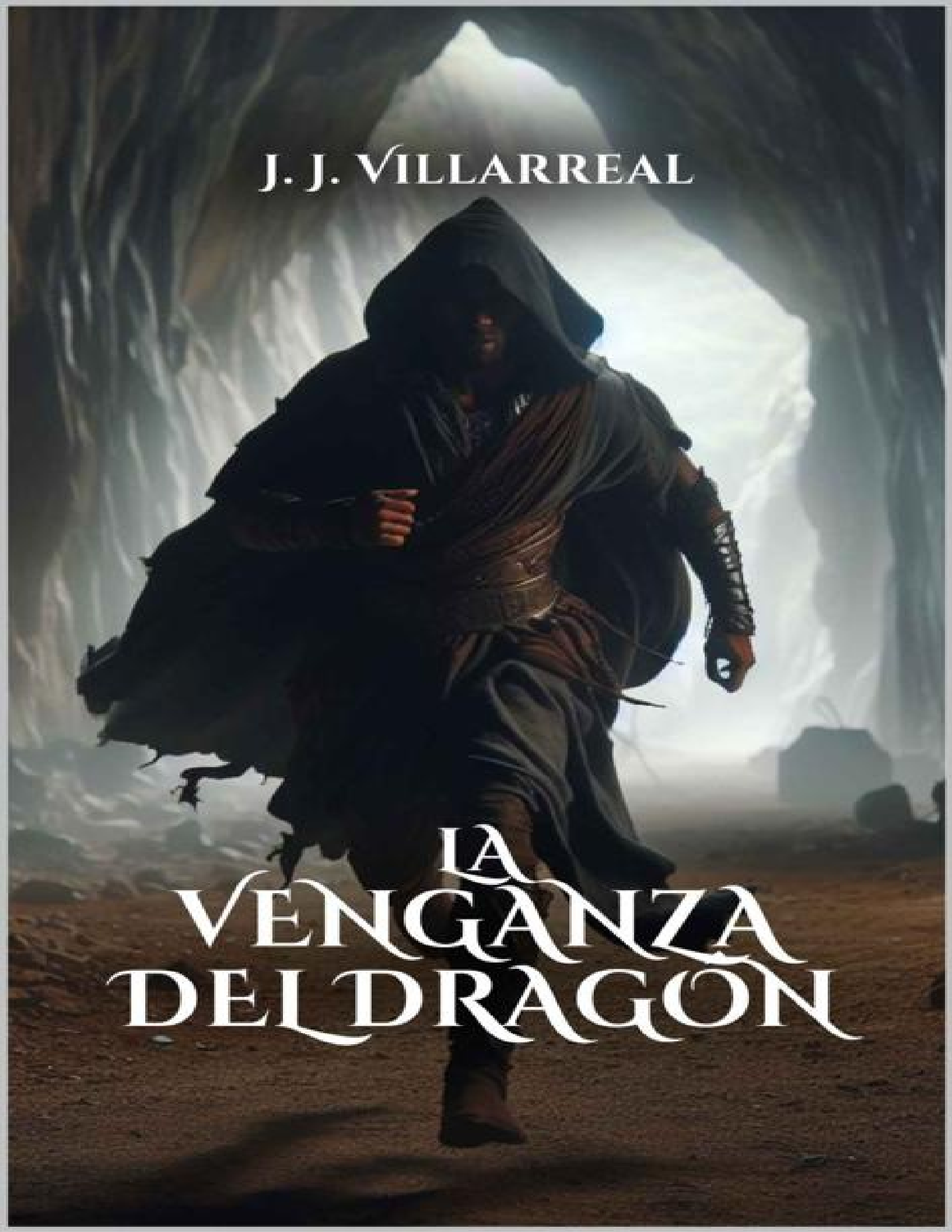


A hooded figure, possibly a warrior or assassin, is running through a dark, rocky cave. The figure is wearing a dark hooded cloak and a brown sash. The cave's interior is dimly lit, with a bright, glowing opening at the far end, creating a strong silhouette effect. The figure's right arm is extended forward, and their left arm is bent. The overall mood is dramatic and mysterious.

J. J. VILLARREAL

LA
VENGANZA
DEL DRAGÓN

Contenido

[Dedicación](#)

Rebeldes

Heresiarca

Retiro

Perturbación

Venganza

Plegaria

Talismán

Taberna

Fortuito

Averiguarlo

Acerca

Hechiceros

Problema

Búsqueda

Maestro

Palabra

Corazón

Milagrosamente

Epílogo

[Apéndice: la cultura de Argoth](#)

[Al lector](#)

[Otros libros](#)

[Notes](#)

Para S, por inspirarme

1. REBELDES

UNA FLECHA, UNA flecha solitaria asciende, surcando el aire, su pluma aleteando levemente mientras corta el viento, produciendo un agudo y suave sonido, como el de un niño aprendiendo a silbar. Como fondo tiene un cielo ensombrecido por las nubes grises que amenazan con dejar caer lluvia.

Cuando la flecha hace arco y comienza a descender, se revela que no vuela sola —como primero se habría pensado—, sino que es la primera de un centenar de flechas que ahora descienden con velocidad hacia un pastizal, un campo llano donde corren miles de personas. Deben ser unas siete mil, que avanzan gritando.

La flecha, esa primera, sigue descendiendo, acercándose al suelo. No son simplemente personas las que corren; son soldados, pues llevan en mano algún tipo de arma: la mayoría una lanza de madera o acero, otros llevan garrote, algunos más empuñan espada. Están relativamente bien armados, con cota de malla y un yelmo sencillo que les protege la mollera y cuello. Es la infantería que, vociferando, se abalanza hacia el ejército enemigo. Detrás de ellos viene la caballería con soldados mejor armados, quienes sobre el pecho, encima de la cota, llevan una sobrevesta de cuero pintada de azul, los colores de Argoth.

La flecha desciende, sin que haya nada la detenga, hasta que finalmente llega hasta su destino preparado por los dioses, y se incrusta en el pecho de un soldado, cuyos anillos metálicos de la cota no fueron suficientes para detener el proyectil. El hombre, que segundos antes gritaba un juramento, cambia su grito por uno de terror, su cuerpo reaccionando al dolor y, posiblemente, a la realización de que ha terminado su participación en la batalla antes de que esta comience.

Los que tienen escudo hacen una pausa y lo levantan. Las flechas caen, algunas de ellas hallando marca, otras clavándose en el suelo.

Un joven soldado que se resguarda debajo de su escudo mira al hombre ahora muerto —que había venido corriendo tres pasos delante de él—, después dirige su mirada hacia otro soldado que junto a él, y le dice:

—¡Cerca la flecha, amigo Degoth! ¡Por poco y me mata!

—¡Sigamos adelante, Adert, que la batalla apenas comienza! —le responde Degoth.

Los dos soldados avanzan. Los ejércitos se encuentran, produciendo ese sonido del chocar de las armas y escudos entre sí.

Degoth busca un enemigo y lo encuentra en un hombre que lleva una casaca roja, delatándolo como parte del ejército contrario. Es un hombre fornido, de barba roja, evidentemente de mayor edad que él.

Aunque Degoth está en plena juventud, ha sido entrenado desde muy pequeño en la Orden del Dragón, llamada también el Camino del Dragón Rojo, y comúnmente conocidos simplemente como guerreros dragón. Su entrenamiento ha incluido dominar el arte de las armas y el combate cuerpo a cuerpo. Por eso, la espada que Degoth lleva en su diestra es como parte de su cuerpo. Aunque un parche negro adorna su semblante, tiene perfecta visión en su ojo derecho, y ha

aprendido a combatir incluso a pesar de la falta de su ojo izquierdo, la cual sufrió desde pequeño.

Su contrincante grita:

—Muere, argotita, púdrete en el infra...

No alcanzó a terminar su imprecación, pues al levantar la espada con ambas manos dejó vulnerable su vientre, de tamaño considerable, por cierto. Aprovechando esa falta, Degoth, el guerrero dragón, lanzó un ataque hacia el frente, y la punta de su espada entró por encima del ombligo del hombre. Sacó el acero antes de que el otro hiciera descender el suyo, pero cuando lo hizo, Degoth ya se había deslizado hacia la izquierda con un salto, y entonces atacó el cuello del barbaroja. No lo degolló, pero casi. La sangre emanó a borbotones, el hombre soltó la espada y cayó de rodillas, con las manos al cuello.

De soslayo percibió un ataque por la izquierda, y justo a tiempo, pues efectivamente dos soldados enemigos, ambos con lanza, estaban a unos cuantos pasos de él.

—Estoy contigo, Degoth —escuchó la voz de su amigo detrás de él.

Adert ek'Undeth, zimirita, quien es también un guerrero dragón, además de su compañero y mejor amigo desde hace varios años, es posiblemente mejor espadachín que él. Parece inofensivo, con su cabello rubio, cara lampiña y ojos intensamente azules, que por su complexión delgada pero musculosa y nariz puntiaguda podría en otras circunstancias confundirse por algún popular actor de teatro, de esos que siempre tenían los papeles principales y hacían suspirar a las mujeres.

En contraste, Degoth tiene tez morena, como tostada por el sol. Es delgado, fuerte, de cabello negro y ojo café, con una barba del mismo color que lleva bien recortada.

Juntos atacaron a los de las lanzas, que eran buenos guerreros, pero no tanto como los dos dragones, que con la destreza de unos acostumbrados a la pelea terminaron deshaciéndose de ellos con relativa facilidad.

—¡Cuidado! —gritó Degoth apuntando—. ¡Monstruos!

Se acercaban unos diez humanoides: algunos con rasgos de lobos, otros de algún animal felino, un par de ellos parecían osos. Pero andaban sobre dos patas y blandían armas, tanto espadas, lanzas o garrotes. No eran, técnicamente, monstruos, como los gorgots, que eran loboides: animales con rasgos semihumanos. No, estos eran alquimistas transmutadores; es decir, hechiceros que tenían el poder de transformarse en seres con características animales. Por lo tanto, tenían la inteligencia de un ser humano y la fuerza de un animal.

El ejército de Argoth, bajo el estandarte de la casa Arluz, con el rey Mordeká como supremo comandante, se enfrentaba en el valle de Dulniarén a un ejército atípico. Era una milicia rebelde de unos cinco mil hombres liderados por un poderoso hechicero llamado Mergante ek'Koleth. Esta milicia estaba compuesta no solamente por humanos que apoyaban al hechicero, sino también por todo tipo de magos, tanto manipuladores de los elementos como alquimistas y agoreros. Mergante había logrado reunirlos secretamente durante años más allá del mar, hasta que finalmente cruzó al reino de Argoth y comenzó su intento por derrocar la Corona. Comenzaron al suroeste del reino, aterrorizando y conquistando aldeas y pequeñas ciudades. Después de eso tomaron por sorpresa Zimireth y mataron a su gobernadora. De allí avanzaron hacia Argoth, en donde el rey había mandado una avanzada de siete mil hombres para intentar derrotarlos de una vez.

Esa era la batalla que se libraba ahora.

Degoth fue atacado por un hombre-oso que debía sacarle un codo¹ de altura. El transmutador llevaba puesta una coraza y una malla metálica le cubría los muslos. Con las dos manos blandía un enorme garrote de madera del cual sobresalían clavos.

La bestia rugió, enseñando sus filosos dientes, y atacó.

2. HERESIARCA

DEGOTH ESQUIVÓ UN par de golpes para luego montar un ataque triple. Sin embargo, la espada hizo *clanc* en la coraza del oso, sin hacerle daño alguno.

Maldición, pensó Degoth al evitar que el garrote le destrozara la cabeza cuando el oso lo giró hacia él. A unos cuantos pasos Adert luchaba contra un hombre pantera, y batallaba también. Necesitarían ayuda, pronto.

En ese momento consideró usar sus poderes de manipulación. Sí, ese era el gran secreto de Degoth, un secreto que podía costarle la vida, pues la práctica de la magia y la hechicería estaba estrictamente prohibida en el reino de Argoth desde el año 2975. Los únicos que tenían permiso de usar poderes mágicos eran los paladines de la Cofradía del Resplandor, cuyos inquisidores buscaban despiadadamente por todo el reino a los practicantes de la magia para mandarlos al calabozo y, en muchos casos, a la hoguera.

Solamente dos personas sabían que Degoth era un manipulador de elementos, y tenía pensado que el número se quedara igual. Ni siquiera Adert lo sabía. Solo su padre y el maestro Slepten.

Quizás podía manipular el aire de manera que nadie se diera cuenta, sobre todo ningún miembro de la Cofradía, los llamados «iluminados». Porque aunque estaban en medio de una batalla, seguro que si algún iluminado se enteraba de que él era un mago, al final de la batalla sería llevado ante la inquisición bajo cargo de herejía.

Necesitamos ayuda, elevó una oración al Patriarca Creador.

El Patriarca debió escuchar su plegaria mental. Llegó la caballería de los iluminados, con sus escudos rojos y su estandarte del mismo color, que enseñaba un sol dorado con un ojo en el centro.

Uno de ellos, un arzoinquisidor vistiendo armadura completa de acero, empuñaba además de una espada en su diestra un cetro blanco en la izquierda. Apuntó el bastón hacia el hombre oso y de la punta del bastón emanó un rayo azul. El oso rugió de dolor, su cuerpo temblando ante la descarga de energía. Degoth aprovechó para acercarse a su enemigo y, antes de clavarle la hoja de su espada por la garganta, pudo oler la carne y el pelo quemado de su contrincante.

—Avancen, avancen hacia el enemigo —gritó el arzoinquisidor, descargando relámpagos de luz y dando estocadas con su espada. A su alrededor, la caballería gritó en afirmación.

Degoth fue en ayuda de su amigo, pero Adert acababa de terminar de matar al pantera con la ayuda mágica de un iluminado.

—¿Estás bien? —le preguntó al ver que su amigo sangraba del brazo siniestro, justo por debajo del codo.

—Estoy bien. Ese maldito hijo de Mutur me arañó.

—Está lleno de hechiceros. Es un ejército de hechiceros.

—Pues mandémoslos a todos al inframundo.

La batalla arreció. Aunque al principio le pareció a Degoth que todos los enemigos eran

magos, la realidad es que pronto comenzó a darse cuenta que no era así. Simplemente, Mergante había mandado a muchos hechiceros al frente, quizás para desalentar a los soldados de Argoth. ¿De cuántos magos constaba la milicia enemiga? No podía saberlo.

Pero los seguidores de Mergante ek'Koleth se habían topado con dos poderosos enemigos en el ejército de Argoth: por un lado, los iluminados, cuya caballería era de unos dos mil, y aunque no todos eran practicantes de la magia, muchos de ellos sí. Y por el otro, los guerreros dragón, que eran unos quinientos, todos entrenados en el arte de la guerra.

Degoth y Adert se refugiaron detrás de una peña. Necesitaban recuperar el aliento, pues llevaban casi dos horas en combate. El campo de batalla estaba dividido en tres, con el grueso de la escaramuza en medio. Se escuchaban los alaridos de los que morían y los que eran heridos. Por aquí y por allá se veían relámpagos, bolas de fuego, torbellinos de aire y polvaderas que se levantaban, todo producto de los poderes mágicos que se enfrentaban entre sí. Sin embargo, la gran mayoría de los soldados, incluso los que eran hechiceros, ya no usaban magia, pues cada poder les quitaba energía interna, y muchos estaban ya completamente agotados.

A simple vista, parecía que el ejército de Argoth prevalecía, aunque los rebeldes no se retiraban.

—Esto terminará hoy —dijo Adert—. Será un combate a muerte.

—Es mejor así, capturar al hechicero de una vez.

Cuando Degoth dijo eso, en ese preciso instante, vio a Mergante. Lo reconoció porque el sinvergüenza portaba una corona de oro. Iba vestido completamente de negro, incluso su armadura era de ese color. Andaba a pie, pues había perdido su caballo en la batalla, e iba rodeado de una guardia de cinco soldados, incluyendo a su lugarteniente. No llevaba el yelmo puesto y a la distancia notó su semblante: era un hombre de tez negra, con cabello gris y barba de igual color que le descendía hasta cubrir el cuello. Era un hombre alto, con brazos musculosos, y gritaba furioso mientras degollaba a un soldado.

El lugarteniente de Mergante era un hechicero llamado Zoldán. Vestía de negro al igual que su amo, aunque llevaba puesta una cota de malla dorada. Era un hombre moreno, fuerte, y tenía fama de ser absolutamente despiadado. Se les acercó una escuadrilla de iluminados, uno de ellos a caballo y cuatro a pie, y entablaron combate. El iluminado cayó de su caballo cuando Mergante le lanzó un torbellino de aire.

Debía ser un hechicero muy poderoso, pues a estas alturas muchos de los magos estaban ya completamente agotados y sin poder usar magia.

—¡Vamos! —gritó Adert, corriendo a auxiliar a los soldados argotitas. Degoth lo siguió, sus muslos ardiendo de dolor.

Antes de llegar hasta el líder rebelde murieron los cinco iluminados y cuatro de los soldados rebeldes que custodiaban a Mergante; todos menos Zoldán.

Degoth fue atacado por el lugarteniente, y esperaba que Adert lo ayudara. Pero en lugar de eso, su amigo se abalanzó en contra de Mergante.

—¡Espera, Adert, ataquémoslo juntos! —dijo Degoth, pero su amigo no debió haberlo escuchado pues, con un juramento, montó su ofensiva contra el hechicero.

Degoth, desesperado, intentó librarse rápidamente de su contrincante, pero era mejor espadachín de lo que esperaba. De hecho, retrocedió ante las estocadas de su enemigo.

—Muere, argotita, y púdrete con Shaigón —le gritó Zoldán.

—Ríndete, hechicero, rinde tu espada —le dijo Degoth.

Zoldán sonrió. Resoplaba como un toro. El sudor le bajaba por la frente y tenía una herida en la cadera, la cota estaba allí teñida de rojo.

Degoth maldijo y renovando esfuerzo lanzó un par de sablazos horizontales, después una finta, para atacar en diagonal por la izquierda. Logró conectar con la cota del otro, pero el filo no penetró.

Repentinamente el suelo a su alrededor comenzó a girar, y antes de que pudiera escaparse del vórtice, se formó el torbellino que lo lanzó girando por el aire.

Cayó pesadamente de lado, y escuchó sus huesos crujir. Posiblemente algo se había quebrado, algún hueso. Perdió la espada. Era su fin. Estaba seguro de que, al levantar la vista, lo último que vería sería el filo de la espada del lugarteniente hechicero.

Pero no. Zoldán corría en ayuda de su amo.

Adert estaba en problemas.

Serios problemas.

Degoth sintió un golpe en el corazón al darse cuenta que su amigo ya no tenía la mano izquierda. Estaba cercenada a la altura del codo, solamente pendía el brazo inerte, por el cual se desangraba.

