

La Tierra del Sol

Luis Manuel León Ibarra



Capítulo 1

Historia de dos pueblos

(parte 1)

La vida de las hadas es un infierno.

Aunque ahora parece imposible separar a las hadas de la fantasía y la felicidad, tampoco debe ignorarse la tragedia.

Su poder proviene de la diosa Gea, madre de la naturaleza y la vida misma.

En el principio de los tiempos, Gea les encomienda el equilibrio de la creación y la naturaleza. Su tarea primordial es evitar que el caos afecte a las especies del mundo, de manera que siempre prevalezcan la paz, la armonía y la felicidad. Para conseguirlo les otorga la habilidad de controlar los elementos de la naturaleza a voluntad; las hadas así como pueden crear una suave brisa, también pueden producir un huracán devastador.

El trabajo es sencillo por millones de años. Los nuevos seres vivos no presentan un desafío; están conformes y tienen a los dioses para darles todo lo que necesitan. Es una era de plenitud.

Pero los problemas entre los dioses se agravan con el tiempo. Las continuas guerras por el control afectan a la creación y, en consecuencia, las especies se revelan ante sus creadores. El curso del universo cambia de manera radical y el caos vuelve a manifestarse.

Las hadas, a pesar de sentirse abandonadas por Gea, deciden cumplir su misión y viajan por todo el mundo para restaurar la paz.

Sin embargo, encuentran limitantes que las desaniman: no son omnipresentes, por lo que moverse continuamente de un lugar a otro se vuelve agotador. Su tamaño diminuto las vuelve vulnerables ante criaturas más grandes y violentas como humanos, trols y ogros. Sus ojos, con iris en forma de estrella, brillan con mayor intensidad durante la noche, lo que les impide ocultarse con facilidad.

Al principio, se defienden y las bajas son mínimas. Pueden continuar su viaje a pesar de la adversidad. Pero pronto descubren que las peleas son cada vez más complicadas; sus enemigos se adaptan, empiezan a dominar la magia y crean armas de poder abrumador. Incluso, la cacería de hadas se vuelve popular entre la cultura de los humanos. Por primera

vez en milenios, las hadas sienten miedo.

En su desesperación, una noche las hadas piden ayuda a Selene, diosa de la luna, y ruegan por un cuerpo que les permita adaptarse y sobrevivir. La Luna, conmovida por su sufrimiento, les concede tener un cuerpo igual al de los humanos. Así las hadas pueden ocultarse a simple vista, con la promesa de algún día convertirse en una cultura majestuosa, posiblemente la más imponente en Múdyal – lo que en su lengua nativa significa la Tierra del Sol.

Gea presencia la bendición de Selene hacia sus hijas. La diosa se molesta por verlas festejar un acto que las alejaba de su origen. Entonces decide castigar su ofensa.

Una noche, mientras las hadas duermen, Gea empieza su castigo cruel. De la tierra nacen tallos gruesos que crecen hasta tres metros, ahí una flor dorada, de cuatro pétalos y hojas puntiagudas se abre elegante al sentir la luz de la luna llena. El polen, tan brillante como la plata, se manifiesta como pequeñas explosiones silenciosas y se posa con delicadeza sobre las hadas.

Entonces empieza el dolor; un ardor superior a cualquier quemadura se manifiesta en la piel de las hadas. Su cuerpo se llena de llagas y sus gritos provocan que la luna tiemble de terror. Pero el sufrimiento no termina, de pronto su espalda comienza a sangrar y lentamente emergen unas alas inmensas, filosas como el diamante y de apariencia espantosa. Nada calma su agonía, tan inmensa que no notan que empiezan a auto mutilarse; deformaron sus orejas hasta volverlas puntiagudas.

Las hadas describen esos breves segundos como horas de lamento y sangre.

Gea les dijo:

- Me dieron la espalda y le pidieron ayuda a Selene. Estas alas son su castigo; la fuente de su poder está a la vista de todos. No osen cortarlas, porque renacerán y el dolor será peor cada vez.

Las hadas, empapadas de sangre y cubiertas de yagas, ven a la diosa alejarse con dignidad. Empiezan a llorar, están desoladas y temen al futuro incierto.

Selene se siente culpable; les concedió un favor sin consultar a Gea y fue su luz la que abrió las flores doradas. La Luna se siente en deuda, jura proteger a las hadas y afirma que siempre atenderá sus gritos de auxilio. Aunque, después de su penitencia, ellas deciden no depender de la diosa.

Algunas hadas se vuelven sedentarias, acuerdan no involucrarse con los problemas del mundo y forman su propio hogar en una isla a la que nombraron Zorna – que significa Promesa en su lengua.

Otras prefirieron continuar su misión original. Emprenden vuelo y parten en diferentes direcciones. En poco tiempo, las historias de las hadas circulan en todo Múdyal, aunque principalmente son cuentos infantiles, sus hazañas también inspiran poesías, pinturas, esculturas y canciones. Las personas las describen como bellísimos seres alados, en su mayoría de rasgos femeninos y con un vínculo estrecho con la naturaleza. También se dice que su característica más formidable es su vuelo; una danza aérea que muestra la fuerza, precisión y fineza en cada aleteo.

Pero la fama nunca es bienvenida en la Tierra del Sol y las hadas descubrirán que caer de la gracia de Gea sólo es el principio de su devastadora historia.

Capítulo 2

Historia de dos pueblos

(parte 2)

Han pasado siglos desde la maldición de Gea y las hadas progresaron sin necesidad de la magia, ni siquiera recuerdan haber dependido de ella. Incluso consiguieron compilar su historia en una serie de libros, pinturas, canciones, murales y construcciones. Por si fuera poco, Zorna era el refugio ideal; una isla de grandes proporciones, ideal para la agricultura y la pesca, con suficientes recursos y alejado de cualquier otra civilización o peligro.

Pero el resto del mundo no se queda atrás, y del otro lado del océano los humanos expandieron su territorio de manera alarmante.

Al principio, los humanos son ignorados por ser la especie más débil y menos longeva en la Tierra del Sol. Los más violentos son fáciles de matar, por lo que no significan un desafío para vampiros, centauros o sirenas. Y los que prefieren ocultarse, no poseen nada que valga la pena robar. Se decide que lo mejor es dejarlos en paz, no representan ningún peligro e inclusive se matan entre ellos.

Aún se desconoce cómo o por qué pasó, pero evolucionaron; se volvieron adaptables y su número creció exponencialmente por todo Múdyal. Unos dicen que los dioses se compadecieron de ellos, otros aseguran que los demonios encontraron algo intrigante en sus almas.

Como sea, la realidad es que sólo un tipo de humano consigue capturar la atención de dioses y demonios por igual.

Los hechiceros son un grupo muy pequeño, pero están conscientes de lo prescindibles y fáciles de manipular que son los de su especie. Conocen la importancia del conocimiento, la información y la magia, lo que hace muy difícil que renten sus servicios a un costo bajo, tal como hacía el resto. Se ganaron el favor divino de los dioses, así como el respeto y admiración de los demonios; su supervivencia no dependía de la división racial establecida por sus reyes, sino de su inteligencia, fuerza de voluntad y astucia para cerrar cualquier trato.

Con sus habilidades, superiores al promedio, no sólo consiguen la mayor longevidad conocida, también obtienen su magia directamente de dioses y demonios. De tal forma que nadie, por sí solo, puede enfrentar a un hechicero sin salir herido.

Un hechicero puede obtener riquezas, poder, esclavos y tierras sin problemas, pero sólo muestra interés en perfeccionar las habilidades mágicas y ampliar sus conocimientos sobre la Tierra del Sol. No tienen ambiciones, pero su aguda observación, perseverancia e inteligencia es respetada por todas civilizaciones, al punto de reconocerlos como representantes de los humanos.

Dentro del gremio destaca la historia de uno:

¡Fue el dios Sol! ¡Lo iluminó en su alumbramiento! ¿Imaginas todo ese poder?

En plazas, tabernas y caminos de Múdyal circula la noticia de su nacimiento. Todos ansían conocer a quien se convertirá en el más grande hechicero que haya existido, el hombre que marcará la historia para siempre.

La gente le regala al niño comida, oro, prendas finas y animales, cualquier cosa que pueda conseguirles el favor del elegido del dios Sol. Los reyes, sumos sacerdotes, matriarcas, sacerdotisas y aquelarres ofrecen una parte de sus tierras, de manera que siempre tenga un lugar al que llegar. Incluso los mejores hechiceros y líderes militares se ofrecen para ser sus tutores. A pesar de no tener padres, ya tiene la vida resulta.

Sin embargo, en su juventud se da cuenta que no existe nada que pueda hacerle frente. No tiene límites en su acceso al conocimiento. Tampoco existen las fronteras para viajar. Ni siquiera las civilizaciones más bélicas se atreven a confrontarlo. La Tierra del Sol es suya.

¿Qué quieres? ¿Oro? ¿Mujeres? ¿Salud? Lo que pidas, te lo dará.
¿Y cuál es el precio de su favor?
Nada.

Los rumores de sus milagros se esparcen como fuego y el número de fieles no deja de crecer. Lo ven como un ser superior, se inclinan a su paso, le besan los pies, claman por milagros y le entregan ofrendas. Todas las acciones devotas aumentan su soberbia y hambre de poder.

¡Es un dios en la tierra!
¡Canten a nuestro salvador!
¡Alabado sea el Hechicero Solar!

Fuera de su palacio la gente alaba, canta y sacrifica animales en su honor. Son tantos que resulta imposible caminar entre la multitud. La sangre de las ofrendas ha pintado la tierra de rojo y el brillo del oro puede verse desde el cielo. Los fieles sólo piden una palabra de su dios.

Tal como él quiere, la gente está reunida, hambrienta y ansiosa.

Es el momento perfecto para coronarse. Por fin llega la hora de atacar Zorna.

Capítulo 3

Coronación

(parte 1)

Dentro del palacio, los hechiceros esperan a su compañero en una acogedora biblioteca. Rara vez se reúnen, esencialmente porque no consideran importante interferir en asuntos humanos como el nacimiento de sectas, reinos o grupos militares. Pero cuando uno de los suyos gana fama de forma repentina es evidente que algo va mal. Además, los rumores sobre las "bendiciones" del Hechicero Solar perjudican a todos, por culpa suya no sido contratados para un trabajo en años, los reyes no los solicitan en sus cortes, ni siquiera los demonios han intentado abordarlos. Deben solucionar el problema por el bien del gremio.

Son un grupo reducido, sólo hay 12 hechiceros en la Tierra del Sol, pero todos están sorprendidos por lo que ocurre afuera del palacio. Unos caminan de un lado a otro con intención de calmarse, otros intercambian sus ideas respecto al hecho histórico que presenciaban; nunca antes un hombre había provocado tal revuelo. Eso les pone los nervios de punta.

Merkhill, uno de los hechiceros más viejos, espera junto a la ventana. Él observa con atención a la multitud, se pregunta por qué están ahí y cuánto tiempo podrán aguantar sin comer o beber. Lo que más llama su atención es un enorme grupo de jóvenes en el centro de la explanada: están desnudos y sin cubrir sus partes íntimas, afeitados de todo el cuerpo, y fueron cubiertos con cal. Permanecen inmóviles e inexpresivos, con la mirada clavada en el horizonte y sin parpadear, igual que tétricas estatuas a la espera de una orden.

- ¿Siguen ahí?

Vanya, la más joven, se une a Merkhill en su contemplación.

- Dan miedo.

- Los grises no asustan – dice finalmente el hombre – me dan asco.

- ¿Por sus rituales?

- Porque son débiles – Merkhill escupe en el suelo como gesto de desprecio.

Los grises empiezan a moverse. Golpean el suelo con la planta de los pies como luchadores de sumo, flexionan las rodillas y aferran las manos a los muslos. Luego abren la boca y entonan una nota grave como los sapos,

pero su mirada sigue perdida en el horizonte. Uno a uno los grises van callando tras perder el aliento, aunque tienen prohibido respirar hasta que todos hayan terminado. Entonces el ritual se torna más extraño: los grises se reincorporan con movimientos semejantes a los de un cadáver reanimado, curvean la espalda de manera grotesca, flexionan los brazos y piernas, contraen dedos de manos y pies y dejan caer la cabeza sobre el torso con total soltura. Sus movimientos son torpes y el único sonido en ese momento es el tronar de sus huesos.

Finalmente, cuando ya están erguidos, el último en completar el rito levanta los brazos en dirección al cielo y clama:

- ¡Qué la sangre limpie nuestro ser!

Entonces el grupo empieza a arrancarse la piel con sus propias uñas. Los grandes pedazos de carne los avientan a la multitud que se regocija al ser salpicada, incluso algunos la comen mientras agradecen el sacrificio. Los grises no gritan ni lloran, disfrutan tanto la auto mutilación que unos se han arrancado los dedos, pero aún no están satisfechos con su acto. Después de la carnicería, los grises tienen una erección por el placer que les ha causado el ritual. Y así, aún cubiertos de sangre, usan la fuerza que les queda para masturbarse frente a los espectadores hasta llegar al éxtasis.

Merkhill observa a aquel grupo y se pregunta si conocerán la dignidad.

- ¿Qué opinas ahora, Vanya?

- Son asquerosos – la hechicera cierra la cortina y se aleja. Está tan indignada como el resto de hechiceros.

- ¿Por qué permite semejante espectáculo? Debería avergonzarse de esos seguidores.

Vanya invita a su compañero a sentarse a su lado. Merkhill aún siente náuseas y acepta en seguida.

- ¿Los cantos y alabanzas? ¿Qué se cree ese chico? ¿Un dios? – pregunta molesto.

- Sería estúpido de su parte, ¿no crees? – Vanya señala lo evidente para intentar calmarlo – Nadie tiene tanto poder.

De pronto la multitud aumenta sus gritos y canticos de alabanza.

- ¡Ahí está! ¡Nuestro señor!

- ¡En toda su gloria!

El borlote retembla en las paredes de la biblioteca con tanta fuerza que algunos libros caen de las repisas y los marcos de las pinturas se han descuadrado.

Vanya y Merkhill se miran entre sí y se levantan con resignación, después del espectáculo de los grises no quieren otra desagradable sorpresa. No tienen ninguna prisa en conocer la causa del repentino júbilo.

Sin embargo, el resto de los hechiceros se apresuran y corren a las ventanas con intriga. Lo que ven los deja perplejos. Se maravillan ante la llegada formal del Hechicero Solar: observan a contraluz al hombre, lo que les impide ver el rostro, pero saben que es él por la ostentosa túnica con bordes dorados, el enorme cetro en su mano y la larga cabellera que mueve el viento.

- El maldito lo consiguió – dice uno de ellos mientras se quita sus anteojos.

Lo que hace se lee como una declaración de guerra, un acto que nadie en el gremio osa practicar por respeto a la diosa Gea, el Hechicero Solar está controlando la gravedad con su magia; levita sobre la multitud, lleva los brazos extendidos en cruz y sonríe con soberbia.

- Estamos muertos - otro cae de rodillas al suelo.

El resto se apresuran a sacar conclusiones, algunos empiezan a considerar al Hechicero como un nuevo dios.

Merkhill, como es su costumbre, analiza la situación antes de establecer un juicio. No es diferente a sus compañeros, se rige por un sistema de respeto y jamás ha desafiado a los dioses. Sólo que, antes de interferir de alguna manera, necesita saber más y trazar un plan que pueda salvarle la vida.

- No teman - dice al resto -, mente fría, compañeros. Esto aún no termina. Estén alerta.

- Se mueve - avisa Vanya desde la ventana.

Una simple indicación de su salvador basta: la multitud se ha callado.

Capítulo 4

Coronación

(parte 1)

Por su posición en el cielo, los fieles se sienten cerca del Hechicero, pero al mismo tiempo existe el sentimiento de lejanía por la imposibilidad de tocarlo; no pueden alcanzar ni la planta de sus pies. Además, la luz que les impide ver su rostro rememora a lo divino; intentar mirarlo puede dejarte ciego. La mayoría agacha la cabeza para oírlo, admitiendo que son sirvientes suyos. Sólo los grises se atreven a ver directamente al sol.

- Bienvenidos, hermanos.

Empiezan a murmurar. Todos creen que el acto es una muestra de humildad. La supuesta conexión fraterna despierta un sentimiento de agradecimiento; su presencia se convierte en un privilegio para los creyentes.

- Quiero que piensen en el mundo... ¿Qué es hay para ustedes en él? ¿Qué les ha dado esta tierra? Y al final pregúntense: ¿tengo lo que quiero y necesito?

Unos asienten y otros niegan. Piensan en sus vidas; la pobreza, el hambre, la enfermedad y necesidad que padecen. En pocos segundos, sus mentes están llenas de tristeza y enojo.

- Por eso vinieron aquí, porque yo sé lo que quieren. Desean que las cosechas estén libres de plagas. Anhelan un antídoto para el agua que fue envenenada. Buscan una solución al peligro de ser asesinados en cada camino, taberna, templo y choza de Múdyal. ¡Quieren lo que necesitan! Comida, agua, refugio y seguridad. Y todo se los he concedido porque ningún rey lo hará. Ellos dan sobras. Tiran a sus pies lo que no quieren y observan como lo comen sus perros. ¿Y a ustedes, hermanos? Le entregan migas de pan a su gente, a los que cultivaron, recolectaron, cocinaron y llevaron la comida en charola de plata a sus mesas. ¡Y esperan que paguen por hacerlo! ¿Debemos fidelidad por la miseria que otorgan al pueblo? ¡No! ¡Ustedes, hermanos, merecen más!

‘Tampoco esperen ayuda de los sumos sacerdotes. Esos no dan ni esperanza porque viven de tus miedos y penas. Ellos se volvieron charlatanes, estafadores hambrientos de poder. Son mentirosos que juran hablar en nombre de un dios, pero la realidad es que los dioses los vomitan. ¿Y ustedes deben tragarse sus mentiras? ¡Basta de falsos ídolos! ¡El dios Sol es a quien deben adorar! Yo les he concedido favores divinos sin pedir un pago, porque esa es la voluntad de los dioses; que la raza

humana prospere.

