimber, Cogleine y Murmullo. Apenas recordaba la misión que la había llevado hasta allí... encontrar y destruir el *Ildatch*. La liberación de la magia produjo de nuevo en ella aquella extraña y aterradora sensación de júbilo. Podía apreciar que su control sobre ella se diluía, como había sucedido cuando utilizó la canción de los deseos contra el gnomo araña en la cresta de Toffer y contra los seres negros en los albañales. Podía apreciar cómo se desenrollaban sus propios hilos. Pero sabía que debía arriesgarse. Era necesario.

La respiración del Maelmord se aceleró notablemente y su silbido sonó con más fuerza. La quería a ella, porque la necesitaba. Encontraba en ella una parte vital de sí mismo: el corazón del cuerpo que yacía enraizado allí, ausente durante mucho tiempo y ahora, por fin, retornado. *Ven a mí, silbaba. ¡Ven a mí!*

Con el rostro animado por la excitación y el apremio, Brin dejó el Croagh y entró en la jungla.

—¡Por todos los demonios! ¡Estos albañales tienen que acabar en algún sitio! —dijo Rone al salir del túnel y entrar en la caverna que había a continuación.

A causa de la fatiga, le parecía que llevaban toda la vida dando vueltas por las cloacas de Marca Gris.

—¡No tienen por qué acabar! —respondió Cogleine, con su desagradable tono habitual.

Pero el joven de las montañas casi ni le oyó, porque había concentrado toda su atención en la caverna. Era enorme. Su techo estaba agrietado, permitiendo que la luz del sol se filtrara por las fisuras en rayos brillantes, y en el centro del suelo se abría un abismo. En silencio, Rone se apresuró a bordear el abismo, sin apartar su mirada del puente de piedra que lo cruzaba. Al otro lado de éste, la caverna se extendía hasta un pórtico de piedra pulida alto y arqueado, adornado con extraños signos, que daba acceso a la luz diurna y el verdor de un valle cubierto por la niebla.

El Maelmord, pensó inmediatamente. Ahí debe de estar Brin.

Llegó al puente y lo cruzó, seguido del anciano y la muchacha. Se dirigía ya hacia el pórtico cuando un grito agudo de Kimber lo obligó a detenerse.

—¡Joven de las tierras altas, ven y mira!

Rone se dio media vuelta y volvió sobre sus pasos. La muchacha lo esperó en el centro del puente. Cuando llegó, ella señaló hacia un lado, sin hablar. Un gran trozo de la cadena de hierro que formaba la baranda estaba suelto y roto, y a sus pies, sobre la piedra, había manchas de sangre seca.

La muchacha se arrodilló y las tocó con los dedos.

—No llevan mucho tiempo aquí —dijo en voz baja—. No más de una hora.

Rone la miró en silencio, impresionado, y en sus mentes surgió el mismo pensamiento. El joven de las tierras altas levantó la mano, como si quisiera rechazarlo.

—No, no puede ser de ella...

Entonces un grito estridente y aterrador desgarró el aire. Era el grito furioso y temeroso de un animal, que rompió en mil pedazos la tranquilidad de la tarde y sus propias meditaciones. Procedía del otro lado del pórtico.

—¡Murmullo! —exclamó Kimber.

—¡Brin! —dijo Rone, dándose la vuelta.

Salió corriendo del puente, y atravesó la caverna y el pórtico, con las manos a la espalda para coger el gran espadón. Era rápido, pero aún lo era más Kimber. Lo adelantó como un animal asustado, y se precipitó desde las sombras de la caverna hacia el pórtico y la luz a la que daba acceso. Detrás, Cogleine les pedía a gritos que no corrieran tanto, con la voz agudizada por la desesperación, pero sus piernas torcidas eran demasiado lentas para poder alcanzarlos.

Precedido unos diez metros por Kimber, Rone atravesó el pórtico y salió a la luz. Allí estaba Murmullo, enzarzado en una lucha contra dos oscuros seres sin rostro sobre un estrecho saliente de la roca; una confusión de movimiento y negrura. Más allá, sobre una escalera de piedra que descendía desde los riscos hasta el saliente y después continuaba hasta el valle de abajo, y que Rone reconoció al instante como el Croagh, un espectro corrosivo estaba observando.

Cuando los dos jóvenes se aproximaron, el espectro se volvió.

—¡Kimber, cuidado! —le advirtió Rone. Pero ella ya estaba saltando para ayudar a Murmullo, sosteniendo en cada mano sendos cuchillos. El espectro señaló con las manos en su dirección y un fuego rojo explotó de sus dedos. El fuego pasó sin tocarla, por algún extraño fallo, y chocó contra la roca, desprendiendo fragmentos que saltaron por los aires. Rone se lanzó hacia delante con un grito, manteniendo la hoja de ébano de la Espada de Leah levantada ante sí. El espectro se volvió hacia él, y el fuego estalló de nuevo. Golpeó contra el joven de las tierras altas, atrapado en la hoja de la espada, y todo el aire de su alrededor se iluminó a causa de las llamas. La fuerza del golpe lo levantó del suelo y lo hizo caer de espaldas.

En ese momento apareció Cogleine en el pórtico de la caverna, viejo, encorvado y furioso, desafiando a gritos al espectro. Como un pequeño conjunto de carne, huesos y ropa, se deslizó hacia la figura vestida de negro. El caminante se volvió hacia él, y apuntó. Pero el brazo esquelético del anciano se estiró, y un extraño objeto oscuro voló desde su mano para converger con el fuego carmesí. Una tremenda explosión hizo que toda la ladera de la montaña se estremeciera. Las llamas y el humo se elevaron hacia el cielo como un surtidor, y grandes trozos de roca volaron por todas partes.

Durante un breve instante, todo desapareció entre el humo y el polvo. Rone aprovechó el momento de confusión para ponerse en pie.

—¡Prueba un poco de mi magia, comida para los gusanos! —gritaba Cogleine, completamente eufórico—. ¡Veamos qué puedes hacer contra eso!

Pasó como una flecha junto a Rone, sin que el joven de las tierras altas pudiera hacer nada para detenerlo; danzando con loca alegría su esquelética figura desapareció entre el humo. De repente, un gruñido de Murmullo se elevó desde algún lugar situado delante de ellos y a continuación un agudo grito de Kimber. Rone soltó una maldición y se dirigió a toda velocidad hacia el lugar de su procedencia, pensando que el anciano estaba loco.

Justo frente a él, el fuego rojo atravesó la niebla. La delgada figura de Cogleine voló hacia un lado como si fuera un muñeco arrojado por un niño furioso. El joven de las tierras altas apretó los dientes y se precipitó hacia el lugar de procedencia del fuego, encontrándose casi de inmediato frente al caminante; su figura vestida de negro estaba desgarrada y doblada. La Espada de Leah cortó una ráfaga de fuego rojo, destruyéndolo. El espectro desapareció. Algo se movió a su espalda, y Rone se dio la vuelta. Pero fue Murmullo el que surgió entre una nube de humo. Uno de los seres negros estaba colgado de su espalda, y el segundo pendía de sus dientes. Rone actuó con rapidez, pinchando con la espada a la criatura que colgaba del lomo del gigantesco gato del páramo y apartándola de él.

—¡Kimber! —gritó.

Un fuego rojo explotó cerca de donde él estaba, pero se interpuso de nuevo con la espada. Una figura encapuchada se dejó ver durante un breve instante a través del humo, y se precipitó hacia ella. Esta vez el espectro no actuó con la misma rapidez que antes. De espaldas contra la escalera de piedra del Croagh, intentó deslizarse hacia la izquierda, con el fuego brotando de sus dedos, pero Rone se le echó encima. La Espada de Leah cayó, y el espectro corrosivo explotó formando una nube de cenizas.

Entonces todo quedó en calma, sólo rota por la ronca tos de Murmullo, que se acercaba a Rone a través de la neblina como un fantasma. Poco a poco, el humo se fue desvaneciendo, haciéndose visibles de nuevo el saliente y también el Croagh. El primero estaba lleno de pedazos de roca, y un tramo del Croagh, en el lugar donde se unía al saliente y donde se encontraba el espectro cuando Cogleine lo desafió, había desaparecido.

Rone echó una rápida mirada a su alrededor. No había ningún espectro corrosivo a la vista. No supo si los había destruido o si sólo los había alejado.

—Rone.

Se volvió hacia el lugar de donde le había llegado la voz de Kimber. Apareció en el extremo opuesto del saliente. Se veía pequeña y cubierta de lodo, y cojeaba un

poco al andar. Entonces se sintió invadido por la cólera y el alivio al mismo tiempo.

—Kimber, ¿por qué hiciste...?

—Porque Murmullo hubiese hecho lo mismo por mí. ¿Dónde está el abuelo?

Rone se mordió los labios para no decirle lo que pensaba, y los dos juntos buscaron al anciano por el saliente de la roca. Por fin dieron con él, medio enterrado en un montón de piedras junto al precipicio, tan ennegrecido como la ceniza formada por el fuego cruzado en su batalla con el espectro. Corrieron hacia él y lo sacaron de allí. Tenía quemaduras en la cara y los brazos, el cabello chamuscado y estaba cubierto de hollín. Kimber meció con dulzura la cabeza del anciano. Sus ojos estaban cerrados y no parecía respirar.

—Abuelo —susurró la muchacha, apoyando una mano en su mejilla.

—¿Quién es ése? —gritó el anciano de repente, sobresaltando a la muchacha y al joven de las tierras altas, y sus brazos y piernas empezaron a sacudirse—. ¡Fuera de mi casa, intrusos! ¡Salid de mi casa!

»Muchacha —continuó con voz débil, parpadeando y abriendo los ojos—. ¿Qué ha ocurrido con los seres negros?

—Han desaparecido, abuelo —respondió Kimber, reflejando un gran alivio en sus ojos oscuros—. ¿Estás bien?

—¿Bien? —inquirió, el anciano que, aunque parecía aturdido, hizo un gesto de asentimiento sin dudarlo ni un instante, con la voz fortalecida por la indignación—. ¡Claro que estoy bien! ¡Sólo me he excedido un poco, eso es todo! ¡Ayúdame a levantarme!

Rone respiró profundamente. *Sólo puede atribuirse a la suerte el que aún estéis vivos la muchacha y tú*, pensó.

Con la ayuda de Kimber, el joven de las tierras altas puso a Cogleine de nuevo en pie y lo dejó que comprobara por sí mismo el estado de su cuerpo. El anciano parecía sacado de un pozo de ceniza, pero no herido. La muchacha lo abrazó con cariño y empezó a limpiarlo.

—Debes tener más cuidado, abuelo —le dijo—. Ya no eres tan rápido como antes. Los caminantes negros te cogerán si intentas atacarlos de nuevo de la misma forma que lo has hecho aquí.

Rone hizo un gesto de incredulidad. ¿Quién debía regañar a quién, la muchacha al anciano o éste a la muchacha? En qué estaban pensando Brin y él cuando...

Hizo un gran esfuerzo para contenerse. Brin. Se había olvidado de Brin. Miró al Croagh. Si había llegado hasta allí, podía darse por seguro que había bajado al Maelmord. Y ése era el lugar adonde él debía ir también.

Se separó de Kimber y del anciano, y se dirigió con paso apresurado al lugar donde el saliente se unía con los peldaños del Croagh. Todavía agarraba con fuerza la

Espada de Leah. ¿Cuánto tiempo había perdido allí? Tenía que alcanzar a Brin antes de que se aproximara demasiado a lo que la esperaba en el valle...

Se detuvo de repente. Murmullo estaba delante de él, bloqueando la escalera. El gigantesco gato del páramo lo miró fijamente durante un breve instante, y después se sentó sobre sus patas traseras y parpadeó.

—¡Déjame pasar! —le gritó el joven de las tierras altas.

El gigantesco gato no se movió. Rone vaciló y después siguió adelante con visible nerviosismo. El hocico de Murmullo retrocedió un poco, dejando escapar un grave bufido.

El joven de las tierras altas se detuvo en el acto y dirigió una furiosa mirada a Kimber.

—Kimber, haz que tu gato se retire de mi camino.

La muchacha llamó al gato del páramo, sin levantar la voz, pero Murmullo se quedó donde estaba. Extrañada, avanzó hasta llegar a su altura y se inclinó sobre él, hablándole en voz baja y tranquila mientras acariciaba su enorme cabeza alrededor de las orejas y el cuello. El gran gato frotó su hocico contra ella y ronroneó suavemente, pero no se movió ni un ápice. Por fin, la muchacha se apartó.

—Brin está bien —le dijo a Rone, esbozando una breve sonrisa—. Ha bajado al pozo.

—Entonces, también tengo que ir yo —respondió Rone, aliviado, haciendo un gesto de asentimiento.

—Debes quedarte aquí —respondió la muchacha, haciendo un gesto negativo.

—¿Quedarme aquí? —inquirió Rone, con una mirada de asombro—. ¡No puedo hacer eso! ¡Brin está sola ahí abajo!

—No puedes —insistió la muchacha, haciendo de nuevo un gesto negativo—. Ella no quiere que lo hagas. Ha utilizado la canción para evitarlo. Ha convertido a Murmullo en su guardián. Nadie puede pasar, ni siquiera yo.

—¡Pero es tu gato! ¡Haz que se aparte! ¡Dile que tiene que apartarse! La magia no es tan fuerte, ¿verdad?

—Es algo más que magia, Rone —respondió la muchacha, mirándolo con una expresión traviesa en su rostro—. Sus propios instintos le dicen a Murmullo que Brin tiene razón sobre esto. No es la magia lo que lo retiene, sino su razón. Sabe que cualquier peligro que pueda esconderse en el valle es demasiado grande. No te permitirá pasar.

El joven de las tierras altas mantuvo su mirada fija en la muchacha; la cólera y la incredulidad congestionaban su rostro. Sus ojos se desviaron hacia el gato gigante y enseguida volvieron a fijarse en la muchacha.

¿Qué debía hacer ahora?

Una gran euforia invadió a Brin, inundándola como un torrente, fluyendo a través

de ella como si fuera su sangre.

Sintió que la transportaba al interior de sí misma como una hoja es llevada por las aguas de un río. La vista, el sonido y el olor se mezclaron y se convirtieron en deslumbrantes fantasías desenfrenadas, algunas bellas y llenas de luz, y otras oscuras y horribles, todas en el flujo y reflujo del ojo de su mente. Nada era como había sido, sino que todo era nuevo, exótico y asombrosamente vivo. Era un viaje de autodescubrimiento que trascendía el pensar y el sentir.

Cantaba, y la música de la canción era la comida y la bebida que la alimentaban, que la sostenían y le daban vida.

Ahora se encontraba en el interior del Maelmord, lejos de la escalera del Croagh y del mundo que había dejado atrás. Estaba en un mundo completamente diferente. Cuanto más se esforzaba ella por fundirse con él, más se extendía y la atraía éste. La pestilencia, el calor y la descomposición de las cosas vivas la abrazaban, considerándola hija suya. Las ramas nudosas, las enredaderas retorcidas y los grandes tallos de maleza y cizaña rozaban su cuerpo cuando pasaba junto a ellos, alimentándose con la vibración de la música, encontrando en ella un elixir que les devolvía la vida. Brin sentía su caricia y correspondía con una sonrisa.