Mergante empuñaba su espada con ambas manos y, con un poderoso espadazo diagonal ascendente, la espada de Adert salió volando, cayendo el guerrero dragón hacia atrás, sobre su sentadera.

Degoth ek´Degoth gritó algo que nunca recordó, probablemente algún juramento, alguna súplica a los dioses. Pudo ver que su amigo Adert decía algo, le decía algo a su enemigo, pero no pudo escuchar las palabras.

Zoldán se acercó a Adert por atrás; su amigo nunca lo vio. El lugarteniente hizo descender su espada y le partió el cráneo.

Todo se volvió borroso. Degoth gritó de furia, de dolor, de espanto, de miedo, de deseo de vengarse. Corrió sin espada hacia los hechiceros, desenvainando una daga que llevaba al cinto, pero antes de que él pudiera llegar quince iluminados montados a caballo rodearon a Mergante y Zoldán. Tres de ellos lanzaron rayos de energía, y el hechicero cayó de rodillas. Un arzoquisidor le puso la punta de una lanza en el cuello y le dijo a Mergante:

—Se acabó, hereje. Se acabó.

El heresiarca soltó su espada y levantó los brazos, rindiéndose. Zoldán lo imitó.

Un inquisidor lo golpeó en la cabeza, y cayó Mergante al suelo, inconsciente.

3. RETIRO

VEINTE AÑOS DESPUÉS...

Un hombre envuelto en un manto café camina por una vereda de tierra en medio de una pequeña villa de unas quince casas.

El pueblo está escondido en las alturas del hermoso monte Ralgesh, cuya punta está nevada. Es un pueblo olvidado, donde viven unas pocas personas que subsisten de criar chivos y cultivar algunos vegetales.

—Buenos días, maestro Olen —le dice un viejo sentado en una mecedora afuera de su casa de madera.

El hombre del manto café levanta la mano en señal de saludo y sigue su camino.

Anda con la ayuda de un bastón. Tiene una barba negra y descuidada que le desciende hasta el pecho y se mece suavemente por el aire frío de la mañana. Consigo, atado a un cordel, lleva un chivo. Su comida para los próximos días.

La casa del hombre a quien llamaron «maestro Olen» está más arriba en la montaña, a una legua del pueblo. Es un hombre solitario. Solamente baja al pueblo de vez en cuando, cuando necesita algo para comer. Además de eso prefiere quedarse en su casa, una cabaña sencilla que él mismo construyó hace tres años.

Mientras se acerca empieza a sospechar que algo anda mal. Nunca regresa a su hogar por la misma ruta. Siempre llega por una dirección diferente. El terreno que le pertenece está delimitado por un murete de piedras cuya altura es por debajo de la cintura. La pequeña barda tiene dos portones sencillos de madera, uno al suroeste de la barraca donde mora, que es la entrada principal, y uno al norte, rumbo a la cima de la montaña.

Esta vez decidió entrar por el portón del suroeste, y fue allí donde notó que el cerrojo de perno estaba deslizado por completo, mientras que él siempre lo dejaba a medias. Eso significaba, necesariamente, que alguien entró o salió por allí. Consideró que podría tratarse de Kalb, un joven de trece años que era pastor de cabras. Con frecuencia se encontraban por las montañas y entablaban algún tipo de conversación. Era un muchacho inteligente, con una mente aguda y además tenía un interesante sentido del humor, era aficionado a contar chistes algo estúpidos con juegos de palabras. De esos chistes que te sacan una sonrisa a medias. *Maestro Olen, ¿sabe por qué se llevan tan bien el libro de álgebra y el de historia? Porque juntos pueden resolver cualquier problema del pasado.*

Pero Kalb era muy respetuoso, no se atrevería a entrar a su cabaña sin primero pedirle permiso. No, en todo caso lo estaría esperando afuera del portón, con su rebaño, posiblemente.

Olen sacó una pipa. Tomándose su tiempo, puso tabaco en el cuenco y lo presionó con el dedo. Con pedernal y yesca encendió fuego, y segundos después le dio una calada suave.

No tenía su espada consigo, ni siquiera un cuchillo. Tan solo una navaja. No había usado su espada en tres años, y la tenía arrumbada en una esquina de la cabaña junto con una pala y una

pica. No estaba de humor para usarla, pero quizás tendría que arreglárselas para tomarla, sobre todo si la persona o personas dentro de su hogar buscaban su mal.

Maldición, pensó. Es demasiado temprano como para tener una escaramuza. A los demonios, si me quieren matar, que lo intenten.

Dejó el chivo atado a una formación rocosa y caminó hacia su casa, con una estela de humo emanando de su pipa y perdiéndose a sus espaldas. Abrió la puerta con confianza, sin importarle mucho lo que fuera a encontrar del otro lado.

Lo primero que notó fue el humo de tabaco. Por lo espeso del ambiente indicaba que el intruso había estado allí por un tiempo, y además disfrutando de un buen tabaco, a juzgar por el olor.

Luego lo vio; o más bien, lo vio por atrás, pues el hombre estaba sentado en su silla mecedora, con la capucha puesta, y chupando una pipa, despreocupado.

—Bienvenido a mi casa, forastero —dijo el maestro Olen—. Buen tabaco el que disfrutas, ¿eh?

—De lo mejor que hay en el reino —le respondió una voz carrasposa—. Nureph tiene el mejor tabaco del reino, dicen.

Olen reconoció la voz. *¿Podrá ser...?*

El hombre encapuchado se puso de pie y se dio la media vuelta:

—O por lo menos eso me dijo una vez mi alumno Degoth ek'Degoth.

—¿Maestro Slepten? ¡Por el Creador, es usted!

Olen fue y abrazó al hombre encorvado y de barba blanca y delgada. Le dijo:

—Pero es que no lo puedo creer. Por todos los dioses, ¿qué hace aquí, venerable maestro?

—Pues buscándote, Degoth. ¿Qué más?

—Siéntese, maestro, por favor, y conversemos.

—¿Te parece si nos sentamos afuera? Disfrutar del aire fresco.

—Por supuesto.

Salieron y se sentaron en un par de sillas mecedoras. Era un día con pocas nubes, y el sol ya comenzaba a calentar, aunque debido a la altura hacía bastante frío.

—Maestro —dijo Degoth—. ¿Vino hasta acá por mí? ¿Cómo me encontró?

—Te he ido siguiendo la pista. Todavía tengo muchos contactos fuera de la isla.

El maestro Slepten era el gran maestro del claustro del venerable Datán, el claustro donde Degoth ek'Degoth tisdita creció y recibió su entrenamiento. Slepten era una de las —ahora tres — personas que conocían el gran secreto de Degoth: que era un mago.

—Finalmente me fui acercando a estos lugares —continuó el maestro Slepten—, y comencé a escuchar los rumores de un tal Olen, un ermitaño que vivía arriba en la montaña. Es verdad que has intentado ocultar tu apariencia con esa barba larga y desaliñada, pero cuando me dijeron que dicho ermitaño portaba un parche negro en el ojo izquierdo, pensé que, probablemente, había encontrado a mi viejo alumno.

—Maestro, pudo haber enviado a alguien más. El claustro está lleno de guerreros dragón que podrían haberme encontrado.

—No, Degoth, quería hacerlo yo. Además, soy un viejo, pero todavía no un viejo decrepito. Aún puedo caminar, y estoy más fuerte de lo que aparento.

—De eso no tengo ninguna duda, venerable maestro. No me gustaría tener un combate contra usted.

—Ah —dijo haciendo una seña con la mano—, sabes que ganarías tú. Hace unos siete años te daría una buena batalla, pero ahora... no estoy tan seguro.

—No lo sé, maestro. Se subestima —dijo ajustándose de manera inconsciente el parche negro que llevaba sobre el ojo.

—Además, ni siquiera traigo espada. Solo mi navaja, que por cierto tuve que usar dos veces en mi viaje. El ladrón y el estafador que buscaron aprovecharse de mí ahora está el primero a dos codos bajo tierra, y el segundo recuperándose de sus heridas en algún mesón.

Degoth se rio:

—No lo dudo.

Se quedaron en silencio un tiempo, disfrutando de la pipa. Aunque estaban muy lejos de la punta de la montaña de Liamatán, en la isla de Nureph, donde se asentaba el claustro del venerable Datán, Degoth no pudo evitar remontarse a las incontables tardes que pasó con su maestro fumando pipa y hablando de esto y aquello, de filosofía de guerra, de política, religión, del buen comer, de leyendas y mitos...

Y ahora estaba aquí, de nuevo, con su maestro Slepten.

—Entonces ¿me dirá la razón por la que vino a encontrarme aquí, a mi retiro?

—Retiro prematuro, espero —contestó Slepten con la boquilla de la pipa entre los dientes.

—Después de la última aventura pensé que quizás ya era tiempo de descansar. Debí haber recibido un regalo de mi parte.

—Estoy bastante agradecido, al igual que todos tus hermanos del claustro. Con el dinero que nos diste hemos podido...

—No tiene que darme cuentas, maestro. La manera en que haya usado el dinero, estoy de acuerdo. Incluso si lo usó para tomarse unas vacaciones en la playa, no me importa.

—¡Vacaciones! No, mi alumno, no hay tiempo para vacaciones.

—¿Y por qué no? Siempre habrá guerra. No importa lo que hagamos, surgen los rebeldes, aparecen nuevos hechiceros, es como una plaga.

Slepten se quedó en silencio, pensativo.

—Tienes razón en una cosa —dijo.

—¿Sí?

—He venido a intentar sacarte de tu retiro.

—¿Y cuál es la razón? Por favor, no me diga que es otro hechicero. Estoy cansado de perseguir magos. Que alguien más lo haga. Yo estoy bien.

—Ya lo hemos intentado. Pero este en particular ha probado ser más difícil de lo que pensábamos.

—Un hechicero, entonces. Tenía razón.

—Tienes razón, sí. Pero no cualquier hechicero. Se trata de uno que fue capturado hace años, hace muchos años. Había sido puesto en el calabozo de Garleón, más allá de la isla, junto con su lugarteniente.

No, pensó Degoth. Que no sea...

—Pero se ha escapado, Degoth. Se escapó hace dos años, y no nos dimos cuenta. Y ha regresado más fuerte que nunca. Sí, ha regresado Mergante ek'Koleth.

A Degoth lo sacudió un escalofrío.

4. PERTURBACIÓN

HACE 20 AÑOS...

—Está bien resguardado, ¿correcto? —preguntó Degoth.

—Así es, capitán dragón —le respondió el capitán del barco.

—Es un hechicero peligroso y poderoso.

—Lo sabemos, capitán dragón. Hemos recibido instrucciones específicas sobre cómo resguardarlo.

—¿Lo mismo con el otro? ¿El lugarteniente?

—También. Está resguardado.

—No están cerca el uno del otro, ¿correcto?

—Están en celdas distintas, capitán dragón.

—Hmm.

Estaban en el extremo del reino, en el puerto de Lerdatán. Era la última ciudad terrestre al oeste del reino de Argoth, que daba hacia el Gran Mar. Zarpando desde allí hacia el suroeste estaba Nureph, que pertenecía a Argoth pero era una isla.

Delante del guerrero dragón flotaba anclado un grande barco de guerra, el cual llevaría anclas para dirigirse hacia una isla más allá de Nureph, una pequeña formación rocosa llamada *elsh deminish* en el antiguo alumín, traducida al eurek como «isla calavera». Formaba también parte del territorio de Argoth en el Mar.

Allí estaba el calabozo de Garleón, donde llevarían a ek'Ko leth.

—Tú no te preocupes por eso, guerrero dragón —dijo una voz detrás de él—. Esa es nuestra labor, y la sabemos hacer bien.

Se le acercaba un iluminado, con su manto rojo oscuro y una mirada burlona. Degoth lo reconocía, aunque no lo conocía personalmente. Su nombre era Nimud. Alto, fuerte, con piel aperlada y perfecta, ojos verde esmeralda. Aunque todavía no era un inquisidor, era un paladín: un practicante de la magia. Y uno que comenzaba a distinguirse por su ferocidad y valentía.

—No es que me preocupe —respondió Degoth, firme—. Solo quiero asegurarme de ello.

—No me sorprende. ¿No eres tú el guerrero que encontramos cerca del hechicero?

—Posiblemente.

—Sí, sí, te recuerdo. Querías matar al hereje. Él se deshizo de tu compañero. ¿No es así? Le partió la cabeza.

—El que lo mató fue el otro hechicero, Zoldán.

—Debe ser terrible ver a tu amigo morir de esa manera. Lo siento, dragón. Pero así es nuestra vida.

Degoth controló su respiración. No le estaba cayendo bien el iluminado. En general, la Cofradía del Resplandor y los guerreros del Camino del Dragón no se llevaban bien. Había una animosidad mutua desde muchos años atrás. Históricamente, los guerreros dragón se habían

encargado de fomentar la paz en el reino. Los «iluminados», sin embargo, desde la fundación de su orden, buscaban desplazar a los guerreros dragón para quedarse solamente ellos como los verdaderos protectores del reino y de la fe elemental. Eran los iluminados quienes tenían el respaldo del sacerdocio, además del afecto de la reina Malbeth.

—Fui yo el que recibió la responsabilidad de traer al hechicero hasta este barco —dijo Degoth—. Así que me aseguro de que todo esté en orden.

—¿No eran ustedes también los encargados de apresar al hechicero? En lugar de ello terminaron postrados en tierra. ¿Cuántos de ustedes murieron en batalla?

—Murieron veintitrés dragones y trescientos siete iluminados.

El detalle exacto dejó a Nimud sin habla. Evidentemente era información que no tenía. Simplemente había asumido que más dragones murieron, pero no había sido así.

—Como te digo, dragón —dijo Nimud cambiando el tema—, nosotros nos encargaremos del heresiarca.

Heresiarca. Significaba «padre de herejes». Era un título reservado para ciertos hechiceros que, por su poder o influencia, se les consideraba particularmente peligrosos.

—Solo inspeccionaré la celda en la cual se lo llevarán.

—No es necesario.

—Lo es. Si tienes algún problema con eso, puedes hablarlo con el comandante Orlazón.

El iluminado se quedó serio. Luego:

—Te acompañaré.

—Si así lo deseas.

Entraron al barco y bajaron por un par de escaleras rechinantes hasta llegar a las celdas, oscuras y húmedas.

La última resguardaba al hechicero. Los barrotes metálicos eran gruesos, el candado doble, y cuatro inquisidores y diez soldados vigilaban a Mergante ek'Koleth.

Degoth se acercó. Lo tenían asegurado con una picota, que era una estructura de metal con una abertura para la cabeza y agujeros para las manos.

El hechicero y asesino levantó la mirada. Degoth se la sostuvo.

—Creo que te recuerdo, dragón —dijo Mergante.

Vaya, pensó Degoth. *Ahora todo mundo se acuerda de mí. Primero el iluminado, ahora el hechicero.*

—¿No fuiste tú el que intentó asesinarme? —continuó Mergante.

Tenía razón. Después de que el heresiarca fue capturado, Degoth, furioso por la muerte de su amigo, aprovechó un descuido de los iluminados para tratar de clavarle una daga entre las costillas. Sin embargo, fue detenido.

—Sí, eso intenté hacer.

—Bien por ti, guerrero dragón. Tú eres el tipo de hombre con el que me gusta tratar. Un oponente digno. Uno que esté dispuesto a romper algunas reglas —dijo Mergante, su voz ronca y grave, su mirada destellando, esbozando una sonrisa a medias—. ¿Por qué no le pides a estos hijos de Shaigón que te abran la celda? Te daré una segunda oportunidad de acabar conmigo. ¿Te parece bien? Una navaja para ti, otra para mí. Y resolvemos el asunto de una vez.

—Cierra la boca, hereje —dijo Nimud—. No volverás a llevar una navaja en tu mano. Morirás quemado, o pasarás el resto de tu vida picando piedra en lo profundo de Garleón.

—¿Una pica, dices? Me parece bien. Es una buena arma.

—Pues intenta usarla, pedazo de estiércol —le replicó Nimud—. Te pudrirás el resto de la vida en la cárcel. O mejor aun, en el inframundo.

El hereje y su lugarteniente estaban bajo un hechizo de perturbación: un poder que les quitaba la habilidad de usar sus propias habilidades mágicas. Era un hechizo complicado que necesitaba por lo menos tres buenos practicantes poniéndolo en efecto constantemente, que eran los iluminados que resguardaban a Mergante y Zoldán, quienes susurraban el hechizo entre dientes, sin detenerse.

—¿El resto de mi vida? —El hechicero lanzó una carcajada seca—. No lo creo, amigo iluminado. No lo creo. Se acerca el tiempo. Pronto comenzará el principio del final. Se acerca la gran revelación.

—Lo que tú digas —le respondió el inquisidor Nimud, sarcástico.

—Pueden perseguirnos. Pueden quemarnos. Pero no durará para siempre.

—Tú disfruta del inframundo, y salúdame a Orgoth-ün. —Con eso, Nimud se retiró.

Degoth se quedó allí, de pie.

—¿Tienes algo más que decir, dragón?

—Si dependiera de mí, no llegarías vivo a *elsh deminish*.

—Pero no depende de ti, ¿eh? Depende de la inquisición.

—Sí, depende de ellos.

—Por el bien de todos ustedes, espero me manden a la hoguera. Porque de lo contrario, saldré de la cárcel. Algún día lo haré, y acabaré con todos ustedes, dragones e iluminados.

—Si algún día sales, te encontraré y te cortaré el cuello. Y a tu siervo igual. Te lo juro por el Patriarca.

—Me emociona pensar sobre ese día.

Degoth ek'Degoth se dirigió a los guardias:

—No le quitan la mirada de encima.

—No lo haremos.

El guerrero dragón se retiró de allí sin saber que dos semanas después Mergante comparecería ante la inquisición, lo encontrarían culpable de herejía y reo de muerte, pero para que su castigo se extendiera, quedaría preso por treinta años haciendo trabajos forzados y recibiendo tormentos, y cuando ese lapso de tiempo se cumpliera, entonces moriría quemado.

5. VENGANZA

VEINTE AÑOS DESPUÉS...

A Degoth le zumbaba la cabeza. No podía creer lo que acababa de escuchar.

—¿Regresar? ¿Cómo pudo haber regresado? ¿No estaba ya muerto?

El maestro Slepten negó con la cabeza:

—No. Lo condenaron a treinta años de tortura, y después de eso moriría en la hoguera. Pero logró escaparse.

—¿Y qué pasó con el otro hechicero? Era siervo de Mergante. Fue él quien mató a Adert.

El maestro se lamió los labios y bajó la mirada. Parecía que se le dificultaba hablar.

—No —dijo Degoth, sintiendo que la cara le ardía—. No me diga que también él escapó. Por favor, no me diga eso.

—Escapó, Degoth. Los dos. Mergante lo sacó del calabozo junto con él.

