

I

LA FORJA DE LA ALIANZA

Hubo un tiempo en el que en la Tierra de Askgarth reinó la paz. Todas las razas que habitaban el continente, así como cientos de criaturas desconocidas para la mayoría, vivían pacíficamente sin preocuparse demasiado de lo que aconteciese más allá de sus fronteras. Si bien es cierto que existía una raza que no provocaba entre ninguno de las otras demasiadas simpatías: los drágnars u hombres dragón. Los drágnars vivían más allá de las Montañas del Caos, denominadas así en honor a las diversas batallas que, según las viejas leyendas, los dioses habían disputado allí por el dominio de Askgarth. A los drágnars no les gustaba demasiado relacionarse con otras razas, conscientes del sentir que despertaban en los demás. Eran seres solitarios y misteriosos, de los que se sabía muy poco, lo cual acrecentaba aún más la desconfianza hacia ellos. Se les conocía también como «hombres-dragón» porque convivían con estas imponentes y majestuosas criaturas que, a pesar de no haber hecho nunca daño a nadie, sembraban el terror y el miedo con su enorme envergadura. En muchos lugares de Askgarth se prohibió la entrada a los dragones, lo cual no gustó nada a los hijos de Drain, el dios del aire, al que rendían culto los drágnars.

Los óhrdits, por su parte, eran seres algo más bajos que los humanos; de orejas puntiagudas y ojos de intensos y vivos colores. Habitaban en las regiones volcánicas de Askgarth, ya que el fuego no podía dañarles, pues su dios era Darán, representante de ese elemento. Sus armas eran muy conocidas y admiradas, pues poseían enormes forjas situadas bajo los pies de los mismísimos volcanes.

Otra de las razas existentes en Askgarth eran los élar. Estos eran ligeramente más altos que los humanos y solían tener su piel cubierta con extraños símbolos y tatuajes, generalmente negros. Solían habitar en frondosos bosques, rodeados de lagos o ríos, pues el agua era el elemento que representaba a Irind, el dios de los élar. Su magia era una de las más poderosas de Askgarth.

Los humanos eran la raza más numerosa del continente. Sus ciudades se extendían a lo largo y ancho de Askgarth y, a diferencia de las demás, no se situaban en zonas concretas. Los hombres veneraban a gran cantidad de dioses, los denominados «dioses de la Tierra». Tampoco los nigromantes, la quinta raza del continente, caían demasiado bien pero ellos vivían muy lejos, en las entrañas de Askgarth, más allá de las puertas del Inframundo, lo cual en cierto modo, tranquilizaba al resto de las razas.

Los nigromantes eran muy parecidos físicamente a los élar, pues según contaban las antiguas leyendas, Keron, el dios de la muerte al que veneraban, había descendido, directamente de Irind. Al igual que ocurría con sus parientes lejanos, también la nigromancia era considerada como una de las magias más poderosas y, en este caso, peligrosas de todas.

A pesar del recelo permanente entre algunas razas, el equilibrio en Askgarth se mantenía; una calma tensa e inestable pero calma, al fin y al cabo.

Esta situación se mantuvo así durante largos años hasta que un día sucedió algo:

Un grupo de hombres y óhrdits derribaron a un dragón que sobrevolaba los verdes pastos de Agnur. Aseguraron que el animal estaba fuera de sí y que les había atacado con las enormes llamaradas del fuego que salía de sus entrañas. Incluso los élar, que siempre habían sido seres pacíficos que velaban por la paz en Askgarth, creyeron esta versión, ya que resultaba extraño que un dragón volase solo sin la compañía de un drágnar, lo que les llevaba a pensar que alguna especie de mal podía haberse adueñado del animal.

Enfurecidos por lo ocurrido, la rabia acumulada estalló en el corazón de los drágnars que declararon la guerra a hombres, élar y óhrdits.

En la Cima de Odín habitaban los cinco magos del equilibrio, aquellos que según contaban las leyendas, habían sido designados por los dioses de Askgarth para velar por el equilibrio de la magia: Nurn, Garael, Fär, Darlek y Vandrel.

Cuando los magos fueron concedores de lo ocurrido, Garael viajó hasta las tierras de los drágnars para intentar interceder y evitar así la Gran Guerra, pero estos aseguraron que no retrocederían y que nada les detendría.