Era como si hubiese dejado de existir. Alguna pequeña parte de sí misma sabía que debería de estar horrorizada por las cosas que se enroscaban a su alrededor y la tocaban con cariño. Pero se había entregado a la música de la canción, y ya no era la que había sido. Todos los sentimientos y razonamientos que le habían pertenecido, que le habían hecho como hasta entonces había sido, estaban ocultos por la magia negra que la había convertido en algo semejante a lo que estaba atravesando. Era un espíritu de la misma clase, que volvía de algún lugar lejano, tan lleno de maldad como aquello que esperaba su llegada. Se había vuelto tan tenebrosa como el Maelmord y la vida que allí se generaba. Formaba una sola cosa con él. Formaba parte de él.

Una pequeña fracción de sí misma comprendía que Brin Ohmsford había dejado de existir, destruida por la magia de la canción. Comprendía que había aceptado convertirse en un ser distinto... en un ser tan repulsivo que, de otra manera, no habría podido soportar, y que no regresaría a sí misma hasta que encontrara el camino al corazón de la maldad que la rodeaba. La euforia y el regocijo causados por el poder aterrador de la canción amenazaba con arrancarla de su propio ser, con despojarla de su cordura, reduciéndola para siempre a lo que pretendía. Todas las fantasías extrañas y asombrosas no eran más que trampas de una locura que acabaría destruyéndola. Todo lo que quedaba de la que había sido, era la pequeña partícula de identidad que aún guardaba cuidadosamente en su interior. El resto de sí misma se había convertido en la hija del Maelmord.

La muralla de la jungla se quedaba atrás y volvía; nada cambiaba. Las sombras se

ceñían a ella, tan suaves como el terciopelo y tan silenciosas como la muerte. El cielo permanecía oculto, y sólo penetraba la media luz que precede a la noche, confundándose con la penumbra. Mientras caminaba por aquel laberinto de oscuridad y calor sofocante, el silbido de la respiración del Maelmord no había dejado de elevarse de la tierra, y las ramas, los troncos, los tallos y las enredaderas se balanceaban y agitaban con su impulso. El silencio sólo era roto por el silbido; un silencio intenso y expectante. No había ninguna señal de otra vida; ninguna señal de los caminantes ni de los seres negros que les servían, ni del *Ildatch* que les daba vida.

Siguió adelante, conducida por esa chispa de memoria que albergaba en su interior. Encuentra el *Ildatch*, susurraba con su voz débil y hueca. *Encuentra el libro de la magia negra*. El tiempo se fragmentó y se deslizó hasta perder su significado. ¿Había pasado una hora? ¿Tal vez más? Tenía la extraña sensación de que llevaba allí muchísimo tiempo, casi todo su tiempo.

Lejos, casi imperceptible en la vasta maraña de la jungla, algo saltó de las rocas y cayó en el pozo. Pudo sentir su caída y oír su alarido cuando el Maelmord se cerró a su alrededor, oprimiendo, aplastando y consumiendo hasta que la cosa dejó de existir. Ella saboreó su muerte, gustó su sangre cuando fue devorada. Al terminar, deseó más.

Entonces pudo escuchar unas advertencias que le eran susurradas al oído. De un pasado recordado débilmente, surgió Allanon. Alto y encorvado, con su cabello negro ya gris y su rostro enjuto arrugado por la edad, se esforzaba por alcanzarla a través de un abismo que ella no podía cruzar, y sus palabras eran como gotas de lluvia que chocaban contra una ventana cerrada ante ella. *Cuidado. La canción encierra un poder enorme. Utilízala con precaución*. Oyó las palabras, vio que salpicaban sobre el cristal y se encontró riendo por la forma en que caían. La figura del druida retrocedió y desapareció. *Está muerto, recordó con sorpresa. Se ha ido de las Cuatro Tierras para siempre*.

Ella lo llamó para que volviera, como si su presencia pudiera recordarle algo que hubiese olvidado. Regresó, saliendo de entre las nieblas y cruzando de un solo paso el abismo que los separaba. Sus fuertes manos se apoyaron con afecto sobre los hombros de Brin. La sabiduría y la decisión se reflejaban en sus ojos, creando el sentimiento de que nunca se había ido en realidad, de que siempre había estado allí. *Esto no es un juego*, le dijo. *¡No puede serlo! ¡Cuidado!* Y ella, haciendo un gesto de asentimiento, respondió: *Soy salvadora y destructora. Pero ¿quién soy en realidad? ¡Dímelo ahora! Dímelo...*

Una sacudida en la trama de su conciencia se lo llevó, como a un fantasma, y de repente se encontró de nuevo en el Maelmord. Existía un latido de inquietud en el pozo, un tono de insatisfacción en su silbido. Había advertido su cambio y eso le perturbó. Ella volvió a convertirse en el ser que había creado. La canción se elevó y se esparció por la jungla, calmándola, tranquilizándola. La inquietud y la

insatisfacción se desvanecieron, llevándose consigo los restos de su identidad.

Ella continuó avanzando hacia la nada, dejándose engullir por el Maelmord. Las sombras se intensificaban a medida que se desvanecía la luz. La respiración del pozo pareció hacerse más pesada. La sensación de afinidad que la canción creaba entre ellos aumentó y la dejó expectante y sin aliento. Ya estaba cerca, de lo que buscaba. La intuición atravesó su conciencia como un repentino aflujo de sangre, y cantó con renovada intensidad. La magia de la canción se elevó en la penumbra, llenándola, y todo el Maelmord se estremeció.

En ese momento desapareció la muralla de vegetación y se encontró en un claro enorme y sombrío, rodeado de árboles, maleza y enredaderas. Una torre, vieja y en estado de ruina, se levantaba en el centro, difusa en el crepúsculo. Los muros de piedra superaban la altura de los árboles del bosque, coronados por varias torretas espirales y mellados parapetos, tan erosionados y descoloridos como los huesos de un esqueleto. En las proximidades de la torre no crecía ninguna planta. Como si estar en contacto con la torre significase la muerte, la vegetación se apartaba de ella.

Brin se detuvo un momento y fijó su mirada en la torre. La música de la canción bajó de tono hasta convertirse en un murmullo expectante.

¡Aquí! El corazón del mal está aquí. ¡El Ildatch!

Ciñéndose las capas de magia que la cubrían, se dirigió a su encuentro.

Unas puertas de madera, deterioradas por la intemperie y agrietadas por el tiempo, estaban entreabiertas en la oscura entrada de la torre, colgando de bisagras rotas y oxidadas por el desuso. Envuelta en la música de su canción, Brin las cruzó. La penumbra era densa en su interior, pero había luz suficiente para ver, unos rayos mortecinos y nebulosos que se filtraban por las grietas y hendiduras de los muros desmoronados de la torre. El polvo cubría el suelo de piedra con una alfombra de fino sedimento, que se elevaba en nubes cuando las botas de la muchacha la pisaban. Hacía frío. El calor y el hedor de la jungla se habían quedado fuera, bloqueados por algo.

El paso de Brin se hizo más lento. Un corredor se adentraba sinuosamente en las sombras. Miró hacia atrás. Un tirón de advertencia procedente de su interior, le hizo volverse para observar con atención la selva que rodeaba el claro de la torre.

Luego continuó. El poder de la magia se agitó a través de ella como una oleada de calor repentino, y pareció flotar. Siguió el corredor, con sus vueltas y revueltas, apenas consciente del polvo que levantaban sus pies. En un momento, se preguntó por qué no había allí más marcas de pisadas que las suyas cuando era probable que los espectros corrosivos pasaran por aquel corredor, pero su curiosidad se desvaneció al instante.

Se encontró ante una escalera y empezó a subirla, en una escalada lenta e interminable por el centro de la torre. Oyó unos susurros que parecían tratar de atraerla, voces que no tenían origen ni identidad, nacidas del aire que respiraba. A todo su alrededor, los susurros clamaban. Las sombras y la penumbra se mezclaban y se confundían. Era como si estuviese infiltrándose en la piedra de la torre, deslizándose como un fantasma a través de sus cámaras, expandiéndose para convertirse en parte de ella, como antes se había convertido en parte del Maelmord. Sintió que sucedía poco a poco, y que su cuerpo era bien recibido. La magia de la canción lo provocaba, todavía extendiéndose hacia el mal que estaba allí escondido y se insinuaba dentro de Brin Ohmsford como si en verdad formara parte de él...

Entonces acabó la escalera y se encontró en el umbral de una sala redonda y cavernosa, con techo en forma de cúpula, gris, sombría y desierta. Casi como si actuara por impulso propio, la música de la canción bajó de tono hasta convertirse en un susurro, y las voces que flotaban a su alrededor se silenciaron.

Entró en la habitación, apenas consciente del movimiento de su cuerpo, que parecía no pertenecerle. Las sombras reptaron, apartándose, y sus ojos se adaptaron. La cámara no estaba vacía, como había creído al principio. Allí, casi oculto en la penumbra, había un estrado, y sobre él un altar. Avanzó un paso. Algo se apoyaba sobre el altar, algo muy grande, cuadrado y sumido en una oscuridad que parecía

emanar de su interior. Dio otro paso. Una terrible excitación la inundó.

¡Era el *Ildatch*!

Lo supo inmediatamente, antes de que su vista pudiera captarlo con claridad. Aquello era el *Ildatch*, el corazón del mal. El poder de la canción creció y recorrió todo su cuerpo con ardorosa intensidad.

Cruzó la habitación, imponiéndose a la violencia de sus pensamientos, que retrocedieron en su interior enroscándose como serpientes. La música de la canción se convirtió en un silbido venenoso. La habitación parecía alejarse de ella, las paredes se sumergieron en las sombras hasta que lo único que quedó en el mundo fue el libro. Subió los escalones del estrado y dirigió sus pasos hacia el altar donde estaba cerrado. Estaba viejo y maltrecho. Sus cierres de cobre tenían el color verde negruzco del óxido y sus tapas de piel estaban agrietadas y manchadas. Era un volumen enorme que parecía haber visto pasar todas las épocas de la humanidad.

Se detuvo ante él durante un momento, mirándolo con curiosidad, saboreando la profunda satisfacción que sentía por tenerlo a su alcance.

Después extendió los brazos y sus manos se cerraron sobre él, agarrándolo.

—Niña oscura.

La voz susurró en su mente, y sus dedos quedaron inmovilizados sobre los cierres oxidados.

—Niña oscura.

La canción perdió intensidad y cesó. Su garganta se contrajo impidiendo el paso de la música, sin saber lo que hacía. Permaneció en silencio ante del altar, con el libro en las manos. Los ecos de la voz persistían en su mente, zarcillos que se extendían y la ataban para que no pudiera moverse.

—He estado esperándote, niña oscura. Te he esperado desde el principio de tu existencia, desde que estabas en el vientre de tu madre, hija de la magia élfica. Siempre hemos estado unidos, tú y yo, por lazos más fuertes que los lazos de sangre, más fuertes que la carne. Muchas veces nuestros espíritus se han tocado, y aunque nunca te conocí ni supe qué camino seguías, siempre tuve la certeza de que vendrías a mí.

La voz carecía de matices y tono, y no era de hombre ni de mujer, sino una mezcla de ambas; despojada de toda emoción y todo sentimiento, tenía el vacío de la falta de vida. Brin la escuchaba, y sentía cómo el frío penetraba hasta sus huesos. Muy dentro de ella, la identidad que todavía conservaba y ocultaba se replegó llena de terror.

—Niña oscura.

Escudriñó las sombras de la cámara. ¿Dónde estaba el ser que la llamaba? ¿Qué era lo que retenía con tal fuerza? Volvió a fijar su mirada en el viejo libro, que aún tenía entre sus manos. Sus dedos se habían emblanquecido por la fuerza con que lo

agarraban, y un calor ardiente se desprendía de los cierres de metal.

—Soy yo, niña oscura. Como tú, tengo vida. Siempre ha sido así. Siempre han existido quienes podían darme vida. Siempre han existido quienes me dan las tuyas.

La boca de Brin se abrió, pero no pudo emitir ningún sonido. La sensación ardiente se extendía de sus manos a sus brazos y empezaba a ascender.

—Conóceme. Soy el *Ildatch*, el libro de la magia negra, nacido en la era de la magia. Soy más viejo que los elfos... tanto como el Rey del Río Plateado, tanto como la Palabra. Aquellos que me crearon, aquellos que me dieron forma, hace tiempo que abandonaron la tierra con la llegada de los mundos de las criaturas fantásticas y del hombre. Una vez fui parte de la Palabra, oculta a la vista y sólo pronunciada en la oscuridad. No era más que un conjunto de secretos. Después ese conjunto tomó forma, escrita y estudiada por aquellos que deseaban conocer mi poder. Siempre han existido los que desean conocer mi poder. A través de las épocas, siempre he estado aquí para ellos y he dado mis secretos a quienes querían compartirlos. He creado criaturas mágicas y otorgado poder. Pero nunca ha habido nadie como tú.

Las palabras resonaban en su mente como susurros llenos de expectación y promesas, y la joven del valle las sentía girar como las hojas empujadas por el viento. El ardor había invadido su cuerpo, produciéndole la misma sensación que la ráfaga ardiente de un horno cuando se abre la puerta.

—Ha habido muchos antes que tú. De los druidas nacieron el Señor de los Hechiceros y los portadores de la calavera. Encontraron en mí los secretos que buscaban y se convirtieron en lo que querían. Pero yo era el poder. De los hombres expulsados de las razas nacieron los espectros corrosivos. Pero de nuevo, yo era el poder. Siempre soy el poder. Cada vez hay una previsión suprema de lo que debe pasar con el mundo y con sus criaturas. Cada vez, a esa visión le dan forma las mentes de quienes utilizan el poder encerrado en mis páginas. Cada vez, la previsión se prueba inadecuada y el formador falla. Niña oscura, mira ahora una muestra de lo que puedo ofrecer.

Como si tuvieran poder de decisión, las manos de Brin abrieron con cuidado el libro del *Ildatch*, y sus hojas de pergamino empezaron a pasarse por sí mismas. Las palabras murmuraban desde un texto escrito con unos signos y en una lengua más antiguos que el hombre, que se tornaba en voz suave y sigilosa. La mente de la joven del valle se abrió a ellas, y enseguida comprendió el texto. Entonces le fueron revelados los secretos del poder, oscuros y terribles.

Pero las revelaciones se fueron tan rápidamente como habían llegado, convirtiéndose en recuerdos desagradables. Las páginas del libro recuperaron su posición inicial, y los cierres se ajustaron. Sus manos, todavía cerradas sobre el enorme volumen, empezaron a temblar.

—Sólo te he mostrado una ínfima parte de lo que soy. Poder, niña oscura. Un

poder que hace que el obtenido por el druida Brona y sus seguidores sea insignificante. Un poder que podría neutralizar al de los espectros corrosivos que ahora me buscan. Siente el flujo de ese poder corriendo por tus venas. Siente su tacto.

El ardor se hizo más intenso, y la joven del valle sintió que se expandía y crecía con su impulso.

—Durante un millar de años, he sido utilizado para actuar sobre tu destino y el de los tuyos. Durante mil años, los enemigos de tu familia han invocado mi poder y han intentado destruir lo que tú tienes. En todo lo que te ha traído a este lugar y a este momento he intervenido yo. Yo soy el hacedor de lo que eres. Yo soy el que ha dado forma a tu vida. Hay una razón en todos los acontecimientos, niña oscura y por tanto, también hay una razón en esto. ¿Sabes cuál es? Mira dentro de ti. ¡Mira!