—Es imposible. Estaban bajo el resguardo más cuidadoso. ¿Hace cuánto escaparon?

—Dos años.

—*¡Imposible!* ¿Y nos estamos enterando apenas? ¿Cómo pudo haber sucedido algo semejante?

—Todavía lo estamos investigando. —Chupó su pipa hondo, y exhaló—. Pero hasta ahora, todo parece indicar que con el paso de los años Mergante fue recobrando sus poderes mágicos. ¿Cómo? No lo sabemos. Pero comenzó a usarlos con mucho cuidado, para que los iluminados que lo custodiaban no se dieran cuenta. Finalmente logró hechizarlos a ellos, y no solamente a ellos, sino al mismísimo jefe del calabozo.

—¿Cómo lo saben?

—Porque estuve allí, Degoth. Estuve allí cuando interrogaron al jefe del calabozo. El hombre aseguraba haber visto al hechicero un par de días atrás. Incluso nos relató la conversación que tuvo con él. Sin embargo, Mergante se había escapado dos años atrás.

—Por todos los dioses —dijo Degoth sacudiendo la cabeza—. Eso significa que estaban bajo un poderoso hechizo.

—Poderosísimo. Algo que nunca he visto en mi vida, ese tipo de control mental.

—Debe estar usando algún tipo de reliquia. Ningún ser humano tiene poderes de esa magnitud.

—Lo mismo pienso yo. Sabemos que ek’Koleth es agorero. De alguna manera logró hacerse de alguna reliquia con mucho poder. Alguien se la dio, pienso, algún cómplice. No hemos resuelto ese misterio. Pero de alguna manera se hizo de una reliquia y la usó para controlar a sus captores y escaparse.

—¿Qué ha hecho estos dos años?

—Me temo que debe estar planeando otra rebelión, otro levantamiento.

—Dioses.

—Pero no lo sabemos. Debemos encontrarlo y, esta vez, deshacernos de él para siempre.

Degoth se puso de pie y se cruzó de brazos. Se quedó allí, lanzando bocanadas de humo. Llevaba tres años de su autoexilio. Sí, tres años habían pasado ya. En la última aventura, en la cual lo acompañó la sargento Dina, recibió una generosa recompensa por parte de la reina. Muchísimo dinero.² La gran mayoría de las riquezas se las dio al maestro Slepten, y el resto lo usó para esconderse del mundo en las montañas de Ralgesh.

—¿Dónde entro yo en todo esto?

—Necesito que nos ayudes a encontrarlo. A encontrarlos, a los dos.

—Algún otro hermano dragón lo puede hacer.

—Ya lo hemos intentado, sin éxito —respondió el maestro con una nota de tristeza en su voz.

—¿A qué se refiere?

—Los guerreros dragón han salido en su búsqueda. Pero solo dos de ellos lograron acercarse a Mergante. A uno lo encontramos muerto. Encontramos solo su cabeza. El segundo está desaparecido.

—*Jorgot* —maldijo—. ¿Quiénes?

—Relmat y su alumno Ordenisque. Fue al segundo a quien encontramos muerto.

—*Jorgot* —dijo.

Conocía bien a Relmat. Era un buen hombre, un excelente guerrero. Sus pasos se cruzaron varias veces durante los años, y Degoth aprendió a respetar a ese guerrero dragón, un par de años más viejo que él. Le hervía la sangre al pensar que Mergante era, de nuevo, responsable por la muerte de guerreros dragón.

—No hay otro mejor que tú para encontrarlo —dijo el maestro Slepten.

—Hay otros mucho mejores que yo.

—No es verdad. No lo es.

—¿Toda la Orden del Dragón está tras la pista del hechicero y su siervo?

—Muchos de tus hermanos. Pero tú no. Y deberías.

—¿Por qué?

—Tú lo sabes.

Degoth resopló. Sí, lo sabía. Sabía la razón, o razones, por las que debía encontrar y matar a ese hechicero.

La primera: vengar la muerte de su amigo Adert. La segunda: él mismo, Degoth, era también un mago. Slepten lo sabía. Esa habilidad le daba una ventaja sobre el resto de los guerreros, pues Degoth conocía mejor las artes mágicas que ningún otro dragón.

Al pensar en Adert sintió que se abría esa antigua herida que pensaba había ya sanado. Ese dolor horrible en el pecho, como si tuviera una pesada carga sobre él que le dificultaba respirar.

Recordó las últimas palabras que le dijo al hechicero, en el barco: *Si algún día sales, te encontraré y te cortaré el cuello.*

Al parecer llegaba el momento de cumplir con su juramento. Aunque no había jurado delante de los dioses, ni delante del Creador todopoderoso. Pero de todas maneras, era su palabra. Vengar a su amigo, a su hermano guerrero.

—Acabo de recordar algunas palabras de la conversación que tuve con ek’Koleth antes de que se lo llevaran a la isla calavera —dijo Degoth.

—¿Y bien?

—Me dijo algo así: «Se está acercando el tiempo. Pronto comenzará el principio del fin. Se acerca la gran revelación».

—Interesante —dijo Slepten.

—Hace unos años un mago de nombre Umanir me dijo algo similar. Lo he escuchado de otros hechiceros, también.

—Y ¿qué piensas que significa?

—No lo sé, pero tendré que averiguarlo.

—¿Tomaras la misión?

El guerrero dragón se quedó en silencio por un tiempo. Por un largo tiempo. Finalmente miró a su maestro:

—Lo haré. Lo encontraré. Vengaré la sangre de los dragones.

6. PLEGARIA

—¡LOS QUE SEPAN usar la espada —gritó el capitán—, los quiero en cubierta y listos!
¡Prepárense para el abordaje!

Dina ek'Ordeh miró a su abuelo Joneh-duné:

—Abuelo, baje usted a nuestro camarote y quédese allí, atrincherado.

—Tonterías, Dina. Yo puedo luchar —dijo llevándose la mano al pomo de su daga larga, que llevaba al cinto.

—Esos días se han acabado para usted, abuelo. Ahora nos toca a nosotros.

—Pero tú... tú...

—Estaré bien, abuelo.

—No puedo dejarte sola —le contestó, con los ojos azules bien abiertos.

Dina no pudo evitar sentir una punzada en el corazón al ver la cara preocupada de ese bello hombre de barba blanca y cara arrugada que la había criado. Aunque era ya un viejo, su abuelo Joneh-duné seguía siendo fuerte por cuestión de su profesión como herrero. Un herrero de primera, por cierto, bien respetado en la ciudad de Argoth. La espada que llevaba Dina envainada al cinto —elegante, delgada y larga, de guarnición plateada— había sido forjada por su abuelo, y era uno de los tesoros más preciados que tenía ella.

A su alrededor, hombres y mujeres del *Victoria del Amanecer* se preparaban para recibir el ataque del barco pirata que se aproximaba por babor.

Vaya suerte nuestra, pensó Dina. Ella y su abuelo estaban cerca del castillo de popa, a unos pasos de las escaleras que bajaban a los camarotes. La mayoría de los tripulantes que no tenían capacidad para combatir habían ya descendido a esconderse en los camarotes o en la bodega. El resto de los hombres y mujeres esperaban, nerviosos, con espadas, lanzas, picas, arcos y ballestas.

Les quedaba un día para llegar al puerto de Lerdatán, en el extremo noroeste del reino de Argoth. Dina y su abuelo llevaban casi tres meses visitando varias islas paradisíacas del Gran Mar, hasta ahora sin problema ni contratiempo. Pero maldito sea Shaigón, hacía un par de horas el vigía gritó que un barco se aproximaba, e inmediatamente el capitán dio la orden de huir, pues no quedaba duda de que era un barco pirata. Sin embargo, dicho barco era más pequeño, y por lo tanto más rápido.

Así que finalmente les había dado alcance, maldición. La galera pirata era de tamaño mediano, con espolón en proa que se preparaba para embestirlos. Por si eso no fuera poco, Dina contaba cuatro escorpiones, con proyectiles en forma de arpón, y un par de catapultas pequeñas, cuyos proyectiles ya encendían. Eran unos treinta piratas, quienes alistaban las escaleras con gancho para el abordaje.

Ellos, en cambio, eran cuarenta listos para luchar, pero solo cinco soldados. El resto eran tripulantes que no estaban acostumbrados a combatir, y se les notaba en el rostro.

—Son demasiados piratas, hija mía —le dijo Joneh—. No puedo quedarme abajo. Si hemos

de morir aquí, muramos juntos.

—Pero abuelo...

—¡Catapulta! —gritó alguien.

Dos bolas de fuego surcaron el aire hacia ellos. El primer proyectil pasó por encima, y el segundo golpeó una de las velas, pero solo de refilón, sin romperla o encenderla.

El capitán, ahora tras el timón, maniobraba evasivamente para evitar una embestida que los llevara a pique.

—¡Listos los arqueros! —gritó el segundo de abordo.

Tenían quince arcos. La galera enemiga se acercaba a toda velocidad, y volaron las flechas de un lado para otro.

Dina escuchó una de las flechas zumbándole cerca de su oreja, y después uno de los arpones enemigos se clavó en el pecho de un hombre junto a ella, enviándolo a dar tumbos por el suelo, muerto.

Fueron embestidos. Gritos y más gritos. Los piratas, con valentía y precisión pasmosa, acercaron el barco usando cuerdas y garfios, luego usaron cuatro escaleras para abordar. Los tripulantes del *Victoria* lograron destrabar una escalera, mandando a tres piratas al agua, dos de ellos quedando prensados entre los dos barcos, triturados.

Uno de los piratas, recién abordado, atacó a Dina con un hacha. Tenía una mueca extraña en la cara, una mezcla de sonrisa e ira. Sus ojos brillaban, sedientos de sangre, pensando que la mujer que tenía como contrincante sería una fácil victoria.

Dina le tenía preparada una sorpresa. El hombre, bajito y barrigón, hizo descender su hacha verticalmente. Dina evadió con un salto. Una de las ventajas de tener una espada larga y delgada es que le permitía atacar desde la distancia. Le clavó la punta de la espada por la tetilla derecha. El pirata lanzó un bramido de dolor, pero atacó de nuevo, gritando maldiciones. Estaba acostumbrado a usar la fuerza bruta, pero no tenía técnica. Por lo tanto, Dina, de nuevo, le clavó la espada, pero esta vez por la boca abierta, la punta saliendo por la nuca. El hombre cayó al suelo, borbotones de sangre saliéndole por la boca y el pescuezo.

¿Dónde estaba su abuelo?

Una explosión a su espalda. Cayó a gatas, y miró hacia atrás. Un proyectil incendiario lograba su cometido: encender el barco.

Se puso de pie justo a tiempo para defenderse de una espada enemiga. Era un joven, tendría unos quince años, llevaba un pañuelo negro en la cabeza y andaba sin camisa. Era flacucho, se le notaban las costillas, y peleaba con desesperación. Probablemente él y sus compañeros se habían emocionado en extremo al ver un barco tripulante que podrían asaltar. Significaba comida, dinero, mujeres para pasar el rato.

Pero se necesitaba más que desesperación para matar a Dina, que después de una finta y ataque triple, le perforó un riñón. El muchacho cayó al suelo, chillando, pero no tuvo tiempo de rematarlo porque fue atacada de nuevo, esta vez por dos.

Alejó a uno de ellos con una patada en el estómago, mientras cruzaba estocadas con el otro. Por fortuna, vino a su ayuda uno de los soldados, que era buen espadachín, así que Dina lo dejó para enfrentarse al otro, un chimuelo con ojos rojos.

Vio, entonces, a su abuelo, luchando valerosamente con su daga. Tan solo lo observó unos tres segundos, lo suficiente para ver la elegancia de su técnica, cosa que ella no había visto en años, pero le recordaba las incontables tardes con su abuelo, cuando él le enseñaba el arte de la espada. Joneh-duné contendía con espalda recta y pecho echado al frente, la daga firme en la mano derecha, y el brazo izquierdo echado hacia atrás, con la palma alzada, para mantener el

balance.

Dina elevó una plegaria a Merne: *Protégelo, diosa.*

7. TALISMÁN

OSCURECÍA EN LA ciudad de Argoth.

Hualden maltenita se ajustó el capuchón de su manto mientras caminaba por una calle adoquinada. Era una calle ancha, de las principales al sur del castillo real. Todavía mucha gente andaba por allí, algunos a pie, otros a caballo, en mula, o en carromato. Los vendedores comenzaban a cerrar sus tiendas.

No permitiré que nadie me reconozca, pensó Hualden. Era una persona lo suficientemente importante como para que alguien pudiera reconocerlo. Uno nunca sabía si eso podría traerle problemas en el futuro, sobre todo por lo que estaba apunto de hacer.

Se detuvo y sacó de su bolsillo un pergamino pequeño, cuadrado. Lo abrió y lo examinó. Era un mapa de ese sector de la ciudad, con un círculo rojo en un lugar determinado.

El lugar de encuentro.

Todo saldrá bien, se dijo.

Dio vuelta a la derecha por una calle lateral, después a la izquierda, dos cruces más y vuelta a la derecha, en un callejón angosto y vacío. Caminó unos cinco minutos hasta llegar a una puerta metálica verde oscura que en el pomo tenía la figura de un león devorando una serpiente. Allí era.

Se frotó las manos, y tocó un par de veces.

La puerta se abrió. Un hombre de baja estatura muy moreno le pidió que lo siguiera. Anduvieron por un pasillo oscuro, sin iluminación, y Hualden avanzó con miedo de trastabillarse con los talones de su guía. Llegaron a un jardín interno, con un árbol grande en medio del jardín, en donde un hombre lo esperaba fumando una pipa, sentado en una mesa de madera, con una lámpara encendida.

—Maese Zoldán —dijo Hualden, su boca seca.

—Canciller —respondió—. Dígnese a tomar asiento.

Sintiendo la boca cada vez más seca, Hualden obedeció. Al sentarse tuvo una premonición, una mala.

Esta es una mala idea. Debo salir de aquí.

Pero se quedó sentado. Si repentinamente se ponía de pie y se daba la media vuelta, dicha acción no le parecería aceptable al hechicero que tenía enfrente.

No era la primera vez que tenía un encuentro con Zoldán. La negociación comenzó hacía casi medio año. Todo hecho con gran discreción, en lugares oscuros y deshabitados.

—¿Tienes lo que acordamos? —preguntó el hechicero. Tenía los ojos de color café, muy oscuros, parecían negros. Una barba de candado adornaba su mentón, y llevaba el cabello rapado. Era un hombre musculoso.

—Lo tengo —respondió.

—Veámoslo.

—Con mucho gusto se lo mostraré, maese. Pero primero..., primero debo ver el pago.

—¿Acaso no confía en mí, canceller?

—No se trata de confianza, maese. Se trata de aquello que acordamos. El convenio es que usted me mostraría primero el pago, y entonces, y solo entonces, le mostraría yo el mapa.

Zoldán se quedó serio. Su semblante no denotaba un sentimiento específico. Era como un experto jugador de cartas.

Hualden, de nuevo, sintió un extraño cosquilleo en su cuerpo, y por segunda ocasión pensó que lo mejor que podía hacer era salir de allí.

—Es usted un hombre valiente, canceller. Venir a verme a mí, un hechicero, sin ningún tipo de guardia.

Hualden era un político. No era un guerrero. Nunca había tenido una pelea a golpes, ni siquiera en una taberna estando completamente ebrio. Sin embargo, sabía de influencias, sabía cómo presionar a los demás, era perfecto en el arte del chantaje, y por eso era rico. Así que no se dejaría mangonear.

—No vengo sin guardia —dijo levantando la mano izquierda. Tenía sobre el dedo anular un anillo verde.

El hechicero solamente levantó una ceja, la izquierda.

—Este es un talismán guardia —dijo el canceller—. Ningún hechizo puede dañarme.

El hechicero levantó la otra ceja.

—Vaya, es usted un hombre previsor. —Entonces levantó ambas manos, enseñándole las palmas, como rindiéndose—: Pero no hay de qué preocuparse, amigo mío. No hay por qué ponerse tenso. Aquí tengo lo que usted tanto ha querido.

Se llevó la mano al interior de su túnica, a la altura del pecho, y sacó un pañuelo negro doblado en cuartos. Lo puso en el centro de la mesa.

Hualden lo alcanzó rápido, con desesperación. Abrió el pañuelo, y ahí estaba.

—*Forje shelta* —maldijo el canceller, asombrado. Era un diamante. Grande. Hermoso. Impresionante.

Tomó la lámpara y la acercó. De un bolsillo sacó una lupa de joyero. Se inclinó sobre la mesa, encima del diamante. Observó con meticulosidad la piedra. Exploró las profundidades de la gema, buscando más allá de su aparente perfección. Buscaba las inclusiones, las imperfecciones internas. Este no era el primer diamante de gran valor que pasaba por sus manos. Para nada. Con el paso de los años se había convertido en un experto colector y traficante de piedras preciosas. Así que examinó las facetas, evaluando la simetría y el corte, mientras su mente experta calculaba la calidad de la talla.

Levantó la vista.

—¿Satisfecho? —dijo el hechicero.

—Satisfecho.

El canceller fue el que ahora se llevó la mano a su túnica. Sacó un pergamino y lo puso en la mesa.

—Esta es la mitad del mapa —dijo.

—¿La mitad? ¿Cómo que la mitad? —El hechicero no se veía feliz al escuchar eso.

—Tranquilo, maese Zoldán. Fue solo por precaución. Sin ofender, pero uno nunca sabe...

—Si piensas que saldrás de aquí con ese diamante sin que yo tenga en mis manos el mapa entero, estás muy equivocado.

—Haremos esto —dijo el canceller, conciliador—. Saldremos de aquí juntos, hasta un lugar determinado, y allí yo le daré la otra mitad. Pero usted nunca me perderá de vista.

—No, canceller. Yo he confiado en usted. Le he dado el maldito diamante. Ahora usted me

dirá exactamente dónde está la otra mitad.

El corazón de Hualden latía con tanta fuerza que se preguntaba si era posible que el hechicero lo pudiera oír.

Ese mapa era ultrasecreto. Era el mapa del castillo de Argoth, con todos sus pasillos... incluyendo los pasadizos secretos. Conseguirlo había sido toda una proeza. Comenzó cuando Verlat ek'Juldet, el Maestro de las Llaves del castillo, habló de más una noche de mucho vino y muchos dados. Habló sobre dicho mapa, y el canciller conservó la información en su mente, sin decírselo a nadie excepto a su siervo, quien era de su absoluta confianza. Entonces los dos idearon un plan para hacerse de ese mapa.

Una noche determinada jugaron a las cartas con Verlat dentro del castillo, hasta que el otro quedó completamente inconsciente por el vino. Robaron la llave que llevaba al cuello, sustrajeron el mapa, lo copiaron apresuradamente, y listo.

