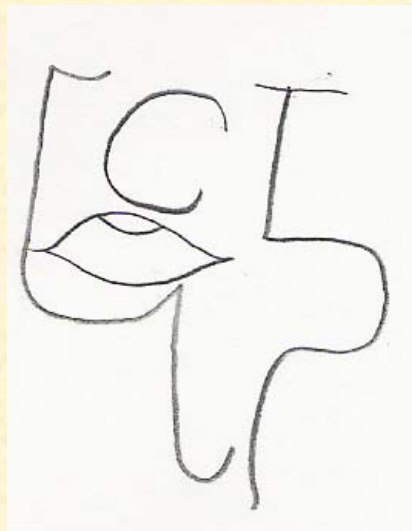


LIBRO I

EL PODER DE LA ESTRELLA DE LA MEDIANOCHE



CAPÍTULO 1- UN ENCUENTRO INESPERADO

Andûril seguía sentado en el suelo del bosque, jadeando después de su primera sesión de entrenamiento. Respiraba hondo, pues le faltaba aire. Hoy, por fin había superado su récord: escalar un árbol de treinta metros y desde allí lanzar tres cuchillos a la vez a tres dianas a 1 metro del suelo, clavadas en árboles adyacentes, y acertar justo en el centro de las mismas en sólo dos minutos y medio.

Después de esto ya podía ir a desayunar tranquilo para seguir progresando más tarde. Salió del bosque y entró por las puertas de la ciudad alto elfa. Caminó, pasando por un montón de tiendas de forja, alimentos y otras variedades de cosas, hasta que llegó a su pequeña casa, donde no le esperaba nadie.

Pero se llevó una sorpresa al encontrarse con la puerta ya abierta. La cerradura no había sido forzada según el elfo notaba. Desenvainó su espada y entró cautelosamente en su morada. De la cocina salía un exquisito olor a café con tostadas de mantequilla. Andûril se preguntaba quién tendría tanto valor como para entrar en su casa y prepararse un succulento desayuno.

Llegó hasta la puerta y vio a una persona bastante alta con una túnica blanca que calentaba en una sartén unas apetitosas tostadas y las untaba con mantequilla. En la mesa divisó dos tazas de café ya listas para tomar y con sus respectivas rosquillas al lado.

Hola, Andûril –dijo el extraño hombre de la capa-, ven a tomar el desayuno, te gustará. El elfo salió desconcertado de su escondite. Sin saber el cómo ni el porqué, el extraño hombre había detectado al elfo sin siquiera dirigir la mirada a la puerta de la cocina y estando ocupado preparando las tostadas. Buenos días, mi nombre es Siox –se presentó el hombre-, espero que con el trabajo que me dio hacer esto, te guste. Siéntate y disfruta del manjar.

Andûril se sentó sin dejar de mirar estupefacto al extraño moroso. Esto era el colmo, un hombre que no conocía de nada se le presenta en su propia casa y les prepara un desayuno para los dos como si nada pasara. Esta es mi casa –explicó Andûril-. Muy bonita, por cierto –agregó Siox-. Desayuna tranquilo –agregó el hombre-, que luego ya te contaré el resto. Pero me parece una falta muy grave a mi dignidad que ya no te acuerdes de quién soy, aunque cuando te conocí aún eras muy pequeño.

¡Oiga! –dijo Andûril-, yo no sé quién es usted. Se presenta en mi casa con toda la cara del mundo, diciendo que me conoce y que tiene algo que decirme. Por lo menos, cuéntame algo referente a quién es, porqué está aquí o qué quiere de mí. Si no me da una respuesta inmediata le sego la cabeza de un espadazo. Yo no he venido a engendrar violencia –dijo Siox-, pero si te pones así, me presentaré de un solo gesto.

Andûril sintió que le faltaba aire, como después del entrenamiento, pero en esta situación era diferente. Sentía como si algo le apretara la garganta, algo inmaterial, y sintió al extraño hombre reír. También observó que sus manos estaban en forma de escorzo y sus dedos moviéndose de una forma extraña, hasta que cesó el dolor.

Sólo después de esto, Andûril se dio cuenta de qué tipo de persona tenía ante él. Era nada más y nada menos que un mago. Al principio le había parecido un humano cualquiera, pero los magos de esta raza son más altos que éstos e incluso que los elfos, que ya de por sí superan a los humanos. Además, sólo los reyes de los hombres llevaban capa, y para eso morada o púrpura. En cambio, el hombre que tenía ante él llevaba una capa blanca, que simbolizaba que era un mago aprendiz.

Perfecto -exclamó Siox-, deduzco por tu expresión que ya te has dado cuenta de quién soy. Entonces, sabrás que estoy aquí para un asunto importante, del que hablaremos después de disfrutar de este imponente almuerzo, así que mientras tanto, disfruta de la comida.

Ah, por cierto, dijiste que me clavarías tu espada. ¡Eso sería si te diese tiempo!

CAPÍTULO 2- VIEJOS TIEMPOS

Bueno –agregó Siox-, espero que después de este almuerzo tan especial te muestres interesado en escuchar mis palabras. Ahórrate esas frases –dijo Andûril-, lo primero de todo es saber quién eres tú. Está bien, como ya te habrás dado cuenta, yo soy un mago aprendiz. Estoy estudiando en la torre de la Alta Hechicería o torre de Shápelles. Allí me han encomendado el cometido de reunirme contigo para explicarte qué ha pasado últimamente en nuestra ciudad y llevarte conmigo a una misión muy importante fuera de estas tierras.

Vale –dijo Andûril-, eso todo ya lo he comprendido, pero antes me dijiste que me conocías de pequeño, ¿no?

Pues claro, pero pensándolo bien, no me parece extraño en absoluto que te hayas olvidado de mí, pues siempre has llevado una vida demasiado solitaria.

Mi propósito no era recordarte esto, pero ¿te acuerdas de cuándo murieron tus padres? Fue después de la guerra de la traición drow. Ellos eran unos excelentes guerreros. Como capitán de la guardia real, tu padre murió defendiendo al rey del último de sus enemigos, pero un virote acabó con su vida. Tu madre, doncella de la reina, murió también defendiendo a ésta, pero ella debido a un proyectil mágico de fuego, que hizo que explotara en llamas.

Tú sólo tenías cinco años de aquella, y la única familia que te quedaba eran tus tíos. Pero una noche, los elfos oscuros mataron al hermano del rey enano Drong para hacerse con sus tesoros, y estos tozudos seres, cegados por la locura, los encontraron y mataron. Sin embargo, no los distinguieron de otros elfos a pesar de sus ropajes y entraron en una ciudad elfa como aliados, justo en la que tú mismo y tus tíos residíais. Pero al anochecer, abrieron las puertas y mataron a todos los allí presentes, incluidos tus tíos. Pero no cansados de sangre, llegaron a tu habitación y te encontraron durmiendo. Diez enanos alzaron sus hachas para acabar con tu vida, pero en ese instante, un haz de luz se dirigió contra ellos y todos saltaron por lo aires.

En ese momento, tú te despertaste y me viste a la cara por primera vez. Maté a los enanos restantes y te saqué de allí. Al día siguiente, una unidad de espaderos de élite elfos llegó a la asediada ciudad y no dejó a un solo enano con vida. Más tarde, el rey hablaría con los enanos, convenciéndolos de que habían sido los elfos oscuros quienes habían matado a su hermano, no ellos, por lo que conformes, firmaron un tratado de paz. Yo nunca me he creído que esa raza de engreídos supiera distinguir una flecha de un virote, por lo que creo que aún no han apagado su errónea sed de venganza con nosotros. Aparte, desde ese momento os llamasteis altos elfos para distinguiros de otros poblados élficos.

Después de todo esto, estuve contigo durante un mes, hasta que te dejé en esta capital, a cuidado del colegio en el que te instruiste hasta cumplir los 13 años. Por causas que nunca se supieron, decidiste marcharte de allí y vivir tú solo en esta casa y entrenando por tus propios medios, que según parecen, han dado su fruto. Por eso siempre has sido muy solitario, pues no recuerdas el

cariño que te dieron tus padres y siempre fuiste muy independista. Es más, nunca has tenido a ningún amigo o a alguien de confianza.

Está bien, ya es mediodía, así que vayamos al grano. Tengo que llevarte conmigo a la torre de la Alta Hechicería. Allí se nos hablará de la misión que debemos emprender e intentaremos cumplirla sin demora. Tienes sólo treinta años, pero has entrenado tanto como un guerrero de cien, y creemos que ya estás capacitado para emprender misiones.

Espera un momento –dijo Andûril-, ¿dices que debemos cumplirla? Es decir, que es una misión para los dos. Así es –afirmó Siox-, tú y yo debemos conocernos un poco mejor para formar un buen equipo. Aunque pueda parecer una persona de avanzada edad, pues tengo 40 años, debes saber que cualquier practicante de magia duplica su esperanza de vida, así que se podría decir que aún estoy en forma a pesar de ser humano.

¿Y si me negara? –preguntó Andûril-, ¿qué pasa si no quisiera ir contigo? Pues entonces, amigo mío –dijo Siox-, vuestra bella Astartarrie morirá.

CAPÍTULO 3- DE CAMINO A SHÁPELLES

En sólo media hora, Siox y Andûril ya estaban en las puertas de la ciudad para dirigirse a la Torre de la Hechicería. El elfo sabía que sólo los magos y algunos guerreros seleccionados sabían llegar hasta ella, pero que no era fácil, pues había que pasar por un profundo bosque plagado de extraños seres. Este difícil sendero era una prueba que seleccionaba si el mago/guerrero era suficientemente poderoso como para entrar en aquel lugar sagrado.

Partieron con los estómagos satisfechos. Shápelles no quedaba muy lejos de la capital, aproximadamente en dos días podían llegar al bosque yendo a pie. Andûril se puso en marcha, pero al girar la cabeza no encontró al mago a su lado. Miró hacia atrás y observó cómo Siox emitía una especie de silbidos. Al cabo de quince segundos, dos caballos aparecieron de entre los árboles y se pararon junto a Siox. Monta –dijo éste-, así llegaremos más rápido. Dicho y hecho, mago y elfo montaron en sus respectivas monturas y cabalgaron con rapidez hacia el extraño bosque.

Para su asombro, llegaron al atardecer al lindero del anterior, y allí dejaron a sus monturas que, según dijo Siox, sabían volver solas a la capital. Sin pensárselo dos veces, Siox entró en la espesura, y Andûril lo siguió asombrado. Parecía que Siox quería cruzar este tramo lo antes posible.

Pasaron muchos árboles plagados de hormigas y extraños bichos, hasta que llegaron a un pequeño río. Ya estamos en la mitad del bosque –dijo Siox-, sólo faltan dos horas y llegaremos a nuestro destino, pero debemos apresurarnos, ya que va a anochecer en poco más de ese tiempo. Cruzaron el río por un destartalado puente que había y prosiguieron la marcha con rapidez.

Descuidados como iban, no advirtieron que un ser los seguía, hasta que apareció su figura ante ellos. Una dríada en persona compareció en sus caras. Hola hombretones –dijo con una voz extremadamente dulce la criatura-, soy Nixi, y la que está detrás vuestra es mi hermana, Tixi. Giraron asombrados la cabeza y, tras ellos, vieron a otra dríada de igual belleza que la otra.