De pronto, escuchó en su mente un susurro de advertencia, y recordó vagamente a una figura alta, vestida de negro, con el cabello gris y unos ojos penetrantes, que le hablaba de lo que podría engañarla y corromperla. Luchó para aclarar aquel recuerdo, pero no consiguió ningún nombre y la visión acabó siendo borrada por el ardor que la llenaba y el eco persistente de las palabras del *Ildatch*.

—¿No te ves a ti misma? ¿No ves lo que crees? Mira dentro de ti.

La voz era fría, carente de inflexiones y de emoción, pero había una machacona insistencia en ella que hacía zozobrar sus pensamientos. Su vista se nubló, le pareció ver desde fuera al ser en que se había convertido por medio de la magia de la canción.

—Somos una sola cosa, niña oscura, como era tu deseo. Nunca fue necesaria la magia élfica, porque eres lo que eres y lo que siempre has sido. Ésa es la razón de que estemos unidos. Hay lazos nacidos de las magias que nos convierten en lo que somos, porque no somos más que las magias que albergamos; tú dentro de tu cuerpo de carne y hueso, y yo dentro del mío de pergamino y tinta. Somos vidas unidas, y lo que antes desapareció, ahora regresa. Es lo que he estado esperando durante todos estos años.

¡Mentira! La palabra relampagueó en la mente de Brin y desapareció. Sus pensamientos giraban sin orden alguno, y su razón se dispersó. Sus manos todavía agarraban el *Ildatch* como si éste guardase su vida, y se encontró con que las palabras pronunciadas por su voz incorpórea eran extrañamente persuasivas. Sin duda, existían unos lazos que los unían; existía una unión. Ella era como el *Ildatch*, parte de él, similar a él.

Pronunció a gritos el nombre del druida en su mente, intentando encontrar el recuerdo que ahora había perdido. El ardor se convirtió en una rápida corriente que lo arrastró, y la voz empezó a hablar de nuevo.

—Te he estado esperando todos estos años, niña oscura. Desde el tiempo inexistente has venido a mí, y ahora te pertenezco. Piensa en lo que debes hacer conmigo, y dímelo.

Las palabras llegaron en tropel a su mente, como algo negro en la neblina roja de

su visión. Intentó gritar, pero el sonido se quedó atascado en su garganta.

—Dime qué hay que hacer conmigo.

¡No! ¡No!

—Dime qué hay que hacer conmigo.

Las lágrimas se acumularon en sus ojos y resbalaron lentamente por sus mejillas.

—Debo utilizarte —respondió.

Rone, enfurecido, se apartó del Croagh, giró sobre sus talones y volvió sobre sus pasos. Sus manos agarraban la espada de hoja de ébano con tal fuerza que sus nudillos estaban casi blancos.

—¡Ya basta de tonterías! ¡Quita a ese gato de mi camino, Kimber! —ordenó, acercándose a la muchacha y deteniéndose cuando la enorme cabeza de Murmullo se volvió para encararse a él.

Pero, una vez más, la muchacha hizo un gesto negativo.

—No puedo hacerlo, Rone. Actúa en esto según su propio criterio.

—¡No me importa su criterio! —explotó Rone—. ¡Sólo es un animal y no puede tomar una decisión como ésta! ¡Voy a pasar tanto si le gusta como si no! ¡No voy a dejar sola a Brin en ese pozo!

Levantando la espada, empezó a caminar hacia Murmullo, pero en ese instante un profundo temblor recorrió la montaña, ascendiendo desde la oscura jungla del Maelmord. Tan fuerte era que el joven de las tierras altas y la muchacha se tambalearon. Cuando lograron recuperar el equilibrio, corrieron asustados hacia el borde del precipicio.

—¿Qué ha sucedido ahí abajo? —preguntó Rone—. Kimber, ¿qué puede haber sucedido?

—Lo que haya sido, supongo que es obra de los espectros corrosivos —respondió Cogle, que estaba detrás de ellos—. Quizás han convocado a la magia negra para utilizarla contra la muchacha.

—¡Abuelo! —exclamó Kimber, visiblemente enfadada en esta ocasión.

—Anciano, si le ha sucedido algo a Brin porque ese gato me ha impedido bajar...

El joven de las tierras altas se interrumpió de repente. Una fila de sombras, encorvadas y encapuchadas, apareció en la escalera del Croagh, destacándose en la escasa luz de las últimas horas de la tarde. Caminaban de una en una, descendiendo de las plomizas murallas de Marca Gris y acercándose al saliente donde estaban sus compañeros.

—¡Espectros corrosivos! —exclamó el joven de las tierras altas, conteniendo la respiración.

Murmullo, que ya estaba alerta, se había agazapado para defenderse de ellos. La súbita aparición de aire de Cogle silbó en el silencio.

Rone miraba hacia arriba, sin pronunciar una sola palabra, mientras la fila de figuras negras se alargaba y avanzaba. Eran demasiados.

—Mantente detrás de mí, Kimber —le dijo suavemente a la muchacha.

Luego levantó la espada.

Debo utilizarte... utilizarte... utilizarte.

Las palabras resonaban una y otra vez en la mente de Brin, como una letanía persuasiva que amenazaba con disolver todo raciocinio. Sin embargo, quedaba una pequeña parte de lógica que le gritaba a través de aquellas machaconas palabras.

¡Es la magia negra, joven del valle! ¡Es la maldad de este lugar que has venido a destruir!

Pero el contacto del libro con la piel de sus manos y el ardor con que llenaba su cuerpo la mantenían atada para que nada más pudiera influir en ella. Volvió a escuchar la voz, que la envolvió estrechamente.

—¿Qué soy yo sino un conjunto de lecciones de sabiduría reunidas a través de las épocas para ser usadas por los seres mortales? No soy ni bueno ni malo. Soy conocimiento, ordenado y relacionado para cualquiera que busque saber. Tomo lo que se me da de las vidas de aquellos que emplean mis hechizos y no soy más que un reflejo de ellos. Piensa, niña oscura, ¿quiénes han sido los únicos que han podido usarme? ¿A qué propósitos servían? Tú no eres como ellos.

Brin se apoyó contra el altar, sin soltar el libro.

¡No escuches! ¡No escuches!

—Durante un millar de años e incluso más, he estado en poder de tus enemigos. Ahora tú ocupas su lugar, y tienes la posibilidad de utilizarme como nadie lo ha hecho. Tú posees el poder que es mío. Tú posees los secretos que tantos han utilizado erróneamente. Piensa en lo que puedes hacer con ese poder, niña oscura. Todo lo que existe en esta vida y también en la muerte puede ser cambiado por lo que yo soy. La canción unida a la palabra escrita, la magia con la magia. Sería algo prodigioso. Podrías sentir lo prodigioso que sería si lo intentaras.

Pero no era necesario intentarlo. Lo había sentido ya en la magia de la canción. ¡Poder! Había sido dominada por él, y se había recreado en él. Cuando la envolvía, ella se elevaba muy por encima del mundo y de todas las criaturas que lo habitaban, y en su mano estaba reunir las o dispersarlas, según escogiera. Entonces, ¿qué más podía hacer y sentir apropiándose del poder del libro?

—Todo lo que existe será tuyo. Todo. Sé lo que quieres ser y puedes hacer el mundo tal como sabes que debería ser. Puedes conseguirlo, puedes hacerlo según tus deseos; no como lo desearon los que te precedieron. Tienes la fuerza que a ellos les faltaba. Has nacido de la magia élfica. Utilízame, niña oscura. Encuentra los límites de tu propia magia y de la mía. Únete a mí. Para eso te he esperado y para eso has

venido tú. Es lo que nos hemos propuesto desde siempre. Desde siempre.

Brin hizo un gesto negativo. *He venido a destruir esto, he venido a poner fin...* En su interior, todo parecía romperse, hacerse pedazos como el vidrio al caer sobre la piedra. Ráfagas de un calor espantoso la quemaban por dentro, y se sentía como un ser separado del cuerpo que la contenía.

—Tengo un conocimiento que ofrecerte y te lo entregaré. Tengo un discernimiento que sobrepasa cualquier cosa incluso soñada por las criaturas mortales. Con ellos puedes lograr lo que te propongas. Todo en la vida puede ser cambiado en lo que debe ser, en lo que tú quieras que sea. Destruyeme, y lo que yo poseo se perderá para siempre. Destruyeme, y nada de lo que podría pasar sucederá nunca. Conserva lo que es bueno, niña oscura, y hazlo tuyo.

Allanon, Allanon.

Pero la voz interrumpió su grito insonoro.

—Mira, niña oscura. Lo que verdaderamente destruirías se encuentra detrás de ti. Date la vuelta ahora y mira. Date la vuelta y observa.

Se dio la vuelta. Varios caminantes negros encapuchados se destacaron en las sombras, deslizándose como fantasmas, altos, negros y ominosos. Penetraron en la sala redonda y dudaron al ver que Brin tenía en sus manos el libro de magia negra. La voz del *Ildatch* murmuró de nuevo.

—La canción, niña oscura. Utiliza la magia. Destruyelos. Destruyelos.

Actuó casi sin pensar. Apretando el *Ildatch* contra sí con gesto protector, invocó el poder de su magia. Llegó al instante, anegándola como las aguas de una inundación. Gritó, y la canción rompió el tétrico silencio de la torre. Atravesó la penumbra de la sala, casi como una cosa tangible. Envolvió a los caminantes en una explosión de sonido, y éstos dejaron de existir. Ni siquiera quedaron las cenizas de lo que habían sido.

Brin se apoyó de nuevo contra el altar, y la magia de la canción se mezcló con la magia del libro en su interior.

—Siéntelo, niña oscura. Siente el poder que es tuyo. Te llama, y yo formo parte de él. Considera la gran facilidad con que caerán tus enemigos ante ti cuando invoques ese poder. ¿Y aún te preguntas si debe ser así? No pienses más en que puede ser de forma diferente. No pienses más en que tú y yo somos distintos. Tómame y utilízame. Destruye a los espectros y a los seres negros que están contra ti. Hazme tuyo. Dame vida.

Todavía esa parte de ella encerrada en su interior intentaba oponerse a la voz, pero su cuerpo ya no era suyo. Pertenecía a la magia y estaba atrapada en su caparazón.

Emergió de sí misma como un nuevo ser, y la diminuta parte de su identidad que aún velaba la verdad fue abandonada. Se expandió hasta que la sala le pareció

pequeña para acogerla a ella. ¡Había tan poco espacio allí! ¡Debía salir en busca del que esperaba fuera!

De sus labios brotó un largo y angustiado grito, y extendió los brazos para sostener sobre su cabeza el libro del *Ildatch*.

—Utilízame. Utilízame.

El poder del mal empezó a adquirir consistencia en su interior.

Los escalones del Croagh se sucedían con gran rapidez bajo los pies de Jair mientras corría escaleras arriba detrás de Gareth Jax y Slanter, deseando que cada peldaño fuese el último. Los músculos se anudaban y agarrotaban en su cuerpo, y el dolor de la herida le pinchaba, debilitando sus ya menguadas fuerzas. Jadeaba, sentía una fuerte opresión en los pulmones y su rostro bronceado por el sol estaba sudoroso.

Pero sin saber cómo, conseguía mantener el paso. No le quedaba otra alternativa.

Miraba hacia delante con la atención puesta en la escalera y en su baranda, siguiendo el camino de la tosca piedra. Era consciente de los riscos y las murallas que se levantaban abajo, lejanos ahora y alejándose aún más, y de Marca Gris y las montañas del Cuerno Negro Azabache. También era consciente del valle que se extendía a sus pies, cubierto por la niebla y débilmente iluminado por la media luz de un crepúsculo que se acercaba a grandes pasos. Las imágenes se deslizaban con rapidez por los límites laterales de su visión para, a continuación, caer en el olvido, porque en aquel momento carecían de importancia. Nada la tenía, excepto la subida y lo que les esperaba al final.

La Fuente del Paraíso.

Y Brin. La encontraría en las aguas de la fuente. Descubriría lo que había sido de ella, y sabría qué hacer para ayudarla. El Rey del Río Plateado le había prometido que encontraría la manera de conseguir que regresara a sí misma.

Sus pies resbalaron de repente cuando pisó un trozo de piedra desmoronada y cayó hacia delante, arañándose las manos al intentar amortiguar la caída. Volvió a ponerse en pie y continuó el ascenso.

Delante, sus dos compañeros, Gareth Jax y Slanter, los últimos del grupo de Culhaven, corrían sin dar muestras de cansancio. El joven del valle se sintió inundado por la amargura y la cólera. Unos puntos de luz danzaban ante sus ojos mientras luchaba por recobrar el ritmo de su respiración. El agotamiento aumentaba sin cesar, pero el viaje estaba a punto de llegar a su final.

La espiral de piedra del Croagh se desvió de improviso a la derecha, y la cara del pico al que ascendían, escarpada y oscura, se elevó junto a ellos hacia el cielo gris. Delante, la escalera ascendía hasta la boca oscura de una caverna que se adentraba en la montaña. Quedaban menos de dos docenas de peldaños.

Gareth Jax les ordenó que esperaran, y subió sin hacer ruido los últimos escalones que los separaban de la cima del Croagh y dio unos pasos por ella. Permaneció allí un momento, con su negra figura, enjuta y sombría, enmarcada por el cielo de la tarde. Parecía inhumano e irreal; o al menos, ésa fue la impresión que le causó a Jair.

El Maestro de Armas se dio la vuelta, fijó en él sus ojos grises y les hizo una señal con la mano.

—Corre, muchacho —le dijo Slanter.

Subieron los últimos peldaños del Croagh hasta alcanzar a Gareth Jax. La caverna creció ante ellos. Era una cámara monstruosa, hendida por docenas de grietas que dejaban pasar la luz del exterior en rayos estrechos y nebulosos. El resto quedaba en las sombras, y nada se movía en su oscuridad.

—Desde aquí no se puede ver nada —se quejó Slanter, empezando a acercarse.

—Espera, gnomo —le dijo Gareth Jax, tirando de él hacia atrás—. Ahí hay algo ahí... algo que espera...

Su voz se apagó. Una calma, profunda y opresiva, se extendió a su alrededor. Incluso el viento que agitaba las nieblas del valle pareció extinguirse de repente. Jair contuvo la respiración. No cabía duda de que allí había algo que estaba esperando. Podía sentir su presencia.

—Garet... —empezó a decir en voz baja.

—Shhhhh.

En aquel preciso momento, una sombra se separó de las rocas del interior de la caverna, y Jair sintió que se le helaban los huesos. La sombra se deslizó por la penumbra. Era algo que ninguno de ellos había visto antes. No era un gnomo ni un caminante negro, sino una criatura de fuerte complexión y forma casi humana, con un grueso collarín en las ijadas y unas grandes garras ganchudas en los dedos de las manos y los pies. Unos crueles ojos amarillos se fijaron en ellos, y en su repugnante cara se abrió un enorme hocico para mostrar una masa de dientes torcidos.

El ser avanzó hacia la luz y se detuvo. No era negro como los caminantes. Era rojo.