¿Y los hechiceros? - la pregunta retumba en los oídos de sus compañeros - El poder del gremio es mayor al de cualquier ejército. ¡Tienen a los dioses y demonios de su lado! Pueden regresar a la humanidad su grandeza, ¿por qué no lo han hecho? ¿Por qué nunca buscaron el lugar que les corresponde por encima de los reyes y sacerdotes? - hace una pequeña pausa - ¿Es por temor a Gea? ¿Por el poder mágico que tienen las hadas? Si ese es el caso, ¿por qué nunca han tenido el valor de detenerme? Piénsenlo. Yo no temo a Gea ni a las hadas de Zorna, así como ustedes tampoco deberían. ¡Sólo son una plaga! Consumen el poder mágico que por derecho nos corresponde. Ya es tiempo de que las pongamos en su lugar y obligarlas regresarnos todo lo que se han llevado. ¡Compañeros, les sobra poder, inteligencia y fuerza! Confíen en mí. Únanse a mí. Quiero que estén a mi lado, porque así serán tratados con el respeto y honor que se merecen. Conviértanse, como hicieron mis hermanos.

Merkhill observa al resto de sus compañeros y teme que estén considerando unirse al Hechicero. Han sido deslumbrados por sus promesas y les asombra imaginar que, por la promesa de aquel hombre, podrían moldear a Múdyal a su gusto. Sin duda, lo mejor es salir lo más pronto posible.

- ¡Maten al rey!

La voz de Vanya confirma sus miedos.

- ¡Denle la corona al Hechicero Solar! - grita otro.

- ¡Es el único digno de llevarla! - se apresura un tercero.

De la explanada surge un estallido de aplausos, glorias y alabanzas. Todos claman y ovacionan al nuevo gobernante de Múdyal.

- ¡La raza humana mostrará su verdadera fuerza! ¡Recuperaremos lo que nos pertenece! ¡Este es nuestro mundo! ¡Esta es la Tierra del Sol!

Entonces el Hechicero materializa una corona; una pieza de oro magnífica que simulaba el brillo del sol sobre su cabeza. Mientras el gremio de hechiceros se une a la ovación, Merkhill aprovecha para escapar.

- ¿Confían en mí para ser su líder?!

- ¡Con nuestra vida! - responden los grises golpeando su pecho.

- ¿Creen en mi divinidad?!
- ¡Yo creo! - gritan las mujeres.
- ¿Me seguirán?!
- ¡Hasta el infierno! - claman los hombres.
- Entonces reciban mi bendición.

El Hechicero empuña su cetro con ambas manos y lo levanta sobre su cabeza. A su orden, los devotos cierran sus ojos y esperan con la cabeza baja los dones de su líder.

Nadie se percató de que el día se ha vuelto oscuro.

Las puertas del palacio se abren lentamente. Nadie en la multitud se atreve a mirar, quieren demostrar que su confianza es total. Así su destino queda sellado.

- El sufrimiento termina con la muerte.

Los hechiceros ven con horror lo que se oculta en el palacio y comprenden que son más débiles de lo que creían. Compararse con el nuevo amo de Múdyal es impensable.

- Bienvenidos a la Tierra del Sol, siervos míos.

Capítulo 5

Pacto de Sangre

(parte 1)

La cadena alimenticia no es cruel, se trata de un acto de la naturaleza que incluye a todos los seres vivos. El depredador, no importa si es una bestia solitaria o una manada hambrienta, siempre debe tener coordinación, sigilo y precisión a la hora de cazar, porque en la vida silvestre ningún animal se convierte en la cena sin luchar. A veces gana el eslabón débil, otras el temible cazador, pero al final todo se trata de supervivencia.

En la Tierra del Sol existen criaturas que adoptan la cacería como una tradición ancestral; sus estrategias son perfectas y los resultados son satisfactorios. Ellos aprovechan su velocidad para cerrar las rutas de escape de su presa, atacan las extremidades para inmovilizarla y usan sus garras y dientes para desmembrarla. Y nunca desperdician los restos; fabrican joyería, armas, utensilios y muebles con los indignos, y vuelven sus esbirros a los más fuertes.

Aunque no habían considerado al humano en su lista de presas, el Hechicero Solar les ha ofrecido un trato al que no pueden negarse: mientras más sangriento sea el acto, más grande será su recompensa.

- Son cientos.

- ¡Miles!

Los hechiceros están asombrados por la cantidad de demonios y vampiros que esperaron dentro del palacio. Saben que compartieron el edificio con esos seres, pero no son capaces de detectarlos a pesar de la energía tan pesada que los rodea. Ahora comprenden que el Hechicero no sólo puede ocultar la presencia de las criaturas más sanguinarias de Múdyal, también son sus aliados más impresionantes.

Los vampiros primitivos lucen como humanos, pero se distinguen por sus narices planas parecidas a las de un murciélago y por sus mandíbulas con prominentes colmillos. Son seres asexuados, lampiños, de orejas puntiagudas y ojos rojos con pigmentos negros. Tienen garras curvas y tan afiladas que son capaces de cortar la piel humana al toque. Su piel es lechosa, casi transparente, pueden verse sus huesos, corazón y pulmones. No tienen cuerdas vocales, pero son capaces de comunicarse con gruñidos guturales, clave morse y un sistema de escritura complejo.

Los demonios son diferentes entre sí: los demonios menores son anormalmente altos y de cuerpos muy corpulentos o extremadamente

delgados, están ciegos pero tienen desarrollado el tacto y el oído, y se identifican por sus cuernos curvos como los de un chivo. Y los demonios mayores no tienen forma física definida, ellos prefieren convertirse en lo que la víctima confíe, como un familiar, un amigo o un animal, y atacan con violencia sus puntos vitales. Estos seres pueden establecer una línea de comunicación directa con cualquier ser vivo, de manera que pueden destruir cuerpo y mente por igual.

- ¡No se resistan! - ordena el Hechicero - ¡Esta prueba demostrará si son dignos de mí!

El ataque es coordinado, certero y directo: mientras unos cazadores se lanzan a la multitud, otros crean un perímetro que impida el escape de cualquier humano.

Al principio los fieles permanecen en su lugar y caen en manos de sus verdugos sin poner resistencia. Sin embargo, cuando la sangre salpica a las presas aledañas, éstas despiertan y emprenden la huida, lo que provoca que otros despierten a su paso.

Los vampiros rasgan la garganta de sus víctimas con sus garras, luego se apresuran a morder y succionar la sangre de los adoradores. Lo que hacen es similar a una cata de vino; determinan la calidad del líquido según el cuerpo, aroma y sabor; si es una buena cosecha, marcan el pecho de la presa con una cruz y siguen con el siguiente humano, pero si el sabor no es adecuado, desmiembran a la víctima sin piedad y sin importar quién sea. Resulta increíble para ellos la variedad de sabores que existe en la especie humana, incluso quedan maravillados con la sangre de los grises.

Por su parte, los demonios usan ataques según cada persona.

Los demonios menores van directo al corazón de la presa: lo extirpan de un golpe y examinan su calidad por unos segundos. Si el órgano deja de latir, lo tiran, pero cuando no se detiene, lo guardan y continúan su camino. Sus víctimas siguen con vida hasta que reclaman lo que les pertenece o hasta que dejen de convulsionar y mueran por el trauma.

Los demonios mayores tomaron, en su mayoría, la forma de niños, perros y mujeres. Ellos se divierten lo más que pueden; les sacan los ojos, les arrancan la piel a mordidas o les cortan el vientre para sacar sus órganos uno a uno. No se alimentan de carne, sino de los lamentos, súplicas y último aliento de sus presas. Pero el alma de las creaciones de los dioses es lo mejor que pueden poseer; la usan como moneda de cambio para obtener más tiempo de vida o para desviar la atención de los ángeles en caso de peligro. La tortura les ayuda a obtener sus almas con mayor facilidad.

Los humanos huyen como pueden. Además de los asesinos infernales, también hay una estampida de personas aterradas. Hay parejas que abandonan a sus hijos, mujeres que son aplastadas por el alboroto, hermanos que se traicionan. También hay personas inmóviles, impactadas por la realidad, que mueren sin sentir dolor. Otros más se sacrifican por salvar a alguien, principalmente son madres y abuelas cubriendo a sus hijos, pero el destino de ambos es inevitable. Y por último, están aquellos que aceptan el dolor de la tortura.

- ¿Por qué hizo esto? - se preguntan los hechiceros.

Vanya se aleja de la ventana para vomitar. Tiene presente la imagen de un niño bañado en sangre y convulsionando en el suelo, mientras a su madre la arrastra un enorme bebé con las cuencas de los ojos vacías, y a su padre le saca los intestinos un lobo plateado.

- Está loco.

Ante ese comentario, la puerta de la biblioteca se abre de manera violenta.

El viento entra y apaga el fuego de las antorchas y las velas de los candelabros. El polvo del suelo se levanta y se ven obligados a cubrirse los ojos. Esperan que un grupo de demonios o vampiros crucen el umbral para asesinarlos. Pero en su lugar cae a sus pies el cuerpo de Merkhill.

Todos se aterrorizan. Sólo Vanya corre para ver a su compañero.

Merkhill murió cuando le rompieron el cuello, pero Vanya también encuentra traumas en la cabeza, marcas de golpes en el estómago y varios huesos rotos. Su compañero había sido asesinado con una brutalidad inhumana.

- ¿Quieres repetir eso, Graham?

El culpable entra a la biblioteca con tranquilidad. Sus pasos son firmes y resuenan por todo el lugar. A pesar de ser sólo un hombre su estructura física basta para imponerse ante cualquiera; más de dos metros de estatura y un cuerpo musculoso, corpulento y duro como roca. Sin su túnica se puede apreciar el cuerpo de un guerrero.

El Hechicero Solar está ante ellos y espera una reverencia apropiada.

Capítulo 6

ADVERTENCIA: Ciertas acciones pueden considerarse fuertes para algunos lectores y afectar sensibilidades.

Pacto de Sangre

(parte 2)

Vanya retrocede hasta reunirse con sus compañeros.

No bajan la guardia delante del Hechicero, pero tampoco dejan de vigilar las ventanas. Pueden escuchar sus corazones latir y sienten el sudor frío en la frente. Todos temen que una emboscada ocurra en cualquier momento. Rápidamente crean una formación de medio círculo para protegerse las espaldas, mantienen la calma y esperan el momento preciso para contraatacar en caso de ser necesario.

- ¿Consideraron mi propuesta? - el Hechicero finalmente rompe el silencio.

- ¿Para qué nos necesitas? - le cuestiona Casimir, la más vieja del gremio
- Y no lo tomes como un insulto, pero veo que has hecho un trabajo de puta madre.

- No los necesito - ríe condescendiente -. Les ofrezco un puesto como cortesía y eso es todo.

- ¿Y cómo garantizas nuestra seguridad? - se atreve a preguntar Graham
- Hoy ofendiste a más de un dios con tu coronación... Y no quiero imaginar la ira de los dioses del mundo de los muertos por la masacre de hoy.

- Graham, ¿acaso ves a otro dios aquí y ahora?

El Hechicero empieza a acercarse a ellos, tiene los puños cerrados y una posición erguida, como si se tratara de una advertencia de peligro. Antes que puedan reaccionar, el sonido de los muebles los asusta; las mesas, sillones y libreros se están apartando del camino de su compañero y el gremio no entiende cómo lo hace. Algunas cosas se rompen y otras son arrojadas con violencia. Los hechiceros saben que el poder mágico depende de concentración y conjuros verbales, pero él ni siquiera mueve los labios.

- Lo que ocurre afuera es necesario para mejorar la estirpe humana.

- ¿Cómo?

- Observen y escuchen, compañeros.

Ninguno se atreve a obedecer.

El Hechicero tiene contacto visual con todos, hasta que su mirada se cruza con la de la más joven e interesante del grupo.

- ¿Quieres acompañarme, Vanya? - le extiende una mano como gesto de caballerosidad y con la otra le indica qué dirección debe tomar.

Ella baja la guardia lentamente. Respira profundo y se separa de la formación. Casimir la sujeta del brazo en un intento por detenerla, pero la joven le pide que la suelte. Vanya continúa su andar con paso firme, sin miedo y con la cabeza en alto hasta llegar a la ventana. Ahí observa la explanada que se ha convertido en una piscina de sangre, cuerpos y vísceras, un caldo repugnante sobre el que revolotean los insectos.

Los demonios siguen avanzando y los vampiros no han saciado su sed. La masacre sigue y no hay nada que pueda hacer. Aún puede escuchar los gritos de los fieles, y eso le impide concentrarse en cualquier otra cosa. No sabe qué debe mirar o hacia dónde prestar atención.

Entonces siente un enorme peso en sus hombros. La presencia a sus espaldas es tan incómoda que le provoca tensión en cada músculo del cuerpo. El Hechicero Solar está recargándose sobre ella. Vanya está tan aterrada que no puede respirar.

El hombre le aprieta los hombros con fuerza moderada y le murmura al oído:

- Las moscas buscan la carne podrida.

El aliento del Hechicero tiene un olor particular; a ratos es igual a un metal oxidado y en otros momentos, más parecido al carbón. Vanya reconoce que el interior de su boca está repleto de llagas y quemaduras. Tal como dicen los cantos de sus fieles: su respiración es tan potente como la del dragón.

- Lo que nosotros queremos es encontrar algo que brille.

El Hechicero la toma suavemente de la barbilla con sus enormes manos, tanto que podrían cubrirle rostro sin problema, y direcciona su mirada

unos grados a la izquierda para continuar con su enseñanza.

- Y sólo podemos hallarlo en la oscuridad.

Por fin la ha soltado. Vanya tarda unos segundos en recuperarse. De pronto, entre la pila de cuerpos, consigue visualizar una silueta humana. Tarda en reconocerlo por sus torpes movimientos, pero al fin puede distinguir a un gris que intenta ponerse de pie.

- ¿Sigue vivo? ¿Cómo?

Su sorpresa despierta también la intriga del gremio.

- ¡Miren allá! - les señala al gris que se tambalea en medio de la explanada.

- ¡Ahí, otro más! - Casimir descubre a una mujer de rodillas.

- ¡Y ese! ¡También está vivo! - Graham puede ver a un hombre que tiembla en posición fetal.

Resulta sorprendente encontrar sobrevivientes después de la brutal carnicería.

- ¡Debemos ayudarlos!

Casimir se da vuelta y camina con rumbo a la salida.

- No.

El Hechicero le impide el paso sin tocarla, pero la mujer se planta frente a él.

- ¡Muévete!

- Necesito que lo hagan solos, es gente...

- ¡Esa gente confió en ti! - lo interrumpe molesta - ¡Los traicionaste! ¡Y no dejaré...!

El movimiento es veloz, más rápido que un parpadeo. Nadie podría tener oportunidad de bloquear o defenderse de ese ataque. Todos los hechiceros quedan mudos por la impresión: el Hechicero Solar la ha tomado por el cuello con una mano.

- Casimir, por favor, te lo pido con respeto.

Ella puede sentir que ese hombre la levanta del suelo sin esfuerzo.

Intenta zafarse aunque apenas puede respirar; pateo y golpea con todas sus fuerzas, pero no logra provocar dolor a su agresor. Al verlo a los ojos, entiende que su vida no le importa. Casimir es un artefacto, un juguete que no tiene miedo de romper.

- Te voy a soltar y más vale que tu primera palabra sea una disculpa, ¿entendiste?

No queda otra opción que ceder. Casimir se tranquiliza y acepta el trato con un parpadeo.

Cuando la libera, cae al suelo de rodillas. Luego respira profundo y tose un par de veces para aclararse la garganta. No se atreve siquiera a mirar a su atacante.

- Perdóneme, su excelencia.

De inmediato, los demás cubren sus rostros y se postran ante él.

El Hechicero Solar no los respeta, ni siquiera los considera un peligro. A diferencia del gremio, él no limita su poder jamás y tampoco duda al momento de matar a alguien. Tiene claro lo que quiere y lo obtiene aunque deba ensuciarse las manos.

- Vanya, ¿cómo están las cosas afuera?

La joven se para y mira por la ventana. Hay muchas siluetas más de pie, algunas no lucen como seres humanos, ni siquiera como un vestigio de ellos.

- Los sobrevivientes se recobran rápidamente... señor.

El Hechicero truena sus dedos y a su orden un par de demonios menores se presentan en la entrada de la biblioteca; uno le trae su túnica y el otro sostiene su cetro. Ha llamado a sus esbirros para que lo vistan mientras les da órdenes a los hechiceros.

- Vayan a sus habitaciones y descansen. Al primer rayo de sol, atacaremos Zorna.

Capítulo 7

Reinas y dioses

(parte 1)

Zinnana, la gran matriarca de las hadas, observa al sol ocultarse en el horizonte.

El atardecer tiene colores fantásticos. Cuando se presta suficiente atención es posible encontrar la verdadera forma del sol; una enorme estrella que da calor al planeta. Las nubes y el cielo se pintan de colores cálidos, de manera que la luz crea la sensación de armonía placentera. Lentamente la claridad del día cede su lugar a la oscuridad de la noche. Es un proceso natural que dura el tiempo suficiente para meditar y reflexionar.

La preocupación del pueblo de Zorna está en su punto máximo. Aunque es normal que durante una expedición una o dos hadas mueren, Zinnana sabe que un grupo tan grande no se desvanece sin razón.

Han pasado cuarenta días desde que las exploradoras salieron en su jornada habitual al exterior y ninguna de ellas ha regresado; originalmente desaparecieron veinte hadas, pero cuando el grupo de búsqueda tampoco mostró señales de vida, la lideresa de las hadas entendió que algo malo ocurría.

- Madre, lamento molestarla - un centinela aterriza detrás de ella.

El joven ha viajado por toda la isla sin descansar; visita cada puesto de vigilancia en la costa, con la encomienda de reportar cualquier noticia a la matriarca. Se ve exhausto, pero no quiere mostrar debilidad delante de Zinnana.

- ¿Qué noticias traes, hijo?

- Visité cada puesto de vigilancia de la isla, como ordenaste, pero aún no hay rastro ni pista de las exploradoras.