—Iremos juntos, nunca me perderás de vista —volvió a decir el canciller.

Zoldán se llevó la mano al cinto. Luego puso sobre la mesa una daga que brilló pálidamente a la luz de la vela.

Un sudor frío brotó por la frente del canciller. Casi pudo sentir cada gota individual que salía de los poros de su piel.

—Puede ser que tenga usted un talismán guarda —dijo Zoldán—. Pero un artilugio como ese no lo protegerá del filo del acero. Y créame, maese canciller, que tengo maneras creativas de usar esta daga para extraer la información que necesito. Tanto yo como mi maestro hemos sido generosos, muy generosos con usted. Pudimos habernos hecho del mapa de otras maneras. Pero aquí estamos, y allí está el diamante. Así que tiene unos cuantos segundos para darme el mapa completo, antes de que nuestra conversación se torne, digamos, fea.

Con el corazón apunto de fracturarse una costilla, dijo Hualden:

—Está bien, está bien. Aquí está.

De su túnica extrajo la otra parte del mapa y la puso entre ellos. Sí, había sido un farol. Uno que le había funcionado antes muchas veces. Pero nunca había lidiado con un hechicero; nunca. Bueno, con la única excepción de la bruja que le había vendido el talismán.

Zoldán tomó las dos mitades del mapa, las abrió sobre la mesa, inspeccionó lo que tenía enfrente con la misma minuciosidad con la que Hualden había examinado la piedra preciosa apenas unos momentos antes.

—Ah, mi estimado canciller —dijo Zoldán—. Esto es extraordinario. Esto es justo lo que necesitaba.

El hechicero levantó la mirada. Sus ojos brillaban, y además de eso, sonreía, enseñando sus colmillos. El canciller sintió un escalofrío, se le figuró ver a un lobo apunto de abalanzarse sobre la yugular de su presa.

—Ha sido un placer —dijo el canciller, ansioso por largarse de allí. Se acomodó en la silla para ponerse de pie.

—El gusto ha sido todo mío, maese canciller. Necesitábamos este mapa para acercarnos a la reina.

Hualden se quedó petrificado.

—¿A la reina?

—La reina, sí, mi querido Hualden.

—Me dijiste que buscaban robar el oro de la bóveda real.

El canciller, por lo menos en parte, había accedido a venderles el mapa puesto que sabía que era imposible el asalto a la bóveda. Estaba resguardada por tantos soldados que necesitarían un

ejército completo tan solo para derrotar a la guardia. Eso sin contar que el tesoro real estaba detrás de una puerta de acero prácticamente indestructible, del que se necesitaban cinco diferentes llaves para abrirla. Por si eso no fuera poco, tenía varios hechizos de protección que los inquisidores iluminados cambiaban con frecuencia.

En todas las negociaciones Zoldán jamás había siquiera mencionado a la reina.

—Pensé que querían el oro —insistió Hualden.

—No, canciller. Este mapa nos da acceso a la reina Malbeth. Tenemos una conversación pendiente con ella —dijo, sonriendo todavía más.

—Yo... —dijo negando con la cabeza—, yo no... Pero ¿y el oro? ¡Me dijiste que querían el oro! ¡No a la reina! Ese tipo de traición va más allá de lo que yo...

—Nada tienes que preocuparte por eso, Hualden. Traidor ya eres. Traidor has sido por muchos años. Toda tu riqueza viene de tus muchos engaños. ¿Oro? No necesitamos oro cuando tenemos diamantes como ese y otros.

—¿Como este? —El canciller tomó el diamante con las dos manos y lo apretó contra su pecho.

Debo salir de aquí, pensó.

—Como ese —dijo el hechicero. Levantó la mano izquierda como si fuera una garra, con los dedos arqueados y extendidos. Parecía que sostenía una orbe imaginaria.

Para el horror de Hualden, sintió una presión sobre toda su cabeza. Perdió la habilidad de moverla. Una presión abrumadora la había rodeado. Los oídos le zumbaban.

Dioses míos, pensó. Levantó su mano donde tenía el anillo, el talismán. Había pagado una pequeña fortuna por esa reliquia. Esa bruja le aseguró que era real, que el anillo había sido tallado de piedra orgánica, material mágico, e imbuido con el poder de seis hechizos protectores.

La presión en su cabeza era enorme. Lanzó un grito cuando su cráneo hizo un leve *crac*. Zoldán lo miraba con ojos brillantes, pero ya no tenía una sonrisa en sus labios, sino de nuevo ese rostro inexpresivo. Mientras los dedos de su mano se iban juntando, la presión en su cabeza crecía.

Maldita bruja estafadora, le cruzó el pensamiento por su conciencia.

El hechicero le rompía el cráneo como si fuera una sandía. El canciller gritaba, pero ya no escuchaba su propio grito por el zumbido de mil abejas en sus oídos. En esos momentos no pensó en su esposa, tampoco en sus dos hijos ya grandes, sino en su amante, lamentando no poder disfrutarla un poco más.

Su ojo izquierdo se salió de su cuenca, sujeto todavía al cerebro por el nervio óptico. Su ojo derecho se reventó y todo se volvió oscuro justo antes de que su cabeza implosionara.

8. TABERNA

DÍAS DESPUÉS...

Dina exhaló aliviada cuando, con su catalejo, vio la ciudad de Argoth. Esa gigantesca ciudad asentada sobre un monte pétreo, con el castillo en la punta y toda la ciudad —con sus cientos de casas— construidas alrededor como una especie de laberinto. Las muchas murallas serpenteaban alrededor, pues mientras la ciudad había crecido con el pasar de los siglos, las murallas se extendieron y, en algunos casos, se construyeron nuevas.

Iba en el pescante de un carromato junto a su abuelo, quien llevaba las riendas con la derecha. La mano izquierda la tenía vendada, por aquello de la herida cuando pelearon contra los piratas.

El alivio que sentía no era por el temor a ser asaltados. Ya estaban lo suficientemente cerca de la ciudad, y por lo tanto, la vigilancia era mejor, mucho mejor. De hecho, la mayoría de las guardias del reino vigilaban los caminos cercanos al «circulo», que es como se le conocía al radio alrededor de la ciudad de Argoth, con Rubán-el al noreste, Gabá al sureste, y Zimireth al suroeste.

Su sentimiento provenía, más bien, del simple hecho de regresar a lo familiar, a la gran ciudad, a su hogar. Ella y su abuelo salieron de la capital del reino hacía meses, para embarcarse y ver las tierras más allá de la isla de Nureph. No es que fueran ricos. De ninguna manera. Joneh-duné era herrero, y ella sargento del ejército de Argoth. Ninguno de esos dos oficios daba ni remotamente para financiar un viaje como el que acababan de terminar.

Sin embargo, poco tiempo atrás, Dina se había hecho de una buena cantidad de dinero como recompensa por una aventura, una misión de rescate que finalizó con éxito. La reina, agradecida por el servicio que ella había prestado junto con Degoth, el guerrero dragón, les dio una generosa remuneración. Así que ella y su abuelo salieron a realizar aquello que habían soñado hacer toda su vida: viajar. Aunque Joneh-duné seguía siendo un hombre vigoroso, Dina sabía bien que estaba en el ocaso de su vida, y quería disfrutar de su abuelo antes de que pasara al jardín eterno.

No viajaban solos, por supuesto. Salieron del puerto de Lerdatán en caravana, la cual se fue haciendo más pequeña en su travesía al este. Ahora consistía de cuatro carros, tres caballos con jinete y seis mulas bien cargadas. Todos en la caravana iban armados, hasta las mujeres. En los últimos años se incrementaron los asaltos, así que era un suicidio viajar sin contratar una guardia, o andar con acero al cinto.

Gracias a los dioses, no sufrieron atraco alguno. Un par de noches atrás Dina pensó ver algunas sombras cerca del lugar donde acamparon, pero probablemente se trataba de monstruos. Quizás lo único que podía espantar más a un humano que ser asaltado por un ladrón, era ser atacado por alguna bestia semihumana, como los gorgots, que eran loboides de ojos rojos, dientes filosos y garras enormes. Sin embargo, también los loboides lo pensaban bien antes de abalanzarse sobre una caravana de humanos.

—Bendita Merne —dijo su abuelo—, hoy cenaremos en casa.

Dina cruzó los brazos sobre el pecho en agradecimiento a la diosa del agua. Los había protegido en el viaje en tierra, y también de perecer ante el ataque de los piratas.

La situación con los piratas se resolvió de manera inesperada. Evidentemente los piratas no habían esperado una resistencia significativa. Incluso Dina se sorprendió de la ferocidad con la que el barco resistió el abordaje. Para la fortuna de todos, los soldados en el *Victoria del amanecer* eran buenos espadachines. Además de eso, dos mujeres granjeras resultaron tener un tino impresionante con el arco, gracias a los incontables venados, jabalíes y conejos que habían matado durante su vida para traer algo de comida a la familia.

De todas maneras, los piratas tenían muchísima más experiencia que ellos (a excepción de Dina y los soldados) en la guerra, y probablemente hubieran finalmente logrado hacerse del control del barco, si no hubiera sido por lo que le sucedió al capitán pirata cuando puso pie en el *Victoria*.

Apenas llevaba dos pasos en cubierta, cuando el capitán de los piratas resbaló en un charco de sangre. Se fue de espaldas y se pegó fuerte en la nuca, quedando momentáneamente desorientado.

Esos pocos segundos que duró su desorientación fueron suficientes para que un chico de apenas unos diez años —que blandía un hacha demasiado grande para él, pues era un joven flaco y desnutrido— se acercara al pirata y, casi sin querer queriendo, hizo descender el filo de la hoja justo por debajo de la protuberancia laríngea del filibustero. La fuerza de la gravedad hizo el resto, pues la cabeza del hacha pesaba lo suficiente para que, al descender sobre la piel y el hueso, no encontrara resistencia suficiente, por lo que el cuello del capitán quedó dividido en dos partes. La una, adjunta al cuerpo, la otra, a la cabeza.

El resto de los corsarios, al ver el cuerpo de su capitán privado de su cabeza, y por lo tanto de su ánima, decidieron que era mejor emprender la retirada. Y tan rápido como abordaron el *Victoria*, lo abandonaron.

Aunque el barco quedó herido de uno de los costados por el espolón enemigo, no se fue a pique, y lograron repararlo lo suficiente, con madera y brea, como para llegar hasta el puerto, gracias a los dioses.

En la refriega murieron seis piratas y cuatro del *Victoria*: tres hombres y una mujer. Su abuelo quedó herido en el codo de la mano izquierda, un tajo feo pero que fue tratado inmediatamente, por lo que no perdería el miembro.

—¿Qué se te antoja para cenar? —le dijo su abuelo, agitando suavemente las riendas.

—No sé —dijo. Se le hizo agua la boca. Tenía hambre.

—Piensa en algo.

—Caldo. O sopa. Eh... lentejas con carne.

Joneh-duné se rio:

—Pues haré una sopa de lentejas con carne.

Llegaron hasta uno de las imponentes entradas a la ciudad por el suroeste, una entrada de la muralla exterior. El portón era tan grande que unos diez carromatos podrían entrar al mismo tiempo, uno junto al otro.

Llegaron por allí de la cuarta hora después del mediodía, y las calles de Argoth estaban llenas de gente que iba y venía.

Extrañaba esto, pensó.

Su abuelo cumplió con la promesa, y esa noche cenaron la famosa receta secreta de lentejas con carne de Joneh-duné.

Aunque Dina vivía por su cuenta, estaba tan exhausta que accedió dormir en su antiguo cuarto en la casa de su abuelo. Era el cuarto que habitó sus primeros años de vida, siendo criada y trabajando con él en la herrería, antes de que ella se enlistara en el ejército.

El siguiente fue un día corto, puesto que tanto ella como su abuelo se despertaron después del mediodía. El cansancio era demasiado. Esa noche, sin embargo, Dina se despidió con un abrazo y se retiró hacia su propio hogar, no demasiado lejos de allí, como una media hora a pie.

Pensó que lo que más necesitaba era dormirse, para irse recuperando del cansancio de viajero. Pero repentinamente sintió un intenso deseo de beber un poco de aguardiente.

Se mudó de ropa, se ciñó una daga al cinto, y salió rumbo a la taberna de Tom el grande.

Encontró al tabernero como siempre, de buen humor, con un par de hombres frente a él riendo a carcajadas por un chiste que Tom acababa de contar.

Tom el grande era bajito, bastante delgado, sin barba, y con el ojo izquierdo parpadeando constantemente, un tic que tenía desde que Dina lo conocía, lo cual era de mucho tiempo. Esa había sido la taberna preferida de su abuelo, y lo era también de ella.

Tom, cuando la vio, abrió los ojos grandes, las cejas se elevaron en su frente, levantó ambos brazos y gritó:

—¡Por los dioses elementales! ¡Dina! ¡Dioses míos, estás de regreso!

No pudo ella evitar ruborizarse al encontrarse repentinamente siendo el centro de atención de la cantina. El tabernero le dio un fuerte abrazo y un beso en la mejilla.

Los comensales regresaron cada quien a su comida, bebida, y conversaciones. En una esquina, un juglar seguía tocando su lira mientras cantaba sobre una mujer de ojos claros que le había partido el corazón.

—Dioses, qué gusto de verte, Dina. Por favor, vayamos a aquella esquina, conversemos un poco. ¿Tu abuelo...?

—Está bien. Ambos regresamos con bien.

—¡Alabado sea Torvos! —Y el fuego de la chimenea crepitó, como si Torvos, dios de dicho elemento, diera su aprobación al suceso.

Tan pronto se sentaron, un par de tarrones de aguardiente llegaron a la mesa.

—Te miras un poco diferente, Dina. Sigues siendo la misma mujer preciosa. Te lo he dicho antes, no he visto ojos tan esmeralda como los tuyos. Pero tienes el semblante más..., más duro.

—He visto más cosas estos años.

—Espero no te esté ganando el cinismo.

—No sé si ganando, pero por lo menos compitiendo por mi corazón —dijo pasándose los dedos por el cabello negro que le llegaba por encima de los hombros.

—Es la providencia de los dioses, Dina. He estado pensando en ti los últimos días.

—¿Y eso, Tom? —preguntó ella dándole un sorbo a su bebida.

—Pues tengo mucho qué contarte, querida mía. Mucho.

Dina entornó la mirada al ver el semblante del tabernero, pues una nube parecía haber pasado por los ojos de Tom.

Algo va mal, pensó ella.

9. FORTUITO

DEGOTH CAMINABA POR un sector abandonado de la ciudad de Argoth. Todas sus pertenencias, que no eran muchas, las llevaba en un bolsón de cuero que llevaba en la espalda. Además de eso, su espada y daga al cinto. Andaba con la ayuda de un báculo, envuelto en su manto café.

Había emprendido el camino de regreso junto con el maestro Slepten. Se despidieron el uno del otro casi al entrar a Argoth, acordando verse la próxima noche para planear los próximos pasos de la misión.

Llegó Degoth hasta esa torre abandonada que había sido su hogar antes de que saliera de la gran ciudad para vivir un tiempo en las montañas.

Cuando primero la encontró —años atrás— no tenía puerta principal. Así que eso fue lo primero que renovó antes de mudarse allí. Puso un portón metálico bien reforzado, que se abría con tres llaves. Esa era la única entrada, la otra manera sería escalar la torre por fuera y llegar hasta una de las ventanas de arriba. Pero incluso esas estaban aseguradas con barrotes.

Degoth revisó su alrededor y se cercioró de estar solo. Eran los antiguos hábitos.

Abrió los candados, después la puerta, y la cerró tras sí. Encendió una lámpara de aceite que dejaba al pie de las escaleras, y subió por ellas, evitando las diversas trampas que él mismo había colocado en diferentes puntos.

Llegó hasta arriba, a la puerta de madera que daba paso a su lugar de habitación. Esta puerta tenía picaporte pero sin candado, solamente tranca por el otro lado, la cual no estaba puesta. Corrió el picaporte y entró a ese lugar familiar, lleno de libros por todas partes y su camastro en una esquina.

Le tomó dar un solo paso para saber que su habitación estaba comprometida.

Degoth era el tipo de persona que vivía en una desorganización organizada. Aunque había por todos lados libros, pergaminos, armas, frascos, velas y demás cosas en el suelo, sobre mesas, armarios, y taburetes, recordaba relativamente bien dónde había dejado cada uno de ellos. Su mente funcionaba así.

La primera pista visual fue su mesa grande, frente a la ventana, con unos ocho libros sobre ella, todos abiertos. Recordaba perfectamente haber cerrado dos. Así que, salvo que los libros tuvieran ahora propiedades automáticas, alguien los cerró.

Con un movimiento de los codos lanzó la capa hacia atrás de los hombros, y apenas había desenvainado (su espada haciendo ese familiar sonido metálico que cortó el silencio de la noche) cuando una sombra se acercó con rapidez hacia él, el acero de la espada enemiga reflejando la luz de la linterna que Degoth llevaba en la mano izquierda.

El atacante, un hombre vestido de negro, delgado y completamente rapado de la cabeza, embistió con fuerza, pero el guerrero dragón se defendió con un rápido movimiento de la espada, para luego dar un salto a la izquierda y así tener más espacio para movimiento.

Detrás del atacante, en una esquina, se encendió una linterna, revelando a un segundo

agresor.

Son dos, maldita sea, pensó.

El segundo —vestido también con ropa oscura, y siguiendo la misma moda de su compañero con respecto al estilo de cabello, o en este caso, la ausencia de él—, dejó la linterna en un buró, para luego empuñar una daga mediana.

Teniendo ya una segunda fuente de luz, Degoth optó por usar su lámpara como arma. La lanzó con fuerza a su enemigo, el cual, al no esperarse ese proyectil, recibió el impacto en la cara, al mismo tiempo que gritaba un par de juramentos.

El guerrero dragón atacó entonces con tres estocadas rápidas, las primeras dos hábilmente defendidas, pero la tercera logró cortar el muslo izquierdo del rapado.

Para entonces el segundo estaba ya casi sobre él. Degoth desenfundó la daga con la izquierda, teniendo ahora un arma en cada mano.

El segundo, si bien no tenía cabello en el cráneo, sí llevaba una barbita en forma de triángulo invertido por debajo de su labio inferior. Atacó este con su daga, y Degoth se defendió haciendo cruz con sus aceros, y le dio una patada en la boca del estómago.

El de la barbita trastabilló hacia atrás y apuntó estuvo de caer de sentadera.

—Aprovechen bien el tiempo y dense a la fuga, si quieren vivir —les dijo. Desabotonó la correa de su alforja, que cayó al suelo detrás de él.

¿Cómo habían logrado entrar? Esa torre era una pequeña fortaleza. Pero la respuesta le llegó casi al mismo tiempo que su mente la formuló. Sintió la brisa fresca de la noche corriendo por el cuarto. Significaba eso que de alguna manera escalaron la torre por fuera, rompieron los barrotes y abrieron las persianas de madera.