—¿Qué es eso? —preguntó Jair, intentando dominar su creciente repulsión.

El jachyra profirió un grito... un aullido que resonó en el silencio como una carcajada horrible.

—¡Joven del valle, es el sueño! —gritó Gareth Jax, con una mirada extraña y salvaje en su duro rostro. Bajó muy despacio la hoja de la espada hasta que tocó la roca, y después se volvió hacia Jair—. Fin del viaje —murmuró.

—Garet, ¿qué...? —empezó a preguntar Jair, haciendo un gesto de incredulidad.

—¡El sueño! La visión de la que te hablé aquella noche de lluvia, cuando nos hablaste por primera vez del Rey del Río Plateado. El sueño que me ayudó a tomar la decisión de acompañarte, joven del valle. ¡Esto es!

—Pero el sueño te mostró algo que ardía... —balbuceó Jair.

—¡Fuego, sí... de esa forma apareció! —le interrumpió Gareth Jax. Dejó salir el aire de sus pulmones lentamente—. Hasta este momento había pensado en la posibilidad de haber malinterpretado lo que había visto. Pero en el sueño, cuando me hallaba ante la hoguera y se extinguió la voz que me dijo lo que debía hacer, el fuego gritó como si se tratara de una cosa viva. Y su grito fue casi una carcajada. ¡El mismo

grito que ha proferido esa criatura! —Sus ojos grises destellaban—. ¡Joven del valle, ésta es la batalla que se me había prometido!

El jachyra se puso en cuclillas y empezó a deslizarse hacia el exterior de la caverna. Gareth Jax levantó la espada en el acto.

—¿Quieres luchar contra ese ser? —preguntó Slanter, sin poder dar crédito a sus palabras.

—Apartaos de mí —respondió Gareth Jax, sin ni siquiera dignarse mirarlo.

—¡Nunca había oído algo tan disparatado como esto! —exclamó Slanter, visiblemente asustado—. No sabes nada de esa criatura. Si es venenosa como la que atacó al hombre de la frontera...

—Yo no soy el hombre de la frontera, gnomo —respondió Gareth Jax, mirando sin parpadear cómo el jachyra se acercaba—. Yo soy el Maestro de Armas. Y nunca he perdido una batalla.

Los fríos ojos miraron durante un breve instante hacia donde estaban sus compañeros, para enseguida concentrarse otra vez en el jachyra. Jair empezó a acercarse a él, pero Slanter lo agarró por el hombro y lo retuvo.

—No, no lo hagas —le dijo el gnomo—. ¡Desea librar este combate y debes permitirselo! ¡Nunca ha perdido una batalla! Ha perdido la cabeza; eso es lo que ha perdido.

Gareth Jax avanzaba con extrema cautela por el reborde hacia donde se había detenido el jachyra.

—Lleva al joven del valle a la caverna y busca la fuente, gnomo. Hazlo cuando la criatura lance su ataque contra mí. Haz lo que has venido a hacer aquí. Recuerda la promesa.

Jair estaba frenético. Helt, Foraker, Edain Elessedil; todos perdidos por ayudarlo a llegar a la Fuente del Paraíso. Y ahora, ¿también perdería a Gareth Jax?

Pero ya era demasiado tarde. El jachyra profirió otro grito salvaje y se abalanzó sobre el Maestro de Armas, convirtiéndose en una ráfaga sobre el reborde de roca. Saltó sobre él con las garras extendidas. Pero la figura negra se apartó con un movimiento elástico, como si no fuese más que la sombra que parecía. La hoja de la espada hirió al atacante... una, dos veces... con tal rapidez que el ojo apenas podía seguirla. El jachyra profirió un aullido de dolor y se alejó, corriendo en círculos para preparar otra embestida.

Gareth Jax se dio la vuelta, con una expresión feroz en su enjuto rostro y sus ojos grises brillantes de excitación.

—¡Vete, Jair Ohmsford! —gritó—. ¡Cuando vuelva a iniciar otro ataque, vete!

La ira y la frustración atormentaban al joven del valle mientras Slanter tiraba de él. ¡No quería irse!

—¡Muchacho, estoy cansado de discutir contigo! —gritó Slanter, furioso.

El jachyra atacó de nuevo, y una vez más Gareth Jax se libró de la embestida, esgrimiendo su fina espada. Pero fue una fracción de segundo demasiado lento. Las garras del jachyra desgarraron la manga de su túnica y llegaron al brazo. Jair dio un grito, soltándose de Slanter.

Esto le hizo dar media vuelta y lo golpeó. El golpe lo alcanzó justo en la barbilla. Hubo un instante de luz cegadora, y luego todo se quedó a oscuras.

Lo último que lo abandonó fue la sensación de que caía.

Cuando se despertó, Slanter estaba arrodillado a su lado. Lo había incorporado hasta ponerlo en posición sentada y, en aquel momento, lo sacudía con rudeza.

—¡Levántate, muchacho! ¡Ponte de pie!

El tono de su voz era duro e iracundo, y Jair se levantó lo más rápidamente que pudo. Estaban en el interior de la caverna. Slanter debía de haberlo llevado a cuevas hasta allí. La poca luz que había, entraba por las grietas existentes en la roca del techo de la caverna.

—¿Qué es lo que tenías que hacer ahí fuera? —preguntó el gnomo, tirando de él con violencia.

—No podía dejar que... —respondió Jair, todavía un poco aturdido.

—Pensabas salvarlo con tus trucos, ¿verdad? —lo interrumpió el Slanter—. Tú no entiendes nada. ¿Sabes que no entiendes nada? ¡Pues así es! ¿A qué crees que hemos venido? ¿A jugar? —prosiguió Slanter, con el rostro lívido—. Hay decisiones que se han tomado hace tiempo sobre la forma de vivir y de morir, muchacho, y tú no puedes cambiarlas. ¡No tienes ningún derecho a hacerlo! ¡Todos los demás, todos, han muerto porque estaba decidido que así es como tenía que suceder! ¡Y ellos lo aceptaron! ¿Sabes por qué?

—Yo... —empezó a responder el joven del valle, haciendo un gesto negativo.

—¡Por tu causa! Murieron porque creían en lo que has venido a hacer aquí. ¡Todos ellos! Incluso yo tendría que... —El gnomo se contuvo y respiró profundamente—. Habrías hecho una buena acción si hubieses corrido en su ayuda y, como consecuencia de ello, hubieras resultado muerto, ¿verdad? ¡Qué gran lógica hubiera tenido esa acción!

»Ya he perdido bastante tiempo enseñándote cosas que deberías saber —prosiguió el gnomo obligando a Jair a volverse y a entrar en la caverna—. ¡Un tiempo que no tenemos! Yo soy todo lo que te queda, y no te seré de mucha ayuda si los caminantes negros nos encuentran ahora. ¡Los otros eran los protectores reales, que cuidaban de mí tanto como de ti!

—¿Qué le ha sucedido a Gareth, Slanter? —le preguntó el joven del valle, aflojando el paso y volviéndose a medias.

—Está librando la batalla que le fue prometida, como siempre ha deseado —

respondió el gnomo, encogiéndose de hombros. Después empujó de nuevo a Jair y le hizo avanzar—. Encuentra tu Fuente sin demora, muchacho. Encuéntrala y haz lo que has venido a hacer. ¡Haz que toda esta locura sirva para algo!

Jair corrió a su lado, sin hacer más preguntas, con el rostro enrojecido porque entonces le asaltó un sentimiento de culpabilidad. Comprendía la ira del gnomo. Tenía muchísima razón. Había actuado sin pensar, sin ninguna consideración a lo que los otros habían entregado por él. Sus intenciones habían sido buenas, pero su criterio completamente equivocado.

Las sombras se difuminaban ante ellos, sustituidas por una nebulosa y grisácea luz solar que se filtraba por una grieta enorme abierta en la roca de la montaña. En el suelo de la caverna, escondida en la penumbra, un agua negra y pestilente brotaba de la piedra sobre un gran estanque, bombeada de forma incomprensible a través de miles de metros de roca desde las profundidades de la tierra. Convergiendo y girando, fluía en chorro por una abertura situada en un extremo del estanque hacia un canal que atravesaba la pared de la montaña para precipitarse en los cañones de abajo, donde iniciaba su largo viaje hacia el oeste para convertirse en el Río Plateado.

El gnomo y el joven del valle aflojaron el paso como medida precautoria, aguzando la mirada a través de la penumbra y las salpicaduras del agua para intentar ver lo que se escondía en los profundos nichos y en los rincones de los muros de la caverna. Nada se movía. Sólo la corriente de las aguas oscuras evidenciaba vida, un terrible torrente de veneno que desprendía vapor y hervía al brotar del manantial. En la atmósfera, el hedor del Maelmord colgaba como un sudario.

Jair siguió adelante, con los ojos fijos en la gran charca en que se había convertido la Fuente del Paraíso. ¡Qué contradictorio le parecía ese nombre mientras miraba las aguas corrompidas! Se acabó el Río Plateado, pensó con desaliento, y se preguntó cómo la magia del anciano podría conseguir que volviera a ser lo que había sido. Palpó la parte delantera de su túnica y sus dedos encontraron el pequeño bulto de la bolsa del polvo de plata que había llevado con él en su largo viaje hacia el este. La cogió, desató los cordones y miró en su interior. El polvo estaba allí, con la misma apariencia de arena.

¿Y si sólo fuera arena...?

—¡No pierdas más tiempo! —lo apremió Slanter.

Jair se acercó al borde del estanque, consciente del lodo que se mezclaba con las oscuras aguas de la Fuente y de su fétida emanación. ¡No podía ser sólo arena! Tragó saliva para sobreponerse al temor que se había apoderado de él, y recordó a Brin...

—¡Vacíalo de una vez! —gritó Slanter.

Jair levantó las manos, y las sacudió para sacar el polvo de plata de la bolsa, dispersándolo en un amplio abanico por la superficie del lago. Los diminutos granos salieron de la oscuridad de su encierro y parecieron brillar y destellar en la luz de la

caverna. Tocaron las aguas y le dieron vida. Una cortina de fuego plateado brotó de la Fuente oscura. Jair y Slanter retrocedieron, cegados por el resplandor, protegiéndose los ojos con las manos.

—¡La magia! —gritó Jair.

Entre silbidos e hirviendo, las aguas de la Fuente del Paraíso explotaron hacia arriba, cayendo después en forma de lluvia por toda la superficie de la caverna, mojando a los dos humanos que se pegaban a sus muros. Entonces se formó una corriente de aire limpio, nacida de la lluvia. El gnomo y el joven del valle contemplaban el fenómeno con admiración e incredulidad. Ante ellos, las aguas de la Fuente del Paraíso fluían claras y frescas de la roca de la montaña. El hedor y el color negro y venenoso habían desaparecido. El Río Plateado volvía a estar limpio.

Inmediatamente después, Jair cogió el cristal de la visión que llevaba colgado al cuello con la cadena de plata. Ahora ya no tenía ninguna duda. Volvió a acercarse al estanque y subió a un pequeño afloramiento de roca que lo dominaba. Oyó de nuevo en su mente al Rey del Río Plateado diciéndole lo que debía hacer si quería salvar a Brin.

Sus manos se apretaron contra el cristal, y miró hacia las aguas del estanque. En aquel momento desaparecieron todo el cansancio y el dolor.

Arrojó a las aguas el cristal y la cadena, produciéndose un resplandor de luz cegadora, un resplandor más intenso que el nacido del polvo de plata, y toda la caverna pareció explotar en un fuego blanco. Jair cayó de rodillas, asustado, oyendo el ronco grito de Slanter detrás de él, y pensó que algo había salido mal. Pero entonces la luz se disolvió en la superficie del estanque, y las aguas quedaron tan lisas y claras como el cristal.

¡La respuesta; dame la respuesta!

Una imagen empezó a proyectarse lentamente sobre la superficie espejada, primero casi transparente, para después ir tomando forma. Apareció la habitación de una torre, cavernosa y llena de una luz mortecina y cenicienta. La opresión que allí había casi se podía palpar. Jair controló los sentimientos de atracción que le provocaba mientras la veía ensancharse.

En ese preciso instante apareció el rostro de su hermana...

Brin Ohmsford sintió que unos ojos la miraban, que veían todo lo que era y lo que podría llegar a ser, contemplándola de cerca. Aunque estaba envuelta en capas de magia mientras el poder del *Ildatch* se fortalecía en ella, sintió los ojos y entonces los suyos se abrieron.

¡Aléjate de mí!, gritó. ¡Yo soy la niña oscura!

Pero esa diminuta parte de sí misma que la magia no había conseguido subvertir, conocía los ojos que la miraban y buscaba su ayuda. Los pensamientos que habían

sido reducidos a prisión rompieron sus cadenas y huyeron como ovejas acosadas por los lobos, gritando y luchando por alcanzar un refugio. Ella los vio, y el descubrimiento la llenó de furia. Se lanzó tras los pensamientos dispersos que huían y los aplastó, uno tras otro. La infancia, el hogar, los padres, los amigos, las diferentes piezas de lo que había sido antes de encontrar lo que podía ser. Los destruyó todos.

Su voz encontró alivio en un gemido de angustia, e incluso los antiguos muros de la oscura torre se estremecieron ante la fuerza de su lamento. ¿Qué había hecho? Ahora sentía un profundo dolor en su interior, producido por el daño que había causado. Tuvo un breve instante de clarividencia, y oyó el eco de la profecía del Oráculo Siniestro. ¡Era su propia muerte lo que había ido a buscar al Maelmord, y lo que había encontrado! Pero no era la muerte que ella había imaginado. ¡Era la muerte de su identidad por su sometimiento a la magia! ¡Se estaba destruyendo a sí misma!

Sin embargo, a pesar del horror que le produjo aquel descubrimiento, no pudo soltar el *Ildatch*. Estaba atrapada por la sensación del poder de la magia, que crecía y se expandía como las aguas que se desbordan. Sostenía el libro ante sí con un agarre de muerte, escuchando su voz impersonal que le susurraba palabras de ánimo y promesas. Su dolor cayó en el olvido. Los ojos fueron barridos. Sólo quedó la voz. Escuchaba sus palabras, sin poder evitarlo, y el mundo empezó a abrirse ante ella...

En el estanque de la Fuente del Paraíso, Jair retrocedió tambaleándose ante la visión de su hermana. ¿Era ella en realidad? Estaba horrorizado, pero se obligó a mirar de nuevo lo que las aguas le mostraban. Sin duda era ella, pero transformada en un ser apenas reconocible; era una perversión del ser humano que hasta entonces había sido. Se había perdido a sí misma, como el Rey del Río Plateado había profetizado.

¡Y Allanon! ¿Dónde estaba Allanon? ¿Dónde estaba Rone? ¿Habían fallado, como también había fallado él por llegar demasiado tarde a la Fuente del Paraíso?

Jair Ohmsford no pudo contener su angustia, y las lágrimas resbalaron por su rostro. Había sucedido lo que había predicho el anciano; exactamente lo mismo. Entonces se sintió inundado por una terrible desesperación. Él era todo lo que quedaba. Allanon, Brin, Rone... todos habían desaparecido.

—Muchacho, ¿qué estás haciendo? —le preguntó Slanter—. Apártate de ahí y utiliza lo que el sentido...