Zinnana respira profundo. Voltea y descubre el estado deplorable del chico; sudoroso, agitado y tembloroso.

- Descansa Lio, ¿estás hidratándote bien?

- Mi bota está vacía - confiesa avergonzado.

- Ten - Zinnana le arroja una bolsa de cuero - Es lo último que me queda, pero lo necesitas más que yo.

Lio agradece y bebe hasta la última gota.

- ¿Hablaron con alguna sirena?

- Siguen sin acercarse a la superficie.

- Entiendo... No dejen de intentar.

- Madre, ¿está segura de esto?

- ¿Tú no lo estarías? - pregunta con tristeza - Han pasado días desde la desaparición del primer grupo. Los animales, en especial los lobos, están inquietos cada noche. No ha llovido en semanas. El mar está más agresivo que de costumbre... Todas las señales están ahí.

Ella suspira derrotada cuando llega la noche.

- Zorna está sitiado.

El centinela despega sin decir otra palabra.

Pasan unos minutos y Zinnana blande sus alas para regresar lo con su pueblo.

Las alas de la gran madre son increíbles, similares a las de una mariposa, pero con puntas y bordes filosos como espadas; son de color azul casi transparente, con manchas negras y brillo plateado en los bordes. Emprende el vuelo con rumbo a un sistema de montañas en el centro de la isla, lugar donde ordenó ocultarse a su gente.

Esas montañas sirven como murallas naturales, las copas de los árboles las ocultan de otros seres voladores y hay un sistema de cuevas y ríos subterráneos que usarían como ruta de escape en el peor de los escenarios. Sin embargo, el lugar es tétrico, oscuro y húmedo, si no fuera por los lobos que los acompañan, el grupo estaría aterrado.

Cuando la matriarca aterriza, unos niños que se apresuran a recibirla con abrazos. Ella los consuela, les limpia sus lágrimas y, antes de enviarlos de regreso con los adultos, los besa en la frente. Ellos no entienden qué ocurre y sus padres tampoco saben explicarlo.

- ¿Por qué debemos entrar a las cuevas, Zinnana? - pregunta uno de los pequeños.

- Porque debemos llegar al mar, querido.

- ¿Y por qué no vamos por el camino de siempre?

- La reina Ariel enviará a unas sirenas y ellas nos guiarán a otra isla, más bonita que esta.

De pronto, Lio aterriza en el refugio.

Zinnana envía al niño con sus padres. El mensajero le entrega un mensaje en botella de vidrio: está cubierta de arena y sal de mar y tiene grabado un tiburón rojo en el corcho.

- Es de la reina. Lo encontraron en la costa al norte.

La madre acepta el paquete, destapa la botella y lee la nota:

“Ur ganó. La isla no es segura.- Ariel”

Un aullido, más fuerte que el de los lobos, rompe el silencio. El miedo recorre la sangre del pueblo entero; nunca habían escuchado a una criatura similar en la isla. El sonido daba la impresión de ser cercano, pero al mismo tiempo de irse desvaneciendo; lo que sea que esté afuera debe ser enorme.

- A las cuevas, ¡ahora!

El grupo se mueve tan rápido como reciben la orden.

- Ven conmigo.

Zinnana toma de la mano a Clio y ambos se elevan más alto que cualquiera de las montañas.

- ¿Qué pasa? - el joven está confundido, ni siquiera comprende el significado del mensaje de Ariel.

- ¡Ahí! ¿Los ves? - Zinnana señala en dirección al Norte - No tenemos mucho tiempo.

Lejos, apenas perceptible, un montón de puntos negros se vislumbran en el cielo, igual que la nube de un huracán. Esa masa oscura no podía traer nada bueno.

- ¿Qué es eso, madre?

- Una horda de demonios.

Capítulo 8

Reinas y dioses

(parte 2)

La entrada de la cueva es pequeña y angosta; permite el paso un hada a la vez, por lo que deben organizarse para que la evacuación sea ágil. Las hadas están asustadas desesperadas por salir de Zorna, pero saben que un error puede retrasar la evacuación y condenar a todas.

Primero pasan los jóvenes más audaces y revisan el interior. Ese grupo es responsable de la seguridad de los que cruzan y se convierten en guías en la oscuridad. Los ojos de las hadas tienen no sólo la peculiar forma de estrellas, su visión afecta a cualquier objeto fotosensible como si se tratara de linternas, lo que da la ilusión de siempre estar expuestos a la luz aún en la zona más oscura. Además pueden detectar la temperatura alta de otros seres vivos, algo bastante útil en lugares húmedos y fríos. Y, por si fuera poco, tienen un oído muy agudo que les ayuda prevenir una emboscada.

Una vez dentro, los audaces ayudan a niños y embarazadas a entrar. Cuando juntan un grupo numerosos, los reúnen y parten a la salida. Lo difícil es conseguir que los padres dejen a sus hijos, algunos quieren cruzar en familia hasta el final.

- ¿Alguna señal de peligro, Ragzzil? - por orden de la matriarca, Clio está encargado de la seguridad de su gente.

- Nada - contesta sin dejar de observar alrededor.

Ragzzil es un joven guardián de Zorna: como armadura usa chaleco, brazaletes, tobilleras y sandalias de cuero grueso y, para una mejor movilidad, viste una falda corta de algodón. Él agarra con fuerza la empuñadura de su espada: un arma de hierro, con hoja larga y delgada, pero ligera para él. Su complexión es robusta, mayormente músculos, y sus alas son totalmente negras.

- ¿Y la madre Zinnana? - pregunta con seriedad.

- Nos ayudará a ganar tiempo.

Ragzzil deja escapar un suspiro.

- Me cuesta creerlo, ¿una invasión de demonios en Zorna?

Del otro lado de la montaña se escucha una explosión.

La brisa cesa y las hojas de los árboles dejan de moverse. Los grillos dejan de tocar y los búhos frenan su ulular. El silencio es total, profundo y asfixiante, como si hubieran asesinado a todas las criaturas dentro del bosque, un evento anti natural que no da tranquilidad. Ragzzil puede jurar que sólo oye los corazones de su gente latir. De pronto, una niebla negra cubre el bosque frente a ellos, ni siquiera sus ojos les permiten ver qué hay ahí.

- Llegaron.

Los demás guardias levantan sus armas; afortunadamente, una gran parte de su pueblo ya está a salvo. Deben resistir el tiempo suficiente para que esos escapen. Algunas hadas se apresuran a meter a sus niños en la cueva, mientras otras toman piedras y palos con intención unirse a los guardias y defender la entrada a la cueva; los adultos están dispuestos a pelar contra lo que sea. La tensión abrumba a todos; tienen los hombros levantados, los brazos están doblados y pegados a los costados, y unos vuelan de manera involuntaria.

La nube deja de expandirse.

Clip da un paso al frente y Ragzzil va detrás de él. Ambos con las armas en alto.

Un golpe seco rompe el sepulcral silencio.

De la nada, una masa larga y delgada se enreda en el cuello de Clio. Aquella extraña arma le presiona la garganta con una fuerza que le impide hablar.

Ragzzil intenta salvar a su compañero y golpea la masa con su espada. Cree que ha liberado a su amigo, pero esa cosa es imposible de cortar. El guardia observa con horror el momento en que su arma se parte por mitad, dejándolo con un pedazo de metal inservible. A pesar de su apariencia viscosa y frágil, ese látigo es más duro que el hierro. El guardia se aferra entonces a la cintura de Clio y jala con fuerza. Con su ayuda, ambos logran retroceder un par de metros. Pero mientras más empeño ponen en salvarlo, lo que está del otro lado jala con mayor intensidad. Clio no tiene oportunidad ni la posibilidad de ser salvado.

Las hadas atestiguan el momento que su cuerpo se resbala de las manos de Ragzzil.

Nadie puede saber el sufrimiento de la víctima. Esa cosa en la oscuridad se divierte con sus presas, se regocija al crear pánico con una demostración de su fuerza y letalidad. Cuando termina de arrastrar

cruelmente a su primera presa, empieza su verdadero ataque: más látigos emergen y captura una decena de hadas. Sus látigos atacan más rápido; agarran a sus objetivos de los tobillos, los golpean contra los árboles para noquearlos y los avientan contra otras hadas para dejarlas indefensas en el suelo. Específicamente, elige llevarse a los más jóvenes.

Antes que puedan reaccionar, otras criaturas saltan sobre los guardias y los derriban con facilidad. El único que consigue esquivar a su atacante es Ragzzil; él golpea con fuerza a la bestia y retrocede para mirarlo con detenimiento: luce un animal, pero sus movimientos son humanos, lo que eso sea impone su presencia con un largo y poderoso aullido. Son enormes, con hocicos largos y repletos de dientes afilados que usan para arrancar la carne del hueso sin piedad. Las víctimas son afectadas cuando inhalan el aliento de las sanguinarias bestias; ese vapor los pone en un trance que inyecta sus ojos en sangre e inflama sus lenguas y tímpanos, además el tacto se intensifica y cada fibra de su piel es mil veces más perceptiva. Cada mordida, rasguño y pisada es infernal, no hay manera de librarse del dolor.

Como último guardia en pie, Ragzzil decide que lo mejor es alejarse y llevarse a las hadas que pueda salvar con él. Aunque no descuida a los seres que están atacando por el frente, se asusta cuando escucha un grito ahogado de auxilio a sus espaldas. Teme voltear y encontrar su inevitable muerte, pero su misión es cuidar a su gente, sin importar lo difícil de la situación, debe pelear y enfrentar cualquier adversidad con la esperanza de salir victorioso.

Con la idea de convertirse en héroe, Ragzzil mira sobre su hombro lo que ocurre a sus espaldas. Detrás de él, un hada está en pie en medio del caos, la joven no está intentando huir y sufre en silencio mientras un hilo de sangre sale su boca. Sus brazos caen a los costados y pierde la fuerza de la espalda y las alas.

La pobre hada empieza a llorar lágrimas de sangre.

- A...yu...da...

Su voz es débil. Un par de cataratas aparecen en sus ojos y su brillo natural se extingue. Ella se ha quedado ciega.

- Du...ele

Después se eleva por los aires y sin ninguna explicación su piel empieza a levantarse. Como si pasaran el filo de un cuchillo sobre ella, el corte es delgado, no tan profundo pero tan largo como el brazo. La están despellejando lentamente.

El guerrero quiere socorrerla, pero su cuerpo no responde. No siente sus alas ni sus piernas. Al principio, culpa al miedo. Luego descubre que algo lo mantiene inmóvil y aferrado al suelo. Hace un esfuerzo por intentar moverse y no consigue más que tensar sus músculos. Siente que sus ojos salen de sus órbitas y que sus venas de la frente están a punto de reventar.

- Quiero este.

Ragzzil escucha una voz dentro de su cabeza; grave, escalofriante y retumba como el eco que sale de un pozo profundo.

- Lleno... no gusta...

En el estómago nace una sensación punzante y continua. El dolor es incomparable, como si la estuvieran golpeando desde adentro; el hada siente que sus órganos internos se retuercen sin control. La presión lo obliga a vomitar. El líquido que sale de su boca es un ácido negro, viscoso y amargo, una sustancia que consume su lengua y derrite sus dientes hasta la raíz. De pronto sus ojos arden con intensidad y todo se vuelve oscuridad. Su cuerpo se dobla de manera anormal, sus músculos se rompen y los huesos empiezan a quebrarse. Sus intestinos están enredados, sus costillas están clavadas en sus pulmones y corazón y sus riñones, apéndice, hígado y páncreas han explotado. Por alguna razón, sigue consciente cuando la sangre empieza a brotar por los poros de su piel, igual que una coladera.

Al final, Ragzzil no es más que un caparazón; un traje de piel alado que se mueve torpemente hacia el bosque y que esboza una perturbadora y vacía sonrisa. Los que aún quedaban vivos observan aterrados a su compañero alejarse mientras suplican por piedad.

Las hadas de Zorna nunca tuvieron oportunidad, tampoco las dejarían salvarse. Al menos, no a todas.

Capítulo 9

Reinas y dioses

(parte 3)

Al norte de la isla, Zinnana se prepara para enfrentar a un ejército. Recae una enorme responsabilidad sobre sus hombros; proteger la vida de todas las hadas en Zorna, derrotar a una legión de demonios y mantener su promesa de un futuro próspero para su pueblo son sus prioridades. Aunque no deja de pensar en sus fallas, como las hadas desaparecidas o los recursos escasos, tampoco olvida sus obligaciones como matriarca. Su mentalidad está preparada para lo peor. Sabe que puede morir - por la ley de probabilidad es más un hecho que una posibilidad -, pero eso sería el más grande sacrificio que alguien de su raza podría otorgar; perecer en la batalla la hará parte de la historia y regresar a esos demonios al infierno la volverá una leyenda.

La gran madre extiende sus manos en dirección al mar. Respira profundo. Se concentra en sus objetivos y espera que estén lo suficientemente cerca para manifestar su poder:

- Ekualud.

El mar se vuelve su aliado. A su orden, las olas retroceden y agua se reúne para formar torres en el horizonte. Las inmensas masas líquidas han creado una muralla tan alta como cielo y tan amplia con la playa.

- Westus.

Zinnana mueve sus manos como un abanico, el curso del viento cambia de dirección y una fuerza descomunal de la naturaleza se desata; la barrera acuática se convierte en una línea de torbellinos furiosos. Su atracción es potente y arrastra al interior a decenas de demonios.

Y no es suficiente aún.

- Kravna.

La energía que generan los colosos manifiesta una forma física; en su interior se forman nubes negras que hacen casi imposible ver lo que ocurre dentro. Entonces el primer rayo aparece y el trueno retumba como una fuerte explosión; la tormenta empeora a cada segundo y los potentes látigos de luz son arrojados uno tras otro.

Es reconfortante que aquel ejército sea calcinado. Cuando el cuerpo físico de un demonio queda inutilizable, éste regresa al infierno derrotado, el

estado más cercano a la muerte que pueden experimentar.

Zinnana observa la primera barrera defensiva; algunos demonios son lastimados de gravedad, como aquellos que perdieron extremidades y están incapacitados, y otros que a pesar de sus heridas continúan avanzando por su perseverancia. En cambio, ella se siente débil; su visión no enfoca correctamente, la cabeza le duele y pierde el equilibrio con facilidad. La falta de comida y agua la afectan y su energía física no puede compensar el esfuerzo de usar magia.

Los demonios están llegando a la playa.

- Eratsen.

Ella pisa con fuerza para despertar a la tierra y su petición de ayuda es atendida. La magia que invoca se activa como una mina, de manera que al pasar sobre la arena enormes lanzas de piedra surgen del suelo para destruir piernas, torsos y cabezas de los invasores. Ese campo los aniquila sin excepción.

Zinnana cae de rodillas. Sus alas pesan una tonelada y su cuerpo no aguanta más. La victoria se ve casi sesgada por un demonio solitario frente a ella; delgado, escarlata y con enormes cuernos de chivo. No sabe si es su estómago o el rugido gutural de la criatura lo que escucha, únicamente desea que esa cosa la mate sin dolor.

- ¿Qué te he dicho sobre el mar?

Esa voz femenina le resulta familiar. Es un halo de esperanza.

Una mujer salta sobre ella y clava un arpón en el pecho del demonio. La bestia gruñe por el dolor.

- ¿Dónde estabas metida, niña?

Ariel, reina de las sirenas del sur, llega para unirse a la defensa de Zorna. Ella es la más joven de su linaje, pero fue elegida para asumir el cargo por su coraje y prudencia.

- Creo que lo dejé claro en la nota.

Su majestad tiene la apariencia de una mujer joven; complexión delgada, pelo castaño y rizado que combina perfectamente con su piel aceitunada, abdomen marcado y un característico tatuaje de una media estrella bajo el párpado derecho. Usa una red de metal para cubrir su pecho y unos brazaletes de acero. Viste una falda de tela casi transparente y brillante como el agua, con cortes a los costados que permiten una movilidad total. Ariel es confundida como una chica débil, pero es una guerrera implacable

dentro y fuera del agua.

El demonio, cegado por la ira, intenta golpear a la reina con sus afiladas garras. La sirena lo esquiva al inclinarse ligeramente hacia atrás, luego aprovecha para impulsarse y darle una fuerte patada en el costado. Mientras aquel monstruo se queja, Ariel toma su arpón con ambas manos y jala con fuerza para recuperarlo. Después se impulsa de nuevo y apuñala a su enemigo en la quijada; el arma le ha atravesado el cráneo. Finalmente, lo pateo en el vientre con todas sus fuerzas para arrojarlo de vuelta a las minas de tierra.

- Buen golpe - elogia Zinnana.

- ¿Guardamos los cumplidos para después? - Ariel levanta su mano en dirección al océano - ¡Ekuirion!

La temperatura del agua aumenta repentinamente. Los demonios dentro del mar se cocinan vivos por el calor, mientras que los voladores quedan ciegos a causa del vapor. Las reinas se relajan al escuchar los lamentos de sus enemigos por primera vez.

- Eso nos dará algo de tiempo.

Ariel toma la mano de su amiga y la ayuda a levantarse.

- Debemos irnos.

Zinnana niega con la cabeza.

- Aún no. Mis niños...

La vieja hada observa a su amiga; la sirena cambia su semblante tan pronto como sus miradas se encuentran. El rostro de Ariel expresa un profundo dolor en sus ojos, reflejan el sentimiento de pérdida y retienen lágrimas de lamento. Zinnana pudo adivinar sin problemas lo que ocurría y rompe en llanto.

El efecto de la magia durará un tiempo, así que no deben preocuparse más por la invasión al norte.

- Salvemos lo que queda de mi pueblo, por favor - pide con resignación.

Ariel acepta.

Están listas para irse... Hasta que un movimiento extraño de la tierra las detiene. Las reinas ya no están solas en esa playa. Los demonios siguen cayendo en las trampas, pero algo se aproxima sin miedo, con pasos firmes. Ambas se preguntan qué clase de demonio puede cruzar esa línea

de defensa.

- No esperaba menos de ustedes - esa voz les hiela la sangre.