No eran, entonces, ladrones comunes y corrientes, que fue lo primero que había pensado. Se requería paciencia y pericia para romper los barrotes, sobre todo a esa altura. Se preguntaba sobre el método. ¿Cómo lo lograron? ¿Con algún tipo de explosivo?

Los dos negruzcos se miraron de soslayo y atacaron al mismo tiempo. Un ataque bien coordinado que sin duda practicaron antes. De no tener un acero en cada mano, habría sido atravesado. Pero logró defenderse, los empujó con fuerza hacia atrás y empleó su arma secreta: magia.

Primero se enlazó con el aire y, formando un torbellino, lanzó al de la barbita dando giros hacia arriba, estrellándose en el techo y cayendo pesadamente en el suelo. Arremetió contra el otro, quien sangraba de la nariz por el golpe de la linterna. Luego con la mano izquierda, sin importar que empuñaba la daga, enlazó el fuego de la linterna sobre el buró, y una esfera de fuego surcó por el aire y explotó en la espada de su contrario, quien abrió los ojos sorprendido no solamente por el fuego en su espalda, sino también por tener un mago frente a él. Después de todo, la magia y la hechicería estaba prohibida en todo el reino, y los hechiceros eran cazados implacablemente por los inquisidores. Por si eso no fuera poco, ¿quién había escuchado de un guerrero dragón que fuera también mago?

Pero mago Degoth era; y le atravesó el corazón al otro, la punta de la espada saliendo por el dorso, y después le clavó la daga al cuello.

El de la barbita se ponía de pie.

—¿Quién eres? —le gritó el guerrero dragón.

—¿Quién eres *tú*? —preguntó su enemigo asombrado, su rostro ensombrecido, pues la luz le daba por la espalda.

Degoth hizo girar su espada en la mano derecha, preparándose. Era imposible que esto fuera una emboscada. Nadie sabía que regresaría, mucho menos que regresaría ese día en específico y

a esa hora. No, este era un evento fortuito. Ellos habían entrado a su torre para robar algo, o para recabar información. Cosa que le preocupaba, y le preocupaba bastante, porque esa localización era secreta. Había sido cuidadoso en conservar en estricta confidencia su lugar de estudio y reposo. Pero de alguna manera allí estaban.

Debo capturarlo con vida, pensó, para sacarle información.

Apenas dio unos pasos en dirección de su enemigo cuando este musitó algo entre dientes y comenzó a tornarse transparente. No completamente. Era como ver una figura hecha de cristal que se movía con la facilidad de un ser humano.

—No eres el único mago aquí —dijo con una sonrisa en su voz. La figura entonces de tres zancadas llegó hasta la linterna, y la apagó.

El cuarto se envolvió en tinieblas.

10. AVERIGUARLO

—¿CUÁNTO TIEMPO HA desde que saliste de la ciudad —le pregunto Tom a Dina.

—Como tres años desde que salimos.

El tabernero sacudió la cabeza:

—¡Vaya, el tiempo vuela!

—Es increíble, pero verdad. Primero fuimos, mi abuelo y yo, a Zimireth, nos quedamos allí casi medio año. Allí en caravana al oeste, rumbo al mar. Nos hicimos a la mar en Lerdatán, y navegamos a Nureph. Mi abuelo tiene allí familia lejana, y nos quedamos con ellos un rato, disfrutando de la isla, el mar, los mariscos.

—¡El tabaco! ¡El vino!

—Tabaco y vino, sí, también —respondió ella con una sonrisa.

—¿Allí se quedaron?

—No. Nos hicimos a la mar, y visitamos las islas del Gran Mar.

—¿Llegaron hasta las antiguas tierras? ¿El viejo mundo?

—No —respondió ella, quizás demasiado rápido, pues era una mentira. Efectivamente, navegaron más allá de las islas hasta llegar a las llamadas antiguas tierras, lo que miles de años atrás había sido el reino de Regarot, y que ahora era habitado por monstruos y una multitud de tribus y clanes, la mayoría de ellos nómadas. Tierras peligrosas, sin ley, sin gobierno. Tierras que nadie se atrevía a visitar, a menos que tuviera un propósito muy específico.

Y ella y Joneh-duné habían tenido un propósito bastante específico...

—Pasamos la mayoría de nuestro tiempo en la isla de Karkactu.

—He escuchado sobre ella. Dicen que es un paraíso.

—Algunos poetas afirman que los jardines eternos serán tan solo un poco más hermosos que Karkactu. Exploramos la isla entera, comimos, bebimos, nos gastamos nuestra pequeña fortuna, y decidimos regresar.

—Algún día, quizás algún día pueda yo... —Se quedó Tom pensando, imaginando cómo sería su vida en una isla.

—¿Y entonces, Tom? ¿Me vas a decir?

—Sí, sí... —El tabernero miró a su alrededor. La cantina estaba repleta, todos hablaban en voz alta, reían, o cantaban al unísono con el juglar. Tom se inclinó hacia adelante, y Dina lo imitó—: Ya sabes que, por la razón que sea, me entero de todo. O por lo menos de mucho.

—Sí —respondió ella.

Tom el grande tenía conexiones con todo tipo de personas. Sabía tantos secretos que a Dina le sorprendía que siguiera con vida. El tabernero había aprendido a navegar las aguas de los secretos por medio de poderosos amigos y mucha cautela.

—No soy un hombre chismoso, Dina. Tú lo sabes. Pero soy un, digamos, guardián de información. En muchos casos, lo prudencial es quedarme con la información que recibo. Pero en otros, lo mejor es hacerla llegar a aquellos que la necesitan o pueden hacer algo al respecto. Y

en este caso, tiene que ver con un hechicero.

Dina sintió un escalofrío al recordar que ella, hace tres años, se enteró de la existencia de un hechicero que nunca imaginó: Degoth ek'Degoth tisdita, el guerrero dragón. Desde ese entonces no lo había vuelto a ver. Decidió que guardaría ese secreto, pero no se sentía cómoda trabajando con alguien que era un caballero de la Orden del Dragón, y al mismo tiempo un hechicero, un practicante de la magia prohibida.

Solo esperaba que Tom el tabernero no le fuera a decir precisamente eso, que el secreto de Degoth había pasado de alguna manera a ser de su conocimiento.

Tom susurró:

—¿Sabes quién es Mergante ek'Koleth?

Dina sintió un alivio al saber que no se trataba de Degoth.

—Sí —dijo ella—. Famoso hechicero. Encarcelado hace... ¿treinta años?

—Veinte, más bien —rectificó Tom—. Todos han escuchado de Mergante. Su nombre es legendario. Las abuelas cuentan su historia para asustar a los niños. «Si te portas mal te encerrarán en el calabozo de Garleón con Mergante» y todo eso.

—«Mergante te convertirá en serpiente».

—Eso, eso. Pues bien, aunque Mergante es un nombre conocido, no muchos reconocen otro: el de Zoldán.

—¿Zoldán?

—¿Te suena familiar?

—No.

—Pues bien. Zoldán fue lugarteniente de ek'Koleth. De hecho, lo encarcelaron junto con su amo en Garleón. Es un hechicero poderoso, también. No tanto como su amo, pero es un brujo peligroso. La cuestión es esta: corre un rumor, que todavía no he podido verificar por completo, pero cuya fuente es confiable. El rumor es que Zoldán anda por aquí. En Argoth.

—¿Cómo que anda por aquí?

—Merodeando en las sombras.

—¿No dijiste que había sido encarcelado junto con su amo?

—Eso dije.

—Entonces... ¿fue liberado? Imposible.

—Imposible, correcto. Fueron encarcelados de por vida. Por lo tanto, usé mis contactos para mandar un mensaje hasta la prisión de Garleón, y me dijeron que Mergante y Zoldán siguen allí, cautivos.

—¡Menos mal! —dijo ella.

—Sin embargo... —Se quedó el tabernero en silencio un momento, como perdido en sus pensamientos. Agregó—: El día de ayer recibí una visita. No te puedo decir quién era. Pero lo que me dijo me tiene muy preocupado.

—¿Piensas que yo puedo ayudar?

—Sí, eso pienso. Tal vez tú y tu compañero, el dragón.

—Tengo tres años sin verlo.

—Te aseguro que querrás buscarlo.

—Pues dime, que me tienes en ascuas.

—Al parecer Zoldán sí está aquí. No solo eso, sino que tiene en su posesión un mapa secreto. Es un mapa del castillo real. No estoy seguro para qué lo quiere, pero ese mapa incluye todos los pasadizos secretos del castillo.

—¿Crees que la reina está en peligro?

—Por supuesto que lo creo. Puede ser que el hechicero quiera el mapa para alguna otra cosa, para robar algo, posiblemente. Pero si fuera yo, lo querría para llegar hasta la reina y hacer con ella lo que quiera. Matarla, secuestrarla, ¿quién sabe?

—¡Pero Zoldán está encerrado! Debe ser un error.

—No, Dina, no lo creo. Eso tendrás que averiguarlo tú. Pero sospecho que no solamente se ha escapado Zoldán. Si él está fuera, también lo está Mergante.

Dina sintió un escalofrío. Dijo:

—Pero eso no lo sabes... No lo sabes, ¿verdad?

—Eso no lo sé. Pero tengo un presentimiento. De todas maneras, incluso si no fuera Zoldán, alguien tiene ese mapa. Algo se debe hacer.

—Concuerdo.

Dina no tenía ni la más remota idea de dónde estaba Degoth tisdita. Ni siquiera sabía dónde vivía. Por supuesto, había dos lugares donde podía buscar, dos personas que conocían bien a Degoth: el alquimista y el bibliotecario. Iría primero con Rafel, el alquimista. Además, le haría a ella bien visitar de nuevo al viejo sabio.

Sus pensamientos fueron interrumpidos cuando notó a dos hombres que acababan de entrar por la puerta y parecían inspeccionar la taberna. Ambos vestían de negro, túnicas cortas de cuero que les llegaban hasta la rodilla, con botas altas del mismo color. Uno llevaba espada en la espalda, y el otro una hacha al cinto. Los dos iban con la cabeza rapada.

11. ACERCA

TRES AÑOS.

Más de mil días.

Todos y cada uno de ellos había Degoth entrenado para incrementar y afinar sus poderes en el uso de la magia. Eran varias las capacidades que tenía Degoth, en especial la manipulación del aire, y en menor medida la manipulación del fuego. También, algunas veces recibía premoniciones, como un agorero. Aunque esto último no sucedía muy a menudo.

Cuando decidió recluírse en las montañas de Ralgesh, una de sus metas, incluso podría decirse que la primordial, era de una vez por todas dominar el arte de la magia. No podía continuar siendo tan solo un «amateur».

Así que cargó un carromato con varios preciados libros, los cuales estudió minuciosamente. (Libros que, por cierto, dejó ocultos en una cueva). Además, pasó mañana tarde y noche ejercitando las técnicas del control de los elementos. De esa manera logró controlar el fuego con casi la misma pericia que el aire. No solamente eso, sino que al perfeccionar diversas técnicas, aprendió otros aspectos de la magia que nunca había descubierto dentro de sí.

Por ejemplo, si se concentraba bien, lograba agudizar sus cinco sentidos, de manera que podía percibir la presencia de una persona incluso sin verla.

Como por ejemplo el hechicero que había apagado la lámpara y se aproximaba rápidamente, con daga en mano.

Mientras su agresor recorría a zancadas el espacio entre ellos, Degoth respiró hondo para concentrarse, para restablecer su energía interna.

Es verdad que el de la barbita se había vuelto translúcido, pero no desaparecido por completo. Es decir, no era un fantasma. Por lo tanto, lo oyó venir. Escuchó su respirar agitado, y el cortar del aire que hizo la daga al prepararla para incrustarla en él.

Aunque ciertamente estaba el cuarto en penumbra a falta de fuego, la oscuridad no era absoluta, pues lograba entrar un poco de iluminación plateada por las ventanas.

Indudablemente su enemigo contaba con eso. Degoth no podía verlo, pero él podía vislumbrarlo, aunque fuera un poco, y eso era una ventaja.

Así que dio cuatro saltos, alejándose del ataque. El asesino, sorprendido, lanzó un juramento de enojo. Degoth ahora estaba en el rincón más oscuro de la habitación, alejado de las ventanas.

Ahora, ni tú ni yo, pensó. No te veo, no me ves.

El de la barbita se acercaba, a juzgar por la respiración, tanteando, lanzando tajos al aire. Degoth no tenía que saber exactamente la localización del otro para mandarle un golpe de aire. Extendió sus manos con fuerza y se hizo una explosión de viento.

El hechicero salió expelido y se estrelló contra la pared contraria, cerca de la puerta.

Corrió hacia su enemigo, calculando por el sonido del golpe dónde debía estar tirado en el suelo, y clavó su espada hacia abajo. Sintió que entraba en piel, y el de la barbita gritó de dolor y reapareció.

Tenía la espalda clavada en la ingle. Le sacó el acero y lo reintrodujo en la boca del estómago. Incluso con eso, el asesino hizo un intento por hincarle la daga, pero Degoth de un tajo le cortó la muñeca.

—¿Quién te envió?

No fue necesario ponerle la punta de la espada en la garganta, pues evidentemente de esta no iba a salir. El hombre, sin embargo, no parecía listo para hablar, pues gritaba de dolor mientras se intentaba tapar el corredero de sangre que emanaba de donde momentos antes había estado su mano.

—Puedo incrementar tu dolor. Así que dime: ¿qué hacían aquí? ¿Qué buscaban?

El asesino lo miró, desafiante. Tenía la cara pálida. Tosió fuerte, expulsando sangre que le salpicó a Degoth en el pecho.

Perdía mucha sangre. Moriría pronto. Ahora, con los ojos un poco más acostumbrados a la semioscuridad, pudo ver la fisonomía del moribundo.

Era joven. Unos veintitantos. De piel blanca y nariz puntiaguda. Labios delgados, con los que esbozó un intento de sonrisa, enseñando los dientes manchados de rojo.

—Te manda saludar el Gran Vidente —dijo, casi en un susurro—. La gran revelación se a..., se a...

Perdió la vida sin terminar la oración y sin cerrar los ojos. Con la boca todavía abierta, deletreando con los labios la letra «a».

—Maldita sea —dijo Degoth.

Se quedó allí de pie, perdido en sus pensamientos. Luego fue y encendió cuatro lámparas, llenando de luz el lugar.

Fue a inspeccionar el primer muerto, que estaba tirado cerca del centro del aposento. Reposaba en el suelo con las piernas en un ángulo extraño, la sangre todavía brotando del cuello y pecho. No encontró que llevara algo en su túnica que pudiera darle alguna pista. Ni siquiera bolsa de dinero.

Después revisó el segundo, pero lo mismo.

«Te manda saludar el Gran Vidente. La gran revelación se a...».

Acerca, pensó.

Vaya desastre. Tendría que deshacerse de los cuerpos. No le preocupaba que alguien hubiera escuchado el sonido de la pelea, o los gritos del moribundo. Su vivienda había sido seleccionada en parte por estar lejos de oídos y ojos curiosos. Pero no podía dejar dos cadáveres para pudrirse allí. Los iría a lanzar a un abandonado pozo de agua bastante profundo que había ya usado antes para... para deshacerse de cosas.

Le dolía tener que abandonar la torre. Evidentemente no podía seguir allí. Por el Creador, ¿encontraría otro lugar como este?

Puso los puños sobre la cadera, pensativo. Primero, deshacerse de los cuerpos. Y segundo, buscar información. No estaba del todo seguro si la visita de estos asesinos-ladrones estaba relacionada con el hechicero Mergante, pero estaba casi seguro que sí por lo que había dicho el último: el Gran Vidente.

Ese era uno de los apodos de Mergante ek'Koleth.

Quizás así había encontrado su guarida, por medio de la clarividencia. Porque Degoth había sido en extremo cuidadoso. De todas maneras, lo encontraron.

Los asesinos buscaban algo, algo entre los libros, alguna información que pensaban que él tenía.

Manos a la obra, pensó

12. HECHICEROS

—¿QUÉ PASA? —LE dijo Tom el tabernero.

—¿Estás armado? —preguntó ella.

—Siempre.

—Acaban de entrar dos calvos por la puerta.

—¿Cómo que dos calvos?

—Dos hombres sin cabello.

—Ah, literalmente, calvos.

—Literalmente calvos.

—¿Y...?

—Me dan mala espina. Están inspeccionando la taberna, pero no parecen buscar una mesa. Buscan a alguien.

—Dime si se acercan.

—Acaban de mirar en esta dirección. Están hablando entre sí. Ahora caminan hacia nuestra mesa —dijo Dina poniendo la mano sobre el pomo de la espada.

Cuando estaban a unos tres pasos de distancia, Tom se giró en su asiento para mirarlos.

—¿Qué se les ofrece, caballeros? —dijo el tabernero—. Me temo que tenemos lleno hoy. Quizás tengan que regresar después.

—Buscamos a Tom el grande —dijo el que llevaba la espada en la espalda. Era un hombre musculoso, con una barba de candado.

Algunas de las mesas cercanas comenzaron a hablar en voz un poco más baja. Dina se percató que miraban a los forasteros de reojo, y más de uno echó el manto hacia un lado a la altura de la cadera para poder desenvainar con rapidez en caso de que se necesitara.

—¿Quién lo busca? —preguntó Tom.

—Zoldán. Tengo un mensaje para él.

Dina se tensó. *Jorgot*, maldijo en su mente.

—Tú eres Zoldán, ¿eh? —preguntó Tom.

—El mismo. ¿Nos conocemos?

—No. Pero tu reputación te precede.

—Eso me han dicho. Y bien, ¿Tom?

—¿Tom? Tom no está. Puedes darme el recado, y se lo haré llegar.

—Es privado.

—Estamos entre amigos —dijo Tom apuntando con las palmas a su alrededor.

—Tendré que insistir en hablar con Tom en privado. Si gustas, amigo, pudieras acompañarnos hacia afuera para darte el mensaje, y después podrás regresar aquí de nuevo y seguir disfrutando de tu conversación con esta bella dama.

Tom enarcó las cejas:

—Vaya, gracias por tu generosidad. Son un par de caballeros, ¿eh, Dina?

Dina se quedó en silencio, analizando cuidadosamente el lenguaje corporal de los dos de negro. Zoldán se veía relajado, pero el del hacha, un poco tenso. Normalmente uno podía adivinar, por el puro lenguaje corporal, cuando una persona estaba lista para sacar una arma.

—Sin embargo —continuó Tom—, tendré que rechazar tu oferta. Les doy las gracias, y que tengan un buen día.

Zoldán dio un paso hacia la mesa y puso su mano sobre el hombro del tabernero.

—Vamos, amigo, acompáñame, que todo será más fácil.