Jair cerró sus oídos y su mente a las restantes palabras del gnomo, y fijó de nuevo los ojos en las imágenes reflejadas en las aguas del estanque. Era Brin, que había descendido al Maelmord atraída por el libro del *Ildatch*, subvertida de alguna manera por la magia que había ido a destruir.

Debía ir a buscarla. Aunque fuera demasiado tarde, debía intentar ayudarla.

Recordó la promesa que le había hecho el Rey del Río Plateado al despedirse:

Sólo una vez la magia de tu canción se empleará no para crear ilusión sino realidad.

Dejó de lado la confusión, el horror, el miedo y la desesperación, y empezó a cantar. La música de su cantar se elevó en el silencio de la caverna, llenándolo, ahogando los gritos de protesta que brotaban de los labios de Slanter. El dolor y el cansancio desaparecieron cuando gritó lo que deseaba. La brillante luz blanca de las aguas del estanque volvió a difundirse en el aire que cubría la Fuente del Paraíso, y de nuevo éstas se elevaron formando un surtidor.

Slanter se apartó, cegado y ensordecido. Cuando abrió los ojos, Jair Ohmsford se había disuelto en la luz.

Durante un breve instante, Jair pareció salir de sí mismo. Estaba en la luz y, sin embargo, había salido de ella. Atravesó la piedra y el espacio como un fantasma incorpóreo, y toda la tierra giró a su alrededor a gran velocidad. Breves imágenes aparecieron en esa masa giratoria. Allí estaba Slanter, reflejando en su tosco rostro amarillo sorpresa e incredulidad y con los ojos puestos en el estanque desierto. Gareth Jax continuaba enzarzado en su lucha a muerte contra el monstruo rojo, con su rostro enjuto animado por una feroz determinación y su oscura figura ensangrentada y desgarrada. Los cazadores gnomos corrían en una enloquecida confusión por las salas de Marca Gris en busca de los intrusos que habían conseguido huir. Helt estaba caído ante la puerta levadiza con el cuerpo atravesado por numerosas espadas y lanzas. Elb Foraker y el príncipe elfo se encontraban rodeados...

¡Basta!

Pronunció esta palabra con un grito, arrancándola como si estuviera enraizada en la música de su canción, y las imágenes desaparecieron. Descendió verticalmente. ¡Tenía que llegar a donde estaba Brin!

Debajo, la maraña del Maelmord se elevaba hacia él. Podía ver su oscura masa subiendo y bajando como una cosa viva, y también podía escuchar el sonido de su respiración: un silbido desagradable. Las paredes de la montaña se deslizaban en sentido contrario al de su caída, y observó que la jungla estiraba sus brazos para recogerlo. Entonces se sintió invadido por el pánico. En ese momento llegó al Maelmord, y sus fauces abiertas se cerraron sobre él. El hedor y la niebla lo envolvieron, y todo lo demás desapareció.

Jair recuperó lentamente la conciencia. La oscuridad interceptaba su visión como un sudario extendido, y la cabeza le daba vueltas. Parpadeó, y la luz regresó. Ya no estaba cayendo a través del vórtice de la canción ni hundiéndose en la enmarañada oscuridad del Maelmord. Su viaje había concluido. Los muros de piedra de la torre lo rodeaban, viejos y ruinosos. Estaba de pie en el lugar que le habían mostrado las aguas del estanque de la Fuente del Paraíso.

—¡Brin! —murmuró con voz ronca.

Una figura que estaba situada entre las sombras y la media luz grisácea, se volvió. Sus manos agarraban con fuerza un libro enorme con bordes metálicos.

Brin era una distorsión de la mujer que había sido. Sus facciones estaban desfiguradas hasta ser casi irreconocibles. La exquisitez de su belleza y la vivacidad de su cuerpo se habían endurecido, confiriéndole la apariencia de una estatua de piedra. Era espantoso. Había perdido el color, y estaba esquelética y encorvada. ¿Qué

le habían hecho?

—¡Brin! —la llamó de nuevo, pero la voz le falló.

Envuelta en el aterrador poder de la magia del *Ildatch*, que por todos los medios intentaba mezclarse con el suyo propio, apenas era consciente de la solitaria silueta que estaba en el otro extremo de la sala. La llamó con voz suave y cariñosa. Ella rechazó la llamada durante un breve instante. Después, ésta consiguió abrirse paso a través de las capas de magia que la cubrían, llegó a la razón que se había replegado en los pliegues más profundos de su interior, y la memoria regresó. *¡Jair! ¡Ah, infiernos, es Jair!*

Pero la magia negra se fortaleció, y volvió a cautivarla una vez más. El poder bulló en su interior, llevándose todo reconocimiento de la persona que tenía delante, reduciéndola a la criatura en que se había convertido. La duda y la suspicacia se entretejieron en su mente, y la voz impersonal del *Ildatch* murmuró como advertencia.

—Él es maligno, niña oscura. Un engaño creado por los espectros corrosivos. Aléjalo de ti. Destruyelo.

No, es Jair... ha venido... Jair...

—Robará nuestro poder. Nos matará.

No, Jair... ha venido...

—Destruyelo, niña oscura. Destruyelo.

La joven del valle parecía incapaz de imponerse. Su resistencia se derrumbó, y su voz se elevó en un gemido aterrador. Pero Jair, que había captado el destello de odio en los ojos de su hermana, empezó a actuar. Cantó, y su propia magia le sirvió de escudo protector mientras se deslizaba fuera de sí mismo y dejaba sólo su imagen. Sin embargo, a pesar de su rapidez, apenas dispuso del tiempo necesario para escapar. La explosión de sonido que brotó de la garganta de Brin desintegró al instante la imagen y el muro que había detrás, y su onda expansiva lo alcanzó, derribándolo sobre el suelo de piedra como si fuera un saco vacío. El polvo y los trozos pequeños de piedras remolinearon en la media luz, y la vieja torre se estremeció por la fuerza del ataque.

Jair consiguió ponerse de rodillas con gran esfuerzo, ocultándose en la pantalla de polvo suspendido en el aire. Durante un breve instante, no supo si había utilizado sabiamente la tercera magia. Estuvo seguro de ello cuando vio a Brin por primera vez en las aguas de la Fuente del Paraíso y supo que debía ir hasta donde ella estaba utilizando su canción. Ahora, ¿qué debía hacer? Como había dicho el Rey del Río Plateado, se había perdido a sí misma. Se había convertido en algo irreconocible, subvertida por la magia negra del *Ildatch*. Pero era más que eso, porque no sólo había cambiado ella, sino también la magia de su canción. Se había convertido en un ser poseedor de un inmenso poder, un arma que utilizaría contra él, sin saber quién era,

sin recordarlo en absoluto. ¿Cómo podía ayudarle cuando su propósito era destruirlo?

Sólo disponía de un momento para resolver el dilema. Se puso de pie. Allanon quizás habría tenido la fuerza suficiente para enfrentarse a tal poder. Rone habría actuado con la suficiente rapidez para eludirlo. El pequeño grupo de Culhaven habría contado con el número suficiente de individuos para dominarlo. Pero todos habían desaparecido. Todos los que hubiera podido ayudarle ya no existían. Cualquier cosa que necesitase debía encontrarla en sí mismo.

Se deslizó con rapidez a través de la pantalla de humo y polvo. Sabía que, para hacer algo por Brin, primero debía encontrar la manera de separarla del *Ildatch*.

El aire se despejó ante él, y vio la sombría figura de su hermana a una docena de metros. Empezó a cantar, y un sonido agudo y vigoroso llenó el silencio, llevando en su música un susurro de súplica. *Brin, decía, el libro pesa demasiado, es excesivo para ti. Suéltalo, Brin. ¡Déjalo caer!*

Durante un segundo, Brin bajó las manos e inclinó la cabeza, dudando. Pareció que la ilusión iba a conseguir su propósito y que ella soltaría el *Ildatch*. Entonces, una ráfaga de furia cruzó su demacrado rostro, y el grito de su canción rompió el aire en fragmentos de sonido, imponiéndose a la súplica de Jair.

El joven del valle retrocedió, tambaleándose. Pero volvió a intentarlo, esta vez con una ilusión de fuego, y un silbido que esparció llamas sobre los cierres del viejo libro. Brin lanzó un grito de animal, pero abrazó el libro como si quisiera apagar el fuego con su propio cuerpo. Volvió la cabeza, y sus ojos desprendieron destellos de odio. Lo estaba buscando. Quería encontrarlo y utilizar la magia contra él para destruirlo.

Su canción cambió de nuevo, esta vez creando una ilusión de humo que se elevaba en nubes, llenando la cámara. Pero sólo consiguió engañarla durante un breve instante. Retrocedió hasta la pared y la bordeó, intentando llegar a ella desde otra dirección. Cantó de nuevo, enviándole un susurro de oscuridad, profunda e impenetrable. Debía actuar con más rapidez. Debía desorientarla.

Corrió por las sombras de la torre como un fantasma, sorprendiendo a Brin con todos los trucos que sabía; con calor y frío, con oscuridad y luz, con dolor y con ira. Ella le atacó dos veces ciegamente con su magia, un estallido de poder abrasador que lo derribó y le hizo temblar. Parecía confundida y, en cierto modo, insegura; como si fuese incapaz de decidir si debía utilizar o no todo el poder que había reunido. Pero aun así, mantenía el *Ildatch* fuertemente apretado contra sí, susurrándole palabras sin sonidos, agarrándolo como si fuera su fuente de vida. Nada de lo que Jair intentase, conseguiría hacerle soltar el libro.

Esto no es un juego, pensó, recordando la dura reprimenda de Slanter.

El cansancio empezaba a hacer presa en él. Debilitado por la batalla que habían tenido que librar para conseguir llegar hasta la Fuente del Paraíso, por su herida y por

el esfuerzo del uso prolongado de la canción, se estaba quedando exhausto. No tenía el poder de la magia negra para que lo sostuviera como a Brin; sólo tenía su voluntad y temía que no fuera suficiente. Se deslizaba adelante y atrás a través de la penumbra y de las sombras, buscando la manera de atravesar las defensas de su hermana. Respiraba con dificultad y de forma irregular. Las fuerzas lo estaban abandonando.

Desesperado, utilizó la canción de la misma forma que lo había hecho en Culhaven ante el Consejo de Ancianos de los enanos para crear la imagen de Allanon. Hizo aparecer al druida en la neblina que cubría la cámara, oscuro e imponente, con un brazo extendido. *¡Suelta el libro del Ildatch, Brin Ohmsford!* dijo con voz profunda. *¡Déjalo caer!*

La joven del valle retrocedió hasta chocar con el altar, con una mirada de reconocimiento en su rostro. Sus labios se movieron, hablando con frenesí al *Ildatch*, como si tratara de avisarlo. Entonces, la mirada de reconocimiento desapareció. Levantó el libro muy por encima de su cabeza y su canto sonó como un aullido de ira. La imagen de Allanon cayó hecha añicos.

Jair volvió a alejarse, cubierto por un susurro de invisibilidad. Empezaba a perder las esperanzas. ¿Nada podía ayudar a Brin? ¿Nada conseguiría hacerla regresar? ¿Qué podía hacer? Con gran esfuerzo, intentó recordar las palabras que le había dicho el anciano: *Arroja después el cristal de la visión, y te será mostrada la respuesta.* Pero ¿qué respuesta se le había mostrado? Había intentado todo lo que se le había ocurrido. Había utilizado la canción para crear todas las ilusiones que sabía crear. ¿Qué quedaba?

¡Ilusión!

¡Ilusión no, realidad!

Y de repente tuvo la respuesta.

El fuego rojo explotó alrededor de Rone, desviado por la hoja de su espada cuando se enfrentó al aterrador asalto de los espectros corrosivos. Éstos se agazapaban en la escalera de piedra del Croagh, formando una línea de figuras negras que serpenteaba hacia abajo desde los riscos y la fortaleza, ocultos entre el humo y la niebla contra el fondo gris del cielo de la tarde agonizante. Media docena de brazos se levantaron y las llamas martillaron contra el joven de las tierras altas, haciendo que se tambaleara. Kimber se ocultaba tras él, protegiendo sus ojos y su rostro del calor y la roca desprendida. Murmullo profería aullidos de odio desde la sombra de la escalera, lanzándose contra las figuras negras cuando intentaban pasar.

—¡Cogline! —gritó Rone, desesperado.

El fuego y el humo lo estaban cercando mientras buscaba al anciano.

Los espectros corrosivos se acercaban lentamente. Eran muchos. El poder de la magia negra era demasiado grande. No podía enfrentarse a todos.

—¡Cogline! ¿Dónde se ha metido?

Una figura cubierta con una capucha se abalanzó sobre él desde las sombras, arrojando fuego por ambas manos. Rone giró la hoja, atrapando el arco de la llama y desviándolo. Pero el caminante estaba casi encima, y el sonido de su voz era como un silbido que se imponía al ruido de la explosión. Entonces Murmullo saltó de su refugio, cayó sobre el ser negro y lo empujó ante él. El gigantesco gato del páramo y el espectro corrosivo se revolcaron entre las llamas y el humo, y desaparecieron de la vista.

—¡Cogline! —volvió a gritar Rone.

El anciano, encorvado, salió arrastrando los pies de entre el humo, con su blanca cabellera flotando.

—¡Resiste, joven forastero! ¡Yo seré quien se encargue de mostrar a esos seres negros cuál es el fuego que quema de verdad!

Profiriendo gritos como si se hubiera vuelto loco, arrojó un puñado de cristales contra los espectros corrosivos. Brillaban como trozos de obsidiana al caer entre las figuras oscuras y atraparlas en los rayos de fuego rojo. Explotaron al instante, y unas llamas blancas se elevaron hacia el cielo, produciendo una luz cegadora. El estruendo hizo que la ladera de la montaña se estremeciera, y tramos enteros del Croagh volaron en pedazos, llevándose con ellos a las tétricas figuras de los espectros.

—¡Quemaos, seres negros! —gritó Cogline con alegría.

Pero a los caminantes negros no se los eliminaba con tanta facilidad. Regresaron como sombras entre el polvo y la humareda, con el fuego rojo brotando de sus dedos. Cogline dio un grito cuando fue alcanzado por un rayo, y después desapareció. Las llamas rodearon a Rone y a la muchacha, y los caminantes negros se dirigieron hacia ellos en avalancha. Lanzando el grito de batalla de sus antepasados, el joven de las tierras altas blandió la hoja de ébano. Dos quedaron destrozados al instante, convertidos en ceniza, pero los otros prosiguieron su avance. Unos dedos como garras se cerraron alrededor de la espada y le empujaron hacia atrás.

Después, todos cayeron sobre él.

Cansada por los efectos que el flujo de la magia había ejercido en su cuerpo y confundida por las emociones contradictorias que la atormentaban, Brin se quedó ante el altar que alojaba el *Ildatch*, abrazando el libro con fuerza. La luz disminuía en la habitación de la torre, y el aire estaba lleno de polvo y partículas de piedra. El ser todavía estaba allí, el ser que tanto la atormentaba, el ser que se escondía bajo la forma de su hermano Jair. Aunque había intentado encontrarla y destruirla por todos los medios, no lo había conseguido. Las magias que habitaban en ella, por alguna razón, no se complementaban, como si no quisieran mezclarse. Eran una sola cosa, lo sabía; el libro y ella. Estaban unidos. La voz todavía le decía que era así... le hablaba

del poder que les pertenecía a ambos. Entonces, ¿por qué le resultaba tan difícil aplicar ese poder?