Parece amable, pero sus intenciones son hostiles. Pueden escuchar los zarpazos con los que ese guerrero destruye las minas de tierra, lo que explica por qué sienten esos ligeros movimientos telúricos. Sin embargo, tiene que ser más rápido que la luz para defenderse y bloquear las trampas de Zinnana.

- Las "reinas" dan la cara por su pueblo. Que inoportuno.

Ariel queda sorprendida porque nadie podría soportar el calor del ambiente con ese atuendo: el guerrero viste una armadura brillante como el oro, sin un casco y empuña en su mano izquierda una espada larga de hoja gruesa. El ornamento sobre su cabeza luce pesado, pero ese hombre sigue erguido.

- ¿Quién eres?

El intruso se detiene a unos metros de ellas y extiende sus brazos para exhibirse con orgullo:

- Soy el dueño de esta isla.

Capítulo 10

Reinas y dioses

(parte 4)

Las hadas que han logrado escapar siguen en las cuevas. Terminar la evacuación en el plazo determinado por Zinnana parece imposible, pero los capitanes encargados de la evacuación, Preek y Riu, han logrado llevar a la mayor parte del pueblo a la segunda cámara: una cueva fortificada, con cimientos sólidos y lo suficientemente grande para albergar a todos. Sólo hay una entrada, pero cuenta con suficientes salidas a la costa sur de Zorna en caso de una emergencia. Ese refugio está planificado para que las hadas descansen, se hidraten y coman, inclusive pueden pasar la noche de ser necesario.

Aunque gran parte del pueblo ha perdido la fe, otros aún esperan las sirenas cumplan su promesa de ayudarlos.

El último grupo está por llegar. Es poco más de un centenar de hadas y no han parado desde el ataque. Se alejaron de la masacre, pero se sienten culpables por abandonar al resto; no miraron atrás a pesar de los lamentos y fue simple suerte que las criaturas no entraran en los túneles por su gran tamaño. Las sobrevivientes no sólo quieren brindar un funeral digno a los caídos, sino despedir a los espíritus de sus seres queridos y desearles un descanso pacífico. Y es crucial salir de Zorna para hacerlo.

- ¿Cuánto falta? – pregunta una pequeña a su madre.

- No mucho, mi amor.

Al final de la procesión, el capitán Preek se asegura que nadie los esté siguiendo. Sus órdenes son llevar a todos los que pueda a una zona segura, por eso cuenta con una división de jóvenes guerreros a su cargo. Su equipo está disperso de manera que nadie está fuera de su campo de visión, también ofrecen ayuda a los que se cansan y priorizan la seguridad de los niños sobre la suya. De vez en cuando utilizan magia y crean nuevos soportes para evitar que los túneles colapsen.

De pronto, un temblor agita bruscamente las cavernas. Pequeños trozos de piedra caen del techo y algunas paredes empiezan a quebrarse. El movimiento no ha cesado y una segunda vibración se manifiesta con más intensidad que la primera. Esa serie de réplicas es más frecuente y preocupante.

- ¡Avancen!

Una polvareda cae sobre sus cabezas. Los muros se quiebran desde la base. La estructura de los túneles ya no luce firme ni estable. Ni siquiera con sus poderes pueden fortalecerla.

- ¡No gasten más magia! – Se apresura a ordenar el capitán – ¡Podríamos necesitarla después!

A diferencia de sus compañeros del exterior, la división de Preek utiliza magia con algunas limitaciones: sus cuerpos funcionan como recipientes que almacenan magia, como una bota para cargar agua. Ellos pueden invocar hechizos simples, pero cuando agotan sus reservas sólo pueden recuperarlas durmiendo. No tienen el poder de Zinnana, pero tienen la capacidad de defenderse sin problema.

- ¡Rápido! ¡A la siguiente cámara!

Mientras sus compañeros acarrean a las hadas, una pequeñita lo jala del brazo para llamar su atención. Preek reconoce a la niña que tiene enfrente y se arrodilla para verla a la cara.

- ¿Ocurre algo, mi niña?

- Riu – contesta señalando al frente.

Los túneles vuelven a sacudirse con una fuerza aún mayor.

- ¡Capitán!

Una de las hadas señala arriba: el terremoto ha conseguido tirar los últimos refuerzos de piedra. El techo empieza a colapsar, enormes rocas caen y aplastan a los más desafortunados.

La evacuación se acelera.

Todos vuelan apresurados a la salida.

Preek toma a la niña y extiende sus alas.

- ¡Todos en línea recta! ¡Ya!

Los que escuchan su orden se forman delante de él y extienden sus alas.

- ¡Wesbria!

El joven guerrero se apresura a invocar al viento; aprovecha la burbuja de aire a sus espaldas para impulsarse y a los que estén delante. La presión

que causa el hechizo ayuda a su velocidad de vuelo; no tienen mucho control, pero sí el suficiente para esquivar fragmentos de roca.

Preek es el último en entrar a la segunda cámara.

El túnel colapsa detrás de él y la entrada queda bloqueada.

- ¿Estás bien, niña?

La pequeña en sus brazos asiente con la cabeza. Él le sacude el polvo del cabello.

- ¿Cuántas pérdidas? – pregunta a un guerrero de su división.

- Por lo menos unas cincuenta.

- Maldita sea – dice para sí.

- ¡Capitán Preek!

Un hada mayor se acerca a él. Sus alas son más grandes que las del resto y son iguales a las de una mariposa monarca.

- ¿Qué ocurre, capitana Riu?

- Tenemos un problema.

- ¿Son las salidas?

Riu afirma con la cabeza. Preek cierra sus ojos por la frustración.

- Mi división hizo un reconocimiento de los túneles. Las salidas debían ser suficientes, pero estos temblores dejaron inhabilitados la mitad.

- Y hay algo más – interrumpe una joven a su lado – Encontramos esto flotando en el agua.

Le entregan un pedazo de tela con una extraña textura, como si estuviera cubierta de baba.

- Por suerte, no envenenó el agua.

- ¿Han encontrado más de esta cosa?

- Yo misma inspeccioné todo el lugar y no hallé nada – contesta Riu.

Preek pide a su compañera hablar en privado. Ella ordena a su división

darles algo de espacio.

- Dime, esto es...

- ¿Piel? - apresura a decir Riu - Sí

- ¿De hada?

- Humana.

- Eso es imposible. Nadie, excepto nosotros y la gran madre, sabe de este lugar.

- ¿Dudas de mis palabras?

Riu lo agarra por la fuerza del peto; la reacción de Preek la ha ofendido. Ella es de las pocas hadas que ha conseguido salir de Zorna.

- Lo siento.

Sin ninguna advertencia, una explosión retumba sobre ellos. Cuando miran lo que ocurre, vislumbran que algo grande ha atravesado el techo de la cámara. Los capitanes ordenan a sus guerreros estar atentos antes de realizar cualquier acto defensivo. El polvo no les permite ver lo que ocurre arriba.

De pronto, algo cae en picada hacia el lago.

El agua se pinta de rojo, pero nada sale a flote.

Los capitanes se separan para descubrir qué ocurre; Preek se aproxima a la nube de tierra y Riu, a los límites del lago. Ambos quedan estupefactos por lo que ven:

- ¿Zinnana?

Capítulo 11

Reinas y dioses

(parte 5)

Ariel frena el primer ataque por mera suerte; no hubo advertencia alguna, aquel sujeto blandió su arma y se lanzó sobre ella en un segundo. La sirena ni siquiera lo ha visto, pero su instinto la hizo levantar su arpón en el momento preciso que la espada rompe el viento. Ella jamás ha sentido tanta calma tras escuchar los choques del acero. Y, a pesar de estar a salvo, como reina se siente iracunda cuando ve a ese hombre a los ojos; es increíble que esa mirada tan expresiva y orgullosa elogie su velocidad con tal hipocresía.

- Me concede esta pieza, "su majestad".

Ariel empuja a Zinnna y, como le es posible, se defiende de una veloz ráfaga de golpes. La fuerza física de su contrincante supera a la de cualquier espadachín que haya enfrentado. Desde la técnica hasta las estocadas sorpresa, ese humano es un guerrero impresionante; apunta a parte vitales del cuerpo, no da tiempo a un contraataque y su posición es bastante cómoda.

Después de un considerable esfuerzo, la reina puede repelerlo.

Zinnana aprovecha la oportunidad. Extiende sus alas y vuelve al lado de su amiga. Ella no sólo quiere lidiar con ese humano, también desea descubrir por qué tiene tanto interés en Zorna, porque la isla no cuenta con recursos útiles para su raza y las hadas no se involucrarían en su guerra por ningún motivo.

- Velbetdraw

Las raíces de los árboles cercanos crecen en dirección al atacante y lo sostienen de los tobillos y las muñecas firmemente.

De inmediato, Ariel apunta su arpón al cuello del extraño.

- ¡No lo mates! – pide Zinnana.

Antes de atravesarlo, la sirena se detiene. La punta del arma no lo toca. Ariel confía en su amiga y entiende las razones para no acabar con ese enemigo.

- Fue un baile aburrido, señor

Aunque las raíces ejercen mucha presión, él no suelta su espada. Está tranquilo y es evidente que a pesar de su posición sigue considerándolas inferiores.

- ¿Quién eres y qué haces en Zorna? – pregunta Zinnana.

- Y cuida tus palabras – advierte Ariel.

El guerrero les sonrío. Bajo su melena no es posible ver todo su rostro, pero intentarlo se vuelve incómodo para las reinas. Sus pupilas empiezan a arder, como si las quemaran desde adentro, y su visión se distorsiona.

- Dos segundos – se burla – con eso bastará.

De pronto, las raíces se secan, la tierra deja de temblar y el vapor del agua se disipa. En el horizonte puede vislumbrarse la calma, ya no hay tormenta ni vientos feroces. Todos los hechizos han sido anulados en un parpadeo. El hombre cae de pie, truena su cuello y se digna a hablarles:

- Soy el Hechicero Solar.

Ariel intenta atacar, pero él la esquiva y le propina un rodillazo en el estómago. Luego la toma del cabello y la avienta para el costado. La joven rueda sobre la arena un par de veces. Pierde su arpón en algún punto, pero no sabe dónde por la confusión y el dolor.

- Vine por las hadas.

Cuando Ariel intenta levantarse, un enorme demonio azul se para frente a ella. Esa cosa no se mueve, sólo está vigilándola con esos ojos negros, sin párpados y ovalados como aceitunas. La sirena, aún en el suelo, no puede hacerle frente.

- Llévasela a Ur. Estoy seguro que agradecerá el regalo.

El demonio agarra a Ariel del cabello y la arrastra en dirección al mar. Ella se resiste, patalea e intenta levantarse, pero no tiene éxito. El esbirro del Hechicero consigue llevarla hasta el océano y ambos desaparecen entre el oleaje.

Zinnana, por la impotencia que siente, emprende el vuelo para escapar, pero los demonios la rodean. Huir es imposible.

Entonces el Hechicero le hace frente. Ese acto despierta la curiosidad de la gran madre de las hadas; si ese humano puede desafiar la gravedad

significa que es de los seres más poderosos de Múdyal.

La sombra de ese sujeto la cubre por completo. Aún en posición erguida, el hada no le llega ni a la barbilla.

- Deberían sentirse halagadas. Fueron escogidas, de entre todas las criaturas mágicas, para ser esclavizadas. Cumplirán todos los caprichos de mi gente, por más absurdos que parezcan, sin cuestionar. Admito que su castigo corporal será peor que cualquier pena en el infierno, pero con el tiempo su descendencia olvidará que alguna vez fueron libres. Con algo de suerte te pasará a ti.

El Hechicero acaricia un mechón de cabello de Zinnana. Desliza sus dedos con suavidad hasta las puntas. Luego pasa a tomarla de los hombros. La sensación de poder lo embriaga, así que usa su tacto, pesado y frío, para provocar escalofríos en su víctima hasta sentirse satisfecho.

- ¿Estás lista para rendirte?

Zinnana, la gran madre de las hadas, no cede. Sabe que lo mejor es no mostrarse sumisa y mantenerse firme.

- ¿No? – Lentamente empieza a girarla – Tal vez requieres un incentivo.

Por primera vez, la matriarca observa el horror que se ha desatado en su isla. Los demonios del norte son una distracción; el ejército que ataca la isla se forma por criaturas diferentes, casi humanas, horribles y agresivas. Son seres infernales que nunca antes ha visto.

- Se acabó. Yo gano. Tú pierdes, – se acerca a su oído para susurrar – Zinnana.

Así, tan pronto como la nombra, el Hechicero usa sus manos para arrancar las alas de la gran madre.

Capítulo 12

Bitácora de Vanya

Se cerró un capítulo en la historia de Múdyal; el reino de las hadas ha caído. La pelea duró unas horas, pero fue tiempo suficiente para que pudiéramos atestiguar el temible poder que habitaba en la isla Zorna. Aunque las hadas fueron holgazanas, ignorantes y cobardes por siglos, ellas ya planeaban atacarnos y reducir nuestra especie a cenizas. Cientos de nuestros soldados perecieron en los primeros minutos de la batalla, algunos ni siquiera consiguieron llegar a tierra.

Fue por obra y gracia del Hechicero Solar que frenamos sus planes de expansión y conquista en el tiempo preciso. Nuestro líder guió con valentía a las tropas e inspiró a cada miembro de su legión hasta el final. Mientras nuestras enemigas se ocultaban, nuestras fuerzas avanzaron con seguridad y valor.

Esta bitácora servirá como registro de los hechos ocurridos en Zorna y dará Fe de la victoria que nuestro Señor, el Hechicero Solar, obtuvo contra la barbárica especie de las hadas. También quiero que sirva como reconocimiento a aquellos que dieron su vida en nombre de Nuestro Salvador; recibirán los honores debidos, aunque sus nombres no aparezcan escritos.

Primero, es mi deber decir que las hadas deben estar agradecidas por nuestra intervención. Zinnana, un ser soberbio y desagradable, quien se hacía llamar reina y madre de las hadas, era una monarca tan cobarde y como déspota. Ella utilizó la magia para poner a la naturaleza en nuestra contra. Jamás miró a los soldados que mató, los exterminó cual plaga de cultivos, sin titubeos ni piedad. Puedo afirmar, sin miedo a equivocarme, que esta autodeclarada matriarca manipuló y adoctrinó a su pueblo para hacer siempre su voluntad.

Atestiguamos la forma de vida de las pobres residentes de Zorna y quedamos aterrorizados por lo que veíamos. Las hadas practicaban ritos impuros y crueles, tanto como el peor de los asesinos, y deshonraban a la naturaleza con sus ofrendas banales y cubiertas de inmundicia. Es lastimoso mirar estos lares, maravillosos y agradables a la vista, porque no fueron aprovechados como es debido: las plantas son las más exóticas que haya visto, los árboles tienen un follaje brillante como la joyería más fina, los animales son majestuosos y fantásticos, como el unicornio de nuestras tierras. Es un área virgen que podremos aprovechar.

Pero no todo fue tan sencillo.

Durante una expedición de reconocimiento, comprobamos la maldad de la que es capaz Zinnana. En el bosque de coníferas, detrás de las montañas, de acuerdo a la historia del general Dionor, "los salvajes practicaban un ritual para devolver la vida a los muertos; despellejan a un hada, con la apariencia de una adolescente, y ofrecen su sangre a seres inmundos. Vimos como el cuerpo putrefacto de un soldado se levantaba; carecía de control y caminaba con extrema torpeza, pero era capaz de comunicarse y hablar nuestra lengua. Los profanos no entendieron, ni siquiera les importaba, sólo querían inculcar sus artes oscuras a un montón de niños."

Gracias a nuestros valerosos guerreros conseguimos liberar a los más vulnerables. El éxito de esta operación de rescate se otorga al general Dionor, quien comandó a sus tropas en nombre de la justicia, siendo sus acciones muy alejadas de lo que dictaba su deber. También se reconoce la obra del soldado Lonermen, quien utilizó su recién adquirido poder para rescatar a los pequeños y capturar a un criminal de guerra, el sumo sacerdote Clio.

Mientras tanto, en las costas del norte de Zorna, la división de nuestro Señor, el Hechicero Solar, descubrió una reunión privada entre Zinnana y Ariel Atlante, la dictadora de las profundidades que había sido derrocada por su hermana, la actual y única reina de las sirenas, Ur 'La Iluminada'. Dicha alianza claramente era un intento desesperado de Ariel para recuperar el trono.

El siempre valeroso y audaz Hechicero no toleró más osadías y atravesó las barreras que protegían Zorna. Su nobleza fue tan grande que intentó dialogar con ellas; no tuvo éxito y le atacaron ferozmente entre las dos. Él se mantuvo a la defensiva, con la esperanza que Ariel reconociera su error y se rindiera a sus pies. Sin embargo, al final no quedó otra opción y Nuestro Líder decidió anular todos los hechizos de Zinnana y abrir paso al resto de las tropas.

El Hechicero contraatacó a sus enemigas. Y ganó.

La guerra terminó cuando Nuestro Señor le arrancó las alas a la reina de las hadas, la despojó de su poder mágico y la obligó a rendirse. Luego, como el gran héroe que es, Él guió a su armada por la isla para encontrar al resto de las hadas: Zinnana las mantenía en una oscura, húmeda y lúgubre cueva.

Les había mentado a sus supuestos hijos. Prometió que todos saldrían navegando de la isla tan pronto ella consiguiera comunicarse con las sirenas. ¿Y es que acaso las hadas no pueden volar? ¿Entonces para qué necesitarían navegar? Y si se trataba de protegerlos, como aseguraba, ¿por qué tenerlos en condiciones tan deplorables, cubiertos de polvo, hambrientos y cansados? Todos los soldados comprendimos en ese

momento la clase de monstruo que era esa hada.

Las hadas que capturamos juraban que desconocían los planes de su madre, sólo una estuvo dispuesta a cooperar en un principio. Pero, después de una conversación a solas con el Hechicero, cada hada confesó su papel en la guerra y aceptaron reafirmarlo frente a Zinnana en una corte marcial.

El Hechicero Solar es justo y sabio, más que cualquier otro humano o hechicero. Y fue Él quien decidió juzgar a sus enemigas. Si no fuera por su misericordia, las traidoras habrían sido condenadas a morir.