Tom miró primero la mano que le sujetaba, y después a los ojos del hombre:

—Tienes exactamente cinco segundos para quitarme la mano de encima antes de que la pierdas, forastero.

De la mesa contigua se levantaron tres hombres, grandes, quienes inmediatamente desenvainaron las espadas, el sonido metálico produciendo un silencio en la taberna. Uno de ellos dijo:

—Ya escuchaste a Tom, forastero. Se largan, o se mueren.

El de negro levantó ambas manos, como rindiéndose, con una extraña sonrisa en los labios.

Dina se percató que ella tenía la empuñadura aferrada entre los dedos, el corazón palpitando con fuerza.

—Tranquilos, amigos —dijo Zoldán—, hemos terminado aquí.

Eso pareció tranquilizar a todos, pero solo un poco. Porque justo al terminar de decir la última palabra, se formó una esfera de energía ligeramente por encima de los dedos de la mano derecha del hombre.

—Tom, ¡cuidado! —alcanzó a decir Dina mientras desenfundaba.

Tom el grande tenía reflejos de gato, porque aunque estaba a pulgadas del hechicero, esquivó la orbe luminosa que, rozándole el cuello, explotó en el pie cercano de un hombre que soltó tremendo aullido.

Dina estaba ya de pie, con toda la intención de atravesarle las costillas a Zoldán, pero se interpuso el compinche, el del hacha.

Antes de que pudieran chocar aceros, el del hacha extendió su mano izquierda y Dina sintió como si alguien le pegara en el pecho con un enorme mazo invisible. Salió expulsada hacia atrás.

Por los dioses, son hechiceros los dos.

Le faltaba aire. No podía inhalar. El golpe había sido fuerte.

De repente logró inspirar, como alguien que se ahogaba y sale a la superficie.

Se puso de pie, jadeando, pensando que vería a Tom muerto, pero no. Se había escabullido. No se veía por ningún lado.

Bien hecho, Tom.

Mientras, Zoldán, visiblemente molesto, lanzaba una llamarada de fuego en contra de por lo menos diez hombres que buscaban acorralarlo.

El del hacha venía hacia ella.

Yo también tengo un arma secreta, se dijo.

Cerró los ojos, puso su mente en blanco, y recitó las palabras del encantamiento: «*Nored elca semet*».

La reliquia protectora que llevaba atada a su cuello se activó. Lo supo porque sintió un escalofrío que le recorrió el cuerpo entero.

El del hacha, de nuevo, extendió su mano izquierda, pero esta vez su poder no tuvo efecto. Se detuvo, sorprendido.

Dina atacó con un grito de furia.

En el último instante su enemigo desvió su espadazo, pero después de dos o tres golpes Dina supo que quizás era buen hechicero, pero no buen espadachín. El otro también se dio cuenta que estaba frente a un enemigo más fuerte y que, sin la ventaja de la magia, no podría derrotarla. Así que se dio la media vuelta para darse a la fuga, pero Dina no dejaría que se escapara tan fácilmente, así que lo persiguió y le dio un tajo vertical en la espalda. El hechicero cayó hacia el frente, de rodillas, y otro hombre le estrelló una silla en la cabeza, reventándole la frente.

—¿Dónde está el tabernero? —gritó Zoldán sin ver a su compañero, que ahora se retorció en el suelo, los ojos desorbitados, la sangre saliendo a borbotones, muriéndose.

A su alrededor, tirados, unos seis hombres muertos, dos de ellos con el cuerpo en llamas. Pero no todos se habían acobardado, sino que unos diez permanecían en la taberna, resguardados detrás de mesas volteadas, todos con algún arma en mano.

Dina corrió hacia Zoldán, esperando tomarlo por sorpresa y clavarle la espada en la espalda. Zoldán, como por un sexto sentido, miró por encima de su hombro, la vio venir, y se defendió del ataque.

La sargento hizo espacio y adoptó posición de defensa. El hechicero levantó la mano izquierda, los dedos como garras, formando una esfera luminosa en la punta de los dedos, la cual lanzó con fuerza.

Ella, con un giro de la espada, destruyó la bola de energía, que se deshizo en cien pedazos.

Zoldán entrecerró los ojos, preguntándose si tenía frente a él a una hechicera o a una portadora de alguna poderosa reliquia.

Dina jadeaba. Efectivamente, la reliquia la protegía, sin embargo, su energía interna disminuía. Cada vez que el amuleto que llevaba al cuello era usado para defenderse de un ataque mágico, ella sentía como si hubiera corrido media legua.

Esa reliquia era la razón por la cual ella y su abuelo se atrevieron a ir a las tierras del antiguo Regarot. A buscar la reliquia del pendiente azul, que llevaba al cuello, escondida detrás de su blusa. Era un viaje que, francamente, quería olvidar. Demasiada sangre. Demasiados muertos. De los tres años que habían estado fuera del reino de Argoth, casi ocho meses los dedicaron a la búsqueda de dicha reliquia. Ocho largos meses en los cuales varias veces estuvieron apunto de perder la vida.

Sigilosamente, un comensal de semblante peligroso lanzó una daga al aire que se clavó en la espalda de Zoldán, quien dando un alarido decidió que ese era el momento para salir de allí. Dando zancadas, abandonó el lugar.

Hubo un momento de silencio, en el que todos esperaban para ver si el hechicero cambiaba de opinión y decidía regresar. Pero eso no sucedió.

—¿Alguien ha visto a Tom? —preguntó Dina, pero nadie respondió. Más bien, la miraban con ojos de asombro o miedo.

—No soy hechicera —dijo antes de marcharse.

13. PROBLEMA

NECESITO DESCANSAR, PENSÓ Dina al salir.

Recitó las palabras, *nored elca semet*, para neutralizar el poder mágico de protección.

Fue como si le quitaran un peso de los hombros.

Se sentía exhausta. Era la primera vez que usaba la reliquia —el pendiente— en un combate, y no estaba preparada para ello. Le temblaban las rodillas y sentía náuseas. Caminó unos cinco pasos y vomitó en una esquina.

—Esto no me lo esperaba —dijo ella en un susurro, la voz ronca.

Quería buscar a Tom, y por supuesto, tenía que encontrar a Degoth, si es que andaba en la ciudad. Podía intentar encontrar al tabernero en su casa, pero dudaba mucho que estaría allí. Y en cuanto al guerrero dragón...

Descansar. Descansar primero.

Entró en el primer mesón que encontró. Era pequeño pero, por fortuna, tenía una habitación disponible en el segundo piso. Una habitación con llave, gracias a Merne. Aunque una habitación con seguridad era un poco más costosa, siempre lo prefería. Le dieron la llave y el candado, para que lo pusiera en el pasador por dentro.

Entró a la habitación, aseguró la puerta, y ni siquiera encendió la lámpara. Se lanzó en la cama y se quedó profundamente dormida, con la ropa y botas puestas.

Despertó al siguiente día y, al asomarse por la ventana, pensó que debía ser casi mediodía. Tenía que salir de allí para que no le cobraran extra.

Descendió al primer piso y preguntó al posadero si había algo para desayunar.

—Es un poco tarde. Ya estamos por comenzar la comida —respondió el hombre, alto y de barriga prominente—. Pero le diré a Mergerit que te prepare unos huevos. Con tocino por medio daré más, con jugo de naranja por un daré extra.

—Con tocino y con el jugo, por favor.

Le dolía la cabeza. Se sentó en una mesa y, poco tiempo después, llegó el desayuno humeante y que olía delicioso. Era la única en el comedor.

Comió de buena gana, y fue recobrando las fuerzas.

Término, pagó, y salió.

Afuera comenzaba a nublarse el cielo. Sin perder más tiempo, se puso en marcha rumbo a la torre del alquimista, el noroeste de donde ella estaba, como a una legua de allí.

Poco más de una hora después, subía las escaleras de la torre siendo guiada por Lemet-el-edín, el hombre de baja estatura, de raza inutsze, que era socio de Rafel el alquimista.

Subió las escaleras de piedra, y pronto se sentía de nuevo cansada. Lo mismo le pasó la última vez. ¿Cuántos escalones eran? No sabía, pero serían más de trescientos.

La puerta estaba abierta. Lemet-el-edín entró y sin decir palabra fue a sentarse a su escritorio, tomó una pluma, la mojó en un tintero, y continuó su trabajo de copiar un manuscrito.

El cuarto, redondo con un techo en forma de cono, estaba en penumbra, con todas las

ventanas cerradas. Varias velas y lámparas encendidas, por aquí y por allá, lanzaban su luz irregular que llenaba el lugar de diversas sombras.

Rafel el alquimista la recibió de pie, con una sonrisa.

—Gusto verte de nuevo, Dina ek’Ordeh.

—El gusto es mío, maestro Rafel.

—Siéntate, por favor —le dijo apuntándole una silla frente al escritorio atestado de libros.

—¿Te ofrezco algo? ¿Un poco de vino rebajado? ¿Una pipa? Acabo de recibir tabaco de Zehuesti, de lo mejor que hay.

—Gracias, maestro. Acabo de comer algo, así que estoy bien.

El alquimista asintió. Tenía ojos grandes y la nariz y labios torcidos, una mueca perpetua. Acercó una silla para sentarse cerca de ella.

—¿Me permitirás encender mi pipa?

—Adelante, maestro. Está en su casa —dijo ella, sonriendo. El alquimista soltó una risilla.

Habiéndola encendido, la chupó y exhaló el humo. Volvió a chupar la pipa, disfrutando.

—Te lo vuelvo a repetir, Dina ek’Ordeh. Este tabaco es de lo mejor que hay. Incluso Lemet-el-edín está de acuerdo. Él no fuma, si puedes creerlo, pero no se ha quejado del olor, lo que significa que no le molesta.

Lemet-el-edín gruñó en respuesta.

—Te preguntaría qué te trae por aquí, sargento, excepto que ya lo sé.

—¿Sí?

—Por supuesto. Mergante ek’Koleth.

—¡Sí! ¿Pero cómo...? Quizás en lugar de alquimista es usted agorero.

—Ni uno ni otro —le respondió Rafel—. Pero tengo buenos informantes. Hagamos esto.

Dime primero tú lo que sabes, después te lo diré yo.

—La verdad es que no sé mucho. Acabo de llegar.

—¿Cómo les fue en el Gran Mar?

—¡Por los dioses elementales!

—No te sorprendas, sargento. Tengo buenos amigos en el puerto de Lerdatán.

—Buenos amigos y muy chismosos.

—Hay dos tipos de amigos que me interesa tener. Los buenos amigos que no dirían nada, ni siquiera bajo tortura. Y los que están dispuestos a decirme absolutamente todo.

—Pues nos fue bastante bien. Anduvimos disfrutando de navegar por el mar, ver las islas, ya sabe.

—¿Encontraste cosas interesantes, quiero pensar?

—Algunas, sí —respondió ella con cautela. No es que no confiara en Rafel. Por el contrario, le tenía plena confianza. De todas maneras, tener una reliquia en su posesión era una cuestión delicada. Prefería mantenerlo en secreto. Cambió el tema—: Al llegar a Argoth, tuve un encuentro con Tom el grande.

—Ya veo. Fue él quien te dijo sobre el hechicero y su lugarteniente.

—Sí. Y sobre el mapa.

—Correcto. El mapa.

—Yo pensaba que Tom estaba loco. Mergante y Zoldán están encerrados, o por lo menos, eso pensaba yo.

—¿Ya no piensas eso?

—Dejé de pensarlo cuando Zoldán entró en la taberna.

El alquimista enarcó una ceja:

—¿Pero qué dices?

—Así como lo escucha, maestro. —Dina sintió un escalofrío de gusto al darle al alquimista información que no tenía. Le parecía que Rafel era el tipo de persona que ya lo sabía todo—. Entró buscando a Tom.

—Dime por favor qué no lo mató.

—No, gracias a los dioses. Por lo menos, no en ese momento. Tom huyó con vida, y espero siga vivo.

—Me aseguraré de ello.

—Tom me dijo que buscara a Degoth ek'Degoth, para ver si juntos deteníamos a Mergante antes de que intentara hacer algo contra el reino, o la reina.

—No es una mala idea. Sobre todo porque fui yo el que se lo sugirió a Tom. De hecho, fui yo el que le dio toda esa información a Tom, esperando que pudiera dártela a ti.

—Pero tenemos un problema, entonces.

—¿El problema es...?

—Que no tenemos el mapa, y tampoco tenemos a Degoth. No lo he visto en tres años, y tú lo conoces bien. Pudiera estar en la ciudad, o pudiera estar en algún rincón del reino. ¡Pudiera estar sin vida, los dioses lo impidan!

—De lo primero, tienes toda la razón: no tenemos el mapa. De lo segundo, sin embargo, hay una solución inmediata —dijo apuntando a su derecha.

Emergió de las sombras una figura que ella no había visto, que no notó antes.

—Gusto verte de nuevo, sargento —dijo Degoth.

14. BÚSQUEDA

—¡DEGOTH! —GRITÓ DINA, contenta. Luego se sonrojó, sin saber qué hacer. El guerrero dragón era un hombre serio, y abrazarlo no sería apropiado. Tenderle la mano, ¿demasiado informal?

—Un placer verte de nuevo, sargento —dijo Degoth ofreciéndole la mano, la cual ella estrechó—. Me da gusto que estés bien, sobre todo después de tres años de travesías.

—Merne estuvo con nosotros, bendita sea ella. —Pensó en preguntarle sobre él, pero decidió no hacerlo. Era una persona privada. De todas maneras, respondería de alguna manera esquiva. Se veía bien, eso sí. Fuerte. Aunque el semblante más duro, si eso era posible.

Dina pensó que quizás el reencuentro sería incómodo, pero no lo percibía así. La última vez que se despidieron ella pensó que no lo vería de nuevo, por varias razones. La principal siendo que ella se enteró —de sorpresa— que él era un mago, secreto que Degoth había mantenido por muchos años. Un secreto absolutamente mortal, pues si eso llegaba a saberse, indudablemente los iluminados lo mandarían a la hoguera, e intentarían encerrarla a ella también, estaba segura, argumentando que ella sabía algo y no lo dijo. Hace tres años, ella pensó que lo mejor era que cada uno fuera por caminos diferentes. Y posiblemente seguía siendo lo mejor. Quizás. No estaba segura.

—Da la casualidad que Degoth ha venido por la misma razón —dijo Rafel.

—Es verdad que no tenemos el mapa —dijo Degoth—. Pero tenemos algo. Mira.

El alquimista tomó del escritorio un pergamino, el cual le dio a la sargento, quien lo examinó.

—Es un mapa parcial. Túneles —dijo ella.

—Así es —respondió Degoth—. El castillo real tiene varios túneles secretos, labrados en caso de que la realeza o los habitantes del castillo tuvieran que huir ante un asedio. Los túneles salen en diversas partes de la ciudad, y por lo menos uno de ellos se cree que llega hasta más allá de la ciudad.

—Este mapa registra un par de túneles —dijo Dina—. ¿De dónde salió este mapa? Tenerlo es...

—Illegal —dijo el alquimista—. Pena capital por poseerlo, quizás solo por verlo. Es mío, por cierto.

—¿Y cuál es el plan? ¿Entrar al castillo? No sabemos cuándo entrará allí Mergante o Zoldán. No sabemos lo que pretenden, tampoco. Pudiera ser que ya están dentro, o que lo harán en un mes.

—Si ya están adentro, hay poco que podamos hacer —dijo Degoth—. Pero no esperarán un mes. No, lo harán en estos días. Sobre todo ahora que saben que estamos tras sus huellas.

Degoth entonces relató el asalto a su morada.

—*Forje shelta* —maldijo Dina—. ¿Cómo por Shaigón supieron dónde vives?

—Todavía no lo sé.

—¿Entonces... el plan...?
—El plan es entrar por el túnel y proteger a la reina.
—Mejor vayamos directamente con el jefe de la guardia real. Pidamos audiencia.
—El jefe de la guardia real tiene un ego más grande que la ciudad entera. Nos dirá que muchas gracias por avisarle, que ellos se encargan del resto. Si pedimos audiencia, nos la darán dentro de un mes, si bien nos va, incluso teniendo el favor de la reina.
—Pero si entramos al castillo y nos descubren, nos van a colgar.
—Solo si nos descubren, sargento.
—¿Y cómo avisaremos a la reina? No conocemos los pasadizos del castillo. ¿Andaremos deambulando por los pasillos llenos de guardias? Y si logramos encontrarnos con la reina, ¿qué haremos? Dará alarma y nos colgarán.
—¿Tienes una mejor idea?
—Estoy seguro que se me puede ocurrir alguna.
—Pues mientras tanto, deberíamos ponernos en marcha.
Dina se debatió unos instantes.
—*Jorgot* —dijo—. En marcha, pues.

La entrada al túnel estaba como a tres millas de distancia. Salieron sin perder más tiempo, armados con espada, daga, y alforja con algunas pocas provisiones.

Aunque Dina había disfrutado mucho de las islas, al final, donde se sentía más cómoda era en la gran ciudad. Después de todo, ella era nacida allí, era una argotita.

Es verdad que la ciudad parecía un hormiguero, con gente por todos lados, calles laberínticas, callejones angostos, plazas grandes, templos a los cuatro dioses elementales por aquí y allá, y por supuesto, los olores de los animales y la gente... pero era su ciudad.

—Ya no soy sargento, por cierto —dijo ella, rompiendo el silencio.

—¿Cómo?

—Técnicamente ya no soy sargento. Llevo tres años sin ser parte de la armada.

—Me imaginé. Aunque estoy seguro que el comandante Balzin te dejará entrar de nuevo si se lo pides.

Ella hizo una mueca:

—Probablemente sí. Aunque no le gustó nada que me saliera. Nada. Al final lo entendió, aunque mi abuelo tuvo que, ya sabes, convencerlo.

Degoth asintió. Luego:

—¿Y estás bien?

—Fue la mejor decisión, sí.

—Eso es lo más importante, sargento.

—No tienes que decirme sargento.

—Lo sé.

Siguieron caminando, en silencio, hasta llegar al lugar. Era un templo en ruinas. Un edificio grande y derrumbado a medias. Tres de las paredes exteriores prácticamente intactas, pero la pared larga del este, completamente derrumbada. Tampoco tenía techo. Las paredes daban evidencia de incendio.

Entraron por el arco en donde, antiguamente, debió haber estado una enorme puerta. Atravesaron la nave, hasta llegar al final, donde habría estado el altar.

—Dónde estará la entrada —se preguntó Dina en voz alta.

—Busquemos.

Eso hicieron, examinando cada rincón del lugar, pero sin éxito. Si la entrada estaba allí, se había cerrado sin dejar rastro.

—Quizás en la parte de atrás, parece que había un jardín allí —dijo Dina.

Lo que había sido indudablemente un hermoso jardín estaba ahora completamente invadido por maleza y árboles silvestres.