—Tú opones resistencia, niña oscura. Tú continúas resistiéndote a él. Entrégate por completo.

En aquel momento el aire explotó, la magia de aquel a quien perseguía estalló a través del polvo y la media luz, y docenas de imágenes de su hermano llenaron la cámara. Las imágenes la rodearon deslizándose entre la neblina hacia el estrado, pronunciando su nombre. Ella retrocedió, aturdida. *¡Jair! ¿De verdad estás aquí? ¿Jair...?*

—Son malignas, niña oscura. Destruyelas. Destruyelas.

Obedeciendo a la voz del *Ildatch*, aunque alguna pequeña parte en lo más profundo de su ser reconocía que era un error, atacó ferozmente con su magia, y el sonido de la canción llenó la cavernosa estancia. Una por una, las imágenes se desintegraron ante sus ojos, y fue como si asesinara a Jair una y otra vez. Pero las imágenes seguían acercándose. Las que quedaban sustituían a las otras, ocupando su lugar, acercándose, tocándola...

Entonces dio un grito. Había unos brazos que la rodeaban, brazos de carne y hueso, calientes y vivos, y Jair estaba ante ella, estrechándola. Era un ser real, no un ser imaginario; era un ser vivo, y habló con ella a través de la canción. Las imágenes llenaron su mente, imágenes de quienes habían sido y de quienes eran, de la infancia y del tiempo posterior, de todo lo que habían sido sus vidas y de todo lo que eran. Valle Umbroso estaba allí, las casas de la comunidad en que habían crecido, las viviendas de madera junto a las de piedra, y la gente reunida al concluir el día para disfrutar de la cena y de los pequeños placeres que proporcionaban la reunión de familias y amigos. La posada estaba llena de risas y conversaciones, iluminada por las velas y las lámparas de aceite. Vio su hogar, sus paseos y los setos que los bordeaban y dan sombra, los viejos árboles con las hojas teñidas con los colores del otoño, resaltados por los últimos rayos del sol vespertino. El rostro de su padre sonreía satisfecho, mientras la mano morena de su madre acariciaba su mejilla. Rone Leah estaba allí, y sus amigos, y... Retornaron uno por uno los soportes que le habían sido arrancados y destruidos despiadadamente. Las imágenes corrían por su interior, claras, dulces y purificadoras, llenas de amor y seguridad. Bañada en lágrimas, Brin se desplomó en los brazos de su hermano.

—¡Destruyelo! ¡Destruyelo! Tú eres la hija de la oscuridad —le gritó con voz airada el *Ildatch*.

Pero no lo destruyó. Perdida en la marea de imágenes que penetraban en ella y sumergida en un manantial de recuerdos que creía perdidos para siempre, sintió que volvía a recuperar a la persona que había sido. Esa parte de ella que había estado escondida emergió a la luz. Los lazos de las magias que la habían atado empezaron a

aflojarse, deshaciéndose por fin y dejándola libre.

—¡No! ¡No debes soltarme! Debes abrazarme. Tú eres la niña oscura —insistía el *Ildatch* con frenesí.

¡Ah, pero no lo era! Ahora lo sentía, lo sentía a través de la trama de mentiras que le habían obligado a aceptar. ¡Ella no era la niña oscura!

La cara de Jair se destacó como si saliese de una profunda niebla. Sus facciones se diluyeron y luego adquirieron unos rasgos definidos.

—Te quiero mucho, Brin. Te quiero mucho —le dijo.

—Yo también te quiero, Jair —le respondió.

—Cumple la misión que te encomendaron, Brin... lo que Allanon dijo que debías hacer. Hazlo ya.

Por última vez levantó el *Ildatch* por encima de su cabeza. Ella no era la niña oscura ni la esclava que el libro quería que fuera. Le había dicho que sería la dueña de su poder, pero mentía. Ningún ser vivo podía llegar a ser dominador de la magia negra, sólo su esclavo. Era imposible la unión de la carne y la sangre con la magia, por bien intencionada que fuera. Al final, cualquier uso que se hiciera de ella, acabaría destruyendo al usuario. Ahora lo veía con toda claridad y sintió un repentino pánico del libro. Estaba vivo y podía sentir. La habría subvertido, la habría despojado de la vida, como ya había hecho con otros, para convertirla en algo oscuro y retorcido como los caminantes negros, los portadores de la calavera o el mismo Señor de los Hechiceros. La habría enviado contra las Cuatro Tierras y todos los que vivían en ellas, para atraer de nuevo a la oscuridad...

Con un movimiento rápido, arrojó el libro lo más lejos que pudo. Al caer, golpeó el suelo de piedra de la torre con una fuerza sorprendente. Los cierres se rompieron, separándose. Las páginas se soltaron y se dispersaron.

Entonces Brin Ohmsford utilizó la canción. Sonó dura y rápida cuando atrapó los restos del libro con su poder y convirtió al *Ildatch* en polvo impotente.

Al borde del Croagh, en los riscos que se levantaban debajo de Marca Gris, Rone sintió que las garras de los espectros corrosivos soltaban su presa como agujoneados por un fuego que no podían dominar. Las figuras cubiertas con capuchas retrocedieron, retorciéndose y contorsionándose contra la luz del cielo que se diluía lentamente. Sus voces sonaron como una sola en el súbito silencio, convirtiéndose en un alarido angustioso y terrorífico. A todo lo largo de la parte del Croagh que descendía hasta el saliente, los espectros se convulsionaban como marionetas.

—¡Rone! —gritó Kimber, apartándolo del lugar donde el primer fantasma negro se tambaleaba ciegamente.

Las llamas salieron de los dedos de los espectros y explotaron en sus caras cubiertas con capuchas. Luego, uno tras otro, fueron desintegrándose, deshaciéndose

como muñecos de barro, cayendo y deslizándose por la piedra del saliente. En unos segundos, todos ellos habían dejado de existir.

—Rone, ¿que ha sucedido? —preguntó la muchacha con voz ronca, sin dar crédito a sus ojos.

Las manos del joven de las tierras altas todavía agarraban la empuñadura de la Espada de Leah cuando se levantó del suelo. El humo, el polvo y las cenizas flotaban en el aire de la ladera de la montaña, en perezosos remolinos. La maltrecha figura de Murmullo apareció como un fantasma.

—Brin —dijo Rone en voz baja, respondiendo a la pregunta de Kimber y haciendo un gesto de incredulidad—. Es obra de Brin.

Y entonces sintió el primer temblor de tierra que ascendió por la ladera de la montaña desde el Maelmord.

Agotada, Brin Ohmsford miraba con consternación la piedra ennegrecida del suelo de la torre donde los restos del *Ildatch* habían quedado reducidos a polvo.

—Aquí está tu niña oscura —dijo con amargura mientras las lágrimas resbalaban por su cara.

Un profundo temblor sacudió la torre, extendiéndose desde la tierra hasta los viejos muros. La piedra y la madera empezaron a crujir y resquebrajarse, desmoronándose a causa de las vibraciones que soportaban. La cabeza de Brin se levantó bruscamente, y sus ojos parpadearon para protegerse de la lluvia de polvo que cayó sobre su rostro.

—Jair... —lo llamó.

Pero su hermano se estaba alejando de ella. Su cuerpo, que tan sólido le había parecido, estaba disolviéndose en el aire impregnado por la niebla como una aparición. Una mirada de incredulidad se reflejaba en el rostro del joven del valle, y daba la impresión de que estaba intentando decirle algo. La silueta de su figura permaneció unos segundos más en la penumbra de la torre, y luego desapareció.

Impresionada, Brin no podía apartar la vista. Empezaron a caer a su alrededor grandes trozos de piedra de la torre, y se dio cuenta de que no podía permanecer allí más tiempo. La magia negra del *Ildatch* había llegado a su fin, y todo lo que había creado estaba muriendo.

—¡Pero yo voy a vivir! —exclamó, con férrea determinación.

Ciñéndose la capa, salió corriendo de la cámara vacía.

La luz plateada brilló sobre las aguas del estanque de la Fuente del Paraíso, y Slanter, asustado, volvió a retroceder con paso inseguro. Entonces se produjo una explosión de brillantez asombrosa, un brillo tan intenso y cegador como el del sol naciente extendiéndose en la noche que empezaba a convertirse en madrugada. Lanzó destellos a través de las sombras oscuras de la caverna, se fragmentó en partículas de fuego blanco y desapareció.

Slanter, sobresaltado, miró de nuevo al estanque de piedra. De pie sobre el saliente estaba Jair Ohmsford, maltrecho y visiblemente cansado.

—¡Muchacho! —exclamó el gnomo, con una mezcla de preocupación y alivio en su voz, mientras corría hacia el joven del valle.

Jair se desplomó hacia delante, agotado, y Slanter lo agarró por la cintura para evitar que se diera de bruces con el suelo.

—No he podido sacarla de allí, Slanter —le dijo el joven del valle con voz apenas audible—. Lo he intentado por todos los medios, pero mi magia no tenía la suficiente fuerza. No tuve más remedio que dejarla.

—Cállate, cállate. Tómate un momento para recobrar la respiración —dijo Slanter—. Siéntate aquí, junto al estanque.

Lo ayudó a sentarse, apoyando su espalda contra el muro de piedra, y después se arrodilló a su lado.

—Bajé al Maelmord, Slanter, o al menos una parte de mí lo hizo —prosiguió el joven del valle, levantando los ojos—. Utilicé la tercera magia, la que me dio el Rey del Río Plateado para que ayudara a Brin. Me introdujo en la luz y luego me sacó de mí mismo, como si hubiese dos en mí. Bajé al pozo donde el cristal de la visión me había mostrado a Brin. Estaba allí, en una torre, y tenía el *Ildatch* en sus manos.

»Pero ella había cambiado, Slanter. Se había convertido en algo... terrible...

—Tranquilízate, muchacho. Relájate —insistió el gnomo, sin apartar sus ojos de los del joven del valle—. ¿Encontraste una forma de ayudarle?

—Estaba cambiada, pero yo me sentía seguro de que si conseguía alcanzarla, si conseguía tocarla y ella, a su vez, podía tocarme, todo se arreglaría —respondió Jair, haciendo un gesto de asentimiento y tragando saliva—. Utilicé la canción de los deseos para mostrarle quién era ella, lo que significaba para mí... ¡Para decirle que la quiero! —prosiguió, el joven del valle, haciendo verdaderos esfuerzos para contener las lágrimas—. Y ella destruyó el *Ildatch*. ¡Lo convirtió en polvo! Pero cuando lo hizo, la torre empezó a temblar, y algo le sucedió a la magia. No pude quedarme con ella. No pude traerla conmigo. Lo intenté, pero ocurrió todo tan deprisa. ¡Ni siquiera tuve tiempo de explicarle lo que estaba pasando! Ella... desapareció, y yo me encontré aquí de nuevo...

Jair bajó la cabeza hasta apoyarla en las rodillas, entre sollozos. Slanter lo cogió por los hombros, con sus manos rudas y nudosas, y lo sacudió.

—Has hecho por ella todo lo que has podido, muchacho. Has hecho todo lo que estaba en tus manos. No puedes sentirte culpable por no haber sido capaz de hacer más. ¡Demonios, no sé cómo puedes estar aún con vida! —exclamó el gnomo, haciendo un gesto de incredulidad—. ¡Te creí perdido en la magia! ¡No esperaba volver a verte! Tienes más valor que yo, muchacho. ¡Muchísimo más! —concluyó Slanter, abrazándolo impulsivamente.

Entonces se apartó, avergonzado de su comportamiento, diciendo entre dientes que nadie sabía lo que hacía en medio de toda aquella confusión. Iba a decir algo más, pero entonces empezaron los temblores. Una serie de retumbos profundos y fuertes que sacudieron la montaña hasta su centro.

—¿Qué pasa ahora? —preguntó el gnomo, mirando por encima de su hombro hacia las sombras que ocultaban el pasadizo que les había conducido hasta allí.

—Es el Maelmord —respondió Jair sin la menor vacilación, poniéndose de pie apresuradamente. La herida de su hombro latió y le produjo un dolor agudo cuando intentó enderezarse, y se apoyó en el gnomo—. Slanter, debemos volver a buscar a Brin. Está sola ahí abajo. Tenemos que ayudarle.

—Claro, muchacho —respondió el gnomo, intentado esbozar una sonrisa—. Tú y yo. La sacaremos de allí. ¡Bajaremos a ese valle negro y la encontraremos! Ahora, pon tu brazo alrededor de mis hombros y agárrate bien.

Con Jair colgando de él, Slanter inició el camino de regreso a través de la caverna, para dirigirse hacia la escalera por donde habían llegado. El crepúsculo cubría la tierra. El sol ya se había ocultado tras las montañas y pequeños rayos de su luz menguante se colaban por las grietas abiertas en la roca para mezclarse con las sombras del ocaso mientras los dos compañeros avanzaban con resolución y dificultad. Los temblores continuaban, lentos y regulares, un siniestro recordatorio de que les quedaba poco tiempo para abandonar el lugar. Partículas de roca y polvo se arremolinaban a su alrededor, formando una especie de niebla que llenaba el tranquilo aire de la tarde. Se oía un grave retumbo a lo lejos como el trueno de una tormenta que se aproximara.

Salieron de la caverna, atravesando su boca oscura, y se encontraron en el saliente que bajaba hacia el Croagh. En el este, la luna y varias estrellas se destacaban en el cielo aterciopelado. Las sombras se extendían por la superficie del saliente, cercando las últimas manchas de luz como tinta derramada sobre un papel no escrito.

Garet Jax yacía tendido en el suelo entre las sombras y la media luz.

Aturdidos, Jair y Slanter siguieron adelante. El Maestro de Armas había caído de espaldas sobre un grupo de rocas; su figura vestida de negro estaba desgarrada y cubierta de sangre, pero una de sus manos mantenía sujeta la espada. Sus ojos estaban

cerrados, como si durmiera. Imponiéndose a la indecisión, Slanter se arrodilló junto a él.

—¿Está muerto? —preguntó Jair, realizando un gran esfuerzo para formular la pregunta.

—Sí, muchacho —respondió el gnomo, inclinándose aún más sobre el cuerpo sin vida del Maestro de Armas y apartándose de él enseguida—. Al fin encontró algo que podía matarle, algo que era tan hábil como él. Tuvo que buscar mucho y durante mucho tiempo para encontrarlo, ¿verdad? —concluyó, con un tono de incredulidad en su voz.

Jair no respondió. Estaba pensando en las veces que el Maestro de Armas le había salvado la vida, rescatándolo cuando nadie más habría podido hacerlo. Garet Jax, su protector, había dejado de existir.

Sintió deseos de llorar, pero ya no le quedaban lágrimas que verter.

—Siempre me preguntaba cuál sería el ser que conseguiría acabar con su vida —dijo Slanter entre dientes, poniéndose en pie sin retirar la mirada del cuerpo inmóvil tendido sobre la dura roca—. Necesariamente tenía que ser algo creado por la magia negra. No podía ser nada de este mundo.

»Me pregunto qué habrá sido del ser rojo —prosiguió el gnomo, dándose media vuelta y mirando a su alrededor con inquietud.