No tenemos tiempo para tratar con vosotras –inquirió Siox-, perdonad nuestra brusquedad, pero tenemos que llegar rápidamente a Shápelles para emprender una importante misión.

Tranquilo, viajero –dijo Nixi-, sólo queremos que descanséis un rato. Como os hemos visto así de sucios, creíamos que necesitabais nuestra ayuda. A nosotras no nos importa ayudaros –agregó Pixi-.

Podíamos acompañarlas –añadió Andûril-, ya que se prestan... Nunca digas eso –le susurró Siox a Andûril-, sólo quieren cautelarnos para llevarnos a sus dominios. Yo no puedo vencerlas con mi magia, pues aparecen y desaparecen a placer por la tierra. Debemos idear un plan o estamos perdidos. Nunca me ha gustado cruzar este bosque. Esta es una de las muchas criaturas

que habitan por aquí. Entes más oscuros pululan entre las ramas. No desees que te encuentren, o será lo último que veas en tu vida.

Acompañadnos, afortunados viajeros –prosiguieron las dríadas-, os llevaremos a nuestro hogar y disfrutaréis de una cálida acogida. Nosotras os guiaremos.

Las dríadas los agarraron y les guiaron por sendas oscuras en el bosque. Siox pensó que estaban perdidos y no se le ocurría ninguna posibilidad para escapar. Pero a los pocos pasos, una luz cegadora apareció en medio de la oscuridad. Las dríadas soltaron a sus nuevas presas y huyeron despavoridas de allí.

Sin embargo, Siox y Andûril, aunque no podían verla directamente, no se cegaron, y esperaron a que ésta cesase. Una figura salió del haz resplandeciente y el mismo cesó. Lo que después vieron ante ellos era increíble, indescriptible, apoteósico.

¡Una ninfa les había salvado de aquellas oscuras dríadas! Apartaron la mirada, pues nunca habían tenido el gusto de ver tanta belleza reunida en una sola existencia. Las leyendas eran ciertas, la belleza de las ninfas no se podía expresar con palabras.

Buenas tardes –dijo la ninfa-, mi nombre es Arnish. Gracias por salvarnos de esas horribles criaturas, dama ninfa –dijo Siox-. No fue molestia, pero deben tener cuidado, pues si les llegan a llevar a su guarida, nunca más podrían haber salido de ella. Han tenido suerte de que sentí su presencia. Además, normalmente no ayudo a ningún forastero, pero hoy he sentido una fuerza especial. ¿Quiénes sois vos?

Mi nombre es Siox. Soy aprendiz de mago y mi maestro es Ragaslín. ¿Ragaslín? –preguntó extrañada la ninfa-, si mis conocimientos no son erróneos, es el mentor de los magos. En efecto –asintió el mago-. Mi compañero se llama Andûril. Mucho gusto en conocerle, señora ninfa –saludó Andûril-. El placer es mío –respondió cortésmente la ninfa-. Les ayudaría a salir de este bosque, pero debo seguir protegiendo esta parte de la espesura, ya que extrañas y traicioneras criaturas como las que se acaban de encontrar acechan a todos los viajeros. Espero que no les parezca descortés mi actitud, pero debo apresurarme. Por supuesto que no –respondió Siox-. Le comprendemos perfectamente –agregó el elfo-. Sin mediar más palabras, la ninfa desapareció en un haz de luz y los dos compañeros volvieron a encontrarse en las sombras del bosque.

Ninguno se movió en dos minutos, pues empezaron a tener una mala sensación. El temor se hizo realidad, pues Siox se abalanzó sobre Andûril y lo tiró al suelo mientras pronunciaba “*visión verdadera*”. No te levantes mientras no te lo diga –le dijo el mago a Andûril-. Un acechante invisible está merodeando por este lugar y con intenciones hostiles contra nosotros.

Siox se levantó del suelo y pronunció “*bola de fuego*” mientras dibujaba un círculo en el aire. Unas llamas salieron dirigidas hacia un árbol, pero estallaron en medio del aire. El elfo pudo ver durante unos segundos una forma neblinosa, que dedujo sería el acechante. ¡Andûril, corre, va hacia ti! Intentaré ejecutar un hechizo mientras le distraes. El elfo salió corriendo lo más rápido que pudo, pero resbaló con un charco a los pocos metros. Un pequeño tifón de aire se arremolinó formando la figura de una espada. El elfo estaba perdido. “*Destruir invocación*”, pronunció el mago. El hechizo salió en forma de bola mágica hacia el elemental y una jaula mágica le cubrió. Empezó a desvanecerse pero, sin derrotarlo finalmente, la jaula se deshizo.

Es un hechizo de nivel 4 –explicó Siox a Andûril-. Con mi nivel actual sólo puedo ejecutar hechizos de nivel 1 y pocos de nivel 2. Es lógico que no me saliese bien –prosiguió el mago-. No hay forma de acabar con él con armas normales. Sólo fuentes mágicas, como la magia propia o los seres mágicos de los bosques pueden dañarle. La espada de aire se acercó rugiendo y se paró ante el mago. Cogió impulso y se abalanzó contra el indefenso hechicero. Sin embargo, una rama de un árbol frenó el mortal ataque. La misma rama asestó un mortífero y brutal golpe contra el elemental, que lo debilitó casi hasta la muerte. Por primera, el elfo vio la forma inerte del ser.

El elfo dedujo que al perder poder, su invisibilidad se había desvanecido parcialmente y vio cómo el ser escapa del bosque con extrema rapidez. ¡Escapemos de aquí! –gritó Siox al momento que pasaba corriendo delante del elfo-. ¡Es un ent furioso que hemos despertado de su sueño! Los dos amigos corrían lo más rápido que podían, pero las largas zancadas del ent eran suficientes para contrarrestar su difícil maniobrabilidad. Andûril, escóndete tras estos árboles –le dijo Siox-. Yo intentaré derrotarlo. Si no lo consigo, escapa de aquí sigilosamente en dirección norte.

Dicho y hecho, el elfo se tiró contra un árbol cercano y pasó inadvertido. El mago llegó al río mientras decía “*caminar sobre el agua*” y pasó corriendo sin hundirse en el río. El ent llegó hasta la orilla opuesta del río y empezó a cruzarlo. Caminaba lento, pero su gigantesca estatura provocaba que el agua le llegase sólo hasta las piernas. Siox concentró todo su poder para invocar un poderoso hechizo de segundo nivel, y pronunció solemnemente “*provocar fuego*”. Unas llamas surgieron en la cabeza del semiárbol y empezó a chillar de dolor mientras se consumía por el fuego.

Sin pensarlo, el ent bajó la cabeza para que el agua del río apagase las llamas, pero Siox pronunció otro hechizo de segundo nivel: “*separación de aguas*”. El río se abrió en dos y el ent no pudo hacer nada para apagar el fuego, por lo que cayó al suelo abatido. Siox anuló el hechizo y las aguas volvieron a juntarse, sepultando al árbol en las profundidades.

El mago volvió a cruzar el río y se encontró con Andûril. Impresionante para ser un principiante –dijo el elfo-. Tienes un talento innato. Ahórrate el discurso –inquirió Siox-, he gastado casi todas mis fuerzas y ya es de noche. Acamparemos aquí y mañana acabaremos la marcha en un par horas. Come un poco de fruta que traje, te sentará bien.

Por cierto, hoy no haremos guardias, debemos descansar los dos, pues mañana igual necesitamos que tú estés con fuerzas por si nos encontramos con algún otro enemigo. Además, los acechadores invisibles son seres que viven en el plano elemental y sólo pueden ser invocados por magos poderosos para matar a alguien. Esto quiere decir que alguien desea vernos muertos, así que habrá que andarse con cuidado. Por cierto, no te preocupes por si aparece algún enemigo por la noche. Si viene alguno, seremos avisados con esto. Siox se calló un momento y pronunció: "*centinela*".

CAPÍTULO 4- LA CIUDAD DE LA PERLA

Siox y Andûril se levantaron con las primeras luces del amanecer y emprendieron de nuevo la marcha por el bosque. Ahora el sendero parecía más tortuoso que antes, y la marcha se les hacía cada vez más pesada. Por lo tanto, al final las fuerzas le fallaron a Siox y perdió el sentido de la orientación, por lo que se perdieron. Dieron vueltas y vueltas, pero no llegaban a ningún sitio. El mago no reconocía el lugar dónde estaban, pues nunca había pasado por allí.

Aún así, el oído no le falló a Andûril, quien pudo escuchar con adelanto cómo una decena de arcos se tensaba a su alrededor. El elfo mandó al mago parar la marcha y tiró todas sus armas al suelo. Son centauros –dijo Andûril-, estoy acostumbrado a tratar con ellos, pues hay una manada en el bosque en el que entreno, y de hecho me ayudan a ello, y por eso tengo tanto talento, pues supervisan mi progreso.

Después de una larga charla para aclarar que no eran enemigos y que se habían perdido, los centauros decidieron acompañarles hasta la salida del bosque para que no tuvieran más problemas. Les siguieron y en sólo una hora ya estaban en el límite del sendero. Muchas gracias, amigos –dijo Andûril-, que las estrellas favorezcan vuestros pasos. Muy agradecido, joven elfo –pronunció uno de los centauros-, los astros os favorecen hoy, aprovechad este día.

Luego de esto, dejaron los últimos árboles tras suya y llegaron a las afueras de la ciudad en la que estaba la Torre de la Hechicería. Perfecto, Andûril, pero ahora debes andarte con cuidado en esta ciudad –explicó Siox-, pues aquí sólo viven magos poderosos con sus aprendices y feroces guerreros a los que no deberías darles ánimos para que te atacaran.

¿Qué pasa? –preguntó extrañado el elfo-, ¿me ves con cara de ir provocando a la gente? No es eso –expuso el mago-, sino que son ellos los que te harán que les provoques a propósito para vencerte en un duelo. Pero dejemos ese tema aparte, pues te considero una persona madura que ya sabe con quién puede enfrentarse y con quién no. Por cierto, te recomendaría que dejases de mirar al suelo y alzases la vista.

Andûril creyó ver de nuevo a una ninfa, por lo que cerró los ojos por si veía visiones. Cuando los abrió, no vio a ninguna, pero todo lo que su vista abarcaba era de una belleza casi comparable con una de ellas. Ante él, una bellísima ciudad se extendía con hermosos tonos que escapaban al entendimiento del elfo. La ciudad tenía forma de semicírculo, con calles paralelas asfaltadas de diamante a lo largo del mismo y casas plateadas en los extremos de éstas, que confluían hasta unirse en un gran y frondoso parque, rodeado de todo tipo de tiendas luminosas, (herrería, frutería, mesón...), y en el centro de éste, una estatua de platino, que recordaba al más grande y sabio de todos los magos, Haendryk, y por último, una gran fuente de cristal, más alejada, con salas de entrenamiento color coral enfrente de la misma, que rodeaban a una gran torre que brillaba como una



aguja de nácar y plata, color perla, ventanas acristaladas de rubí, y un tejado esmeralda, acabado en pico, con el gran símbolo de los magos tallado en oro, y después, un precipitado barranco que comunicaba con un extenso océano, cuya aguas transparentes y cristalinas cegaban los ojos de cualquiera que pudiera contemplarlo, y que se perdía hasta más de donde la vista lograba alcanzar.