Degoth sacó su espada y cortó entre la maleza, buscando en el suelo alguna pista. Dina lo imitó.

—Degoth, aquí hay algo. Parece una noria, un pozo de agua, pero está cerrado.

La noria estaba cerrada con una tapa de acero gruesa. Además, estaba asegurada a la piedra con un par de candados grandes y oxidados.

—Esta es —dijo Degoth—. Esta debe ser la entrada.

—Esos candados no los vamos a poder abrir ni con las espadas. Necesitaremos un mazo y pica. Quizás ni así.

El guerrero dragón se quedó pensativo, luego, sin mirarla, dijo:

—Dina, hay pocas personas que conocen mi secreto.

—Eh... sí —respondió incómoda.

—Muy bien; entonces, que no te sorprenda si uso magia.

Dicho eso, el dragón cerró los ojos y extendió sus manos hacia uno de los candados.

15. MAESTRO

DINA OBSERVÓ SORPRENDIDA.

El guerrero dragón tenía los ojos cerrados y las manos ligeramente extendidas hacia uno de los candados. Con los dedos hacía un gesto como de abrir un objeto invisible.

Al principio no sucedió nada, pero después el aire se hizo denso. Luego, el candado vibró, primero apenas un poco, después más, y repentinamente se abrió, rompiéndose el aro de cierre a la altura del eje.

—Por Zoroatán —dijo Dina, invocando al dios del aire.

Lo mismo se repitió con el segundo candado.

Degoth respiraba hondo, como si hubiera cargado algo pesado, pero en general se veía bien. Imaginaba Dina que lo que había hecho requería bastante energía interna. Sin embargo, el guerrero dragón, además del leve jadeo, no se percibía cansado.

Movieron la tapa entre los dos. Una escalera bajaba y se perdía en la oscuridad. Degoth sacó una lámpara de aceite pequeña, cuya agarradera era un anillo por el cual se pasaba el dedo índice. Acercó la mano izquierda a la boquilla y, con un chasquido de los dedos, encendió la mecha.

—¡Maldita sea, Degoth, eres un hechicero!

Sonriendo, respondió:

—Eso ya lo sabías.

—Sí, pero..., por los dioses...

—De lo que me has visto hacer, ¿esto es lo que te sorprende?

—Todo me sorprende.

—Encenderé tu lámpara también, si gustas.

—Está bien, sí.

Descendieron por las escaleras unos veinte codos hasta llegar abajo. Estaban en un túnel de tamaño mediano, por el cual podían caminar unas tres personas hombro con hombro.

—El mapa dice que sigamos el túnel y llegaremos al castillo —dijo Degoth—. Sin embargo, no dudo que no sea un mapa exacto. Es posible que haya desviaciones para confundir a posibles enemigos.

—¿Cómo sabremos si vamos por el camino correcto?

—Tengo un buen sentido de dirección.

—¿Aquí abajo?

—Abajo, arriba, en el mar, donde sea.

—¿Es porque eres mago?

—Posiblemente.

—Te sigo, entonces. No quiero que me pase como la última vez —dijo haciendo referencia a una aventura anterior en donde se perdieron en el interior de una caverna, siendo perseguidos por monstruos.³

—Calculo que el castillo debe estar a un par de horas de camino.

—Te sigo —repitió Dina.

Anduvieron una media hora en completo silencio. El túnel se hizo más angosto, pero solo un poco. Sin linternas habría sido imposible ver nada. Algunas partes eran húmedas, incluso cruzaron varios charcos de agua.

Dina tenía muchas preguntas en mente, así que rompiendo el silencio, dijo:

—Pensé que para manipular fuego necesitabas una fuente.

Al principio Degoth no respondió. Luego:

—Sí, la mayoría de los manipuladores, si no me equivoco, necesitan una fuente de los elementos para poder manipularlo. Ya sea agua, viento, fuego, roca.

—Pero tú tan solo chascaste los dedos.

—Sí...

—¿Cómo es eso posible?

—Estos últimos tres años he aprendido muchas cosas, sargento. Es increíble lo que uno puede llegar a hacer con la magia si tan solo pasas tiempo concentrado y dedicado a ello.

—¿Es eso lo que hiciste estos tres años? ¿Practicar?

—Practicar. Entender. Ahondar. Investigar.

—Así que más que un retiro, fue un entrenamiento. Una preparación.

—En parte, sí. Para lo que viene.

—¿Qué viene?

—La gran revelación.

—¿Qué es eso? ¿No es lo que mencionó Gonrel-ka aquella ocasión...?

—Así es. Pero no solamente lo dijo el alto general segundo antes de que lo matáramos. Lo he escuchado de boca de varios. Hechiceros, sobre todo.

—¿Y ya sabes lo que significa?

—Todavía no, pero tengo una sospecha.

Esperó ella a que Degoth dijera más, pero no lo hizo. En lugar de eso, cambió el tema.

—Así que te enfrentaste con Zoldán.

—Así es, en la taberna de Tom el grande.

—Es un hechicero poderoso. No tanto como su amo, pero en extremo peligroso.

—Lo es. Lo vi en acción.

—¿Cómo escapaste de él?

—Fui más rápida —respondió, quizás demasiado rápida.

Tú tienes tus secretos, yo tengo los míos, Degoth.

El guerrero dragón no respondió, y ella se preguntó si otro de sus poderes fuera percibir una mentira.

No, no lo creo. Pero quizás sospecha que no le estoy diciendo todo.

Llegaron a una bifurcación, y sin dar explicaciones, Degoth tomó el camino de la derecha. Continuaron, y pronto se encontraron con varios pasillos, pero el guerrero dragón escogía uno y lo seguían sin vacilar excepto por un par de ocasiones, en donde tuvieron que regresarse y tomar otra entrada.

—No sé si nos vayamos a encontrarnos con Zoldán, o con Mergante ek'Koleth —dijo Degoth—. Tengo una cuenta pendiente con ambos.

—¿Con ambos? Dioses, Degoth.

—Es la única razón por la que salí de mi retiro. El maestro Slepten me encontró y me convenció de venir y encontrarlos. Son muy peligrosos.

—Siempre nos hemos enfrentado a enemigos *muy* peligrosos. Ya me estoy acostumbrando.

—Han matado a varios hermanos dragones. Así que el nivel de peligro con estos dos es mayor.

—Entiendo. Tendré cuidado. No te preocupes por mí.

Degoth no respondió a eso. Dina se preguntaban si el guerrero dragón sí se preocupaba por ella. Le daba esa impresión. La relación entre ambos había sido siempre formal, cuidadosa, prácticamente profesional. Pero tenía que admitir que ella también sentía una especie de cariño particular por el guerrero, incluso ahora que sabía su secreto. Al principio se sintió engañada. Pero mientras más lo pensaba, se daba cuenta que si ella estuviera en la situación de Degoth, habría hecho lo mismo. Lo ocultaría de todos.

Aunque ciertamente le daba un poco de... miedo. ¡Un hechicero! Degoth, el caza hechiceros, ¡era uno! Increíble que los iluminados no se habían dado cuenta. ¿Sabría la Orden del Dragón? Probablemente no. Aunque no era experta, sospechaba que ningún hechicero había sido guerrero dragón desde el principio de la Orden.

Llegaron hasta una pared de piedra con una puerta metálica.

—Me parece que hemos llegado al castillo —dijo Degoth—. Pero alguien se nos adelantó.

La puerta estaba doblada hacia afuera como si un gigante la hubiera arrancado de las bisagras.

Entraron, con las espadas desenvainadas.

Los recibió otro túnel, pero este era diferente. El suelo estaba adoquinado, y las paredes eran de cemento pulido. A oscuras, también.

Dina rellenó de aceite su lámpara. No quería perder la luz en algún momento crucial. Sobre todo si se enfrentarían a los hechiceros.

El problema es que no sabían hace cuánto tiempo entraron sus enemigos. De todas maneras, mejor estar lista.

Caminaron en silencio, con los ojos alertas y los oídos también.

El túnel —el pasadizo— dobló a la izquierda y, después de unos tres minutos, a la derecha. Se toparon con otra puerta, de madera, también abierta, pero sin señales de violencia.

La cruzaron. Delante de ellos, una escalera de piedra que ascendía y se perdía en la oscuridad. Era un ascenso escarpado, y los escalones angostos. Subieron.

—Podríamos estar días perdidos en los túneles del castillo —dijo Dina en un susurro—. Es inmenso.

En todo el reino de Argoth no existía un edificio más grande que el castillo real. De acuerdo a algunos registros, su construcción comenzó aproximadamente en el año 450 de la nueva era; es decir, 450 años después de la fundación de la ciudad. Su construcción duró unos 500 años para llegar a su estado actual, pues diferentes reyes y reinas le agregaron pisos, cuartos, y bóvedas. Por lo tanto, el castillo real coronaba la ciudad desde hacía unos 2500 años.

—Sí. Pero este pasadizo es una ruta de escape —respondió Degoth—. Probablemente sea más directo. Una ruta rápida de salida.

—Eso espero.

Llegaron, por fin, al final de la escalera, un cuarto redondo, pequeño, con tres túneles. Encima de cada entrada había una inscripción.

—Es la antigua lengua —dijo Degoth.

—¿Alumín?

—Sí.

—¿Sabes leerla?

—Por supuesto.

El guerrero dragón alumbró por encima de la primera entrada, acercándose unos pasos para leer mejor.

—Esta dice «muerte».

—¿Muerte? ¿Alguna trampa del otro lado...?

—Seguramente. Quién sabe si, todos estos años después, la trampa siga funcionando.

—No nos tomaremos la molestia de averiguarlo.

—No.

—El segundo túnel tiene los mismos caracteres. Y el tercero también. Todas dicen «muerte».

Degoth inspeccionó con detenimiento:

—No, mira bien. La palabra sobre el tercer túnel. La última letra tiene una inflexión bajo ella. Sin la inflexión, la palabra es *taneth*: muerte. Pero con el acento inferior, es *tanethá*: entra.

—Un sutil juego de palabras.

—Correcto.

—Espero estés seguro.

—Lo suficiente como para intentarlo —dijo, entrando en el túnel. Dina lo siguió.

El corredor se fue haciendo cada vez más angosto, continuaron agachándose más y más, de manera que tuvieron que continuar a gatas.

Dina no era claustrofóbica, pero su respiración se hizo honda. Si Degoth se equivocaba, y eran sorprendidos por algún tipo de trampa, no tendrían libertad de movimiento. ¿Qué tipo de trampa podrían haber preparado los antiguos arquitectos del castillo? Probablemente trampas que pudieran durar cientos, inclusive miles de años. Pisos falsos, poleas escondidas que activaran un contrapeso que triturara al desdichado intruso. Cosas así.

—Veo adelante una rejilla.

—¿Abierta? —preguntó ella.

—A ver... está sobrepuesta. Listo.

Degoth se puso de pie, y al salir Dina del pasaje, hizo lo mismo.

—Es la bóveda de armas —dijo el guerrero dragón.

—Bendita diosa. Es enorme.

Era absolutamente gigantesca. El techo era de cúpulas, sostenido por múltiples e inmensos pilares. En la pared izquierda, cerca del techo, varias ventanas redondas dejaban entrar franjas de luz que cortaban la oscuridad del lugar.

Hileras interminables de armarios resguardaban armas de todo tipo. Espadas de diversos tamaños, lanzas de madera, lanzas de acero, arcos, ballestas, escudos, mazos, serruchos. También uniformes de soldado y armaduras de cuerpo completo para los caballeros. En una esquina armas de asedio de tamaño mediano: arietes, escorpiones, catapultas...

Dina reconoció también utensilios de tortura, incluyendo jaulas, garrotes, horcas, martillos, pinzas.

Suficientes armas como para equipar un ejército de buen tamaño.

Llegaron al centro de la bóveda, donde había un espacio circular sin armarios. Sin embargo, en el centro, sentado en una silla grande de madera, estaba Zoldán. Junto a él, a su izquierda, un sarcófago metálico, que tenía dos pares de puertas abiertas hacia afuera, revelando el interior. Las paredes de las puertas estaban repletas de filosos y oxidados clavos.

Era la llamada «tumba de hierro». Un horrible instrumento de tortura en donde se ponía a la persona dentro, y al cerrar las puertas, los clavos se le incrustaban.

Dentro del sarcófago, amarrado con anillos metálicos en los tobillos, las muñecas y el cuello, había un hombre de avanzada edad.

Dina no lo reconocía. Sin embargo, Degoth, con vos aterrada, susurró:
— *Maestro Slepten*.

16. PALABRA

—¡BIENVENIDOS SEAN AL castillo real! —gritó Zoldán extendiendo ambas manos hacia arriba, como si les diera la más cordial de las bienvenidas.

Tiene al maestro, pensó Degoth. Eso no se lo esperaba. La vista se le nubló por un momento con puntos luminosos. Incluso se le durmieron las puntas de los dedos de las manos, de apretar con tanta fuerza los nudillos. ¿Cómo había podido capturarlo?

—Antes de que des un solo paso más, dragón, te advierto que podré cerrar el sarcófago con más rapidez de la que puedas acercarte. Así que mantén tu distancia.

El maestro Slepten estaba amordazado. Tenía la cara hinchada y ensangrentada de los golpes que había recibido. Sin embargo, sus ojos no daban señal de miedo. Por el contrario, era una mirada de completa quietud. Casi parecía verlo con compasión.

—Encontré al venerable maestro husmeando por allí, demasiado cerca de mí, lo suficiente como para serme incómodo. Capturarlo no fue fácil, debo decirlo. Es un hombre en extremo precavido, e incluso siendo un anciano, es un guerrero peligroso. Tuve que tenderle una trampa bien planeada, una emboscada perfecta. Lo mismo hicimos con los otros dos dragones que matamos. El segundo... no creo que jamás se encuentren su cuerpo.

Se refiere a Relmat, pensó, airado. Había tenido la esperanza de encontrarlo con vida. No podía salvarlo ya, pero quizás sí a su maestro.

—Déjalo ir —dijo Degoth.

El hechicero enseñó los dientes con una horrible mueca:

—Vaya, palabras persuasivas. De todas maneras, me negaré a ello. Muchas gracias.

—¿Qué quieres con él?

—Seguirlo interrogando, por supuesto. Es un hombre testarudo, muy resiliente. Pero no es un hechicero, como mi amo. Así que al final mi amo entró a su mente. Encontramos cosas curiosas, pero hasta ahora nada demasiado importante. Seguiremos hurgando.

¿Sería verdad? ¿Habían entrado en la mente del maestro? Habían sospechado que Mergante adquirió poderes incrementados de manipulación mental por medio de una reliquia, así que era posible, sí.

No dudaba que el maestro estaba entrenado para resistir tortura no solamente física, sino también mental.

Degoth dio un paso hacia adelante, e inmediatamente Zoldán reposó la mano sobre la puerta del sarcófago.

—No quiero hacerlo, pero lo haré, dragón. Tenlo por cierto.

No tenía duda que lo haría. Tenía que pensar. Necesitaba un poco de tiempo. Junto a él, ligeramente detrás, estaba la sargento, muy quieta. Esperando.

—Déjalo ir, Zoldán. Tenemos una cuenta pendiente. Pero es entre tú y yo.

—¿Una cuenta pendiente? ¿A qué te refieres? —Parecía estar genuinamente extrañado.

—Hace veinte años. La batalla en el valle de Dulniarén.

El rostro del hechicero se ensombreció.

—Recuerdo esa batalla. La recuerdo bastante bien.

—Mataste a mi compañero.

—Dragón, ese día matamos a muchos dragones e iluminados.

—Pues entre ellos estaba mi amigo.

Zoldán se encogió de hombros:

—Así es la guerra, guerrero dragón. Lo sabes bien. Lo único que lamento de esa batalla es no haber terminado con todos y cada uno de ustedes.

—Estaban encerrados. Es imposible salir de Garleón.

—¿Imposible? —Zoldán soltó tremenda carcajada.

—Estaban custodiados por iluminados.

El brujo escupió al escuchar esa referencia.

—Acabaremos con los iluminados. Sus días están contados. La gran revelación está en puerta, y los primeros en caer serán los nobles, los iluminados y los dragones. Nos divertiremos con ustedes. Pondremos sus cuerpos desnudos y empalados en cada esquina de las ciudades del círculo.

—No había manera de escapar.

—¿Confías en los iluminados? Estoy seguro que no. Conozco un poco de tu historia, Degoth ek'Degoth. Te investigamos, dragón. Tienes pésimas relaciones con la Cofradía del Resplandor. Pero incluso entre ellos hay traidores.

—Un iluminado les dio una reliquia.

Zoldán curvó las cejas:

—Me sorprendes, dragón. ¿Lo adivinaste, o te lo dijeron?

Degoth no le respondió. Había sido una suposición, por supuesto, pero una factible. Lo que no esperaba es que fuera un iluminado el que les facilitó la reliquia. Pero tampoco le sorprendía demasiado. De alguna manera sucedió. Podía ser que Mergante usó algún truco para tener a algún iluminado en sus garras.

—Mandaste a dos asesinos a mi hogar. ¿Cómo me encontraron?

—Eso fue difícil, Degoth. Al igual que tu maestro, eres precavido. Pero si preguntas a suficientes personas, tarde o temprano encontrarás a alguien que te ha visto merodeando por allí. Después de todo, es fácil reconocer a un hombre con espada en cinto y un parche en el ojo, por más que te cubras con el manto. Nos fuimos acercando hasta dar con tu lugar. Mandé a dos de mis mejores hombres como avanzadilla, para ver qué encontraban. Parece que te encontraron a ti, porque no he escuchado nada de ellos. Estarán sepultados en algún lugar.

—¿Dónde está Mergante?

Zoldán hizo una pausa:

—No está aquí, guerrero.

—Mientes. Está aquí. Lo presiento.

—¿Lo presentes? ¿Qué eres, agorero? ¿O un simple hechicero, como tu compañera?

¿Como Dina? ¿A qué se refería con eso? Miró de soslayo a la sargento, que se movió apenas incómoda.

—Mi amo tenía razón sobre ti. Dijo que vendrías, y viniste. Dijo que serías un problema, y lo eres. Al parecer le causaste algún tipo de mala impresión hace veinte años.

—Pues aquí me tienen. Suelta al maestro.

—Te propongo algo, guerrero dragón. Un trueque.

—Te escucho.

—Tu vida por la de tu maestro. Incluso dejaré que ella se largue de aquí. Pero tú me entregarás tu espada y armas, y yo soltaré al venerable maestro.

—¿Tengo tu palabra?

—Tienes mi palabra.

Un momento de silencio.

Degoth miró a Dina:

—Tú encárgate de salvarlo. —Dicho eso, cerró los ojos para concentrarse y, con un movimiento explosivo de su mano izquierda, lanzó un golpe de aire tan fuerte que, al empujar a Zoldán por el pecho, salió expelido y cayó de espalda a unos diez pasos de la silla que ahora yacía en el suelo.