Varias semanas después de su triunfo, Nuestro Señor hizo cumplir la sentencia.

La reina Zinnana y las hadas entregaron la isla Zorna a los humanos y juraron lealtad al Hechicero Solar, a su gente y a sus aliados. También serán las encargadas de construir cada edificio del nuevo imperio de la Tierra del Sol. Y, para evitar que puedan huir de sus responsabilidades, así como una precaución, se optó por cortar las alas de todas y cada una de ellas, desde la recién nacida hasta la más vieja.

Sólo fue exonerada un hada, la primera y única que rindió culto al Hechicero. Ella conservará sus alas y su grado militar por haber servido a nuestra causa como infiltrada en la isla Zorna. La capitana Riu conoce la naturaleza e historia de su pueblo. Ella especificó que "por la maldición de Gea, si cortan nuestras alas volverán a salir cinco años después, con el mismo dolor que la primera vez". Por eso se encargará de cortar las alas de sus compañeras y matarlas de ser necesario.

En cuanto a Ariel Atlante, el Hechicero la ató a la vida de su hermana. De tal forma que si alguien lastima a la reina Ur, la traidora sentirá y sufrirá el dolor en su lugar, con diez veces más intensidad para su escarmiento.

Ese castigo conmovió tanto a la regente de las sirenas que prometió vigilar las costas de la isla Zorna hasta que el imperio de Nuestro Señor sea construido.

Esta victoria enalteció a Nuestro Señor. Cumplió su promesa de mejorar a la raza humana, firmó la paz con los demonios y los vampiros, extendió su influencia más allá de los confines del océano y construyó un imperio en tan sólo un año. Hizo más por la humanidad que cualquier rey o sacerdote.

Hoy el esfuerzo en conjunto con nuestros aliados ha puesto en el horizonte un futuro más próspero. La Tierra del Sol pertenece a los hechiceros y a los humanos. Nosotros reinaremos junto a nuestro amado Señor, lo veneraremos y cumpliremos su voluntad. Sólo así

mantendremos la gloria de nuestra raza. *iSemper fidelis!*

- Gral. Vanya Kruven.

Capítulo 13

ADVERTENCIA: Ciertas acciones pueden considerarse fuertes para algunos lectores y afectar sensibilidades.

Eterna penumbra

(parte 1)

Los golpes de los marros contra la piedra retumban en la mina. La luz es poca, casi inexistente, pero eso no representa un problema para las hadas esclavizadas. Unas transportan piedra con carros de metal sobre los rieles, mientras las demás están condenadas a moverse con grilletes y arrastrar enormes esferas plomo. Todas trabajan en silencio y sin mirar a sus compañeras.

La única alegría de su purgatorio son las niñas, quienes pueden moverse con libertad por los túneles. Aunque su función es tan cruel como la de las adultas, tenerlas cerca les da un propósito; cuidarlas hasta su juventud, tiempo en el que serán llevadas al mercado de esclavos y, posiblemente, un humano las compre para trabajar como personal de servicio. No es mucho, pero es una pequeñísima esperanza que las mantiene vivas.

- ¿Por qué no cantan algo? – ríe el capataz, un humano desagradable y abusivo.

Boris Gyal, el capataz del sector norte, es un hombre maduro, robusto y barbado. Su apariencia es más desagradable que intimidante. Él disfruta cada minuto de su jornada, desde la vigilancia hasta la imposición de castigos. Tiene un aliento fuerte y putrefacto, resultado de la pésima higiene bucal y el consumo excesivo de whisky añejo y tabaco para masticar, los dos vicios en los que gasta gran parte de su salario. Su característico olor ha precedido a su llegada en los últimos diez años, asquea a los esclavos y ahuyenta a las más pequeñas.

De pronto suelta una fuerte carcajada, sin razón alguna. Las esclavas, en especial las niñas, se mantienen alerta, algunas optan por ocultarse y ruegan para que ese sujeto no las vea.

- Estoy aburrido – clama con el látigo en mano – ¡Ya saben qué es lo que me gusta!

No cabe duda, está ebrio. Las hadas saben que él acostumbra presentarse así cuando quiere “favores” de sus custodias. La crueldad del custodio es

tal que incluso ha llegado a abusar de una enfrente de las demás.

- ¿Dónde está esa pequeña? – Pregunta mirando alrededor – Me interesa conocerla más de cerca.

Boris azota su látigo contra el suelo. El golpe suena igual a un disparo, retumba en las paredes y se reproduce por el eco. Su amenaza surte efecto; una pequeña hada, de no más de 5 años, no alcanza a ahogar un grito.

- ¡Ahí estás!

El hombre camina hasta la niña y la toma con fuerza del brazo.

Intentan llevársela, pero ella se resiste como puede. No ha aprendido a hablar, así que no sabe cómo pedir ayuda. Ni una sola palabra sale de su boca. El único ruido que emite son gritos de desesperación, tan desgarradores como los berreos, chillidos y lamentos de los animales.

- ¡Quédate quieta y dolerá menos!

Las esclavas no dejan de trabajar a pesar de la horripilante escena. Sienten rabia. Todas quisieran intervenir, capturarlo, castrarlo, matarlo y tirarlo como a un costal de basura fuera de la mina. Pero no tienen el valor para eso, no sólo por el resto de hombres que vigilan afuera, también porque llamarían la atención de su amo. Un humano al que prefieren no conocer por el bien del resto. Ningún hada que haya nacido el último siglo conoce su identidad, pero las más viejas les advierten lo peligroso que es.

Desde su nacimiento hasta su muerte, las hadas trabajan bajo la sombra de un tirano que las considera igual que ganado; les enseñó a sus ancestros a callar delante de un humano, a dejarse golpear por ellos y a venerarlo sin nombrarlo. Están en el punto más bajo de su historia, tanto que han olvidado si alguna vez fueron importantes. El ejemplo más claro y devastador de su adiestramiento es tener que ignorar a una niña a punto de sufrir el abuso de un hombre.

- ¡¿Qué es este escándalo?!

Boris se detiene y suelta a la pequeña antes de poder hacerle algo. Se siente frustrado, pero no quiere perder su puesto.

La pequeña se apresura a escapar y se oculta entre un montón de piedras; fue un milagro que esa mujer llegara en el momento justo.

- No es nada, jefa.
- ¿Estás ebrio otra vez?
- No – miente – sólo... he estado...
- ¡Silencio!

Boris frena su balbuceo.

Con un sutil movimiento de cabeza, la mujer le indica que quiere hablar en privado. Él se apresura y salen juntos de los túneles.

Boris peina el poco cabello que le queda, está nervioso y quiere verse sereno.

- Disculpe mi atrevimiento, general, pero no fui notificado de ninguna inspección.

- No vengo por un procedimiento de rutina, Boris – aclara la mujer.

- ¿Entonces por qué interrumpen mi trabajo? ¿Tiene idea de cuántas hadas debo mantener a raya?

- Para eso tienes guardias, centinelas y armas. Si entras a esa cueva, sin ninguno de ellos, es bajo tu propio riesgo y lo sabes.

El capataz saca una lata de tabaco de su pantalón, la abre y mete una hoja en su boca. Ese sabor amargo lo ayuda para evadir emociones como la ira y la impotencia.

- Recibimos reportes de actividad... reproductiva... en tu sector.

- Eso es ridículo. Esas cosas están ahí dentro todo el día. Antes del anochecer las llevamos directamente a sus celdas; machos a la derecha y hembras a la izquierda. El procedimiento es...

- ¿Estás diciendo que mis fuentes mienten? – interrumpe.

- Pudo ser un error – Boris se apresura a mentir –, sabes que son difíciles de identificar unas de otras.

La general esboza una sonrisa y acaricia tentadoramente el mango de su arma. Golpetea con sus dedos el oval de la punta, de manera que el hombre entienda la amenaza.

- No es la primera vez que esto pasa, Boris.

El hombre empieza a sudar. El tabaco ya no le sabe a nada. No puede quitarle los ojos de encima a la espada.

- Bueno... quizá en este sector... pero...

- ¿Sabes lo que le pasó a tu predecesor?

Mientras su jefa desvaina la espada, Boris afirma con torpeza.

- No es temporada de apareamiento, capataz. Le sugiero que piense eso antes de cometer una estupidez.

El hombre traga saliva y por error se come el tabaco.

- ¿Está claro?

- Como el agua – contesta con dificultad.

- Muy bien.

La general regresa su espada a la funda y Boris puede respirar de nuevo.

- Me quedaré por unos días para supervisar sus protocolos. Si veo algo que no encaje con sus reportes...

- No hay de qué preocuparse, general. Todo está en perfecto orden.

- ¿Todo? – levanta una ceja.

- Sí, lo prometo.

- ¿Incluso...?

- ¿El desmembramiento de la nueva generación? Sí, todo está listo.

La general asiente, aunque está poco convencida de la capacidad del capataz.

- ¡Oh, casi lo olvido!

- ¿Qué cosa?

Boris recibe un fuerte golpe en la entrepierna. Se lamenta y cae de rodillas por el dolor.

- Si intentas abusar de otra esclava, te arranco las pelotas.

Ella se da la vuelta, dispuesta a retirarse. Antes de irse, se asegura de extender sus alas frente a Boris; quiere que ese humano vea sus majestuosas alas rojinegras mientras se retuerce de dolor. Esas extremidades, únicas en Múdyal, han sido expuestas con orgullo por más de un siglo, y esa misión no es la excepción.

Riu es la única hada alada que queda en la Tierra del Sol.

Capítulo 14

Eterna penumbra

(parte 2)

Una niña reposa solitaria en el techo del Templo de Oriente. Admira el firmamento por primera vez en años. La oscuridad luce diferente y nada en su imaginación puede compararse con las estrellas sobre Múdyal. El panorama es maravilloso, desde la infinidad del espacio hasta la Luna como la joya de la bóveda celeste. Ella centra su atención en el brillo lunar: no es lo mismo que verla por un agujero en el techo, pero igual la hace sentir protegida. Por primera vez en años, y después de tanto sufrimiento, siente paz y felicidad.

- Es una linda noche, ¿verdad?

Un hombre sube al tejado, mantiene su distancia y no hace movimientos bruscos. Le enseña lo que lleva en sus manos; no trae armas ni artículos extraños, pero carga un plato hondo con moras y una manta. Ella no comprende por qué ese sujeto respeta su espacio personal, lo percibe como alguien amable y cordial, sin intenciones ocultas. Y, a pesar de eso, no quiere darle la espalda.

- Sí, lo es – responde con seriedad.

- Escucha, esta mañana... no pude presentarme como se debe.

La niña se encoge de hombros con indiferencia.

- Me llamo Gripphare, ¿y tú?

Ella no contesta.

- Tranquila, vengo en paz – se sienta en el suelo y deja las cosas a un lado – Sólo quiero saber cómo te sientes.

Gripphare no quiere que la chica huya. Él se ha decidido a ayudarla, no por ser su deber, sino por respeto y admiración. Ha reconocido en ella a una guerrera; desde que arribó al Templo, sola y sin equipaje, no ha hecho más que repudiar cada intento de cercanía, como si tuviera que estar siempre a la defensiva.

- Entiendo que no confíes en mí – le dice para calmarla –. Y si quieres irte, eres libre de hacerlo. – Cuando por fin tiene su atención se atreve a

preguntarle: – ¿Sabes a dónde quieres ir?

- Lejos – contesta cortante.

- ¿Qué tanto?

- ¿Qué le importa?

Gripphare se aguanta la risa. Es una niña insolente, grosera y agresiva; el total opuesto de su pupilo actual.

- Bueno, me importa porque hay muchas direcciones que puedes tomar – señala detrás de ella –: si vas al Norte, podrías llegar al Reino de Hielo en dos o tres semanas. – Señala a la derecha – Al Oriente, y en el mismo tiempo de viaje, encontrarás un pequeño pueblo de pescadores. – Señala a la izquierda – Al Poniente hay un desierto inmenso, no te recomiendo ir allá. – Señala detrás de él – Y si caminas hacia el Sur, podrás ver una playa en dos o tres días.

Esa última dirección la altera: suda en frío y su corazón se agita. Ella está escapando y quiere estar lo más lejos que pueda del infierno. Finalmente, la niña voltea para ver al Norte.

- Veo que tomaste una decisión – dice Gripphare –. Bueno, antes de irte pasa a la cocina por provisiones. Necesitarás comida para al menos dos semanas. Después de ese tiempo, tendrás que conseguir alimento por tu cuenta.

- Gracias... creo.

- ¡Ah, claro! – Grita repentinamente – También pasa a la armería por una soga, un cuchillo y una bota de cuero. Supongo que sabes acampar, ¿verdad?

Ella niega con la cabeza.

- ¿En serio? – finge sorpresa – Pero sabes encender una fogata, ¿no?

Vuelve a negar.

- En ese caso, tendrás que viajar sólo a la luz de día. Y al atardecer, cuando el sol esté a cuatro dedos, deberás buscar dónde ocultarte y descansar. Tal vez eso te retrase un par de semanas, pero al menos no te encontrarás con un vampiro durante la noche.

Ella traga saliva. Si no fuera por la oscuridad, Gripphare habría visto su

rostro palidecer.

- ¡Eso me recuerda algo más! No te escondas bajo un puente, estarías invadiendo el hogar de un trol y no son muy amables con los intrusos.

- ¿Algún... otro consejo? – pregunta visiblemente nerviosa.

- Sí – Gripphare toma una mora del plato –, por ningún motivo comas frutos silvestres sin mirar dónde crecen. Por ejemplo, los arbustos de espinas rojas dan frutos venenosos, quizá lo confundas con otros de espinas carmín, pero puedes diferenciarlos por la forma de sus hojas.

La niña no ha comprendido ni la mitad de sus consejos. Lo único que ha conseguido es causarle miedo.

- ¿Tienes alguna otra duda?

- No... yo... creo que...

- Por lo visto eres una pequeña muy capaz de lidiar con cualquier cosa. Y como no hace falta que me quede a enseñarte nada más, me iré a dormir – se levanta y sacude el polvo de sus piernas –. Si quieres, puedes dormir en el Templo esta noche, no hay problema. – Le señala la manta y la comida – Acomódate donde te sientas segura.

Gripphare come la mora que había agarrado, se da la vuelta y se retira con tranquilidad. Antes de llegar a la escalera, consigue escuchar a pequeña correr hasta las cosas y comer unas cuantas moras.

- Blastese.

Su tono de voz ha cambiado. Ya no está a la defensiva.

Gripphare gira ligeramente la cabeza para verla.

- ¿Disculpa?

- Así me llamo... Blastese.

El hombre sonrío e inclina ligeramente su cabeza.

- Descansa, pequeña.

Capítulo 15

Eterna penumbra

(parte 3)

Cuando nadie vigila, las hadas aprovechan para descansar, dejan los picos y garrotes, se secan el sudor y platican entre ellas. Los grilletes las hieren, tienen callos en las manos y algunas están enfermas. Necesitan tomar agua, son tantas las horas de trabajo pesado que podrían desvanecerse en cualquier momento. Sin embargo, lo que más las abruma es la impotencia y la sed de venganza. Mientras ellas sufren o mueren, la capitana Riu vuela libremente por Múdyal. Todas en la mina saben que es la única hada alada porque hizo un trato con su captor.

- ¿Qué hace aquí esa traidora? – se preguntan unas a las otras.
- ¿Ya han pasado cinco años? – algunas se abrazan a sí mismas, intenta alcanzar sus heridas de la espalda.
- La última ceremonia no estuvo presente, ¿o sí?
- ¿Sabrá la gran madre de esto?
- Ni siquiera sabemos si sigue viva.

Antes que el borlote atraiga la atención del capataz, el hada más grande pide silencio con un siseo. Todas callan y prestan atención al más más imponente de su grupo: Pluvec, el Gigante.

Pluvec había nacido en ese sector minero y, aunque no es el más longevo, ha sufrido y presenciado todos los movimientos de sus captores. Trabajar en la mina es la causa de sus enormes músculos y su altura está muy por encima de la media de su pueblo. Además, algunas hadas han comparado su inteligencia con la de Zinnana. El un líder que se ha forjado por el dolor y la sangre los suyos, es un hada que jamás abandonaría a sus compañeras.

El Gigante señala la entrada de la mina de manera discreta y, como si se tratara de una orden, un niño corre en esa dirección para vigilar. Las demás guardan silencio y prestan atención a lo que tiene que decir.

- Esto no se trata de la ceremonia – su voz es grave, tanto que le cuesta un poco modular su sonido.

- ¿Entonces por qué...?

Siseo. Pluvec le pide que baje el volumen con la mano.

- ¿Por qué otra cosa pudo venir? – murmura.

- El Grito – contesta severo.

Ante sus palabras, el grupo se estremece. Ese evento tuvo una naturaleza distinta a la habitual; cuando a un hada le crecen sus alas por segunda ocasión, el dolor es que los azotes o las quemaduras con hierro. Sin embargo, lo que bautizaron como el Grito fue algo que no se escuchaba desde la maldición de Gea: un sonido desgarrador, con una vibrar supernatural que hiela la sangre y asusta a cualquier ser vivo.

Aún en su encierro, las hadas pudieron sentir que la tierra se estremecía. Los animales huyeron en estampida y los mares se retrajeron de la costa. Incluso los guardias de la mina juran que los árboles intentaron zafar sus raíces del suelo y que las fogatas se extinguieron en un parpadeo. Después del escalofriante acto, los vampiros, las criaturas más soberbias y sanguinarias, se negaron a patrullar por el bosque durante un año; negaron tener miedo, pero describieron la sensación como instinto de supervivencia.

- Ya han pasado 5 años – el hada niega la hipótesis inmediatamente.

- ¿Y si tiene razón? – Interfiere una tercera – Todas lo escuchamos, quizá Riu tardó en percibirlo por la distancia.

El canto de un ave interrumpe la reunión; el niño cerca de la entrada aprendió a imitar el sonido de las aves para alertar a sus mayores. Así, ellas pueden minar a un ritmo convincente y evitar que los guardias las reprendan; puede que sean negligentes pues sólo se acercan a la entrada para escucharlas, pero el tema es bastante delicado.