Andúril podía sentir el aire puro que respiraba, procedente del gran bosque que envolvía a la ciudad. Bandadas de pájaros blancos revoloteaban por encima de las casas y paseaban por el parque, hasta detenerse en el puro agua de la fuente.

Esta era, sin duda, la Ciudad de la Perla, que en muchas leyendas se cuenta su origen y belleza, pero que ni se aproximan a la verdadera imagen de la realidad. Esta visión era un gozo para los sentidos, como una ciudad idealizada, como la perfección de todas las ciudades.

Sin embargo, nada más bajar la mirada, observó con su vista de elfo cómo un grupo de 10 soldados bien armados, respaldados por 2 magos azules, se acercaban con cara de pocos amigos a la posición actual de ellos dos.

CAPÍTULO 5- LA MISIÓN DESVELADA

Los magos azules les llevaron en unas jaulas creadas mágicamente por ellos hasta Shápelles. Allí, les dejaron en una habitación con una cerradura mágica y un hechizo de alarma mágica por si había intento de escape.

Después de dos minutos de espera, Siox y Andûril escucharon cómo en el pasillo un hombre le gritaba a otros dos. El mismo al que escucharon, entró en la habitación y, nada más llegar, anuló las prisiones mágicas. Gracias, Ranald –dijo Siox-. ¡Disculpaos, ahora! –ordenó el nuevo mago-. Los dos magos túnica azul que les habían apresado hicieron una solemne disculpa y se inclinaron en el suelo ante ellos.

Ya es suficiente –dijo Siox-, sólo quiero saber porqué nos han apresado. Como sabrás –continuó Ranald-, las cosas últimamente están muy moviditas por aquí por ese asunto y tenemos que controlar a todos los que entran en la ciudad. Yo les dije que vosotros llegaríais ayer, por eso os apresaron, pues creían que os habían matado y erais unos asesinos que os estabais haciendo pasar por ellos. Pero aún así, estoy demasiado enfadado con vosotros. ¿Cómo habéis tardado tanto para un asunto de tanta delicadeza? Es una larga historia –comentó Siox-, así que mejor será que tú empieces a contarnos todo lo referente al asunto.

Está bien –dijo Ranald-, pero quiero un informe detallado de lo que os ha retenido de camino hacia aquí. Así se hará –contestó solemnemente Siox-. Perfecto, entonces seguidme hasta mi despacho.

Andûril siguió en silencio a los dos magos, mientras éstos hablaban sobre cosas que él no entendía. Subieron varias escaleras, y a partir de éstas, se dirigieron a otras, pero por el camino, su mirada se detuvo en una mujer con una túnica verde. Tenía un pelo extremadamente liso y era la más bella que jamás había visto en su vida (exceptuando a las ninfas, claro está), y para mayor satisfacción suya, era una doncella elfa. Incluso notó que tenía una boca como la suya y unos ojos similares a los suyos. Sin ninguna dilación más, llegaron a unas escaleras que se movieron mágicamente cuando Ranald pronunció unas palabras en un extraño lenguaje.

Después de mucho subir, llegaron a lo que a Andûril le parecía uno de los niveles más altos de la torre. Allí pasaron por un ancho pasillo y entraron por una puerta a un espacioso despacho, con una mesa de roble llena de papeles escritos en distintas lenguas y estanterías de pino barnizadas repletas de libros sobre magia. Tomad asiento, por favor –imploró Ranald-, ahora os hablaré de vuestra misión. Abrió uno de los cajones de su escritorio y sacó un montón de papeles. Ragaslín me dijo que os diese esto. Aquí está detallada toda vuestra misión, os recomiendo que os la leáis antes de iros, aunque espero que con la explicación que os voy a dar os quede suficientemente claro. Siox, tú ya estás bastante informado sobre lo ocurrido, pero Andûril aún no sabe nada, ni lo sabría si no colaborase en esta misión, pues esta información no se transmitirá al

pueblo elfo a no ser que lo peor se avecine. Pues debes saber, amigo mío, que vuestra princesa elfa, Astartmarie, ha sido capturada por el enemigo.

El rostro del elfo palideció durante unos instantes. La princesa de los altos elfos había sido capturada por alguien que, naturalmente, estaba contra la raza alto-élfica.

Como comprenderás –prosiguió el mago-, esta información está restringida, así que te agradecería que nunca se te escapase decir esto a nadie en absoluto. Ésta es una gran pérdida para vosotros, los altos elfos, y la reina Liadriel y el rey Alith Anar ya han mandado a muchas unidades en busca de ella, pero hasta ahora no obtuvieron éxito.

Nadie sabe el propósito de que el enemigo la capturase, como tampoco se sabe quién es su secuestrador. Para variar, vuestra nobleza terquea en que sólo los drow han podido cometer tal atrocidad, pero dudo mucho que ellos malgastasen su tiempo para raptar sólo a una princesa. Si lo hiciesen, sería con algún fin más profundo e interesante para ellos.

Por otra parte, hemos investigado sobre el tema, y estamos casi seguros de porqué la han capturado. Yo mismo, un mago túnica plateada, he salido en busca de pistas a vuestras tierras, y me di cuenta de que también se habían llevado la Estrella de la Medianoche. Los amigos que me acompañaban llevaron esta noticia hasta esta torre, y ahora no hay ningún mago en la orden que no sepa esto.

Como deberías saber, es un colgante que, según las tradiciones, los dioses forjaron y entregaron en persona a la princesa. En él reside el poder de controlar el espíritu de la Tierra y de la Muerte. Por lo tanto, creemos que los enemigos han raptado a la princesa porque quieren utilizar ese poder para convocar las fuerzas de la naturaleza y, seguramente, resucitar a un muerto.

Debéis partir tan inmediatamente como podáis y sin demora, encontrar todas las pistas que necesitéis y seguir el rastro hasta dar con los captores. En ese momento, mandad un mensaje a los reyes élficos, quienes ya están al corriente de que vosotros también vais en busca de la princesa, y mandarán un ejército suficiente como para derrotar a los abominables enemigos.

Sin embargo, si no hubiera tiempo, deberéis intervenir vosotros y sacrificar vuestras vidas para salvar las de todos nosotros. Ese objeto, aunque las leyendas cuenten que ha sido forjado por dioses y muchos no las crean, entre ellos yo, tiene dentro de sí un poder que escapa a la razón humana y que cualquier mago veterano puede sentir.

Nuestro destino y el de todos están en vuestras manos. Mantenedme informado. Siox, el hechizo convocar águila mensajera puede ser útil, aunque tarde algo de tiempo en llegar. Utilizando este método, me mandarás tu carta de disculpa por llegar tarde, junto con el informe de lo que llevéis del viaje. Además, cada día me mandarás una carta para informarme sobre todo lo que hacéis. Entendido, señor –dijo Siox-. Todo en orden –aclaró Andûril-. Pues entonces

podéis partir –finalizó Ranald-, coged un barco y salid por mar hasta el lugar más conveniente que creáis para encontrar alguna pista. Ah, por cierto, sería mejor que os dieseis una vuelta por la forja, hay alguien que dice que os conoce y os quiere dar algunos recuerdos de su parte.

CAPÍTULO 6- UN GUERRERO DE ÚLTIMA HORA

¿Alguien que nos conoce? –dijo Siox mientras bajaban por las escaleras de la salida de la Torre de la Hechicería-, ¿quién será? Estoy tan desconcertado como tú –añadió Andûril-, con decirte que ni siquiera sabía que tú y yo conociésemos a las mismas personas. Caminaron en silencio hasta donde se encontraban los comercios de la ciudad y llegaron a la herrería.

Al entrar, como de costumbre en cualquier forja, hacía mucho calor. No había nadie en la recepción, y a lo lejos escucharon unos golpes de martillo. ¿Podrían atendernos? –preguntó el mago-. El martilleo cesó, y un hombre corpulento apareció ante ellos con una gran sonrisa en la boca.

Buenos días, soy Charsilt –se presentó el herrero-, si deseáis algunas armas mágicas de buena calidad, habéis venido al lugar indicado. ¿Tú eres Charsilt? –preguntó atónito el elfo-. Corren muchas leyendas acerca de tu gran arte en la forja. Eres tú quién forja las mejores armas mágicas del mundo, tanto para guerreros, generales o magos. ¡Eres una leyenda!

Si sigue así me ruborizaré –dijo encantado el herrero-. No obstante y cambiando de tema, deduzco por su actitud que no han venido aquí ha comprar ninguna de mis armas, por lo que me pregunto porqué han entrado en mi humilde tienda.

Alguien quiere vernos –dijo Siox-, venimos de la Torre porque nos dijeron que alguien no esperaba aquí. Ah, -expresó con gesto de entendido el herrero-, pasad, está admirando mi arte de forjar espadas. Pasaron a la sala de la que anteriormente se escuchaban los golpes de martillo. Al entrar, vieron una gran piedra redonda, sobre la que estaba una espada apoyada y un cálido fuego dentro del pedrusco. En la oscuridad, mago y elfo avistaron un par de ojos que los acechaban. Observaron cómo se movían en dirección a ellos, hasta que pudieron ver el cuerpo entero a la figura.

¡Mi querido amigo Thaindon! –exclamaron Siox y Andûril al unísono-, ¡qué gran alegría volver a verte! Los dos fueron a abrazar a su antiguo compañero. Sigues como siempre –añadió el mago-, el volumen de tus músculos no ha disminuido. Has crecido bastante para ser un hombre –dijo Andûril-, pero veo que conservas la espada que te di. Jamás me desharé de esta gran reliquia, obsequio tuyo –expuso el hombre-, es liviana pero mortífera y jamás he perdido una batalla desde el día en que me la diste. Propongo ir a la taberna de Vallenh a tomar una de sus apetitosas cervezas.

¡Proposición aceptada! –dijeron Siox y Andûril-. Entonces, allá vamos –añadió Thaindon-. Ya seguiré admirando tu trabajo, Charsilt, ahora he de irme con mis amigos, quizá dentro de algún tiempo. Ésta es tu casa –respondió alegremente el herrero-, espero con los brazos abiertos tu regreso. Que así sea entonces –añadió Thaindon-, así que, en marcha.

Después de tomar tres succulentas cervezas cada uno y recordar viejos tiempos, Thaindon sacó a la luz el verdadero propósito de su encuentro con sus viejos compañeros. Bueno, me he enterado de lo que pasó con vuestra princesa, Andûril, por lo que he decidido acompañaros en vuestro viaje bajo la aprobación de Ragaslín (aunque a Ranald no le hizo mucha gracia esto), y no quiero escuchar ninguna excusa en contra. Partiremos mañana a la primera luz del sol, así que ahora, cada uno irá a descansar para emprender mañana la marcha. Sin embargo, antes de irnos, quiero obsequiaros a cada uno con un regalo. Tú, Andûril, ya me regalaste en el pasado mi espada y Siox mi escudo hechizado, por lo que ahora os devolveré el favor.

Empezaremos por ti, querido mago, pero antes os digo que no os explicaré hoy sus cualidades mágicas, ya habrá mañana tiempo en el barco para eso. En fin, toma este amuleto del fuego. Es un obsequio de un nigromante al que ayudé a librarse de una drow oscura que quería arrebatarse una joya muy preciada que tenía. Confío en que tú sabrás utilizarlo mejor que yo, puesto que yo no he podido. Thaindon sacó un objeto redondo de color rojo vivo y que tenía un extraño brillo, y Siox lo recogió. El mago observó cómo había grabado en sus bordes unas runas que supo leer y que decían: "*muro del fuego purificador*".