Tal era su ira que, ante la insistencia de Garael en buscar una posible solución, Noreth, señor de los drágnars, no dudó en matar al mago quien, no esperando jamás esa respuesta por parte de los hijos del dios Drain, no tuvo tiempo de defenderse.

Este acto no tardó en ser conocido en el resto de Askgarth. Todos consideraron de extrema gravedad la muerte de Garael a manos de Noreth. Sentenciaron que los dragones habían enloquecido y con ellos sus dueños, y que toda Askgarth correría peligro si no hacían algo.

Por primera vez en mucho tiempo las razas de Askgarth lucharon unidas frente a la temible amenaza en que se habían convertido los drágnars, que mataban de forma sanguinaria y que juraron convertirse en dueños y señores de todos aquellos que durante tantos años les habían mirado con menosprecio y con recelo.

La lucha duró largo tiempo sin que la victoria se inclinase hacia ninguno de los bandos hasta que, finalmente, hombres, élar y óhrdits solicitaron ayuda al pueblo de Dóngur. En un primer momento, los nigromantes solo aceptaron escuchar y sopesar la situación, pues la guerra no les había sido declarada a ellos. La noticia de que los señores del Inframundo habían llegado a Askgarth, no tardó en conocerse en Ódeon, la tierra de los drágnars, quienes dieron por sentado que también Dóngur se aliaría contra ellos. Cegados por la ira y la sed de venganza, extendieron su declaración de guerra más allá de las fronteras del Inframundo.

Con la entrada de los nigromantes en la guerra, las fuerzas se desnivelaron y la victoria estuvo muy cerca. No habían logrado ganar la guerra pero sí una importante batalla: lograron expulsar a los drágnars de sus tierras y alejarlos lo máximo posible bajo el decreto de destierro.

A partir de aquel día la Tierra de Askgarth quedó dividida en dos, con una frontera que separaba la línea imaginaria formada por las Montañas del Caos.

Más irascibles que nunca y humillados por el golpe asestado, los drágnars juraron venganza e iniciaron la preparación para lo que ellos llamaban la «Batalla Final», el día en que los dragones reinarían sobre los cielos y los drágnars sobre la tierra.

A pesar de que los drágnars podrían necesitar mucho tiempo para crear un ejército capaz de luchar contra todas las razas de Askgarth con garantías, estos no dejaron de atacar en ningún momento, en un continuo afán de minar la moral y los ejércitos de todos sus enemigos.

Con el paso del tiempo los ataques se intensificaron y se hicieron más virulentos. Volvían a escucharse rumores sobre la cercanía de la tan temida Batalla Final.

Ante esta situación, todos los reinos de Askgarth fueron llamados a un concilio que se celebraría en la Cima de Odín.

El mago Nurn permanecía de pie, frente a todos los que iban llegando, con gesto serio y pensativo. Se habían dispuesto muchos asientos para aquellos que fueron llamados pero muy pocos permanecían, de momento, ocupados.

Los demás magos permanecían sentados en sus respectivos lugares, justo detrás de Nurn.

Déanor, rey de los élar de Irañl se levantó y caminó hasta el mago.

—No creo que vaya a venir nadie más, Nurn. Sabes cómo están las cosas. ¿Por qué no empezamos ya?

Nurn continuaba en silencio, con la mirada clavada en la puerta pero finalmente asintió.

—Quiero daros las gracias por haber venido hasta aquí —empezó el mago—. Sé que las cosas están muy difíciles y que a todos os ha supuesto un gran sacrificio abandonar momentáneamente vuestros reinos, pero la situación se agrava y es preciso que busquemos una solución.

—¿Y qué solución propones, Nurn? —preguntó Gonth, rey de los óhrdits de Gildar—. Los drágnars son más poderosos cada día y atacan nuestras tierras sin ningún esfuerzo. No podemos más que repeler sus continuos ataques y mantener a nuestras mujeres y niños a salvo.

—¿Repeler sus ataques? —intervino Gáradon, el rey humano de Ászaron—. ¡Eso es justo lo que llevamos haciendo durante muchos años y lo único que hemos logrado es perpetuar esta guerra que ha costado ya demasiadas vidas!

—¿Y qué propones tú? —preguntó de nuevo el rey Gonth.

—¡Yo propongo que ataquemos nosotros! —respondió él, poniéndose en pie—. ¡Que vayamos hasta las mismas puertas de Ódeon y les demos su merecido en su propia casa!