El pajarito canta por segunda vez. Esperan unos segundos y oyen el tercer canto; ahora están seguras que el guardia se ha ido. Sueltan sus herramientas y retoman la conversación.

- Si preguntas, lo negamos y ya.

- Eso no los detuvo la última vez.

- Todas aquí juramos no decir qué significa.

- Ya basta – Pluvec pierde la paciencia por la discusión. – Si lo mencioné, es para prepararnos. Cumpliremos nuestro juramento y no cederemos a la

presión.

- ¿Negamos la muerte de los guardias? En este tiempo pudieron encontrar los cuerpos.

- ¿Y qué hay de la ausencia de vampiros por una semana? ¿Cubrimos al capataz sólo porque sí?

- Nos apegaremos a la misma historia. No sabemos nada más ni nada menos. Así estaremos protegidos de la tortura... al menos por un día.

Después de un silencio incómodo, una joven se atreve a hablar:

- ¿Y si preguntan por Blastese?

Los adultos se entristecen. No quieren admitir que alguna vez esa niña estuvo con ellos, es la pérdida más dolorosa que han sufrido; atestiguaron el peor caso de depresión que puede padecer una niña. Blastese nunca intentó hablar, no se acercaba a las demás hadas y entraba a cualquier túnel de la mina, aún sin saber que vapores tóxicos podría respirar. Fue golpeada y humillada por los guardias, al punto que todas las noches lloraba en silencio, con la cara hacia la pared. Sus últimos días, ocho para ser exactos, cayó en lo más profundo del abismo: no probó bocado ni bebió una gota de agua por su propia voluntad. Entonces, simplemente se desvaneció delante de ellas. Las hadas recuerdan que su cuerpo fue arrojado al bosque; dejaron que una niña muriera en soledad y que su cuerpo no recibiera una despedida adecuada. Se sienten culpables. Aunque también están aterradas, porque, después de esa muerte, el Grito ocurrió.

- En lo que a todos concierne, ella está muerta – con evidente dolor en sus ojos se dirige a la infanta –, ¿de acuerdo?

Ella asiente con la cabeza. Las demás, aunque inconformes, acceden resignadas y piden al pequeño vigía que regrese. Pluvec lo felicita con una leve palma en la espalda. Luego indica a sus compañeras que regresen a sus labores; no quiere que ninguna sea castigada, en especial por alguien que jamás regresará. No es la gran madre, pero es su labor protegerlas hasta cumplir su sentencia. Lograron terminar su reunión a tiempo.

De pronto escuchan los pasos de sus captores. Sus sombras se proyectan en el muro como gigantes y el tintineo de la espada contra la armadura eriza la piel de las mineras. El capataz y la capitana Riu están ingresando a la mina con determinación. Algo quieren descubrir y no se irán sin tener toda la información.

Lo que preocupa a todas es que no vienen solos.

Capítulo 16

Eterna penumbra

(parte 4)

El Templo de Oriente es una maravilla de Múdyal.

Ocupa un área poco mayor a las diez hectáreas, está delimitada por una muralla de tres metros de alto y cuatro portales de madera colorada, una por cada punto cardinal, que son custodiadas por grandes esfinges de oro. Aunque había sido pensado para resguardar las reliquias del pueblo, se hubo determinado que sirviera como refugio para viajeros y personas sin hogar; después de todo, la estructura lo permitía.

Lo primero que pueden admirar los visitantes son las decenas de jardines de estilo zen: hermosos espacios de estética relajante y naturaleza desértica. La ilusión de esta zona consiste en hacer creer al observador que la tierra se mueve, así como lo hace el agua: adornan áreas chicas con piedras, musgo, pasto y arena, y luego trazan pequeñas ondas alrededor de las cosas para asemejar el oleaje del mar. Para completar el escenario, el patio cuenta con un sistema de puentes sobre los que deben caminar; algunos son curvos con barandales y escaleras, mientras que otros rectos lucen igual a los muelles de la costa.

Luego, en el centro del terreno, se alza una gran torre, muy similar a una pagoda budista. Es una estructura simétrica perfecta, cuya base es un pabellón octagonal. Tiene cinco pisos, una cámara subterránea y un finial decorado con esferas de plata. Cada nivel está separado del resto por una base de madera y tejas vidriadas que lucen como porcelana. Las puertas, tablones, ornamentos y pilares son de madera reforzada. Lo interesante, es que el interior ha sido adaptado para resguardar a un gran número de personas; la contemplación y adoración a los dioses se da en los jardines, pero nunca al interior.

En los portones de las entradas se aprecia el símbolo de la orden del Clis del Sol, un grupo de monjes y guerreros que protegen al pueblo; se dice en sus textos que ellos fueron los primeros en predecir con exactitud un eclipse solar en Múdyal. Su sello es un árbol bonsái dentro de un círculo dual: de un lado están los rayos ondulados del sol y del otro la luna creciente. Ellos se dedican a la observación de fenómenos naturales, a estudiar las criaturas que habitan el mundo y a registrar cada evento que

presencian.

El Clis del Sol reside en un pueblo pequeño, sin fuerza militar ni posición geográfica importante. Básicamente, como están en medio de la nada, ningún hechicero se había parado en sus tierras; el enorme desierto que tenían al occidente los separaba de cualquier merodeador, espía o guerrero. La orden tiene la firme creencia que fueron los dioses primigenios quienes les dieron la oportunidad de florecer en aislamiento. A cambio, y como forma de agradecimiento, ellos ayudan a cualquier que pise sus dominios y lo acogen como parte de su clan.

Blastese ha pasado la noche entera en vela; comió las moras, se cubrió con la manta y meditó sobre su situación. Tiene certeza que ha molestado a los habitantes del templo; intentó robar a plena luz del día, golpeó a un niño más chico que ella y amenazó a un hombre con un arma blanca. No sólo ha sido agresiva, los ha tratado como a los guardias de la mina sin siquiera conocerlos. Y, como si no se sintiera suficientemente culpable, el sujeto al que amenazó es el mismo que la defendió ante los demás.

El hada sabe que debe disculparse.

Cuando baja a los jardines, no puede ver a los extraños a la cara. En su mayoría la saludan y le sonríen con amabilidad; son cordiales, atentos y comprensivos, Aunque otros aún la miran con recelo o la esquivan como a un leproso. Después de todo, no puede culparlos porque sus acciones no tienen justificación... o quizá sí. De cualquier forma, debe agradecer e irse cuanto antes.

- Te quedaste – Gripphare la espera en el pabellón.

- Estaba cansada – contesta nerviosa. Aún no ha pensado en su disculpa.

Sin embargo, alguien llama la atención de Blastese: junto a aquel hombre está un niño que tiene el ojo morado.

- ¡Eres tú! – ambos se reconocen mutuamente.

Ella da un salto hacia atrás y extiende sus alas a modo de advertencia. Mientras él empuña una daga que guardaba en una vaina de cuero en su cinturón.

- ¡Basta! ¡Los dos! – Gripphare se pone en medio.

Ninguno de los pequeños se mueve.

- No te asustes – Gripphare intenta calmarla –, nadie peleará el día de hoy

- mira enfadado al niño.

El pequeño tira la daga al suelo. Y el hada retrae sus alas.

- ¿En serio, Phontian? – el adulto toma la daga del suelo – ¿Siquiera sabes cómo se usa esto?

- No, señor – responde con la cabeza baja.

- Dame la funda y discúlpate con nuestra invitada.

- ¡¿Por qué?! ¡Ella estaba robando! ¡Defendí el templo como me dijeron!

- No es tu trabajo...

- ¡Pero maestro...!

- ¡Tampoco soy tu maestro, Phontian!

Silencio.

Blastese espera que alguien haga algo.

Phontian intenta retener sus lágrimas y cierra sus puños con fuerza.

Gripphare se arrodilla ante él, lo mira a los ojos y lo abraza contra su pecho.

- Aún eres muy pequeño y no quiero verte usar armas – le confiesa al oído.

Lo suelta y le limpia las lágrimas.

- Si cumples tu promesa, yo cumplo la mía.

Phontian asiente con la cabeza. Camina hasta el hada y le dirige una reverencia formal:

- Discúlpame. No debí agredirte cuando te encontré.

Blastese observa confundida la acción de aquel niño. De pronto, escucha un pitido muy débil:

- Psst...psst

Desde su posición, Gripphare le está enseñando cómo proceder: él junta sus manos y se inclina levemente hacia adelante. Confía que la joven

sabr a c mo proceder.

Pero ella no comprende esa tradici n humana. As  que, como lo indica la cultura de las hadas, Blastese se acerca a Phontian y lo toma de las manos. Luego le susurra al o do:

- Perd n por golpearte.

Est  avergonzada, pero debe hacer lo correcto. Blastese extiende sus alas y piensa en una ofrenda de paz digna y justa.

- Prometo – dice finalmente – que mientras yo est  cerca, nada podr  lastimarte.

De pronto, sus alas empiezan a brillar; es una luz blanca y c lida, con suficiente intensidad para atraer a todos en el templo. Los monjes han quedado perplejos porque la magia es un concepto desconocido para ellos. En ese instante, el inter s del Clis del Sol en Blastese despierta.

Despu s de unos segundos los ni os se separan.

Los guardianes del Templo se aproximan con curiosidad, rodean a la chica y le piden disculpas por juzgarla. Sin embargo, antes que ella pueda hablar, la bombardean con preguntas; quieren saber sobre la luz que generan sus alas, piden explicaciones de lo que vieron y ruegan por un segundo de su tiempo. Tambi n insisten en conocer la cultura de su pueblo, su historia personal y los remedios medicinales que conoce.

Blastese cae en cuenta que no conoce ninguna de las respuestas. Jam s tuvo curiosidad por la historia de su pueblo; s lo ten a memorias de los tratos inhumanos en su contra. Recuerda tambi n que le ense aron a disculparse con un obsequio, pero un esclavo no puede regalar m s que es una promesa; un acto sin valor que se desvanece en el tiempo.

No lo necesita, pero quiere descubrir todo sobre su gente. Tal vez esas preguntas la ayudar an a sobrevivir o encontrar una ligera esperanza. Tras meditarlo unos segundos, Blastese ha decidido quedarse a vivir en el Templo de Oriente.

Capítulo 17

Eterna penumbra

(parte 5)

- ¿Quién será la primera en hablar?

Por generaciones enteras las hadas han sufrido y sollozado por la tortura: les arrancan las alas, son obligadas a realizar trabajos pesados y peligrosos, reciben castigos brutales y denigrantes. Viven una pesadilla por culpa del hombre que cortó las alas de la gran madre, ese humano que ahora es dueño de sus vidas. Sin embargo, jamás habían estado en su presencia, inclusive habían pensado que se trataba de un mito, un cuento de terror para mantenerlas a raya o una leyenda exagerada por los humanos. No pueden sentirse más decepcionadas de sus creencias.

El Hechicero Solar es real. Camina frente a ellas y luce tal como lo describen las historias. Ellas no sienten ira, frustración ni miedo, más bien es dolor y decepción. Las cicatrices en sus espaldas arden y la tensión sobre los hombros es peor que cualquier dolencia muscular. Están en presencia de un monstruo.

- ¿Será usted, anciana? – Desliza sus enormes dedos por el pelo canoso de la esclava y se asegura de incomodarla con su mirada.

La pobre veterana quiere desaparecer. O Morirse de ser posible. De pronto, él la suelta y continúa su andar.

– ¿Qué hay de ti? – se detiene para observar a una hada pequeña que se esconde dentro de un coche de las minas.

El Hechicero truena sus dedos.

Inmediatamente, Riu obedece la orden de su líder. Golpea la pechera con el puño y se acerca a él de forma respetuosa; con la mirada hacia el suelo, la mano derecha a la altura del corazón y la izquierda firme a un costado.

- ¿Cuál es su orden?

- Llévatela.

Pluvec, quien observa desde su posición, no puede tolerarlo más y, en un

arrebato de imprudencia, se apresura a gritar:

- ¡Dejen a mi hijo!

Los soldados reaccionan y esgriman sus armas para defender a su Señor.

Antes que el hada pueda avanzar, sus cadenas lo frenan y casi cae de rodillas al suelo por el impulso. Tira de sus cadenas con fuerza y se esfuerza por avanzar, aunque no está cerca de alcanzarlo, quiere defender a su hijo a cualquier costo.

- Espadas abajo – ordena el Hechicero.

La tensión es evidente; mientras la armada está lista para atacar, las mineras también se ven dispuestas a defenderse. Él sabe que sus hombres están en desventaja por la oscuridad, el espacio y el número. Tiene que actuar de manera inteligente porque una masacre no es conveniente para su imperio. Lo mejor es intimidar al más fuerte de los rebeldes y castigar la insubordinación de forma ejemplar.

- Escucha – se acerca amenazante –, no me interesa saber quién eres. Tampoco que esa cosa sea tu hijo – se planta de frente a él –. Lo que sí me importa es que mis esclavos mueran por un arrebato violento.

Pluvec no distingue bien a ese hombre, pero no es culpa de la oscuridad; la ostentosa corona y la intimidante silueta son distractores poderosos cuando sientes nervios. Él es el hada más fuerte de su grupo, pero nunca ha peleado con alguien. Entonces, cuando el Hechicero está delante de él, puede verlo a los ojos; descubre pigmentos de color interesantes en el iris y un brillo extraño muy parecido al del fuego, así como un vacío desconcertante en las pupilas. Es tan irreal que por un momento se siente en la presencia de un dios.

- ¿Sabes lo que debe hacerse con los animales rabiosos?

Pluvec quiere sostener una postura retadora ante el Hechicero, pero algo no está bien.

De pronto siente un terrible dolor en la entrepierna, uno que se intensifica a cada segundo: ese hombre lo está agarrando con fuerza de los testículos. No puede soportarlo, quiere defenderse, pelear y recuperar su dignidad, sin embargo cualquier movimiento aporta a su agonía.

- Los sacrifican.

El Hechicero impone suficiente presión para someterlo, pero no quiere herirlo gravemente aún. Aplica una artimaña sucia, cruel y eficaz. Tras unos segundos, el hada empieza a sudar, las venas de su rostro se hacen

visibles y sus músculos se debilitan.

- Y en comparación a lo que hago con mis mascotas, eso es misericordioso.

Le da un fuerte tirón un hacia abajo y Pluvec pierde la batalla; flexiona sus rodillas por un reflejo y queda a merced de su dueño. Se siente pequeño, débil y más vulnerable que nunca.

- Eres un buen espécimen – se burla –, no me obligues a enseñarte por las malas – y da un último apretón antes de preguntar: – ¿de acuerdo?

El hada asiente y por fin es liberado. Pluvec suspira, se deja caer en el suelo y contiene sus lamentos lo más que puede. De cierta manera, se siente agradecido. Por un corto tiempo, vio a su amo como el hombre salvaje y terrible que es; ahora sabe que cualquier oportunidad o esperanza que puedan tener sobre su libertad será aplastada de inmediato, sin advertencia ni arrepentimiento.

El Hechicero vuelve con la capitana, se detiene a su lado y repite la orden:

- Llévatelo, Riu.

Ella carga al niño y se lo lleva igual que a un costal; lo cuelga sobre el hombro y sostiene las piernas por delante. El pequeño prefiere quedarse quieto y no hacer ningún berrinche; mira a su padre con decepción y se rinde como él hizo.

Previo a retirarse, el Hechicero da una orden final al capataz:

- Entren a la mina y lleven a todos los menores de cinco años a mi tienda.

Las hadas empiezan a suplicar. Ruegan por la paz de sus hijos, ofrecen disculpas y piden intercambiar lugares con los pequeños. Algunas se postran a sus pies y lloran, pero no él no se conmueve como el resto de los hombres.

- ¡Háganlo, ya!

Sale furioso tras manifestar su mandato.

La armada se adentra a los túneles para capturar a todos los infantes. Golpean a los que intervienen y secuestran a los niños con lujo de violencia. Son pocas las hadas que intentan defenderlos, mientras el resto

prefiere arrinconarse y dejar libre el paso a los guardias; si el hada más fuerte se ha sometido, ellas no tienen oportunidad.

Capítulo 18

El lugar que te corresponde

(parte 1)

Las minas son un lugar tranquilo durante la noche. Mientras las hadas duermen en sus celdas, los soldados se han ganado un tiempo de júbilo y recreación. Aunque toda criatura que viva en el Reino del Sol asegura su prosperidad, son los humanos quienes reciben la mejor parte; los vampiros no los atacan, las sirenas les conceden libre tránsito por el océano y los demonios los dejan tranquilos. Tal como dicta la promesa del Hechicero, han recuperado la grandeza de su raza.

Los guardias diurnos usan su descanso para apostar, beber, fumar y satisfacer cualquier necesidad del cuerpo. Es un estilo de vida al que se han acostumbrado y, aún con la visita de su Señor, no dejar de divertirse ni de embriagarse.

El Pozo de la Bruja, la taberna local, es un lugar de mala muerte, muy pequeño y con poca ventilación. Está al final de una pendiente de tierra, cerca de las minas y a un costado de un riachuelo. Es una edificación de madera con cimientos de piedra y estilo rústico. Por dentro, los muebles han sido dispuestos a corta distancia entre ellos, el suelo está pegajoso la mayor parte del tiempo y las ventanas lucen sucias y descuidadas. En el centro hay una mesa que usan para jugar vencidas; siempre hay torneos que incitan a los espectadores a apostar, por lo que es común escuchar gritos de decepción, angustia o celebración se después de cada encuentro.

Los soldados chocan sus tarros de cerveza, brindan en honor al Hechicero y obligan a un juglar a cantar las hazañas de su Reino; como “la victoria sobre las hadas” o “la caída del Reino de Hielo del Sur”. Al final de la noche, terminan tan ebrios que olvidan haber perdido todas sus ganancias en el Pozo. Sin embargo, los militares prefieren aprovechar los beneficios de cuidar el Reino mientras no sean enviados a la guerra.