En cambio, para Andûril tengo otra cosa más interesante. Thaindon abrió una pequeña bolsa que tenía y sacó dos espadas cortas y se las entregó al elfo. Esto fue un regalo del mismo Charsilt, pero nunca he conseguido sacarles un buen partido, pues soy lento para estos filos. Creo que con tu agilidad y destreza con el manejo de la espada, conseguirás sacarles un buen partido a estas dos preciosidades. Charsilt las bautizó como "*las desangradoras del viento*". Espero que su nombre sea designio de su efectividad.

Espero que consigáis sacarles más rendimiento del que yo podría, y creo que así será. Sin más, me despido de vosotros hasta mañana. A la primera luz del alba partiremos en un barco prestado. Su nombre está en la vela que veréis alzada al llegar y que pone "*luserverniz*". No os retraséis, por favor, pero en caso de que lleguéis tarde, intentad mandarme un mensaje por cualquier método que podáis. Y una cosa más, cuando os vayáis ahora a acostar, mirad a vuestro alrededor si hay alguna pista, y también cuando os levantéis, observad a vuestro alrededor cualquier cosa que os parezca extraña, pues corren rumores que el mismo día en que secuestraron a la princesa se robó un barco veloz en estos puertos y aún no se sabe nada de él, por lo que puede guardar relación con la misión, aunque sólo son suposiciones. Sin más, dormid bien y recuperad fuerzas para la misión, pues las necesitareis.

CAPÍTULO 7- RESPUESTAS EN EL VIAJE

Andûril no pudo dormir bien debido a los nervios de la misión, pero embargo encontró a su compañero Siox bastante despejado. Juntos se dirigieron al puerto para tomar el barco, después de haberse tomado un completo desayuno con calma. Todavía faltaba ½ hora para el amanecer cuando, al pasar por delante de la fuente, se fijaron en un extraño reflejo en el agua de la misma. Descubrieron que en el fondo había un objeto, que con el reflejo del cristal, brillaba en la noche. No obstante, con la luces del amanecer no emitía ninguna luz, pues nunca habían visto ese brillo al pasar por ahí.

Como sabían que estaba prohibido tocar el agua de la fuente, pues se consideraba sagrada, Siox pronunció las palabras “*lévita*”, y el objeto en cuestión se elevó de la fuente y se posó en las manos de Siox. La expresión de la cara de ambos tornó de mueca a horror, para acabar en espanto. Se miraron sin hablarse, pero los dos comprendieron lo que querían decirse. Aquel objeto no podía ser otro que “*el anillo sombrío*”. En efecto, los dos sabían que la reina y la princesa vivían en un palacio escondido en esta misma ciudad, porque ellas mismas estudiaban las sendas de la magia verdadera, la magia blanca.

No cabía la menor duda, los que raptaron a la princesa se la llevaran por la noche en barco y habían tirado en la fuente su escudo contra el poder de la magia oscura para que pudieran efectuar sus hechizos si fuese necesario. Además, no habían sido tontos, porque estaban seguros de que tirándola en la fuente, el objeto sólo brillaría por la noche, y a esas horas nadie vaga por la ciudad, y aunque se encontrase, la gente creería que es un efecto del agua mágica y no se atrevería a tocarla.

Pero no podía ser, los drow no eran tan inteligentes ni sabían tanto sobre la ciudad, por lo que alguien de alto rango había descubierto esto. Se apresuraron para coger el barco y se llevaron el objeto con ellos. Cuando llegaron junto a Thaindon, el barco estaba ya listo para partir. El humano se alegró al verlos justo a tiempo y subieron a bordo. Sin más contratiempos, el barco zarpó y los tres amigos se pusieron rumbo a su misión.

Siox y Andûril le contaron a Thaindon lo sucedido mientras éste conducía el velero. Ya tenemos una pista –expuso el hombre-, sabemos que quieren utilizar la magia oscura y necesitan a la princesa para ello. Por si fuese poco, alguien con mucha sabiduría debe habernos estado espiando y por eso supo que por la noche no hay vigilancia en la ciudad, lo del poder de la estrella de la medianoche, el respeto de la gente a la fuente de cristal, lo del anillo sombrío y cómo escapar en barco. Algo me huele mal –inquirió Siox-, por mucho que por la noche no se vigile la ciudad, no se puede burlar a los magos tan fácilmente. Me huele a traición –agregó Andûril-. Tranquilo, mi amigo elfo –dijo el humano-, porque los enanos y los drow os traicionaran y mataran a tu familia, no quiere decir que haya un espía en la ciudad. Thaindon tiene razón –afirmó Siox-, y además tendría que ser alguien con un alto nivel de amigos en la ciudad. Creo que has exagerado.

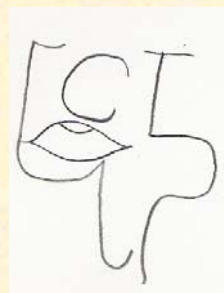
¿Sabéis lo que pasa? –expuso Andûril-, que yo no sé ni la cuarta parte de lo que conocéis vosotros acerca de los magos, de esta misión y muchas otras cosas más. Por eso no puedo seguir vuestro ritmo. Exijo que me expliquéis todo lo que sepáis acerca de lo que ha sucedido, lo que he visto, lo que sucederá y de vosotros mismos.

Bueno, eso esperaba contártelo después de escribir la carta a Ranald -explicó Siox-, pero creo que puede esperar algún tiempo. Thaindon, ya hemos pasado las fronteras de la ciudad, deja que el barco surque solo los mares mientras le explicamos todo a nuestro querido amigo. Después retomaremos de nuevo la marcha. Sino sabe lo suficiente sobre la misión, podría ser un estorbo para nosotros y la misión podría fracasar debido a su falta de información.

Los tres amigos se sentaron tranquilamente mientras tomaban un sorbo del té que Thaindon había traído para el primer trayecto de la aventura. Antes de nada, debo decirte que para entrar por mar en la Ciudad de la Perla, hay que esperar a una milla de la costa hasta que un grupo de guardias venga a verificar que puedes entrar, pues está protegida por un escudo y si intentas atravesarlo, el agua empezará a formar remolinos y te sumergirá a las profundidades sin posibilidad de escapatoria. Sin embargo, el escudo no tiene efecto para la gente que sale de la ciudad.

Dicho esto, empezaré a hablarte de la magia. Los hechizos se dividen en cinco niveles, según el conocimiento del mago. Un mago blanco es un aprendiz, y sabe los hechizos de nivel uno únicamente. Sin embargo, yo conozco también algunos de nivel dos y puedo utilizarlos, aunque me cuesta gran parte de mi fuerza. Los magos llevan una túnica con el color de su rango, así que un mago aprendiz también se llamará un túnica-blanca. Un mago verde tiene un nivel avanzado sobre la magia y sabe hasta hechizos de segundo nivel. Un mago túnica-azul es un mago veterano en el estudio de la magia, mientras que un túnica-plateada es un mago ya profesional. Por último, muy pocos magos reciben el honor de túnica roja. Hasta nuestros días, sólo Haendryk, que fue el mejor mago de la historia; Ánsal, que fue otro poderosísimo mago; Ragaslín, mi supervisor principal de mi entrenamiento; Ranald, mi segundo supervisor y al cual conociste ayer y Astartarie, la princesa elfa, han conseguido este rango de magia. Hay poquísimos hechizos de nivel cinco, pero son terriblemente poderosos y sólo son utilizados en casos de extrema necesidad. Aunque la princesa alto-elfa sea una maga tan poderosa, necesita su estrella de la medianoche para sobrevivir, pues se dice que su poder erradica de dicho objeto, y si el mismo fuese destruido, ella desaparecería con él.

Por cierto, si te fijaste, verías que la estrella tenía un símbolo en el centro. Ese es el símbolo de los grandes magos élficos, por el que fluye el poder que utiliza la princesa para lanzar sus conjuros. Representan dioses élficos (Sauriour, Quyl-Verena, Harathoi y Cython), cuyo significado literal es *“la magia de la luna recoge el poder de la naturaleza, para que con la sabiduría, conocimientos y poder de Zuvassin y Verena,*



se pueda conseguir una gran resistencia, la eterna juventud y una energía sin límite". El símbolo de los magos es una variante parecida a la élfica. Zuvassin es el dios de la alta magia y Verena la protectora de la misma.

Espero que dedujeses por ti mismo que los que raptaron a la princesa fueron los drow, porque utilizaron la magia oscura. Pero aún así, tendrían que ser magos de altísimo nivel como para raptar a la princesa y salir de la ciudad sin ser vistos aún siendo de noche. Está claro que nos enfrentamos a un mal poderoso y difícil de combatir.

Por último, debo informarte que mi maestro mayor, Ragaslín, jefe supremo de las ordenes de los magos de la Torre de Hechicería de Shápelles, ha descubierto que el acechador invisible que derrotamos en el bosque de camino hacia la Ciudad de la Perla, fue invocado por un mago poderoso para asesinarlos, por lo debemos andarnos con cuidado, ya que hay alguien que desea vernos muertos.

Bueno, no te asustes, los tres unidos somos extremadamente poderosos. Sin más, dejo que nuestro compañero de viaje, Thaindon, nos enseñe el funcionamiento de nuestras nuevas armas y de su equipo de lucha.

Iré directamente al grano –explicó el hombre-. Yo soy un luchador totalmente eficaz en combate cuerpo a cuerpo. La espada "*colmillo sangriento*" que me regaló Andûril es muy poderosa. Es bastante ligera, pero soy capaz de asestar golpes mortales que atraviesan incluso las armaduras más resistentes. Con mi escudo en la otra mano, soy capaz de detener prácticamente todos los ataques enemigos, pues tengo un don de detectar cualquier contrincante en un radio de doscientos grados alrededor mía, por lo que soy mortalmente feroz. Por lo demás, no tengo nada que destacar, pero ya veréis que estas dos habilidades mías se hacen mortíferas en el campo de batalla.

Tú, Siox, tienes una gran destreza en el uso de la magia y tu sabiduría no conoce límites comparándola con tu nivel actual de hechicería. Tu bastón de mago asesta golpes cargados de energía mágica a los enemigos, lanza proyectiles de fuego y aumenta tu poder de hechicería. Por último, el amuleto "*muro del fuego purificador*" que te regalé, hace que un muro de fuego aparezca alrededor tuya cada vez que alguien tenga intenciones verdaderamente hostiles contra ti, sin tener en cuenta tu voluntad. Únicamente no actuará si lo guardas en el bolsillo, es decir, que lo debes llevar colgando en el cuello como si fuese un amuleto si deseas que actúe siempre a favor tuya.

Finalmente, Andûril, tienes una gran destreza en el manejo del arco, y el que llevas es bastante preciso, pero las espadas gemelas que te regalé "*las desangradoras del viento*" serán contigo devastadoras en la batalla, pues tienen un filo mortífero que nunca se desgasta y con ellas eres capaz de conseguir, si tienes la habilidad suficiente, la velocidad y control de los vientos. Es decir, puedes llegar a ser tan veloz como el viento, tan aniquilador como el dios de la guerra y tan poderoso como el dios de los vientos, pues llegarás a manejarlos a tu favor.