Nuevos temblores sacudieron la montaña, y el retumbo se elevó desde el valle. Jair apenas lo oyó.

—Él lo destruyó, Slanter. Garet Jax lo destruyó. Y cuando el *Ildatch* quedó reducido a cenizas, la magia negra se lo llevó.

—Pudo suceder así.

—Sucedió así. Ésta era la batalla que había estado buscando durante toda su vida. Lo significaba todo para él. No podía perderla.

—No lo sabes, muchacho —respondió el gnomo, fijando en él su mirada—. No sabes si era el oponente adecuado para ese ser.

—Sí, lo sé, Slanter —respondió Jair, elevando la vista hacia el gnomo y haciendo un gesto de asentimiento—. Lo sé. Era un rival de envergadura para cualquier contrincante. Era el mejor.

—Sí, supongo que lo era —accedió por fin el gnomo, haciendo un gesto de asentimiento y rompiendo el prolongado silencio que se había producido.

Entonces, nuevos temblores sacudieron la montaña, reverberando fuera de las profundidades de la roca. Slanter agarró del brazo al joven del valle y con suavidad lo obligó a que se diera la vuelta.

—No podemos quedarnos aquí, muchacho. Tenemos que encontrar a tu hermana.

—Adiós, Garet Jax —dijo en voz baja Jair, dirigiendo una última mirada al cuerpo sin vida del Maestro de Armas.

Juntos, el gnomo y el joven del valle se dirigieron deprisa hacia la escalera del Croagh y empezaron a bajarla.

Brin corría entre la maraña envuelta en la bruma del Maelmord, libre al fin de la torre del *Ildatch*. El suelo del valle se estremecía y sus temblores repercutían en los picos de las montañas circundantes. La magia negra había abandonado la tierra y, sin ella, el Maelmord no podía sobrevivir. El movimiento ascendente y descendente producido por su respiración y el silbido que indicaba su vida antinatural habían cesado.

¿Dónde estoy?, se preguntaba Brin con desesperación mientras sus ojos intentaban ver a través de las sombras. *¿Qué habrá sido del Croagh?*

Sabía que estaba perdida. Lo estaba desde el momento en que había huido de la torre. Las sombras de la noche cubrían el valle, y se estaba adentrando en un cementerio carente de señales que indicaran un camino. Entre la maraña de ramas y enredaderas que se extendía sobre su cabeza, podía ver el borde de las montañas que rodeaban el valle, pero el Croagh estaba envuelto en la más completa oscuridad. El Maelmord se había convertido en un laberinto sin salida, y estaba atrapada en él.

Se sintió exhausta. Sus fuerzas se habían agotado por el prolongado uso de la canción de los deseos y por el largo viaje que había tenido que realizar para llegar hasta allí. Estaba perdida, y la magia ya no le proporcionaba ninguna visión. Los temblores continuaban sacudiendo el valle, advirtiendo la destrucción del Maelmord y de todo lo que encerrara en su interior. Sólo su espíritu seguía siendo fuerte, y era su espíritu lo que la hacía seguir buscando una salida.

El suelo se hundía bajo sus pies, cediendo con una rapidez aterradora. Tropezó con una roca y estuvo a punto de caer. El Maelmord se estaba destruyendo, se estaba desintegrando e iba a arrastrarla con él.

Aminoró la marcha hasta detenerse, jadeando sin aliento. No tenía ningún sentido seguir esforzándose. Estaba corriendo a ciegas de un lado a otro, sin finalidad ni dirección. Ya no podía salvarla ni siquiera la magia del cantar, aunque decidiese utilizarla. *¿Por qué la había abandonado Jair? ¿Por qué se había ido?* Se sintió traicionada, llena de desesperación e ira irracional. Pero luchó por sobreponerse a esos sentimientos, sabiendo que eran injustos y que carecían de sentido. Jair no la habría abandonado si hubiese podido evitarlo. Aquello que lo había conducido hasta ella, se lo había llevado de nuevo.

O, tal vez, lo que ella había creído que era Jair sólo era una ilusión y nada había ocurrido en realidad. Quizá todo era un sueño forjado por su locura...

—Jair! —gritó.

El eco de su voz se rompió al chocar con los retumbos de la tierra y desapareció. El suelo no cesaba de descender.

Con una resolución y obstinación dignas de encomio, siguió adelante. Ya no corría, porque el cansancio se lo impedía. En su rostro moreno se reflejó su férrea determinación, y lo barrió todo de su mente, excepto la necesidad de poner un pie delante del otro. No iba a ceder. Iba a continuar. Y cuando le fuera imposible caminar erguida, lo haría a gatas. Pero seguiría adelante.

Entonces, de repente, una sombra salió entre la enmarañada oscuridad, enorme, ágil y fantasmagórica. Se acercó, y ella profirió un grito de terror. Una enorme cara bigotuda se frotó contra su cuerpo, y unos ojos azules y luminosos parpadearon como saludo. ¡Era Murmullo! Se arrojó sobre el gato del páramo con agradecida incredulidad, llorando sin disimulo, rodeando con sus brazos el cuello del animal. ¡Murmullo había ido a buscarla!

El gigantesco gato del páramo dio media vuelta y empezó a alejarse, llevando consigo a Brin. La joven del valle se agarró con una mano al pelo de su cuello y se dejó arrastrar. Se deslizaron a través del laberinto de la jungla agonizante. Los retumbos iban en aumento y los temblores sacudían la tierra sin cesar. Ramas podridas empezaron a romperse y a caer a su alrededor. Un vapor rancio y fétido salió disparado de las grietas que se abrían en la tierra endurecida. Bloques y esquirlas se desprendían de los riscos que rodeaban el valle, cayendo en la oscuridad.

Pero sin que Brin supiera cómo, llegaron al Croagh, que se materializó de repente en la penumbra, elevándose del suelo del valle hasta perderse en las sombras de la noche. El gigantesco gato se dirigió hacia él, seguido de Brin. Trepó con paso inseguro, mientras los retumbos se intensificaban. Unos fortísimos temblores sacudieron el Croagh, en rápida sucesión. La joven del valle cayó de rodillas. A sus pies, la piedra empezó a agrietarse. Tramos enteros de la escalera se desprendían y caían al pozo. *¡Todavía no!*, gritó sin que las palabras salieran de sus labios. *¡No hasta que sea libre!* El rugido profundo de Murmullo se impuso a los retumbos, y se esforzó por seguir al gigantesco gato. Debajo, los árboles se quebraban como madera seca. La última luz del crepúsculo se extinguió cuando el sol se deslizó por debajo del horizonte, y toda la tierra quedó envuelta en sombras.

Entonces apareció ante ella el saliente de roca. Vio unas figuras difusas que se le acercaban, y gritó para llamarles la atención. Unos brazos se extendieron y le ayudaron a abandonar la escalera que se desmoronaba, alejándola del precipicio. Kimber la estaba abrazando y besando, con su rostro travieso resplandeciente de felicidad y los ojos llenos de lágrimas. Cogline hablaba entre dientes y gruñía, enjugando sus mejillas con un trozo de tela sucia. Y Rone estaba allí, con el rostro demacrado y lleno de contusiones, pero reflejando el amor que por ella sentía en sus ojos grises. Pronunciando su nombre en voz baja, la abrazó y estrechó contra sí. Sólo entonces la joven del valle se sintió segura.

Unos segundos más tarde aparecieron Jair y Slanter, que bajaban por el Croagh desde la Fuente del Paraíso. Hubo miradas de asombro y exclamaciones de alivio. Luego, Brin y Jair se abrazaron.

—Fuiste tú quien llegó a mí en el Maelmord —aseguró ella, acariciando la cabeza de su hermano y sonriendo a través de las lágrimas—. Tú me salvaste, Jair.

Jair la abrazó de nuevo para disimular su turbación. Rone se acercó y abarcó a ambos con sus brazos.

—Por todos los demonios, tigre. ¡Suponíamos que estabas en Valle Umbroso! ¿Nunca haces lo que te dicen?

Slanter se había quedado rezagado, contemplándolos con fingida suspicacia, paseando su mirada de los tres que continuaban abrazados al grupo formado por el anciano esquelético, la muchacha del bosque y el gigantesco gato del páramo estirado junto a ellos.

—Nunca me había encontrado con gente tan extraña —dijo para sí.

Justo en aquel momento, los retumbos del suelo del valle se extendieron por la roca de la montaña como un trueno, y los temblores arrancaron lo que quedaba del Croagh. Se desplomó y desapareció en el pozo. Todos los que se encontraban en el saliente se acercaron al borde y miraron hacia abajo. La tenue luz de la luna y las estrellas suavizaba la oscuridad. Con una agitación de sombras, el hundimiento del Maelmord se aceleró. Se deslizó hacia el interior de la tierra como tragado por arenas movedizas. La roca y el bosque agonizante desaparecieron. Las sombras se alargaron y se unieron hasta que la luz de la luna ya no pudo seguir mostrando rastro de lo que había existido.

Todo había terminado.

El otoño había establecido sus reales sobre la Tierra, y los colores de la estación brillaban y resplandecían por doquier bajo la templada luz del sol. Era un día claro y frío en los bosques de las Tierras Orientales, donde el torrente de Chard bajaba de las montañas de Wolfsktaag, y los cielos lucían un color azul uniforme. Había helado, y aún podía verse la escarcha, que empezaba a derretirse, en las hierbas más altas, en la tierra endurecida y en las rocas cubiertas de musgo que bordeaban las márgenes del río, mezclada con las salpicaduras espumosas de las aguas.

Brin se detuvo en la orilla del río para poner orden en sus pensamientos.

Hacía una semana que habían salido de las montañas del Cuerno Negro Azabache.

Tras la destrucción del *Ildatch*, de la magia negra y de todas las cosas que había creado, los cazadores gnomos que defendían Marca Gris habían regresado a las colinas y bosques del Anar profundo, a las tribus que les habían obligado a abandonar. Ya solos en la arruinada y desierta fortaleza, Brin, Jair y sus amigos buscaron los cuerpos sin vida del hombre de la frontera, Helt, el enano Elb Foraker y el príncipe elfo Edain Elessedil y los enterraron. Sólo Garet Jax fue dejado donde había caído porque, tras el derrumbamiento del Croagh, la Fuente del Paraíso había quedado incomunicada. Quizás fuera preferible que el Maestro de Armas permaneciera en un lugar inalcanzable para los mortales. Al menos, ésa fue la opinión de Jair.

Esa noche habían acampado en los bosques que se extendían bajo Marca Gris, al sur de donde se ocultaba en las montañas del Cuerno Negro Azabache, y fue entonces y en aquel lugar donde Brin les habló de la promesa que había hecho a Allanon de encontrarse con él después de que el *Ildatch* hubiera sido destruido y su búsqueda terminada. Ahora que todo se había cumplido, debía buscarlo por última vez. Aún existían preguntas que requerían una respuesta y algunas cosas que aclarar.

Todos se mostraron dispuestos a acompañarla: su hermano Jair, Rone, Kimber, Cogleine, Murmullo e incluso Slanter. Con ella abandonaron las montañas del Cuerno Negro Azabache, bordearon el sur de las montañas a lo largo de las llanuras estériles del Páramo Viejo y cruzaron la cresta de Toffer hacia los bosques de la Cuenca Tenebrosa y el valle de la Chimenea de Piedra. Después siguieron el curso serpenteante del torrente de Chard hacia el oeste, hasta que llegaron al lugar donde Allanon había librado su última batalla. Habían tardado una semana en completar el viaje y, llegada la tarde del séptimo día, acamparon al borde de la cañada.

Eran las primeras y frías horas de la mañana cuando Brin contemplaba de pie, sin moverse, la corriente del río. Detrás, reunidos en el cuenco de la pequeña cañada, sus compañeros de viaje esperaban sin dar muestras de impaciencia. No la habían

acompañado hasta la orilla del río, porque así se lo había pedido ella. Era algo que debía hacer sola.

¿Cómo puedo convocarlo?, se preguntaba. *¿He de utilizar la canción de los deseos? ¿He de usar la magia de la canción para que sepa que estoy aquí? ¿O vendrá sin ser llamado, sabiendo que lo espero...?*

Como si respondieran a sus preguntas, las aguas del torrente de Chard se quedaron inmóviles y su superficie adquirió la lisura del cristal. El silencio se impuso sobre el bosque, e incluso el lejano ruido de la cascada fue disminuyendo su intensidad hasta acallarse por completo. Las aguas empezaron a bullir con suavidad, rizándose y echando espuma como si hirvieran, y un sólo grito, claro y dulce, se elevó en el aire de la mañana.

Allanon, con su figura alta y delgada, erguida y vestida de negro, emergió del torrente de Chard. Atravesó las aguas del río, con la cabeza erguida en las sombras de la capucha y sus ojos oscuros, duros y penetrantes. No guardaba ninguna semejanza con el fantasma de Bremen. Su cuerpo parecía más sólido que transparente, sin las nieblas que rodeaban a su padre ni del sudario de muerte que lo envolvía. Parece que está vivo, pensó Brin.

Él se aproximó un poco más y se detuvo, suspendido en el aire sobre las aguas del río.

—Allanon —dijo la joven del valle en voz baja.

—Hace tiempo que espero tu llegada, Brin Ohmsford —respondió el fantasma del druida.

Brin aguzó la vista, percibiendo entonces el tenue brillo de las aguas del río a través de la oscuridad de sus ropas, y supo que realmente había muerto, que sólo era un fantasma.

—Todo ha terminado, Allanon —le dijo, y se dio cuenta de que le era difícil hablar—. El *Ildatch* ha sido destruido.

—Destruído por el poder de la magia élfica, bajo la apariencia de la canción de los deseos —respondió el fantasma del druida, haciendo una ligera inclinación de su cabeza encapuchada—. Pero destruido también por un poder aún mayor. Por el amor, Brin. Por el amor que te une a tu hermano. Te amaba demasiado para fallar, a pesar de que llegó tarde.

—Sí, también por el amor, Allanon.

—Salvadora y destructora —prosiguió el fantasma del druida, entornando sus ojos negros—. El poder de tu magia iba a convertirse en ambas cosas, y ya has podido comprobar la capacidad de corrupción que tiene tal poder. Su atractivo es terrible y muy difícil de contrarrestar. Te lo advertí, pero mi advertencia no era suficiente. Te fallé, Brin Ohmsford.

—No, no me fallaste —respondió la joven del valle con presteza, haciendo un

gesto negativo—. Fui yo quien falló.

—No tengo mucho tiempo, así que escúchame con atención —respondió el fantasma del druida, sacando una mano de entre las vestiduras, y entonces ella observó que podía ver a través de ella—. Yo no pude llegar a comprender en toda su amplitud lo que significaba la magia negra. Me engañé a mí mismo, como te dijo el Oráculo Siniestro. Sabía que la magia de la canción de los deseos podía ser lo que mi padre había advertido, tanto una bendición como una maldición, y que su poseedor podía convertirse en salvador o en destructor. Pero tú tenías inteligencia y corazón, y pensé que no correrías un grave peligro mientras conservaras esas cualidades. Me equivoqué sobre el *Ildatch*, al no darme cuenta de que el peligro de la magia negra podía extenderse más allá de quienes fueron creados para ejercerlo. Porque el verdadero peligro fue siempre el libro; el corruptor de los que utilizaron la magia desde los tiempos del Señor de los Hechiceros hasta los espectros corrosivos. Todos fueron esclavos del *Ildatch*, pero éste no era sólo un conjunto inanimado de páginas encuadernadas que compendiaba la magia negra. Estaba vivo. Era un demonio que podía incitar a su utilización valiéndose del atractivo que ejercía la magia en quienes buscaban el poder.