Riu bebe en completa soledad en la barra. Su trago es tan potente que muy pocos seres vivos pueden soportarlo sin entrar en coma: destilado de fruta sangrante. Aunque los humanos admiran que ni siquiera esa aterradora mezcla ácida puede derribarla, la realidad es que su metabolismo le permite ingerir peligrosas cantidades de alcohol, azúcar y veneno sin efectos secundarios; ella siempre será capaz de engullir un

barril entero y mantenerse firme.

- ¡Miren quién está aquí esta noche!

Una mujer visiblemente ebria se sienta a su lado, la abraza y le da un beso en la cabeza.

- Vete de aquí, Vanya – ordena molesta.

- No te enojas, tesorito.

La hechicera tiene el rostro colorado, carga un tarro vacío y tiene la pechera de cuero empapada de cerveza. Se tambalea de un lado a otro y, a pesar de arrastrar las vocales, es un milagro que pueda hablar.

- Déjame... invitarte un trago... ¡Cantinerero! ¡Yo invito la siguiente ronda!

Levanta su tarro y el resto festeja su generosidad.

- ¿Por qué estás... en Zorna... tesorito?

- Deja de llamarme así – Riu bebe lo que resta de su bebida, deja un par de monedas de oro enfrente y se levanta.

- Oye – la detiene del brazo –, no te pongas así... ¡Bebe conmigo!

- No, gracias.

El hada se suelta y sale de la taberna.

La hechicera corre detrás de ella con la intención de alcanzarla.

- ¿Por qué... arruinas todo?

Riu se da media vuelta:

- Detente – pone su mano enfrente de la joven – Arrackrion

Vanya siente mareos, náuseas y presión en el estómago. Cubre su boca y busca un lugar para vomitar; lo que expulsa es transparente, viscoso y abundante, es un líquido caliente con un terrible olor a putrefacción. Después de sacar todo, la hechicera se queda con un sabor amargo en la lengua.

- Maldita seas – tose varias veces para sacar los residuos de su garganta.

- De nada.

- Sabes sólo lo empeora – Vanya cierra sus ojos y masajea su cabeza – ¡Carajo!

Se reincorpora y vuelve con el hada. Tiene una ligera jaqueca y la luz lastima sus ojos. De pronto, siente la necesidad de alejarse del Pozo de la Bruja y del intenso ruido que proviene del interior.

- Al menos así estarás bien para mañana – retoma su andar sin preocuparse por la otra.

- ¿De qué hablas? – pregunta confundida. A pesar de las molestias, puede seguirle el paso.

- El Hechicero convocó al Consejo a primera luz del día – explica con seriedad –: generales, hechiceros y reyes aliados deben estar presentes – se detiene y la examina de arriba abajo con desdén –. Lo sabrías si no pasarás el día entero embriagándote.

- No hay mucho que hacer en esta zona, Riu.

Vanya se arrodilla para buscar un pequeño paquete oculto en una de sus botas. Dentro, guarda tabaco triturado y tiras de papel arroz.

- No te molesta, ¿verdad?

- Adelante.

La hechicera prepara un cigarrillo mientras continúan su charla.

- ¿Alguna idea de qué hablará nuestro Señor? – pregunta Vanya con curiosidad.

- Podría ser sobre los planes de expansión al Oriente o una estrategia militar alternativa para derrotar al Reino de Hielo del Norte – hace una pausa –. Puedo imaginar un par de puntos a tratar, pero no estoy segura.

- Es raro que no te dijera nada concreto – Sonríe mientras enrolla el papel – ¿Ya no eres su favorita?

- Él “actúa de formas misteriosas” – se burla –, ¿no es lo que siempre dices a tus estudiantes?

- Touché – elogia la hechicera al mismo tiempo que termina de armar su cigarro.

- ¿Fuego?

- Si no es molestia.

Riu chasquea sus dedos y una pequeña flama se produce en la punta de su pulgar.

- Sin conjuros, iguao! – dice con sarcasmo.

Vanya enciende el tabaco, aspira profundo y retiene el humo por unos segundos. Luego lo expulsa con satisfacción.

- Al menos puedo hacerlo.

Ambas se miran a los ojos; sin alcohol en la sangre es más difícil mantener las apariencias y la cordialidad.

- Siempre olvido que eres su aprendiz – le sopla en humo en la cara –, un lugar que era mío por derecho.

- ¿Entonces por qué nunca te lo ofreció?

Ninguna de las dos flaquea. Si se han tolerado hasta ahora es porque pertenecen al mismo bando; cumplen órdenes sin cuestionar y desean expandir el dominio del Reino en nombre del Hechicero. Se consideran camaradas, pero nunca se han respetado mutuamente.

Vanya aspira por última vez y el cigarro se consume:

- No tiene que vigilarme – tira lo que sobra y lo aplasta con su bota –. Yo no traicioné a mi raza por egoísmo.

La hechicera se marcha sin decir otra palabra.

Riu desea matar a esa chiquilla insolente, pero resultaría contraproducente. Nada se interpondrá en sus planes, así tenga que soportar discriminación como el resto de las esclavas. Ella no sólo quiere poder, también anhela un mundo unificado, perfecto y próspero. Y sólo el Hechicero Solar se ha mostrado dispuesto a cumplir esa misión.

Capítulo 19

El lugar que te corresponde

(parte 2)

Cuando el Hechicero se auto nombró gobernante absoluto de Múdyal, muy pocos se opusieron. Los antiguos reyes del Sur reconocieron que su fuerza militar no bastaría para una ofensiva efectiva, por lo que abdicaron y entregaron sus tierras con la intención de preservar su estilo de vida; al principio, ese método funcionó de manera espectacular y sus tierras se extendieron tanto que el Hechicero optó por llamar a sus dominios el Imperio del Sol.

Cientos de años han pasado y la expansión continúa.

La transición al nuevo sistema ha sido complicada para los humanos: siguen siendo súbditos y aún pagan impuestos, pero no tienen el mismo contacto con el Emperador que con los reyes. Oficialmente no existe la religión en el Imperio, pero un grupo de fanáticos alaba, agradece y rinde tributo al Hechicero Solar como si de un dios se tratara, incluso consideran herejía no inclinarse delante de uno de sus retratos. En las escuelas y el arte se prioriza el sentido de pertenencia, la historia de las conquistas y el orgullo de la raza. Finalmente, el ejército, el grupo con más privilegios, juran lealtad al Hechicero, cumplen órdenes sin cuestionar y se encargan de cualquiera que ose reclamar, exigir o criticar al Supremo Líder; ningún habitante del Imperio tiene permitido salir, de lo contrario se exponen a ser juzgados por el Tribunal Militar.

A pesar de eso, aún hay rebeldes entre la gente del pueblo: ciertos artistas se negaron a modificar sus obras para enaltecer al Imperio y no quisieron destacar las proezas de su Líder de ninguna manera. Además, algunos educadores ignoran los libros autorizados por Él y se dedican a difundir ideas de individualidad, libertad y fraternidad con otras culturas. Lo que, de acuerdo con sus ideas, es una traición que debe perseguirse y castigarse sin derecho a juicio.

Los rumores sobre ejecuciones masivas, represión y sumisión llegaron a las lejanas tierras del Norte. Los reinos más prósperos de la región unieron sus armadas y juraron por sus dioses que jamás se doblegarían ante el Imperio del Sol. Así, por casi un siglo, la determinación de sus gobernantes se ha convertido en una piedra en el zapato; recuperan los pueblos que alguna vez conquistó e impiden que las tropas del Hechicero

vuelvan a avanzar.

Actualmente, Arturo Pendragon, del reino de Camelot, y Hellbram Grimbald, del reino de Hielo, son quienes encabezan la lucha en su contra. El primero posee un arma sagrada tan poderosa que ha derrotado a todas las criaturas disponibles bajo su mando; basta un pequeño corte para causarle la muerte a un demonio. Y el segundo no sólo es un rey orgulloso, también está dispuesto a morir en la batalla junto a sus hombres y los inspira a hacer lo mismo.

Los últimos diez años esos dos han conseguido avanzar más que cualquiera de sus predecesores. Si no los derrota pronto, una revolución podría comenzar. Y eso no lo puede permitir.

- ¡Señor! – finalmente interrumpen sus pensamientos.

Justo como él lo deseaba, Vanya ha llegado a la Sala de Guerra más temprano que el resto de la Corte.

La hechicera lleva su puño al pecho y se arrodilla para brindarle sus respetos. Luego inclina la cabeza para esperar las órdenes del emperador.

- Levántese, general – pide sereno.

Vanya se apresura a obedecer, sabe que los demás llegarán en cualquier momento y necesita una audiencia a solas con él.

- Pido permiso para preguntar algo, mi Señor.

Las acciones de esa mujer lo divierten bastante: no sólo le teme, también lo admira con la misma intensidad que un fanático religioso. Vanya es joven, manipulable y sin capacidad de pensar por sí misma; ella siempre cumplirá hasta el más absurdo de sus mandatos. Si todos fueran igual, aún sin estar en su presencia, sería más fácil consolidar su poder.

El Hechicero se pone frente a ella, le revisa la respiración, los latidos y la dilatación de pupilas. Quiere saber el estado sentimental y físico de su general; reconoce que algo quiere ocultar.

- Vanya, ¿qué estás haciendo?

- ¿Perdón? – está nerviosa, todavía no se acostumbra a la invasión de su espacio personal. Sin embargo, debe aguantar para conservar el privilegio que la diferencia de otros hechiceros.

- Tranquila – la toma de los hombros – Estamos conversando; contesta a

mi pregunta y yo a la tuya. No es necesaria tanta formalidad.

La hechicera traga saliva y se mantiene firme.

- No puedo aceptar eso, mi Señor – dice convencida –. Conozco mi lugar y el castigo que implicaría olvidarlo.

Él le acaricia una mejilla con el dorso de la mano.

- Bien contestado – deja de tocarla y regresa a su asiento.

Vanya respira profundo. Lo observa alejarse sin perder compostura. Tiene prohibido hablar hasta que su Amo tome asiento y le conceda la palabra:

- Adelante. Habla.

- Señor, las tropas hablan. Creen que tener un hada alada cerca es un riesgo.

- ¿Y tú que piensas de eso?

La chica no está segura de la respuesta que quiere dar; desea que Riu sea denigrada al mismo nivel que toda su asquerosa raza, mas un cargo por encima de esa hada también sería ideal.

- Vanya – el Hechicero recarga los codos sobre la mesa y entrelaza sus dedos –, ¿sabes por qué la diosa Selene no ha ayudado a las hadas como lo prometió hace siglos?

- Lo ignoro, Señor.

- Porque sólo queda una.

La hechicera queda confundida.

- La diosa Luna prometió proteger a un pueblo, no a un individuo. Y aquí, en Múdyal, en mi Imperio, ninguna esclava se ha sentido como un hada en años. Las tratamos como animales porque así es como deben verse a sí mismas: dejan que cortemos sus alas, que robemos a sus hijos, incluso permiten que las matemos. Si lo piensas, son un ganado de bestias porque abandonaron su verdadera naturaleza hace mucho tiempo.

Vanya admira cada palabra que dice el Hechicero; está convencida que su inteligencia es superior en todo sentido y anhela escuchar la respuesta completa.

- Para eso necesitaba de Riu – le contesta finalmente con tranquilidad –. Ella jamás olvidaría aspectos importantes de su especie, nos enseñaría a

controlar el ganado y ayudaría a regresar a los que escapen de su corral.

- Entiendo, mi...

- Sin embargo – la interrumpe –, los humanos se acostumbran a tenerlas cerca, conviven con ellas y comienzan a ignorar ciertas características de la especie esclavizada. Es entonces cuando querrán tratarlas con más... "humanidad". Por ejemplo, podrían alentarlas a recuperar su magia, ¿qué pasaría entonces?

- Tendríamos un proble...

- ¿Y si las personas consideran que cortarles las alas es crueldad? ¿Cuánto tardarán en verlas como iguales? ¿O en mezclarse con ellas?

Vanya no puede imaginar ese escenario, le repugna siquiera intentarlo.

El Hechicero la mira y ella literalmente siente la furia de su Líder: la temperatura incrementa, la gravedad manifiesta más fuerza y la sala se estremece con violencia.

- ¿Qué pasa si los humanos olvidan cómo suena el lamento de un hada que recupera sus alas por primera vez?

Vanya tiene que soportar los cambios bruscos en el lugar y no flaquear por ningún motivo.

- Estamos en guerra. El traidor de Merlín está en Camelot. Y ahora una estúpida hada recuperó sus alas, escapó de Zorna y nadie sabe dónde está.

Un candelabro cae detrás de la joven hechicera, pero ella no se mueve.

- No notificaron esto, general. Ningún humano, vampiro, sirena... ¡Ni siquiera los espectros lo reconocieron!

- Señor, yo...

- No he terminado – pide cortés que se detenga. Ella se disculpa y lo deja proseguir –. Han pasado cinco años desde que el hada recuperó sus alas... ¡Cinco años, general! ¡Y esa hada de "raza asquerosa", como la describes en tus pensamientos, pudo ver las evidentes pistas en segundos hace unos días!

La pobre chica decide tragarse sus palabras.

- Ahora respóndame, ¿cómo pudo ignorar esto? ¡¿Cómo pasó por alto un Grito y la intervención divina de Selene en una isla que yo le encomendé?!

El Hechicero se levanta al mismo que azota sus manos sobre la mesa. Luego extiende su brazo en dirección a la general; la atrae como si fuese un imán y la agarra del cuello.

- ¿Qué tan ebria estaba esa noche, general?

Vanya no puede respirar. Por un segundo intenta liberarse, luego se detiene porque recuerda que morir a manos de su Señor puede ser un honor.

- Le daré una última oportunidad. Cuando despierte: reclute a los grises, busque un barco y deje esta isla. Si se atreve a pisar mis dominios sin el hada, la muerte será poco para lo que planeo hacer con usted.

El Hechicero la suelta por fin. La joven hechicera se siente avergonzada y miserable.

Antes de desmayarse, Vanya ve a su Señor salir de la habitación.

La atmósfera del lugar por fin vuelve a la normalidad.

Capítulo 20

El lugar que te corresponde

(parte 3)

- Bienvenidos a Ice Pride, la tierra que la guerra no ha alcanzado.

Ice Pride pertenece a las tierras del Reino de Hielo. Al principio, se pretendió que fuera un refugio para niños, ancianos y enfermos, pero el plan fracasó y terminó por convertirse en una colonia. Dentro de sus murallas, los súbditos incapaces de unirse a la milicia pueden comenzar una vida nueva sin estorbar.

Un hombre alto recibe a los refugiados con una enorme sonrisa.

- Yo soy Roland Whitaker, caballero de esta humilde colonia del Reino de Hielo. Es un honor poder recibirlos en nuestras murallas.

Aunque se presenta como un caballero, viste igual que un cirquero: chaqueta roja de frac con decorados dorados, chaleco blanco y brillante, un elegante sombrero negro de copa y botines marrones. Les hace una reverencia y los invita a cruzar el umbral de piedra de manera ordenada, donde un grupo de guardias armados custodian la entrada para la revisión de rutina: descubren la cabeza de las mujeres, revisan sus costales y evitan que alimentos de origen desconocido entren en la colonia.

Una vez adentro, otro grupo de personas les regalan mantas, comida y un mapa que señala el lugar donde vivirán. Por último, les piden ser respetuosos con los demás y que se presenten a la ceremonia de asignación de tareas al día siguiente.

En la multitud, un padre de familia observa desamparado a esas pobres personas; sabe que han pasado por un infierno y que sólo buscan empezar una nueva vida. Consigue visualizar a una pequeña del otro lado de la muralla; tiene el rostro cubierto de tierra y llora desconsolada en soledad. Intenta buscar a sus padres en la multitud, pero nadie parece estar interesado en la cría; tardó en comprender que era una huérfana. Un minuto después, una mujer con un hábito negro le limpia las lágrimas y se la lleva lejos de ahí.

A simple vista, parece el lugar ideal, pero no es así.

Aquella señora pertenece al grupo de las Madres Sustitutas, el cual busca criar y alimentar a los infantes abandonados: los separan según su sexo y les asignan clases y labores acorde a ello. Y no son el único grupo que impone sus tradiciones a los refugiados, las sectas han perdurado desde la

fundación de Ice Pride; interceptan a los refugiados más vulnerables, aquellos que huyen de los horrores de la Guerra, y les prometen miles de maravillas siempre que acaten sus normas.

- Disculpe, señor – el caballero detiene a su familia –. Tenemos, una ley muy estricta sobre... las capuchas – informa amablemente.

- No lo sabía, déjeme...

- Usted, no – le dice sonriente –, ellas.

- ¿Ellas? – pregunta confundido.

- Sí. Verá, es mi deber decirle que, aunque estamos en zona neutral, también es un territorio donde transitan las brujas.

- Comprendo. Gracias por su preocupación, señor... ¿Whitaker?

- Roland Whitaker, a su servicio – se quita el sombrero y hace una leve reverencia –: caballero de la Corte de Ice Pride, miembro honorario del Consejo de Bienvenida y representante de la Sacra Orden – extiende la mano para saludar –. ¿Con quién tengo el gusto, perdón?

- Heram Falkdrick.

El hombre da un apretón firme y fuerte apretón a la mano del caballero.

- Es un gusto – oculta su molestia y dolor con una sonrisa forzada.

Roland observa al hombre robusto y fuerte, de barba abundante y espada en vaina de cuero; era extraño recibir militares en Ice Pride, sobre todo porque los guerreros solían llegar con extremidades de madera o una sombra de desesperanza en sus pupilas. Sin embargo, Heram parece cuerdo y sereno.

- No lucen como un refugiados – se atreve a señalar a su familia

- No lo somos – aclara –. Venimos por orden del rey Hellbram.

Ahora lo reconoce:

- ¡Claro! ¡Usted es el nuevo jefe militar! ¡Qué gusto que llegara tan pronto!

- Gracias por el recibimiento. Ahora, si me disculpa, tenemos que instalarnos.

Cuando intentan retomar la marcha, Whitaker chasquea los dedos y dos hombres le impiden entrar.