Bueno, creo que por hoy ya estás bastante saturado de información -
inquirió Siox-, espero que hayas... ¡Por los dioses de los mares! –gritó excitado
Thaindon-, ¡qué es lo que ven mis ojos! Siox puso una cara tan sino más de
incertidumbre como el hombre. Andûril no comprendía nada de lo que estaba
pasando. ¿Cómo diablos hemos llegado hasta aquí? –preguntó Siox en voz alta
al aire-, el barco ha llegado solo, sin ser manejado por nadie. A este lugar
únicamente pueden llegar las personas que tengan el mapa de los mares, que
por cierto son pocas. Sin embargo y místicamente, el barco se ha dirigido solo
hasta aquí. Esto no es una coincidencia, estoy seguro, así que exploraremos,
estas montañas. ¿Y porqué os sorprendéis tanto por ver unos montes? –
preguntó extrañado el elfo-. Este no es un paraje cualquiera –respondió
Thaindon-, esta son las “*montañas de la niebla gris*”. El tono de la cara de
Andûril tornó de rosado a blanco en décimas de segundo. Ahora sí que
comprendía el asunto. Habían llegado al hogar de las águilas gigantes.

CAPÍTULO 8- DIVISIÓN ENTRE LA NIEBLA

Desembarcaron entre dudas y confusión en su cabeza, pero acabaron convenciéndose de que había sido obra del destino y designio de los dioses que acabasen en ese lugar. Ante ellos, una gran montaña se erigía, y empezaron a subirla con pesado andar, pues no lograban ver la cumbre de la misma. Según la experiencia de Siox, aquellos que lograban escalar hasta la cima del monte, tenían el honor de entablar conversación con la reina de las águilas gigantes. Éste ave tenía miles y miles de años, por lo que había acumulado una gran sabiduría a lo largo de su extensa y dilatada existencia. Debían preguntarle si sabía cómo rescatar a la princesa, pero les esperaba un duro ascenso.

Tras cinco horas de subir por un largo y sinuoso sendero, llegaron a una parte en la que prácticamente había que escalar por la pared de tierra, pues la pendiente era vertiginosamente lateral. Sin embargo, dos horas después, se encontraron con que aún no habían empezado las dificultades del ascenso. A partir del tramo en el que se encontraban, debían seguir por una fuerte subida, cubierta totalmente por nieve y barrancos en algunos sitios.

Más de una vez estuvieron a punto de caerse Thaindon y Andûril, pero para que esto no ocurriese, éstos mismos iban delante de Siox y atados con una cuerda entre ellos, de modo que cuando alguna parte del terreno cedía, Andûril, que era el conejillo de indias, se precipitaba al vacío y Thaindon clavaba su espada en la nieve para detener la caída. No obstante, el humano no era capaz de aguantar el peso de los dos, y al cabo de poco tiempo, soltaba la espada. Pero durante ese intervalo de tiempo, a Siox le daba tiempo de conjurar el hechizo *camino de escarcha* bajo los pies del elfo, así que al humano y al mago sólo les restaba tirar de la cuerda para subir a su compañero y ponerlo a salvo, por lo que no llegaron a tener ningún incidente.

Al final, cuando anocheció, llegaron a una cueva que se perdía en la oscuridad. Decidieron acampar esa noche ahí. Encontraron un poco de madera apoyada en la pared de roca y con el conjuro de Siox *encender hoguera*, cocinaron unas sabrosas sardinas que habían pescado durante su viaje en barco. Más tarde, cada uno se hizo una cómoda cama (si a poner unos trapos debajo de ellos se podía llamar tener una cama) y durmieron plácidamente por la noche.

A la mañana siguiente, Siox lamentó no haber ejecutado su hechizo *centinela*, pues al despertarse, ninguno de sus amigos estaba en la cueva. Sin pensárselo dos veces, supo que esto era obra de la espesa niebla que se había empezado a manifestar el anterior día, pero a la que él no había dado importancia porque era demasiado ligera en ese momento. Caminó por la cueva con una combinación de dos hechizos: *luz mágica* para iluminar la cueva e *invocar ayuda mágica* para guiarse por un camino seguro a través de los diferentes senderos que debía tomar en la cueva. Al cabo de una hora, avistó una luz a lo lejos y corrió sonriendo hasta ella.

Thaindon se colocó la armadura, todavía sin comprender lo que había pasado. Se había despertado en la cueva, pero no exactamente en el lugar en el que se había puesto a dormir. A su alrededor había pequeñas pozas de agua y, por encima de su cabeza, colgaban estalactitas. Salió de aquel inexplorado lugar y siguió por el sendero de la cueva, pero al poco rato de empezar a caminar, se encontró con tres ramificaciones a seguir. Siguió adelante, pero cien metros más allá volvía a haber más rutas a seguir, y así repetidamente. Al pasar una hora, el humano se dio por vencido al darse cuenta de que había pasado dos veces por el lugar donde había dormido esa noche. Sus conocimientos sobre tácticas de batalla o defensa personal no le servían de nada en esta situación. Tenía mucha sed y no había encontrado agua en ningún sitio. No tenía escapatoria y tampoco creía que ningún dios le salvaría, pues no creía en ellos.

Andûril decidió no hacer preguntas sobre lo ocurrido, pues el frío que tenía le congelaba las ideas. Sin saber ni el cómo ni el porqué, estaba en medio de la montaña y pasando un frío aterrador. Tras de sí estaba la cueva en la que supuestamente debería estar durmiendo, pero extrañamente estaba en una parte de la montaña más alta de la que había acabado de ascender el día anterior, por lo que dedujo que debía ser la salida de la cueva, que sin saber cómo, el elfo había aparecido en ella. Además, esa niebla que cubría todo a su alrededor lo puso nervioso. Se colocó por encima todas las ropas y trapos que tenía y empezó el ascenso. Poco a poco, las fuerzas le fueron fallando al elfo. Nunca se había enfrentado a nada tan duro como esto, lo que demostraba que sus entrenamientos para prepararse como guerrero dejaban mucho que desear. ¿Qué demonios he estado haciendo hasta ahora? –se preguntó enfadado el elfo-, ¿he malgastado mi tiempo creyendo que entrenaba duro cuando no puedo ni enfrentarme a ascender una montaña? He dedicado toda mi vida al arte de la lucha para vengar a mi familia por la traición de los elfos oscuros y los enanos y, sin embargo, estoy pensando en bajar de esta montaña maldita y abandonar la misión. ¿Qué me está pasando?

Siox salió a la luz de la montaña y empezó ascender la montaña guiado por su protector mágico que había invocado. Pero al poco de empezar a subir, encontró un colgante con forma romboidal y color rubí tirado en la nieve. Conocía ese objeto. Era el símbolo de los que pertenecían a la familia Hyumaj, y por lo tanto, Siox dedujo que Andûril había estado por ese lugar. Sin embargo, en vez de intentar que la invocación buscara al elfo, siguió ascendiendo durante una hora, hasta que, al fin, vislumbró la cumbre de la montaña.

Thaindon se preguntó porqué el grupo se había separado durante la noche, pero no podía encontrar respuestas a esa pregunta sin tener a alguien con un poco de sabiduría a su lado. Por lo tanto, decidió volver a intentar retomar el camino para salir de aquel lugar, pero nuevamente fracasó en el intento. Rendido, decidió sentarse en una roca en la misma caverna en la que había estado durmiendo hasta hace pocas horas. Se quedó pensativo mirando a su alrededor, observando los pequeños charcos o pozas (como quisieran llamarse), las estalagmitas que en el suelo impedían el paso al and... ¿Cómo? – se preguntó el humano a sí mismo-, ¿acaban de crecer estalagmitas en sólo una hora?

El elfo sintió como si su existencia careciese de sentido. Se pasó la mano por el cuello, pero no lograba agarrar lo que quería coger. ¡Había perdido su marca familiar!, ¡¡el semblante de su clan!! Quería soltar algunas lágrimas, pero no podía. Además, ¿de qué serviría empezar a llorar en medio de una montaña en la que nadie puede escucharte? Sería como empezar a gritar en medio del infierno y escuchar cómo las paredes te devuelven el sonido de tu eco... ¡Pues claro, ya está! ¿Cómo no lo había pensado antes?

Siox giró la cabeza para contemplar la vista que había tras suya, pero la niebla tapaba todo cuanto se podría ver desde ahí arriba. Caminó un par de pasos hasta que pudo ver un gran círculo de piedras que encerraban a unas aves gigantes. ¡Por fin había llegado a su destino! Se dirigió hasta donde estaban las águilas y entró en una especie de santuario. A pesar de ser mago, se quedó muy sorprendido al deducir que las piedras actuaban como escudo ante la nieve, el frío y cualquier otro factor natural, por lo que estaban seguros en ese lugar.

Volvemos a vernos –dijo una voz grave pero algo femenina detrás del mago-. El mismo se dio la vuelta y volvió a ver de nuevo delante de él a la reina de las águilas gigantes. Sé que no tienes tiempo para cortesías, y lo comprendo –prosiguió el águila-, así que te dejaré hacerme una sola pregunta por el momento. Está bien –respondió Siox-. Lo primordial que quiero saber es si estás segura de habernos sometido a todos a esta prueba. La perspicacia no te falla –respondió la reina de las águilas-. Esta prueba era para medir vuestro grado para superar dificultades individualmente. Ya sabía que tú la pasarías fácilmente con tus artes arcanas, por eso no te compliqué el camino y te ahorré las molestias de perder tiempo y encontrarte a alguien para que lo ayudases, aunque estuviste a punto de hacer eso con el elfo, pero te diste cuenta enseguida que yo les había puesto un reto y ellos solos debían superarla.

Al humano le puse una prueba ilusoria bastante sencilla para que comprendiese que con aprender a luchar no sirve, sino que también hace falta tener un mínimo de sabiduría. A tu amigo Andúril le puse la prueba relativamente más fácil, pero a la vez más difícil. Únicamente debía seguir un camino recto hasta esta cima, pues como bien te diste cuenta al salir de la cueva cuando

recogiste su collar que yo hice que cayera a propósito, estaba a pocos metros de aquí. Sin embargo, hice que la subida se hiciese más pesada, con una nieve más densa y en mayor cantidad y con una niebla cada vez más espesa. Quería que se diese cuenta que él solo no puede enfrentarse a sus problemas y que nunca debe olvidarse de los recuerdos que su familia le legó, que su objetivo no le aportará nada satisfactorio.

Referente al colgante –prosiguió Siox-, me di cuenta que sabías que lo encontraría al salir de la cueva, pero cuando dijiste su objetivo, ¿a qué objetivo te referías? Al de asesinar al rey druchii –respondió seriamente la reina águila-

Thaindon reparó en lo ocurrido. Al despertarse había unas pequeñas pozas y algunas estalactitas a su alrededor. Después de una hora, sin haber caído en la cuenta en el momento, había desaparecido el agua cuando tenía sed. Y nuevamente, una hora después, unas estalagmitas habían aparecido en el suelo cuando estaba cansado para dificultarle el paso y el agua había vuelto a las pozas. Estaba claro que se trataba de algún truco. Lo primero que hizo fue ir a saciar su sed, pero no pudo porque el agua estaba demasiado caliente como para beberla. Pero entonces se preguntó cómo a esa altura del nivel del mar y con el frío que hacía podía estar el agua a esa temperatura.