17. CORAZÓN

SUCEDIÓ TAN RÁPIDO que Dina se quedó paralizada.

Repentinamente, Degoth corría en dirección al brujo caído, con la intención inequívoca de matarlo.

Pero el hechicero se puso sobre una rodilla con rapidez, y blasfemando en alguna lengua que ella no reconoció lanzó desde la palma de su mano una esfera de lumbre.

La bola de fuego pasó un par de codos por encima de la cabeza de Degoth. Al principio pensó Dina que el hechicero debía tener pésima puntería. Pero pronto se dio cuenta que la esfera no tenía como blanco el guerrero dragón, sino el sarcófago, pues la esfera apenas y falló al rozar la puerta metálica; de haber acertado, la habría cerrado y la mitad del cuerpo del maestro Slepten estaría incrustado de clavos.

Recordó lo que le dijo Degoth: *Tú encárgate de salvarlo.*

Al maestro. Salvar al maestro Slepten. Eso debía hacer.

Siete zancadas después estaba frente al ataúd mortal, examinando los grilletes.

Maldición. El del cuello tiene candado.

El resto estaba sujetado con pernos solamente. Soltó primero los de las manos, y mientras soltaba los pies, Slepten se quitó la mordaza.

—Zoldán tiene la llave —dijo el maestro palpándose el aro que le sujetaba el cuello—. Tendremos que abrirlo con otra cosa.

Dina sacó su daga.

—Con esta. Es de acero fuerte.

—Intentémoslo.

Introdujo la daga en el aro del candado, y apenas cupo la punta.

Se va a doblar. No será suficiente, pensó ella.

—Con fuerza —dijo el maestro.

Eso hizo, usando su fuerza y su peso, crujiendo los dientes.

De soslayo miró a los dos magos, enfrascados en una lucha de proporciones épicas. Degoth, dando una maroma por el suelo, esquivaba lo que parecían relámpagos salidos de las yemas de los dedos de Zoldán. Le lanzó un torbellino de tierra que, aunque pequeño, le pegó directo en la cara al hechicero enemigo, dándole tiempo al guerrero dragón para dar tres brincos e intentar clavarle la espada en la garganta, pero Zoldán en el último instante detuvo el ataque con dos espadazos frenéticos, para lanzar una esfera ardiente que impactó el pecho de Degoth.

El guerrero dragón retrocedió algunos pasos, golpeando su pecho para apagar sus túnicas que amenazaban con encenderse. Estaba sudando, y resoplaba, cansado. Tenía la cara pálida.

—Por todos los espíritus —dijo Zoldán—. Un dragón hechicero. —Y lanzó una blasfemia—. Eres bastante bueno, Degoth hijo de Degoth. Pero te falta más entrenamiento. Si pensara que podrías cambiarte de bando, si sospechara que no eres más que un mercenario, te ofrecería unirte a nosotros. Podrías llegar a ser un gran hechicero, podrías ser parte de la gran revelación.

—He recibido todo el entrenamiento que necesito, brujo.

—Pero no en esto. En la espada, sí. ¿Pero en la manipulación de los elementos? Si esto haz logrado por ti mismo, piensa en el hechicero que serías si te conviertes en discípulo de Mergante. O mío.

—¿Tuyo? Daré tu carne hoy a los perros.

—¡Sargento! —le gritó el maestro a Dina—. ¡Vamos!

Dina lanzó todo su cuerpo hacia abajo, sintiendo que la hoja de la daga se doblaba. Entonces, con un sonido de quiebre metálico, el candado cedió.

—Sígueme, sargento. Debemos encontrar a la reina y salvarla.

—Debo ayudar a Degoth.

—¡No! Él puede solo. Esto es más importante.

Pero no parecía que Degoth podría solo. Se defendía de un ataque que Zoldán hacía con la espada, pero bloqueaba los mandobles con trepidación, mientras que el brujo gritaba con fuerza, maldiciendo.

—Tengo que ayudarlo —dijo ella corriendo en auxilio del guerrero dragón.

—¡Sargento! —alcanzó a escuchar al maestro exclamando a sus espaldas, pero no hizo caso. Sabía, estaba segura, que Degoth haría lo mismo por ella.

Corriendo, recitó el encantamiento, *Nored elca semet*, esperando que el poder de la reliquia se activara. No estaba segura que así sería, pues anteriormente tenía que poner su mente en blanco, concentrarse, y pronunciar las palabras claramente en los rincones profundos de su conciencia.

Desenvainó su espada y gritó:

—Maldito seas de los dioses, hijo de infratierra.

Zoldán mandó el guerrero dragón de espaldas con una fuerte patada en la boca del estómago. Degoth trastabilló y cayó primero sobre su sentadera, luego de espaldas, y su nuca golpeó el suelo con fuerza. Se le cayó la espada. Había perdido el conocimiento.

—Ah, bienvenida seas, hechicera.

—No soy bruja.

Se abalanzó sobre Zoldán, quien por instinto expulsó una esfera luminosa que se estrelló a un palmo de su pecho, como si tuviera ella un escudo invisible alrededor de todo su cuerpo.

Inmediatamente sintió que su energía interna disminuía. Difícil explicar cómo funcionaba, pero era similar a sentirse cansada después de correr repentinamente. El corazón se aceleraba, y sus músculos se sentían doloridos.

Dina lanzó un ataque triple con su espada: primero, descendiendo el acero de forma vertical, para proseguir con dos golpes diagonales.

El hechicero, defendiéndose, produjo una navaja de una vaina que llevaba al cinto, intentó clavarla en el hombro de la sargento, pero logró ella desviarse a un lado y hacer distancia entre ellos, adoptando posición de combate, con ambas manos en la empuñadura.

Zoldán lanzó la daga como dardo, buscando clavársela en el rostro. Ella se cubrió con el antebrazo. El pomo le pegó fuerte, pero nada más.

—Ustedes son un par muy interesante —dijo Zoldán—. Uno, un dragón mago. La otra, una sargento bruja. ¿Cómo han logrado esquivar a los iluminados todo este tiempo? Los felicito.

Dicho eso extendió su mano izquierda, y relámpagos de luz la enfrascaron, pero no le hicieron daño.

Comenzaba Zoldán ya a verse cansado. Había usado demasiada magia.

—Ah... —dijo el hechicero levantando las cejas—. Un hechizo de protección. Debí haberlo

sospechado antes. Por eso dijiste que no eres bruja. ¿Una reliquia, entonces?

Ella no respondió. Lanzó una revirada hacia atrás. Degoth intentaba, sin éxito, levantarse. Gemía de dolor.

—Fascinante. No son reliquias comunes. Gracias por el obsequio.

—¿Obsequio?

—Sí. Me quedará con ella cuando te atraviere las costillas.

—Pues ven a por ella, hijo de Shaigón.

En contadas ocasiones lograba Dina sumergirse en un estado de completa concentración. Había sido entrenada en el arte de la espada por su abuelo desde pequeña. Se daba cuenta que entraba ese estado puro de estabilidad mental cuando un contrincante se portaba condescendiente con ella.

Era ese un error común de los hombres. No podían evitar su misoginia. Creerse superiores por el tamaño de sus músculos. Pero aunque era cierto que la fuerza bruta tenía influencia en el combate, no se comparaba, ni por mucho, con la técnica.

En ese momento fue como si se fusionara con su sable. Se convirtió en parte de su cuerpo. Una extensión de ella.

Zoldán atacó, pero la sargento ya no era un humano, sino un ave, después un jaguar, luego una leona.

Se defendió, se deslizó, atacó, contraatacó, se defendió de nuevo, lanzó una patada que hizo contacto en el costado de su enemigo, giró ella por su eje e hizo descender el filo sobre la cabeza del hechicero, quien por poco libra la punta, pero está le abrió la sien.

Zoldán chilló de dolor, pero ella no escuchó el grito. Estaba leyendo el lenguaje corporal de su enemigo, anticipando lo que haría. El hechicero movió su cuerpo hacia atrás, con la intención de levantar la espada y hacerla caer sobre ella como un martillo. Ese fue su error. Dina, como serpiente, deslizó su pie derecho hacia el frente, la punta de la espada como flecha, la cual entró por el ombligo de Zoldán.

—*Furjiat ej belam...* —masculló el brujo, sorprendido, antes de que la sargento le introdujera la hoja ahora por el corazón.

El brujo se desplomó en el suelo, soltando su arma y palpándose la herida con las dos manos. Tenía los ojos bien abiertos e intentaba decir algo. Se puso pálido. La miró. Dijo:

—Maldita..., maldita seas...

Dina le metió la espada por un ojo, y retorció la empuñadura.

Se quedó de pie un momento. Limpió la sangre en las túnicas del caído, y envainó espada. Vomitó.

Maldita reliquia, pensó mientras recitaba las palabras para desactivarla.

Degoth estaba de pie, con ambas manos sobre el pomo de su espada, usándola para apoyarse, como bastón.

—Bien hecho, sargento —dijo.

—¿Estás bien?

—Estoy vivo. ¿Slepten?

—Fue a buscar a la reina.

—Hagamos lo mismo.

18. MILAGROSAMENTE

TARDARON CASI MEDIA hora en encontrar a la reina.

Anduvieron recorriendo pasillos y revisando habitaciones. El esplendor del castillo era impresionante. Las alfombras, los tapices, candelabros, mesas y armarios, escudos, vasijas de oro de plata por todos lados.

Encontraron a varios soldados sin vida, en el suelo.

No se había dado voz de alarma, pero en cualquier momento sucedería.

Finalmente la encontraron en un cuarto tapizado de pieles. Estaba ella sentada en una hermosa silla de madera, conversando con el maestro Slepten.

Inmediatamente Diego y Dina hicieron una reverencia, quedándose inclinados.

—Pueden acercarse —dijo la reina Malbeth.

Ellos lo hicieron, apenas un par de pasos. Diego estaba sorprendido de lo cerca que el maestro estaba de la reina, casi como si la conociera.

—Reina, viva para siempre... —dijo Diego. Y se quedó sin palabras. Vaya que era hermosa. Más que hermosa. Parecía una hija de los dioses.

—Veo que han tenido una batalla, y dentro de mi castillo.

—Así es, su majestad —respondió Diego.

—En un momento más daré la alerta, y vendrá mi guardia, al igual que el jefe real de la guardia. Para entonces, deberán ustedes haber desaparecido.

—Pero, mi reina, busquemos a un hechicero peligroso.

—¿Mergante ek'Koleth?

—Eh, sí...

—El maestro Slepten me actualizó sobre ello. Pero, guerrero dragón, puedes estar seguro que ese brujo no ha estado cerca de mí.

—Pudiera estar escondido en algún lugar, mi reina, esperando.

—Me aseguraré que revisen cada rincón.

—Nos gustaría estar presentes mientras se hace la revisión, su majestad.

Ella lo pensó un poco:

—Está bien. Lo permitiré.

—Entonces ¿no ha tenido contacto con Mergante?

Pon un momento la mirada de la reina se hizo dura, fría:

—Ninguno. Debió haber huido al escucharlos venir.

—Posiblemente —aceptó Diego, aunque renuente.

No encontraron a ningún hechicero escondido.

Poltán, el jefe de la guardia real, pasó primero de estar furioso al enterarse de la situación, a

temeroso. Probablemente sabía que, con esto, su posición estaba en peligro.

Eso causó que fuera especialmente meticuloso, revisando cada pulgada del castillo.

Sin embargo, no encontraron absolutamente nada, excepto los cuerpos de los soldados caídos, y de Zoldán.

Un par de semanas después, Diego, Dina, y Slepten bebían aguardiente en la taberna de Tom el grande.

A cuenta de la casa, por supuesto.

Cerca de la medianoche, el maestro salió para usar el orinario.

Degoth aprovechó para ser directo:

—Sargento, esa reliquia es peligrosa.

—Así que te diste cuenta.

—Sí. Te salvó la vida, sin duda. Nos salvó la vida. Pero puede quitártela.

—Lo sé.

—¿Lo sabes?

—Lo estoy aprendiendo.

—Después me gustaría saber dónde la adquiriste.

—Es una historia larga.

—Tendremos tiempo. Creo.

Ella sonrió:

—Sí. Tendremos tiempo.

Dina le dio dos sorbos grandes a su tarro. Luego:

—¿Y Mergante?

El rostro del guerrero dragón se ensombreció:

—Tenemos que encontrarlo. Sigue aquí, desde las sombras, esperando su tiempo. No podemos descuidarnos ni por un momento. Cada esquina oscura, cada callejón, es un peligro. Tenemos que cuidarnos bien las espaldas.

—Lo encontraremos.

—Sí. Solo espero que no sea demasiado tarde.

—¿Hablas de la gran revelación?

—Así es. Sea lo que eso sea.

El maestro Slepten regresó. Alguien le pidió al juglar que entonara aquella canción de *La dama que baila el danzón*, y pronto más de la mitad de la taberna cantaba, incluyendo el maestro Slepten y Dina.

Incluyendo, milagrosamente, el guerrero dragón.

19. EPÍLOGO

LA REINA MALBETH se sentía exhausta.

Había sido un día difícil. Decisiones difíciles, pero necesarias.

Primero, relevó de su puesto al jefe de la guardia.

Era justo y necesario. Pero igual de importante era deshacerse de él.

Tenía a dos o tres personas que estaban siempre dispuestas a hacer lo que sea por ella.

Incluso si eso significaba atravesarle el riñón al ex-jefe de la guardia, mientras andaba por algún callejón, intentando llegar a su casa después de beber demasiado para olvidar su despido.

Caminó por el pasillo, seguida por dos guardias, hasta llegar a sus aposentos.

Abrió la puerta y la cerró detrás de ella. Los cuatro guardias de élite no tenían permitido entrar a su dormitorio.

Una lámpara estaba encendida sobre su escritorio.

Sentado, un hombre.

—Buenas noches, mi reina —dijo él.

—Buenas noches, Gran Vidente.

—¿Has hecho lo que te pedí?

—Sí. Hoy mismo lo matarán.

—Bien. ¿Lo otro?

—También. He convocado al Gran Inquisidor, y al Consejo de arzoinquisidores.

—Perfecto. Bien hecho, reina.

—Gracias, Gran Vidente. Sus deseos son los míos.

Por un momento, apenas un momento, la reina desconoció al hombre. Arrugó la frente.

Estuvo a punto de gritar por ayuda. Si lo hacía, entrarían los soldados inmediatamente y se daría la alarma.

Pero el hombre levantó la mano, enseñándole la palma y los dedos extendidos —como había hecho aquella primera vez, tan solo minutos antes de desaparecer para no ser visto por el maestro Slepten—, y ella lo reconoció de nuevo.

El Gran Vidente. El Primer Hechicero. Su maestro. Su amo.

—Puedes dormir, reina —dijo Mergante—. Tenemos mucho por hacer.

APÉNDICE: LA CULTURA DE ARGOTH

LA CIUDAD DE Argoth se fundó en el año 1 de la era nueva, hace 720 años, por Argothed ek'Balamak ek'Belamón. En aquel tiempo se hablaba la lengua antigua de alumín. Fue en el año 342 que oficialmente se instituyó el eurek como la lengua oficial del reino, bajo la bendición del Gran Maestre de los iluminados y el Sacerdote Supremo de la fe elemental.

Los argotitas tienen como religión la fe elemental, adorando a los dioses de los cuatro elementos: Torvos, dios del fuego; Merne, diosa del agua; Zoroatán, dios del aire; Diarín, diosa de la tierra. Algunos pocos, incluyendo muchos en la Orden del Dragón, adoran al dios único, también llamado el Patriarca, el Todopoderoso, el Creador; pero la veneración del dios único no es parte tradicional de la religión elemental. En el 534, el gran sínodo de Argoth no se pronunció a favor o en contra de la veneración al dios único. Los eruditos siguen debatiendo la legitimidad de dicho culto. Hasta hoy día, los dioses están en continuo combate con los cuatro Jinetes de infratierra: Shaigón, el príncipe; Mutur; Egat-arba; y Orgoth-ün.

Nadie sabe el origen de los monstruos en la tierra. De acuerdo a la fe elemental, fueron creados en los siglos olvidados por Diarín, diosa de la tierra, como juicio por el pecado contra la tierra hecho por los hijos de los hombres. Aunque cientos de especies de monstruos han sido clasificadas por los eruditos, los más comunes son los gorgots, llamados así en la lengua antigua, y comúnmente llamados monstruos, loboides o humanoides, por sus rasgos semihumanos y semilobos.

** Los sucesos narrados en la historia del guerrero dragón Degoth suceden en el año 3,520 de la era nueva.*

—De Historia de los grandes reinos, por Plerinum el Sabio.

El Edicto de Inshetabi, Sacerdotiza Suprema, prohibió la magia y la hechicería en todo el reino, en el año 2,975. El castigo de herejía por practicar cualquier tipo de hechicería es, hasta hoy, la hoguera. Quedó prohibida la manipulación de los elementos, la alquimia, la agorería, la telepatía y telekinesia, y cualquier otra práctica mágica. Los únicos permitidos para practicar la magia son los iluminados, y solo bajo las estrictas reglas del Canon.

La Orden del Dragón, también llamada el Camino del Dragón Rojo, se instituyó, de acuerdo a algunos registros, en el año 1023 de la antigua era; es decir, 1023 años antes de la fundación de Argoth. Fueron una orden completamente separada del reino, de la fe, y de los iluminados por cientos de años. En nuestra era, por orden del rey Armán, la Orden del Dragón pasó a ser parte de la armada. Todos los guerreros dragón recibieron el rango de capitán, con la posibilidad de

ascender a comandante en tiempos de guerra. Sin embargo, la práctica hasta hoy es que los guerreros dragón actúan, en general, en solitario, siendo apoyados en algunos casos por la armada.

—De *El camino del ojo vigilante*, por el Maestro Rayán.

AL LECTOR

ESTIMADO LECTOR:

Espero hayas disfrutado esta novela.

Si ha sido de tu agrado, será de mucha ayuda que puedas reseñarla en línea. Aunque toma unos pocos minutos hacerlo, esta acción, si bien pequeña, hará que más personas puedan descubrir el reino de Argoth.

No olvides darle un vistazo a mis otras novelas, que espero disfrutes de leer tanto como yo disfruté escribirlas.

Gracias,

J. J. Villarreal

OTROS LIBROS

OTROS LIBROS POR J. J. Villarreal

Libros de fantasía épica:

El despertar del dragón

El guerrero dragón

La reliquia del dragón

Las crónicas de Casten

El amuleto

El agorero

Libros de suspenso:

Ángel guardián

El centinela

Todos disponibles en Amazon y Kindle Unlimited

Notes

1. Aproximadamente 50 cms.
2. Esta aventura se relata en la novela *La reliquia del dragón*.
3. Esta aventura se relata en *El guerrero dragón*.