- Disculpe nuestro atrevimiento, lord Falkdrick. Pero la ley es clara: ninguna mujer entra con la cabeza cubierta.

El guerrero respira profundo. Suspira y pide a su esposa quitarse la capucha; ella accedió y mostró su rostro sin problema.

Whitaker la examina y determina que no puede ser una bruja. Luego se voltea hacia la niña:

- ¿Y la pequeña? – pregunta molesto.

- Es mi hijo.

Un segundo chasqueo y los guardias empuñan sus armas.

Las personas alrededor retroceden aterrada.

- ¿Qué carajo están haciendo?

A pesar de ser él a quien ofenden con sus acusaciones, los guardias amenazan con usar sus espadas contra su familia. Heram impide que su esposa intervenga, ambos ceden y observan impotentes el trato que tienen hacia su descendiente.

- ¡Quítate eso!

Roland sostiene con fuerza al pequeño y lo despoja de la capucha.

En la multitud nacen los susurros; juzgan al hombre que sometió a un niño delante de todos, pero también se preguntan los antecedentes de ese niño. Las Madres critican que use el cabello largo y aseguran que cualquiera lo habría condenado de la misma manera sin problemas. Algunos guardias señalan su piel blanca como rasgos vampíricos. Pero lo que más llama la atención, especialmente la de los refugiados, es la cicatriz en su rostro: una larga diagonal que nace en su labio superior, cruza por la nariz, corta la ceja derecha y termina en la base del cabello, sin lugar a duda, era la marca desgarradora de una espada.

Aunque está asustado y apenado, continúa en una orgullosa posición erguida y con una expresión especialmente neutral en el rostro. Juzga a Roland en silencio; con una simple mirada puede asegurarle que ha cometido el error más grande de su carrera.

- Lo... lo siento – dice apenado – Por el cabello... pensé que era...

- Deja de balbucear y escúchame, imbécil – Falkdrick lo agarra del saco con fuerza y lo amenaza viéndolo a los ojos – Si vuelves a tocar a mi hijo, serás comida de lobo, ¿está claro?

El pobre hombre no puede producir un sonido coherente, así que asiente atemorizado. Ha perdido por completo el color, su rostro está tan pálido como el de un muerto. Suda en frío y siente una terrible presión en la boca del estómago. Cuando el guerrero lo libera, por fin puede respirar con normalidad. Ni siquiera se atreve a ver a esa familia, sólo quiere un momento para estar solo.

Heram entra a la colonia junto a su familia; le sorprende que su hijo haya decidido entrar sin cubrirse y que conserve la calma a pesar de tantos insultos durante los filtros.

Un vez que se han alejado de todos los mirones y guardias, se acerca a su niño y le murmura:

- Si quieres...

Inmediatamente, su hijo se pone la capucha y acelera el paso. Luego empieza a gimotear.

- Oye, no es para tanto – su padre se apresura para alcanzarlo. Mira alrededor y sigue con la charla: – Tu cicatriz demuestra tu fuerza y valor. Es una victoria sobre tus enemigos. Además, ningún niño o adulto osará meterse contigo.

Sigue sin obtener un resultado favorecedor; el chico quiere llorar.

- Tienes que calmarte. Si los rumores son ciertos, mostrar debilidad aquí es muy peligroso. Respira profundo y trágate esas emociones.

Lo hace unas tres veces para reprimir el llanto. Luego ve a su padre y le pregunta seriamente:

- ¿Por qué lo hiciste?

- Porque lo merecía – contesta molesto –. Ser un caballero no le da derecho de maltratar un niño.

- No hablo de eso.

- ¿Entonces qué...?

Cuando agacha la cabeza para ver a su hijo, lo descubre acariciando su cicatriz. Falkdrick enmudece, en sus entrañas puede sentir el dolor que provoca la culpa, una sensación de asco que lo haría vomitar en otra circunstancia.

- No espero que me escuches, pero por esa herida te educarán como debe ser. Conocerás técnicas militares, te entrenarán como guerrero y nadie se atreverá a negarte una respuesta a cualquiera de tus dudas. Tampoco cuestionarán el origen de tu magia ni limitarán tu poder.

El guerrero cierra los puños con fuerza y desea con todo su corazón que no lo escuchen:

- Calytes, hija, lo hice para salvar tu vida.

Ice Pride parece un paraíso, pero es una colonia que demerita a las mujeres. Son tierras que pertenecen al Reino de Hielo, pero está infestada de Puritanos, gente ignorante y cobarde que asigna roles y trabajos según el sexo de las personas. Por ello, Hellbram ha asignado guerreros a la zona para proteger la mentalidad de los inocentes y evitar que se unan a las filas de esa secta; por desgracia, no ha funcionado, incluso algunos creyeron la mentira que presenta a las brujas como enemigas de la humanidad.

Por ello, Falkdrick decide esconder la identidad de su única hija; una tarde actuó sin pensar, tomó una daga y la atacó tan rápido como pudo. Un corte en el rostro sería suficiente para desviar la atención de los Puritanos; si bien las tradiciones y leyes impuestas son absurdas y no muestran misericordia ni perdón, la Sacra Orden está formada por idiotas superficiales.

Nunca olvidará que él mismo derramó la sangre de su propia hija. Está destinado a los peores castigos del infierno. Pero se conforma con saber que Calytes podrá defenderse de cualquiera que intente hierirla; será la más fuerte de la armada y demostrará su poder a todos. Ya no la reprimirán.

Capítulo 21

El lugar que te corresponde

(parte 4)

Los muelles de Zorna no descansan jamás; los cargueros corren de un lugar a otro sin cesar, los comerciantes ofrecen su mercancía a gritos y las campanas no paran de anunciar la llegada de embarcaciones a la isla. También es común que los militares rondan por las plataformas de abordaje, no sólo porque regulan la exportación de minerales, telas y esclavos, también registran a todos los tripulantes que entran y salen.

- Capitán Reed, somos de la Corte Militar, tenemos una orden para detener este navío.

El capitán Johans Reed es un marinero ejemplar del Imperio; trabajador, orgulloso de su origen y leal al Hechicero. Pertenece a una de las familias más ricas en la Tierra del Sol y su ascendencia se remonta al tiempo de la Liberación de Zorna. De hecho, su actitud le ha conseguido privilegios como el control total de la embarcación "La Sombra de Meredith", uno de los navíos más veloces en la armada.

Johans observa a los militares desde la cubierta.

- Disculparán mi atrevimiento, pero mis órdenes son zarpar de inmediato.

- ¡Si hace eso, será considerado un acto de traición! – amenaza uno de ellos.

Reed sigue firme en su decisión y su tripulación tampoco detiene sus labores.

- ¡Compañía, preparan armas! – ordena molesta el dirigente.

- ¡Soldados!

La general Vanya toma su lugar junto al capitán en la cubierta.

- ¡Descansen! – Pide formalmente – El capitán Reed y su tripulación están bajo mi mando y supervisión. ¡Retírense ahora mismo!

Sin embargo, aquellos hombres en el muelle siguen cargando sus armas.

- ¡Apunten! – cada arma está dirigida a las personas en cubierta.

- ¿Cómo se atreven? – pregunta Vanya indignada.

- ¡Última advertencia!

Reed empieza a dudar, mas no detendrá a su gente si la general no lo ordena.

- Soldados, ¡bajen sus armas!

Riu llega justo a tiempo. Los militares ceden y quedan a la espera de una orden.

- ¿Qué hace aquí? – Vanya observa molesta a aquella criatura.

El hada le entrega un pergamino al jefe de la compañía, ellos se retiran y dejan la zona de abordaje. Después, Riu usa sus alas para abordar a Meredith.

- ¿Quién es el capitán Johans Reed? – pregunta severa.

- ¿Quién pregunta? – se atreve a interferir el primer oficial.

- Soy la general Riu, del Consejo de Guerra.

Casi de inmediato, el capitán se pone de rodillas.

- Levántese – ordena el hada. Le entrega un pergamino y él se apresura a leerlo.

- ¿Qué demonios quieres, Riu? – pregunta Vanya molesta.

- Después de todo, “tu Señor”, no confía en ti, niña – se mofa sonriente.

- ¡Hombres, a cubierta! – ordena Reed. Luego leer en voz alta el decreto:
– Por orden de Su Majestad: desde hoy servimos directamente al Hechicero, siendo la general Riu la extensión directa de nuestro Líder. También, queda por escrito que se revoca el rango de general a la hechicera Vanya Kruven hasta que cumpla la encomienda de Nuestro Señor. ¡Eso es todo!

Reed saluda a Riu con el respeto merecido:

- ¿Cuáles son sus órdenes, general?

El hada mira a la hechicera; la pobre chica aún intenta comprender lo que está pasando. Está visiblemente mareada y al borde del desmayo; se

mantiene en pie únicamente porque se agarra de la borda.

- La misión seguirá su curso – contesta tranquila –. A partir de este momento, usted responde a mí: cualquier plan o estrategia de combate deberá consultarla conmigo, ¿entendido?

- ¡Sí, señora!

- ¡Pongan este barco al máximo de su capacidad! Quiero que lleguemos al Borde las Sirenas en una semana – los miembros de la tripulación se apresuran a sus posiciones.

El primer oficial se encarga de supervisar las actividades y el capitán ordena el despliegue de velas en un orden específico. Mientras tanto, el timonel fija el curso en dirección al Norte. La Sombra de Meredith deja atrás el puerto en pocos minutos.

Riu se acerca a Vanya.

- Aún puedes dirigir esta misión – le dice tocándola del hombro –, pero Él imaginó que necesitabas...

- ¿Una niñera? – pregunta molesta.

- Un incentivo.

Vanya abandona la cubierta. Los tripulantes la siguen con la mirada; aunque ellos la respetan lo suficiente para dejarle el paso libre, no dejan de juzgarla ni de a sus espaldas. Todos la conocen por ser la más devota servidora del Hechicero y, a pesar de ello, nada pudo evitar que la tratasen como a una cualquiera.

Es incomprensible su reacción pacífica a la situación que enfrenta; ha sido humillada y denigrada desde su obligación de comandar a los grises hasta su reciente destitución. Aunque ha perdido todo, no se atreve a culpar al Hechicero porque su fe hacía él es ciega. Tampoco puede enfadarse con Riu, ya que es necesaria para cumplir su encomienda. Y, como le había explicado su Señor, ningún humano fue capaz de distinguir el lamento de un hada.

- La fugitiva.

Nada le impide desviar su odio a una desconocida. Vanya necesita de un chivo expiatorio, alguien a quién culpar por su declive. Y, una vez que lo escoge, no hay poder sobre Múdyal que la haga cambiar de parecer. Quiere castigarla por su osadía con algo peor que la muerte; jura por el dios que la vigila que esa maldita hada pagará por arruinar su vida.

Capítulo 22

Maestros y pupilos

(parte 1)

Ha pasado un mes en el Templo desde la llegada de Blastese al Templo, pero lo que ocurre en la isla Zorna aún es difícil de asimilar para los miembros del Clis del Sol. Aunque la Orden aborrece y condena los crímenes cometidos por el Imperio del Sol, también dudan de la existencia de hombre conocido como el Hechicero Solar; consideraron que su carencia de nombre se usa para asustar y controlar a los esclavos, así como instaurar un régimen con base en el miedo de sus habitantes. Además, si considerasen la posibilidad que fuera una persona real, su inmortalidad y supuesta omnipresencia reducirían el mérito de sus logros, porque realmente nunca arriesgó nada y pudo construir el Imperio en cualquier momento sin necesidad de ayudantes. Los miembros reconocen la importancia del Hechicero en la historia de Múdyal, pero por tratarse de un mito.

La resolución se hubo tomado en secreto con la intención de no alterar al hada. Es la primera vez que una criatura que presume ser mágica arriba al Templo, así que estudiar sus capacidades es la mejor opción; por ello Blastese fue aceptada en el Templo con la única condición de estar dispuesta a compartir sus conocimientos con los monjes.

Al principio le parece una excelente manera de encontrar información sobre su pueblo, pero la investigación no rinde datos satisfactorios: resulta que, de acuerdo al testimonio de los hombres más viejos, un hada pudo haber visitado el Templo de Oriente miles de años atrás, permaneció en el lugar por un año y luego emprendió en vuelo en dirección al peligroso Desierto de Job. Después de eso, no hay más que puedan contarle.

Blastese ha considerado abandonar el Templo, igual que su predecesora, pero teme encontrar un lugar como Zorna. Es un mundo desconocido y ella no tiene experiencia alguna con los humanos; de hecho, algunos viajeros murmuraron a sus espaldas que las alas de un hada pueden venderse a buen precio en el mercado negro. Sin lugar a dudas, está en el mejor lugar para evitar a granujas, cazadores y asesinos.

- Lo que no entiendo es cómo pudiste escapar.

Boj, un monje anciano, la regresa a la realidad. Aquel hombrecillo, calvo y robusto, le pregunta todos los días sobre su escape. No importa la hora o el lugar, siempre tiene interés en la misma historia. Blastice cree que el

motivo es su avanzada edad.

- Ya se lo dije – contesta Blastese ocultando su molestia –: me dieron por muerta, tiraron mi cuerpo al bosque y desperté cuando salieron estas cosas – aletea un poco para resaltar su punto.

Está cansada de hablar sobre su calvario.

- Pero... ¿por qué te crecieron?

- Perdona que no pueda contestar más, pero estoy algo cansada – Se despide apresurada – ¡Lo veo luego!

Mientras Blastese se aleja volando, el viejo monje observa el cielo: el día es brillante y el cielo está despejado. Ni siquiera es mediodía, pero la chica ha inventado esa excusa para irse. No la culpa de haberse estresado, por el contrario él entiende que ha sido molesto.

Boj sonríe y continúa su paseo por los jardines zen; el Templo ha sido su hogar desde muy pequeño, le tiene cariño a cada piedra del lugar porque, no importa en donde se para, un recuerdo se dispara enseguida. Por decir un ejemplo, cuando encuentra a Phontian puede verse reflejado en el pequeño que observa una lagartija desde la rama de un cerezo.

El monje sabe que el niño es inteligente y creativo, pero es solitario porque nadie muestra interés en sus peticiones, hobbies o inventos. Alguna vez Phontian pudo crear una especie de lanzador de arpones en miniatura, el cual se activaba con una palanquita debajo de un cilindro metálico. En menos de un parpadeo, aquel invento impactó tres arpones contra un muro. Boj recuerda que la precisión de ese objeto era mayor a la de un arquero.

- Buen día, niño – saluda sonriente.

Phontian le muestra un pulgar arriba, mas no voltea a verlo. De todos los miembros del Clis del Sol, aquel chiquillo rebelde sólo escucha a una persona:

- Boj, ya es medio día. – Gripphare lo toca del hombro: – Los otros monjes te esperan en el ala Norte.

- Muchas gracias. – Dice de frente al guerrero – Perdona, ¿podrías ayudarme? Mi cuerpo no es lo que solía ser.

El hombre accede y le ofrece su brazo para sostenerlo. Juntos se encaminan a la torre.

- Dime, ¿por qué no entrenas a Phontian?
- Es muy pronto – se apresura a contestar – Un niño debería jugar, correr y ser feliz, no tener un arma en las manos.
- Comparto tus ideas sobre la infancia, pero...
- ¿Pero? – El hombre lo mira confundido – ¿Realmente intentarás convencerme?

El viejo ríe como si le hubieran contado un chiste.

- No tienes por qué exaltarte, Gripphare.
- Boj... no eres primero en pedirme esto...
- Sé que no es de mi incumbencia – lo interrumpe –, pero necesitas otro pupilo.

Gripphare lo mira sorprendido.

- ¿Todavía conservas al mismo o...?
- Desertó anoche – responde molesto.
- ¿La vida de celibato no iba con él?

Entre risas burlonas, el viejo empieza a toser.

- Tranquilo, ya pasará – le da unas palmadas en la espalda al monje.
- Sabes Gripphare – dice finalmente –, los jóvenes nunca estarán listos para esa clase de compromisos... Aún recuerdo lo difícil que fue para mí unirme al Clis del Sol. Y al día de hoy me pregunto, ¿qué habría pasado si mi decisión hubiera sido otra? ¿Estaría casado? ¿Tendría un hijo? ¿Quizá una hija? ¿Nietos?
- Tomaste una decisión porque la pensaste con madurez – dice severo –: fue algo inteligentes y te comprometiste a cumplir un entrenamiento.
- Es verdad – dice sonriente –, pero puedo decirte que había niños más comprometidos que cualquiera de los que ahora somos viejos.

Boj le dedica una sonrisa a Gripphare. Luego le acaricia el rostro suavemente:

- Tú jamás tuviste dudas, niño.

- No es lo mismo – retrocede y soba su frente por el disgusto –. Escucha con atención, Boj: no hay ninguna razón para apresurar su entrenamiento. Tal vez un día ocurra, pero no será en el futuro cercano.

Gripphare regresa su mirada al viejo monje. Boj le señala el techo del Templo con una expresión de absoluta seriedad: ahí, en lo alto de la torre, la niña Blastese está sentada en silencio, desanimada y con la vista perdida en el horizonte.

- No soy el más sabio de aquí, ni el más experimentado. Pero si yo pude ver las señales, ¿por qué tú no?

El guerrero contiene las lágrimas.

- Gripphare, conoces mejor que nadie las heridas de la guerra. Y esa niña trae tantas cicatrices como tú.

Él inclina la cabeza. No es sencillo cerrar los ojos, pues el recuerdo lo abrumba. Siente un terrible dolor en el costado, como si le hubieran clavado una flecha. También puede jurar que su brazo pesa, igual que cuando fue herido con una espada. Respira profundo, intenta ahogar sus memorias y trata de concentrarse en el presente; quiere evitar el tormento de recordar todos los que mató e ignorar el dolor que infligieron sus enemigos.

- Si me permites – Boj lo regresa a la realidad con su voz áspera –, quiero proponerte como maestro de Blastese en la próxima reunión.

Gripphare lo mira perplejo.

- Pero para que lo consideren... necesitas tener un pupilo que no deserte.

Ambos empiezan a reír por la extraña conclusión.

- ¡Eres un maldito embustero!