Entonces, hizo lo más estúpido que le vino a la cabeza, que fue tomar un trago de aquella agua. Sin embargo, por causas extraordinarias, el agua se desvanecía justo antes de tocar el paladar. Aunque no sabía nadar muy bien, se tiró de cabeza a la poza y comprobó que podía respirar sin dificultades, así que siguió por el camino que marcaba el supuesto agua, hasta que llegó a la superficie. Al salir, observó que se encontraba en una especie de cúpula y escuchó a un águila hablar con un hombre encapuchado algo sobre los drow.

Andûril empezó a gritar como un loco. Había discurrido que el eco de su voz resonaría en la cueva al lado de la que se había despertado, y así, seguiría su resonancia hasta allí para recuperar su colgante. Después de unos minutos de comprobar coherencias, tomó un camino por el que el eco se quedaba más tiempo sin extinguirse, hasta que consiguió llegar a donde quería. Efectivamente, el eco resonaba en la cueva y había llegado hasta ella sin demasiadas dificultades, pero al ascender pocos metros hasta donde había estado durmiendo, no encontró el colgante. Al contrario, observó que había unas pisadas que ascendían por la montaña. Lleno de valor y de furia, desenvainó sus espadas gemelas y siguió corriendo montaña arriba por el camino marcado por las pisadas, hasta que en ½ hora llegó hasta lo que parecía la cumbre, con una cúpula que protegía a un poblado de águilas. A lo lejos vio a una de esas aves hablando con Siox y a Thaindon saliendo de un agujero en el suelo.

CAPÍTULO 9- UN NUEVO RETO DE SABIDURÍA

Los dos amigos que se habían retrasado corrieron rápidamente hacia el grupo donde estaban Siox y la reina de las águilas gigantes. Después de que ésta les explicara el propósito de la prueba por la que habían pasado, se sintieron satisfechos de haberla superado. Al volver la vista atrás, el elfo vio cómo la niebla iba desapareciendo para dejar lugar a una gran montaña cubierta de una hermosa y blanquecina nieve. Siox le entregó a Andûril su preciado y legendario colgante, que representaba el legado del poder de su familia. El elfo lo recogió sonriente y volvió a sentir su cálido tacto en su cuello. El mago también le felicitó por haber hallado el lugar donde lo perdiera, y el elfo le devolvió una mirada de complicidad.

Bueno, sólo os quedan dos preguntas más para hacerme –inquirió la reina de las águilas-. Como sabéis, únicamente podéis hacerme tres, y ya he respondido dos veces a la primera. ¿Cuál es la siguiente?

Quería que le explicases una cosa a Andûril –expuso el mago-. ¿De qué se trata? –preguntó intrigada el águila-. Querría que le explicases quién fue su familia y todo lo que puedas sobre el colgante.

Ah, el clan Hyumaj –respondió el águila con tono de delicia, como si le gustase responder a esa pregunta-. Lo primero que he de decirte, es que no voy a desvelarte todo lo que sé sobre tú y tu familia, que es muchísimo. Sólo te contaré lo que necesites saber de momento. Antaño, antes de que los elfos os diseccionaseis, existían algunas familias importantes entre vosotros. Estas familias recibían el nombre de clanes, porque tenían un poder y habilidad singulares que únicamente se podía transmitir entre los miembros de su clan. Al empezar las separaciones, estos clanes decidieron seguir fieles a sus raíces y no abandonar a los elfos. Pero en la guerra con los druchii y los enanos, se reunieron en una asamblea y decidieron luchar juntas contra el mal que afectaba a vuestra raza. De aquella existían cincuenta clanes, pero con el paso de las guerras sólo quedaron cinco, y para ello muy diezmados, como el tuyo.

Tras la separación con los drow, hace ya tres mil años, el poder de los clanes decayó misteriosamente, y el verdadero poder que todos los miembros de la familia tenían que legar, sólo lo lograba tener uno del clan cada cien años, aunque los otros también adquirirían un poder superior al de cualquier elfo. Por último, en la guerra con los enanos, el poder de los clanes decayó finalmente en demasía, y los elegidos de cada cien años ya no recibían un poder tan grande, pero aún así eran temidos por todos los de su raza.

Y como cabe de esperar, sólo faltan diez años para que lleguemos al nuevo milenio, y en este centenario, ninguno de tu familia ha recibido el poder prometido. Tus padres, como bien sabes, eran unos de los elfos más poderosos de todo el reino y los protectores del rey y la reina, respectivamente. Pero el poder del verdadero sucesor del clan es enormemente mayor, pero para que lo saque a la luz debe ser adiestrado por alguien que lo conozca y lo sepa utilizar bien.

En tu familia, diferente a las otras, son dos los que reciben ese poder. Uno de la familia recibe poder para el combate, y otro para la magia. Ese colgante tuyo representa el legado del poder de tu clan, y tarde o temprano, debes aprender a abrir el colgante para recibir el poder que te espera heredar. A no ser que... ¡Bueno!, creo que Andûril ya sabe demasiado sobre su historia, ¿no crees? –dijo rápidamente Siox-. Me parece que tienes razón –respondió el águila con una sonrisa dirigida al mago-.

Por lo tanto –prosiguió la reina de las águilas-, ¿cuál es vuestra siguiente y última pregunta? Deberías saberla sin que te la preguntemos –arguyó el mago-

Ya lo entiendo –dijo sonriendo el águila-, ahora debéis dirigiros a *la isla de los secretos de fuego*. Como deberíais saber, en esa isla se esconde el libro de los secretos (de ahí una parte de su nombre), y recitando Siox unas palabras del libro, despertaréis el espíritu del mago Ánsal. Antes de llegar hasta allí, deberéis de superar algunas dificultades, pero con vuestro trabajo en equipo, no os debería resultar muy difícil. ¡Pero extremo cuidado! El nombre de “los secretos de fuego” no sólo se debe al libro de los secretos, sino que tiene muchas trampas de fuego, por lo que sino andáis con cuidado, seréis abrasados por la llamas.

Siento no poder ayudaros más, pero los raptos de la princesa han hecho un velo protector para que ningún ser viviente descubra su identidad ni dónde se encuentran, por lo que deben ser bastante poderosos. Pero el mago que invocaréis os ayudará seguro a encontrar a la princesa, pues él no está realmente vivo.

Bueno, ya he contestado a todas vuestras preguntas, así que ahora debéis descender estas montañas lo más rápido que podáis para seguir con vuestra misión. Pero por último, Thaindon, descubrirás que no te encuentras solo en este mundo. Hay otras fuerzas más poderosas y sobrenaturales de las que puedas imaginar vigilando tus pasos, y si las honras y veneras, al final acabaran por manifestársete y ayudándote cuando más lo necesites, ¿de acuerdo?

Si, si, si, por supuesto, tomo nota –dijo el humano en tono sarcástico-. Los tres amigos empezaron a bajar la montaña para seguir con su viaje a la isla. Siox empezó a darle vueltas a la cabeza para recordar cómo llegar hasta ella. El elfo estaba pensativo, pensando en lo que el águila había dicho sobre él, su clan y el poder que debería heredar. Sin embargo, y para sorpresa del mago, que se dio cuenta de ello, Thaindon iba cabizbajo, inmerso en sus pensamientos, recapacitando sobre lo que la reina de las águilas gigantes le había dicho antes de irse. Al llegar al barco, encontraron a una de las águilas que les esperaba allí. Yo os guiaré hasta donde debéis llegar –dijo el la criatura-, seguidme por mar. Y los aventureros montaron en el navío y emprendieron la marcha para encontrar la sabiduría de aquel mago de antaño en su siguiente prueba. Siox esperaba que fuese la última.

CAPÍTULO 10- LA ESCURRIDIZA RAZA FURTIVA

Guiados por el águila, que se ofreció voluntariamente a acompañarlos, llegaron en dos días a la isla. Quizá no lo hubiésemos podido hacer solos, así que te expreso mi gratitud –dijo solemnemente Siox al águila-. No hay de qué –respondió el ave gigante-, además, me venía bien cambiar un poco de aires. Buena suerte y hasta nuestro próximo encuentro. El ave emprendió el vuelo y dejó a los aventureros solos ante el peligro.

Entraron sin pensárselo dos veces en la tierra inexplorada. No conozco este sitio –explicó el mago-, así que no debemos separarnos en ningún momento y debemos cooperar como un buen equipo entre nosotros. La única información que sé sobre este lugar es que antes de encontrar el libro, que por cierto se encuentra en una caverna con forma redonda, debemos de pasar por una jungla, un pantano y un lago. Así que pongámonos en marcha, este lugar no me inspira mucha confianza –siguió explicando Siox mientras se adentraban en la jungla mencionada-. Cuenta una vieja historia que en esta isla hay un grupo de pequeños seres que...

El diestro Andûril desenvainó sus dos espadas y detuvo con el filo de una dardo que se dirigía contra el humano, que con lo lento que era comparado con el elfo, no le había dado tiempo a coger su escudo. Los tres compañeros se tiraron al suelo entre las plantas y Siox recogió el dardo. Contiene un poderoso veneno –dijo enfadado-, debemos andarnos con cuidado. Escucharon que unas plantas se movían a unos cincuenta metros de su posición actual. El elfo se levantó mientras, para asombro del mago y el humano, sacaba una flecha y la armaba en su arco ya dispuesto para disparar. Con su aguda vista, localizó al intruso y le asestó con la flecha en pleno ojo derecho, como comprobaron al acercarse al cuerpo sin vida.

Esta es la raza de furtivos de la que os empecé a hablar. Nadie sabe cómo acabaron aquí, pero se han adaptado muy bien al terreno y satisfacen todas sus necesidades sin problemas en él. Debemos escapar corriendo de aquí antes de que vuelvan más. Corrieron tanto como pudieron y, para asombro de todos, ningún dardo volvió a cruzarse en su camino.

Tras veinticinco minutos de andar con prisas, alcanzaron a ver a lo lejos cómo el paisaje cambiaba de jungla boscosa a pantano. Pero justo en el límite que los separaba de este cambio de imagen, unos treinta furtivos como los que antes habían visto, liderados por otro de un tamaño considerablemente mayor (el de un humano de 10 años) les cerraba el paso. Andûril sacó su arco y se dispuso a lanzar una flecha. Siox pronunció el hechizo *incendiar proyectil* y la flecha, que ya estaba en el aire, llameó de furia hasta dar en el blanco, es decir, en unos de los furtivos. La flecha hizo que la vegetación de al lado se quemase y muriesen cuatro enemigos más, pero el líder pronunció unas extrañas palabras y apaciguó el fuego. Es un chamán –dijo tranquila y sonrientemente Siox-.