Allanon se inclinó un poco más, y la luz del sol veteó los bordes de sus negras vestiduras como si estuviesen deshilachados.

—El *Ildatch* quería que fueses a él desde el principio. Pero en primer lugar deseaba probarte. Cada vez que utilizabas la magia de la canción de los deseos, cedías un poco ante el atractivo de su poder. Te dabas cuenta de que había algo malo en la utilización continuada de la magia, pero eras obligada a utilizarla una y otra vez. Y yo no estaba allí para decirte lo que estaba sucediendo. Cuando iniciaste la bajada al Maelmord, eras un ser bastante parecido a los que servían al libro, y creías que te comportabas como debías. Eso era lo que el libro deseaba que creyeras. Te quería para sí. Incluso el poder de los espectros corrosivos era insignificante comparado con el que tú podrías adquirir, porque ellos no habían nacido con la magia como habías nacido tú. En ti, el *Ildatch* encontró un arma más poderosa que cualquier otra que hubiese poseído antes, incluido el Señor de los Hechiceros.

—Entonces no mentía cuando dijo que me estaba esperando, que existían lazos que nos unían —dijo Brin, dirigiendo al fantasma del druida una incrédula mirada.

—Una media verdad tergiversada —respondió del fantasma de Allanon—. Llegaste a estar tan cerca de lo que él pretendía, que pudo hacerte creer que todo eso era cierto. Pudo convencerte de que en realidad eras la niña oscura que temías ser.

—Pero la canción podía hacerme así...

—La canción podía haberte hecho... cualquier cosa.

—¿Y aún puede hacerlo? —preguntó la joven de valle, tras permanecer un momento en actitud pensativa.

—Aún puede hacerlo. Siempre puede hacerlo.

Brin advirtió que la figura cubierta con la capucha se acercaba más a ella. Durante un breve instante creyó que podría llegar a tocarla. Sin embargo, el enjuto rostro del fantasma se levantó y miró más allá.

—Mi muerte fue profetizada en el Cuerno del Infierno. Mi desaparición de esta vida estaba asegurada. Pero tras la destrucción del *Ildatch*, también debía desaparecer la magia negra. La rueda del tiempo cambia de dirección, y la era termina. Al fin mi padre ha sido liberado, y ha conseguido el descanso que le fue negado durante tanto tiempo, puesto que ya no está atado a mí ni a la promesa que hizo a las razas de las Cuatro Tierras. Y ahora también yo me voy. Ningún druida me sustituirá. Pero su responsabilidad es ahora la tuya.

—Allanon... —dijo la joven del valle con angustia.

—Escúchame, Brin. La sangre que puse sobre tu frente y las palabras que pronuncié te la han otorgado. Tú eres la portadora de la responsabilidad que fue mía y antes de mi padre. No tengas miedo de lo que eso significa. No te sobrevendrá ningún daño por su causa. La última magia vive ahora en ti y en tu hermano, en la sangre de tu familia. En ella descansará, segura y protegida. No será necesaria en la era que se inicia. La magia no tendrá ninguna utilidad en esa época. Hay otras enseñanzas que serán una guía mejor y más segura para las razas.

»Pero llegará un tiempo, aún muy lejano y posterior a la vida de varias generaciones de Ohmsford que aún no han nacido, en que de nuevo será necesaria la magia. Como todas las cosas, la rueda del tiempo cambiará de dirección una vez más. Entonces, la responsabilidad que te he dado deberá de ser ejercida, y los hijos de la casa de Shannara serán llamados a cumplir con su deber. Conserva la responsabilidad para ese mundo futuro.

—No, Allanon, yo no quiero...

—Está hecho, Brin Ohmsford —la interrumpió el fantasma del druida, levantando la mano con viveza—. Como mi padre me eligió a mí, yo te he elegido a ti, niña de mi vida.

En silencio, la joven del valle le dirigió una mirada de desesperación.

—No tengas miedo —insistió el fantasma del druida.

—Lo intentaré —respondió Brin, haciendo un gesto de asentimiento.

Entonces, el fantasma de Allanon empezó a apartarse de ella, y su oscura forma se desvaneció lentamente, dejando pasar la luz del sol a través de ella.

—Aparta a la magia de ti, Brin. No vuelvas a utilizarla, porque ya no es necesaria. Queda en paz. —El fantasma siguió retrocediendo por el torrente de Chard, y las aguas se enturbiaron a su paso—. Acuérdate de mí —fueron las últimas palabras que le dijo antes de sumergirse en las aguas del río y desaparecer.

El torrente de Chard reinició su curso.

En la orilla, Brin contemplaba el agua con lágrimas en sus ojos.
—Siempre te recordaré —dijo en voz apenas audible.
A continuación se dio media vuelta y se alejó de la orilla del río.

Así fue como la magia desapareció de las Cuatro Tierras y las historias de los druidas y Paranor se convirtieron en leyendas. Durante algún tiempo, muchos afirmaron que los druidas eran seres de carne y hueso, y que vivían en la Tierra como hombres mortales y como protectores de las razas. Durante menos tiempo, muchos aseguraron que la magia había existido en realidad y que se habían librado terribles batallas entre los poseedores de la magia blanca y de la magia negra. Pero el número de creyentes fue disminuyendo con el paso de los años, hasta que acabaron extinguiéndose.

La misma mañana en que el fantasma de Allanon abandonó de forma definitiva el mundo de los hombres, el pequeño grupo se disolvió. Rodeados por los colores y los olores característicos del otoño, se dieron un efusivo abrazo, se despidieron y partieron hacia sus respectivas tierras.

—Te echaré de menos, Brin Ohmsford —dijo Kimber en tono solemne—. Y el abuelo también, ¿no es cierto, abuelo?

—Un poco, supongo —admitió de mala gana Cogline, golpeando el suelo con los pies y haciendo un gesto de asentimiento, pero sin mirar a la joven del valle—. Aunque no echaré de menos todos esos llantos y angustias. Eso no. Desde luego, hemos vivido algunas buenas aventuras, muchacha. Te añoraré por eso. Los gnomos araña y los caminantes negros y todo lo demás. Casi como en los viejos tiempos...

—Yo os recordaré siempre a los dos —dijo Brin, interrumpiendo al anciano y esbozando una sonrisa—. Y a Murmullo. Os debo la vida tanto a él como a vosotros. Si no hubiese bajado al Maelmord para buscarme...

—Él sintió que debía hacerlo —dijo Kimber—. No te hubiera desobedecido si no hubiera sentido esa necesidad. Creo que se ha creado un vínculo especial entre vosotros. Un vínculo mayor que el creado por tu canción.

—En cualquier caso, no quiero que volváis a visitarnos sin avisar —dijo Cogline de repente—. O hasta que os invite. ¡No se va a las casas de la gente sin que te lo pidan!

—Abuelo —le amonestó Kimber.

—¿Vendrás a verme? —le preguntó Brin.

—Quizás, algún día —respondió la muchacha, esbozando una sonrisa y mirando a su abuelo—. Pero ahora no me gustaría separarme del abuelo, ni de Murmullo, ni de la Chimenea de Piedra. He pasado demasiado tiempo lejos y deseo volver y quedarme en mi hogar.

—Yo también deseo regresar al mío, Kimber —dijo Brin, acercándose y abrazando a la muchacha—. Espero que volvamos a encontrarnos.

—Tú siempre serás mi amiga, Brin. —Había lágrimas en sus ojos cuando apoyó

la cara en el hombro de la joven del valle.

—Y tú la mía —respondió Brin—. Adiós, Kimber. Gracias por todo.

Rone se adhirió al adiós de Brin, y después se adelantó unos pasos hasta quedarse frente a Murmullo. El gigantesco gato del páramo se sentó sobre sus patas traseras y miró al joven de las tierras altas con curiosidad; sus enormes ojos azules parpadeaban.

—Estaba equivocado respecto a ti, gato —confesó el joven de las tierras altas de mala gana, y después titubeó—. Es probable que lo que voy a decirte te deje indiferente, pero para mí es muy importante. Salvaste mi vida y te lo agradezco. —Se quedó mirando al gato del páramo durante un momento, luego volvió la mirada hacia los otros, desconcertado—. Hice la promesa de que le diría eso si Brin salía sana y salva del valle, pero me siento como un idiota hablando esas cosas con un gato, por todos... por...

Se interrumpió, y Murmullo bostezó, somnoliento, mostrando los dientes.

A una docena de metros de él, Jair también se sentía un poco idiota frente a Slanter, porque no encontraba la forma de expresar la mezcla de emociones que lo embargaban en aquel momento.

—Mira, muchacho —le dijo el gnomo, frunciendo el entrecejo—. Más vale que no te esfuerces tanto. Con decir adiós es más que suficiente.

—No puedo—respondió Jair, con gesto negativo—. No es suficiente. Tú y yo hemos estado juntos, de una manera u otra, desde el principio; desde el momento en que te engañé con las serpientes y te encerré en aquella leñera.

—¡Por favor no me lo recuerdes! —dijo el gnomo.

—Somos los únicos que quedamos, Slanter —prosiguió Jair, cruzando los brazos sobre el pecho—. Y hemos pasado por tantos peligros... tú y yo, y también los otros. Pero ellos han muerto y somos los únicos que quedamos —suspiró—. Han sucedido muchas cosas, y no puedo terminarlas con un simple adiós.

—No es como si nos despidiéramos para siempre, muchacho —respondió Slanter, dando un suspiro—. ¿Por qué todo esto? ¿Es que crees que voy a morir enseguida? ¡Bien, piénsalo más despacio! Sé cuidar de mí mismo; tú lo dijiste en una ocasión, ¿lo recuerdas? No me pasará nada. ¡Y apostaré un mes de noches en el pozo negro a que tampoco te ocurrirá nada a ti! ¡Eres demasiado escurridizo!

—Supongo que eso es casi un cumplido, viniendo de ti —respondió Jair, esbozando una sonrisa en contra de su voluntad. Antes de proseguir, el joven del valle respiró profundamente—. Continúa conmigo, Slanter. Vuelve a Culhaven conmigo y cuéntales lo que pasó. Deberías explicarlo tú.

—No, muchacho —dijo el gnomo, inclinando su tosca cara y haciendo un gesto negativo—. No regresaré allí. Los gnomos no serán bien recibidos en el Bajo Anar durante mucho tiempo, sin que importen las razones que los puedan llevar allí. No,

iré a las tierras fronterizas y me quedaré en ellas, al menos por ahora.

—Adiós entonces, Slanter —respondió Jair, haciendo un gesto de asentimiento, rompiendo el embarazoso silencio que se había producido tras las últimas palabras del gnomo—. Hasta que volvamos a encontrarnos.

Dio un paso adelante y rodeó al gnomo con sus brazos. Éste vaciló, pero por fin le dio unas palmadas en la espalda.

—¿Ves, muchacho? No ha sido tan difícil, ¿verdad?

Sin embargo, necesitaron un tiempo para separarse.

Una semana después de que tuviera lugar esta despedida, Brin, Jair y Rone llegaron a Valle Umbroso y tomaron el camino empedrado que conducía a la puerta principal del hogar de los Ohmsford. Eran las últimas horas de la tarde, y el sol ya se había ocultado detrás de las colinas, dejando el bosque envuelto en sombras y penumbra. Un sonido indefinido de voces flotaba en el tranquilo aire otoñal, procedente de las casas de los alrededores, y las hojas producían un suave y quedo susurro.

Ante ellos se destacaban las ventanas de la casa, iluminadas en el avanzado atardecer.

—Brin, ¿cómo vamos a explicar a tus padres lo ocurrido? —preguntó el joven de las tierras altas por enésima vez.

Habían dejado atrás los ciruelos, ahora casi desprovistos de hojas, cuando la puerta principal se abrió y Eretria la atravesó precipitadamente.

—¡Wil, están aquí! —gritó por encima del hombro, y corrió a abrazar a sus hijos y a Rone. Un momento después, apareció Wil Ohmsford, se inclinó para besar a Brin y a Jair, y dar a Rone un cálido apretón de manos.

—Pareces un poco cansada, Brin. ¿Es que no os han dejado dormir en Leah? —le preguntó su padre.

Brin y Jair intercambiaron una rápida mirada, mientras Rone esbozaba una tímida sonrisa y miraba al suelo.

—¿Qué tal tu viaje al sur, padre? —preguntó Jair, cambiando de tema.

—Por fortuna, pudimos ayudar a muchas personas —respondió Wil Ohmsford, estudiando a su hijo con atención—. El trabajo nos mantuvo ausentes mucho más tiempo del que inicialmente habíamos previsto. Llegamos anoche. Por eso no hemos ido a buscaros a Leah.

Brin y Jair volvieron a intercambiar otra mirada.

—¿Quiere alguno de vosotros decirme ahora mismo quién era el anciano que enviasteis? —preguntó Wil, tras advertir la última mirada que sus hijos habían intercambiado.

—¿Qué anciano? —preguntó Brin, perpleja.

—El que nos llevó vuestro mensaje, Brin.

—¿Qué mensaje? —dijo Jair, frunciendo el entrecejo.

—Un anciano fue a nuestro encuentro en las aldeas fronterizas del sur de Kaypra —respondió Eretria, adelantándose un paso, con una sombra de inquietud en sus ojos oscuros—. Era de Leah. Nos dijo que le habíais encargado que nos dijera que estabais en las tierras altas, que os quedaríais allí varias semanas y que no nos preocupásemos. A vuestro padre y a mí nos pareció muy extraño que el padre de Rone utilizara como mensajero a un hombre de una edad tan avanzada, pero...

—¡Brin! —murmuró Jair, con expresión de asombro.

—Había algo familiar en él —dijo Wil de repente—. Tuve la impresión de que lo conocía.

—Brin, yo no envié ningún... —empezó a decir Jair, pero se interrumpió. Todos lo estaban mirando—. Esperad... esperad aquí, sólo un momento —prosiguió, atragantándose con las palabras—. ¡Enseguida vuelvo!

Entró en la casa como una exhalación, atravesó la sala de estar en dirección al pasillo y entró en la cocina. Se dirigió al hogar de piedra, donde éste se unía al anaquel del rincón, y buscó el tercer estante. Entonces sacó la piedra que había suelta e introdujo la mano en el hueco que había dejado.

Sus dedos se cerraron sobre las piedras élficas, que estaban guardadas en su bolsa de cuero.

Se quedó allí un momento, aturdido. Después, con las piedras élficas en la mano, volvió a atravesar la casa y se dirigió hacia el camino de entrada, donde seguían esperándolo los demás. Con una amplia sonrisa en su rostro juvenil, mostró la bolsa y su contenido a los asombrados Brin y Rone.

Se produjo un prolongado momento de silencio mientras los cinco se miraban entre sí. Luego Brin se colocó entre sus padres y se cogió de sus brazos.

—Madre. Padre. Creo que será mejor que entremos y nos sentemos un rato —les pidió, esbozando una sonrisa—. Jair y yo tenemos algo que deciros.