Thaíndon desenfundó la espada élfica y su escudo, y corrió rápidamente al combate. El elfo se dispuso a hacer lo mismo, pero el mago le dijo que el humano solo era más que suficiente para vencer a esos tribales seres. Thaíndon dio un gran salto justo antes de entablarse en combate, y girando como un remolino, despedazó a tres furtivos y ensartó a otro. Un quinto iba a asestarle un espadazo, pero lo detuvo con su escudo sin ninguna dificultad y acabó igual que sus compañeros. En menos de dos minutos, Thaíndon había acabado con todos, excepto con el chamán. Lo miró fijamente, y este le lanzó una bola de energía. Thaíndon la detuvo con su escudo mágico, que aunque no lo dijo a nadie, era antihechizos, y lanzó su espada contra el enemigo. El arma se clavó de forma tan violenta en el chamán que lo salió disparado bruscamente hacia atrás y quedando perfectamente ensartado en un árbol adyacente.

Los tres compañeros salieron corriendo del lugar ensangrentado y escaparon por el pantano. ¡Felicidades! –dijeron el mago y el elfo al unísono después de que se cercioraran de que no había enemigos cerca-. Nunca creí que fueses tan bueno con tu escudo y tu espada –explicó Andûril-, y menos que tu escudo fuese “un comehechizos “.

El humano se ruborizó, pero siguieron avanzando. Caminar por ahí era difícil, y la noche iba avanzando. Tuvieron algunas dificultades con un par de trampas, pero llegaron al último tramo del camino, el lago.

Era gigantesco e impedía el paso a los viajeros. No tuvieron más remedio que cruzarlo nadando, excepto el mago con su hechizo *caminar sobre el agua*, y para asombro de los tres, no hubo impedimento ninguno. Salieron sin ningún incidente del lago y llegaron al fin a la caverna, pero el libro no estaba en su sitio. En cambio, vieron siete puertas más alrededor suya, y para desgracia de ellos, la puerta por la que entraron, la octava, se cerró. En las otras entradas vieron que había unas piedras sobresaliendo en cada una, por lo que Siox dedujo que debían buscar la puerta correcta para encontrar el libro.

Se dirigieron a la que estaba enfrente de ellos. Al accionar el interruptor, ésta y todas las demás se abrieron, y unos ríos de llama aparecieron por cada una de ellas. *Provocar agua*, pronunció Siox, y el agua, que emergió del suelo, apaciguó las llamas, pero otra vez éstas volvieron a aparecer y, para empeorar las cosas, cincuenta furtivos más, acompañados de un gran chamán trival (esto último lo dedujeron por la vestimenta que llevaba) se acercaron a ellos para luchar. ¡A mí no me ganan ningunas llamas! –dijo furioso el mago-. *Extinguir fuego* –pronunció el mismo-, y el potente hechizo hizo que las llamas se extinguiesen finalmente.

Cuando volvió la mirada a los otros enemigos, vio que Andûril ya los estaba despedazando a gran velocidad con su espada, y se fijó en que su colgante empezó a brillar con gran intensidad. Por su parte, Thaíndon también estaba ensartando a sus enemigos bastante rápido, pero sin comparación a la velocidad de su compañero elfo. Mientras, el chamán pronunciaba unas palabras en su extraña lengua, pero el mago no intervino en la lucha.

Cuando vencieron a todas las amenazas enemigas, el chamán empezó a hacer unos dibujos en el aire y, mágicamente, un ente de fuego apareció. Todos se quedaron boquiabiertos ante esta invocación, así que el elfo desenvainó a gran velocidad su arco y con una de sus flechas acabó con la vida del desdichado chamán, no sin que éste invocase una bola de energía, que fue dirigida contra Siox. El mago se quedó impasible y, justo cuando fue a chocar contra su cuerpo, unas llamas, provenientes de su colgante, regalo de Thaindon, hicieron de escudo contra el ataque mágico. Sin embargo, el ente no desapareció como debía ocurrir. Cuando se mataba a un invocador, todo lo que hubiese invocado siempre desaparecía, pero esta vez no había sido así. Ahora comprendían porqué se llamaba la isla de los secretos de fuego. Este monstruo no había sido convocado desde otro plano material, sino que había sido trasladado de su guarida hasta este lugar. Siox sabía que su hechizo de expulsar a la invocación no funcionaría contra este ser.

El ente de fuego lanzó unas llamas a sus enemigos, que esquivaron rápidamente. El primer hechizo que ejecutó el mago fue *desorientar al enemigo*. El monstruo mostró una actitud de no saber qué pasaba ni dónde estaba. Esto le dio a Siox un minuto para pensar un plan antes de que el ente volviese a estar cuerdo de nuevo. Un hechizo de agua podría debilitarlo, pero los de su nivel no eran suficientemente poderosos como para vencerlo. No se le ocurrió otra cosa que salir al exterior con sus compañeros.

El ente volvió a su estado original de control sobre sí mismo y salió en su búsqueda. *Provocar lluvia* –pronunció Siox-. El ente empezó a gritar de dolor. Aunque no era un potente ataque de agua, era una lluvia continua que, aunque no le causase muchos daños, le provocaba dolor. El monstruo lanzó un potente ataque de fuego que dio de pleno a Andûril y éste cayó críticamente herido al suelo. Al mago no se le ocurría nada, y menos con un camarada herido. El ente lanzó otro ataque de fuego, pero esta vez al humano, que lo detuvo con su escudo hechizado. Probó a lanzar otro de sus ataques flamígeros, pero esta vez contra el mago. De nuevo, las llamas hicieron de escudo contra el ataque enemigo.

Por último, la lluvia cesó y el monstruo rió frenéticamente. Esta es vuestra hora final –dijo con voz de ultratumba-. Primero caerás tú –dijo dirigiéndose a Andûril-. Envolvió al elfo en una espiral de fuego mientras lo levantaba del suelo. La espiral se hizo cada vez más grande y más estrecha, hasta que el monstruo apretó las manos y la espiral se cerró. Pero justo en ese momento, volvió a abrirse y se desvaneció por la acción de un terrible viento. El mago y el humano vieron cómo las espadas del elfo rugían de furia y brillaban intensísimamente con un color rojo sangriento.

Andûril desapareció de la vista de sus compañeros en menos de un parpadeo de ojos. Décimas más tarde, lo vieron aparecer detrás del enemigo. Éste lo sintió y le lanzó una bola de fuego, pero el elfo la esquivó con el círculo de viento que le protegía. Clavo sus espadas gemelas en el horrible ser, que gritó de dolor. Se separó del mismo e hizo que el aire envolviese al ente, formando una especie de huracán. Apretó los puños como hizo anteriormente el

monstruo y descuartizó con el aire a gran velocidad el cuerpo ya apagado del elemental, por lo que murió con un desgarrador grito de dolor.

Thaindon miró asombrado al elfo y Siox le lanzó una mirada de satisfacción. Por fin empezaba a sacar su poder legado y el de las espadas que le habían dado. Tras ellos, escucharon cómo se abría el suelo y una roca se levantaba con el libro de invocación reposando sobre la misma. Vayamos allá entonces -repuso el mago-.

CAPÍTULO 11- LA SENDA DE LA MUERTE

Entraron de nuevo en la caverna y Siox se acercó sin dilación al altar para abrir el libro, pues observó que las otras puertas se habían cerrado. El mago lo abrió, y lo soltó al mismo tiempo, pues éste empezó a pasar páginas violentamente hasta que se detuvo en unas específicas. Entonces Siox pronunció unas palabras en lenguaje arcano. Cuando acabó, la puerta por la que entraran se cerró de nuevo. Thaindon y Andûril se prepararon para una nueva lucha, pero en vez de eso, el altar volvió a desaparecer y, en su lugar, apareció un círculo dibujado en el suelo.

Una imagen brotó del círculo como si fuese un holograma y vieron a un viejo mago con larga barba blanca y túnica roja. Estoy impresionado de que hayáis pasado las pruebas –dijo sorprendido el mago-. Sois los quintos que lo lográis, y ya van cientos de grupos que lo intentan. Soy Ánsal. Fui un poderoso mago antaño, pero los nigromantes, temiendo que me volviese aún más mortífero, conjuraron un hechizo y me encerraron en este libro a costa de sus vidas para que las próximas generaciones nigrománticas no tuviesen ningún rival de la magia blanca que les hiciese frente.

Bueno, no os entretendré mucho. Sé para qué habéis venido aquí. La princesa se encuentra en la isla de los muertos. Allí está custodiada por nigromantes y miles de druchiis. Quieren utilizar el poder de la Estrella de la Medianoche para traer del abismo a la legendaria Tarasca. Es un monstruo extremadamente poderoso, y si llegasen a invocarla, vuestro mundo podría verse condenado a su fin. Debéis impedirlo. Ya están todos allí reunidos para la ceremonia de invocación. Además, si ocurre esto, la princesa élfica enfermaría irremediablemente y acabaría muriéndose. ¡Debéis apresuraros!

Pedid el ejército que necesitáis de inmediato a los reyes élficos y que os manden la respuesta. ¡Partid de inmediato por aquí! Una trampilla se abrió en el suelo. Este pasadizo os llevará justo a donde dejasteis vuestro barco – prosiguió Ánsal-. Si queréis volver aquí, podéis coger ese atajo, pero no se lo digáis a nadie o sufriréis las consecuencias. Cuenta con ello –atajó Siox-, espero volver a verte de nuevo. Y yo a ti –dijo finalmente el mago invocado-. Y desapareció en una nube de humo.

Los tres compañeros corrieron fugazmente por el pasillo hasta que, en veinte minutos, llegaron a lo que parecía el final. Salieron por una trampilla al exterior y grabaron en su mente el lugar por si tenían que volver alguna vez por ahí. Montaron en el barco y se pusieron en marcha hacia la isla de los muertos. Siox sí que sabía llegar hasta allí desde cualquier punto del planeta, pues esa isla era de vital importancia en el estudio de la magia, ya que ahí tuvo lugar la batalla entre los grandes magos hace miles de millones de años, y ahora de ahí es de donde salen los flujos de la magia.

El mago escribió una carta para pedir refuerzos a los reyes élficos e invocó a una paloma mensajera para que llevase el mensaje en el menor tiempo posible. Siox les prometió que en menos de cinco horas llegarían al destino, pero

en realidad tardaron ocho, pues el viento no estaba a su favor y tuvieron que remar muchas veces durante el trayecto. Al llegar, desembarcaron a una velocidad impresionante y escalaron unas rocas, hasta que, al llegar a la parte más alta, vieron que una reunión estaba teniendo lugar. Docenas de nigromantes rodeaban el gran círculo que formaban las piedras apiñadas, y miles de filas de inacabables drow, con sus respectivos magos, acompañaban a los nigrománticos. El sitio tenía una forma circular perfecta, con rocas apiñadas a los lados. Una especie de camino al lado de las piedras rodeaba el lugar por la parte de dentro, a setenta y cinco metros de la parte más alta de las rocas, y más abajo se extendía un vacío del que no se lograba ver el final.

En el centro había una piedra volante en la que estaba apoyada la mismísima Astartar, princesa élfica. Los nigromantes tenían cada uno un libro en la mano y estaban pronunciando unas extrañas palabras, acompasados con los diez magos druchii, y cinco mil guerreros con mangual de los elfos oscuros que protegían y vigilaban los alrededores.

Siox volvió la vista atrás desde el escondite donde estaban y vio que su paloma mensajera volvía. Al depositar el mensaje, se volatilizó. El mago cogió sonriente la carta pero, al abrirla, su cara tornó a un estado de furia incontrolable. Los otros dos compañeros leyeron la carta, en la que los elfos les denegaban el ejército que pedían, pues no creían que tres simples guerreros hubiesen encontrado a su hija si ni los dos mil soldados profesionales que habían mandado de expedición lo habían conseguido.

No tenían otra opción, debían arriesgar sus vidas, pues no podían ver morir a la princesa en sus caras sin hacer nada. Y aunque sabían que morirían de todas formas, plantaron cara al peligro. Sin embargo, antes de levantarse de su escondite, vieron cómo al centro donde estaba la princesa se dirigía un mago con túnica plateada. Era nada más y nada menos que Ranald.

No podían soportar esta traición ninguno de los tres. Enfurecidos hasta los límites de lo desconocido, se levantaron y gritaron al unísono: ¡LA REUNIÓN HA ACABADO!

CAPÍTULO 12- LA TRAICIÓN LLEGA A SU FIN

Los drow y los nigromantes giraron alarmados la cabeza hacia los intrusos. ¡Seguid con el ritual de invocación! –protestó Ranald-. Pero si son mis buenos amigos Siox, Andûril y Thaindon –prosiguió el mago renegado dirigiéndose a los tres compañeros de camino-. No esperaba veros por aquí. Al parecer os he subestimado. ¡Aquí nadie es tu amigo! –respondió Thaindon con los ojos encendidos de la furia-.

¿A qué se debe esta traición? –preguntó Siox-. Porque al despertar a la Tarasca conseguiré el poder con el que tanto he soñado, y no estudiando en esa estúpida torre. Como debes de haberte dado cuenta –prosiguió Ranald-, yo fui el que mandó al acechador invisible a mataros en el bosque, porque sabía que podíais ser un problema para mí en el futuro, pero como veo que los arrogantes reyes élficos os han denegado el ejército, estoy más tranquilo. Dentro de diez minutos, la Tarasca volverá a andar sobre la tierra. ¡Eso es algo que vosotros no podéis evitar! –rió malignamente Ranald-.

Yo os dije que debíais sacrificar vuestras vidas para salvar a la princesa a propósito, porque sé que en el futuro tendréis unos poderes excepcionales, y por lo tanto, quería que me mantuvieses informado, Siox. Sin embargo, tuvisteis suerte y os olvidasteis de mandarme las cartas en el viaje. Si supiese dónde estabais, habría mandado a un equipo de magos a que acabaran con vosotros, pero al olvidaros de ello, ha jugado a vuestro favor.

Además, os tuve que dar todos los detalles de la misión que os di por culpa de Ragaslín, sino no sabríais nada de la desaparición de la Estrella ni para qué se puede utilizar.

En fin, qué queréis que os cuente. En tres minutos todo habrá acabado, y vosotros no viviréis para contarlo. ¡Despediros de vuestras asquerosas vidas! *Misiles de fuego* –pronunció Ranald-, y tres potentísimos misiles llameantes se dirigieron contra los desdichados viajeros. Supongo que esto es el fin – pensaron los tres compañeros-. Pero para sorpresa de ellos, los misiles se extinguieron a pocos metros del impacto. Al mismo tiempo, escucharon cientos de trompetas a sus espaldas. Emocionados, giraron la cabeza hacia atrás y vieron la imagen más hermosa que podían contemplar en aquel momento. Un ejército impresionante formado por tres magos plateados, doce magos azules, veinte magos verdes y dos mil maestros del combate, expertos guerreros sin parangón, se dirigían subiendo la pared de piedra, guiados por el mismísimo mago rojo Ragaslín.

Truenos, avalanchas, cometas, explosiones de fuego y choques de espada fue lo que sucedió a continuación. Los tres viajeros se unieron a la lucha y atacaron con fiereza al enemigo, pero Andûril decidió seguir recto, aplastando a los enemigos a su paso, hasta llegar dónde se encontraba Ranald. Las energías mágicas empezaron a unirse en el vacío, pero los nigromantes

empezaron a morir por los hechizos de los magos y decidieron escapar los cinco que quedaban vivos, escoltados por un regimiento de esqueletos.

El elfo avanzaba como una bestia que necesitaba más sangre, aplastando a todos los enemigos a su paso, hasta que estuvo cara a cara con el mago renegado. Tú –gritó encabritado el elfo-. Pagarás por lo que has hecho. ¡Cállate, basura! El elfo salió disparado hacia atrás. Ahora te mataré. El mago conjuro otro misil de fuego, pero una sombra saltó por lo aires y le asestó un golpe mortal a Ranald. Su cuerpo estaba cubierto por escamas color rojizo, pero tenía cierta forma de humano. Vete de aquí o hoy morirás. El mago obedeció asustado al extraño ser. El mismo se dio la vuelta y ofreció la mano al elfo para ayudarlo a levantarse. Ahora debo irme. Mi nombre es Demian –se presentó-, y soy un pseudodragón. Nadie debe saber que he estado aquí, ¿de acuerdo? Dentro de algunos años volveremos a vernos. Acuérdate de mí. Y desapareció con otro salto como una exhalación.

El elfo se dio la vuelta y observó que la batalla estaba prácticamente en su fin. Pocos maestros del combate habían muertos (doscientos aproximadamente) y ningún mago había fallecido, únicamente diez estaban heridos y en cuidados intensivos por otros magos más experimentados en artes curativas. Sin embargo, Andûril observó que Ranald todavía no se había marchado. Esfúmate de aquí o sufrirás las consecuencias –gritó Ragaslín al mago renegado-. Puede ser que no lográsemos invocar a la Tarasca –respondió Ranald-, pero estas energías mágicas a casi acabar de invocar no se desvanecerán y, si lo intentáis, esta isla explotará con vosotros aquí. Estas energías perdurarán hasta que se liberen. Cuando ese día llegue, volveréis a verme de nuevo. Hasta entonces, os dejo con esto. Ranald lanzó un dardo envenenado a la princesa élfica y nadie pudo hacer nada para detenerlo. Sin más, escapó volando.

Ragaslín conjuró el hechizo *volar* y llegó hasta donde estaba la princesa. La llevó de vuelta al barco y se retiraron todos de vuelta a casa en los navíos, sin poder hacer nada contra aquel poder místico que en aquella isla quedaba. Trataron el veneno de la princesa hasta que lo erradicaron por completo, pero las energías oscuras que habían estado a su alrededor durante tanto tiempo la habían hecho enfermar y la Estrella de la Medianoche estaba apagada y sin poder. Ragaslín, con la ayuda de los otros tres magos plateados, logró invocar una especie de incubadora para proteger a la princesa de cualquier fuerza externa, positiva o negativa. Al llegar a la Ciudad de la Perla, debían de encontrar la manera de curarla, o sino, acabaría muriéndose.

CAPÍTULO 13- EL FIN DE UNA ERA

Volvieron de nuevo a Shápelles y, allí, llevaron a la princesa a una sala para inspeccionarla. Minutos más tarde, salió Ragaslín. Enhorabuena, chicos. Aunque todavía no sabemos cómo curar a la princesa, debo felicitaros por lo bien que habéis hecho esta misión. A partir de ahora, yo seguiré tu progreso de cerca, Siox. Te doy permiso para que te presentes a la prueba para acceder al siguiente nivel de aprendizaje. Os dejaré unos minutos con los reyes élficos.

Un hombre alto y de buen vestir, acompañado por una mujer de belleza extremadamente exquisita, se acercaron a los compañeros y les pidieron perdón, incluso arrodillándose ante ellos (cosa inusual en los elfos, y menos aún en unos arrogantes reyes). Os pedimos perdón por no confiar en vosotros. Habéis salvado al mundo de una destrucción casi segura y a nuestra hija de la garra de esos malhechores. Sólo queda que los magos la curen, pero ese es un hecho improbable. Espero que aceptéis nuestras humildes disculpas, pero ahora debemos visitar a nuestra hija. Siempre os estaremos agradecidos. Antes de marcharos –dijo Siox-, nos gustaría daros esto que Andûril y yo encontramos en la fuente de esta ciudad. Entregaron a los reyes élficos el anillo sombrío, y ellos empezaron a llorar desconsoladamente, implorando a los dioses que siempre nos fuesen fieles y guiasen nuestros pasos. Al final se marcharon y Ragaslín volvió a hablar con ellos. Os doy el tiempo libre que queráis para entrenar, juntos o separados. Lo único que debo deciros es que tú, Siox, harás duras jornadas intensivas conmigo después de pasar la prueba al siguiente nivel. Por vuestra parte, Thaindon y Andûril, practicaréis con los maestros del combate. Thaindon se especializará en combate singular y Andûril será enseñado por los magos-guerreros a controlar el poder y estilo de su clan, pues hay viejos maestros de tus padres que aún recuerdan cómo entrenaban ellos para mejorar sus habilidades, que son las mismas que la tuyas, puesto que pertenecéis al mismo clan. Esto es lo único que quiero que sepáis. Os dejo, que tengo mucho lío. Hasta pronto.

Los amigos abandonaron la Torre de la Hechicería, cerrando una nueva etapa de sus vidas. Sin embargo, Andûril no sólo empezaba un libro nuevo en la etapa de su vida, sino una nueva era, porque sabía que era un hecho improbable, como bien aceptaran los reyes élficos, que la princesa venciese a la muerte. Si ella falleciese, el poblado élfico daría un cambio drástico porque su poder mermaría, ya que la princesa representaba a la naturaleza y a los dioses que protegían a todos y cada uno de los elfos. Los tres viajeros decidieron irse a tomar una de las deliciosas cervezas de Vallenh para olvidarse de sus penas y temores. Sólo Siox hizo un comentario antes de que el elfo empezase a vivir su nueva etapa de la vida. Andûril –dijo Siox pausadamente-, Ragaslín me pidió en el barco que te dijese una cosa. ¿Y de qué se trata? –preguntó intrigado el elfo-. Me ha dicho que te dijese que no estás sin familia en esta vida. Que... Si quiere decirme que vosotros os consideraréis como hermanos míos –prosiguió el elfo-, dile que gracias, que yo también os quiero mucho, sois las personas en las que más confío en este mundo. No es eso -expuso el mago nervioso-, es que va a ser duro contártelo. Bueno, la cuestión es que quiere que sepas que en la Torre de la Hechicería está estudiando tu hermana gemela.

AGRADECIMIENTOS Y PROTECCIÓN

Debo dar las gracias a mi hermano Raúl, que me ayudó a ultimar algunos detalles sobre el libro, sobre todo nombres, y a mi madre, quien me ayudó a perfeccionar la descripción de la Ciudad de la Perla.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni el registro en un sistema informático, ni la transmisión bajo cualquier forma o a través de cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación o por otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del titular del copyright.

Primera edición en esta colección: noviembre de 2005

Primera reimpresión: enero de 2006

Derechos exclusivos de la edición en lengua castellana:

© Carlos Morales Piñeiro

© Todos los derechos reservados

Este material está protegido bajo el derecho de copyright de España. Cualquier reproducción o uso inautorizado del material o el diseño de arte contenido aquí está prohibido sin el permiso expreso y escrito del autor.

ISBN: 84-303-3437-8

Depósito legal: B. 10.221-2006

<http://aguonobi.blogspot.com>

Impreso en España

Printed in Spain

Este libro está secundado por la autoridad de Carlos Morales Piñeiro (Andúril, Nárilfirin), quien os da el permiso para registrarlo en un sistema informático.