—¡No podemos hacer eso! —intervino Déanor—. Sería un suicidio colectivo.

—¡He oído que ya se hizo mucho tiempo atrás, cuando se arrinconó a los drágnars al otro lado de las montañas! La guerra estuvo a punto de ganarse entonces.

—Las cosas eran muy distintas, muchacho —respondió el élar con seriedad—. No hables de lo que desconoces.

—¡No voy a seguir escondiéndome tras las murallas de mi ciudad! —gritó Gáradon—. No voy a seguir exponiendo a mi gente a una tensa calma, a una eterna espera de que lleguen los drágnars para ser testigos o víctimas de una nueva escabechina.

— ¡Entonces que sea tu ejército el que se adentre en Ódeon! — gritó Eadas, rey de los humanos de Methar —. ¡No llevaré a mis hombres a las puertas del infierno!

— Gáradon tiene razón — gritó Blain, rey de los élaros grises de Vandiar —. Este problema debe ser atajado de raíz y no prolongado en el tiempo.

— Blain — exclamó Déanor —, tú también sabes lo que...

— ¡Basta! — zanjó el mago.

Todos guardaron silencio y aquellos que se habían incorporado volvieron a sentarse.

— No os he hecho llamar solo para urdir un plan en contra de los drágnars. Mi llamada tiene un motivo mucho más importante. Hemos estado consultando libros, documentos y...

Gáradon rió.

— ¿Crees que alguno de vuestros papeles va a salvarnos de esto?

— ¡Cállate, Gáradon! — intervino Déanor.

— Existe una profecía que habla de esta guerra y de cuyo cumplimiento depende nuestra última esperanza.

— ¿Una profecía? — preguntó Kash, el rey de los óhrdits de Dorion

— Así es — respondió Nurn —. La profecía dice así:

De la división del cielo partirá la de la tierra. Luces y sombras, sombras y luces. Todas se confundirán en el creciente caos pero para unos y para otros, las sombras vencerán. Solo el fuego hermano será capaz de otorgar de nuevo la luz de la esperanza para un renacer. Al principio la llama será tenue y débil y así permanecerá hasta que el elegido la avive. Aquel que deba reparar el error de su linaje será encontrado, aquel que deba convertir el final en el principio. La Alianza protectora entre los tres fijará el límite hasta el momento en que los dioses de Askgarth unan todos sus eslabones en una misma cadena. Entonces la flecha de plata será disparada; oscuro será su camino y lleno de luz su llegada. La única luz que no dejará jamás de brillar indicará el primer paso al ocaso.

— ¿Y qué significa todo eso? — preguntó Gonth, impaciente.

— En ocasiones se requiere de mucho tiempo para comprender del todo una profecía — respondió sosegadamente Nurn —, pero lo que podemos vislumbrar es que esta ha empezado a cumplirse. Nos encontramos en medio del creciente caos y de momento, solo podremos refugiarnos en la Alianza.

—¿Qué alianza? ¿Y de qué elegido hablan esas profecías, Nurn? ¿Están hablando de un solo hombre? Y... de un error... ¿Qué error?

—Son demasiadas preguntas, mi buen amigo Gáradon, y solo puedo responderte a una: debéis refugiaros en la Alianza hasta que llegue el momento.

—O sea —respondió Eadas, rey de los hombres en Methar—, que debemos limitarnos a luchar unidos hasta que aparezca aquel que, supuestamente, ha de poner fin a la amenaza de los drágnars, ¿no es así?

—La Alianza es mucho más que una mera coalición para luchar en una guerra —manifestó el mago Fär, mientras se ponía en pie—. La Alianza debe basarse en un juramento sagrado por parte de todas las razas de Askgarth para mantener a salvo nuestras tierras y nuestras ciudades hasta que llegue el momento. Si queremos que se cumpla la profecía, deberemos mantener esa unión. Una unión que nos ofrece, además, la protección de los dioses.

—¿Y hasta cuándo? ¿Cómo sabremos quién es el destinado a poner fin a esto? ¿Cuánto tiempo deberemos esperar? —preguntó impaciente Gáradon.

—El que sea necesario, rey de Ászaron. Cuando el elegido aparezca, su camino lo conducirá hasta su destino de forma irremediable. Tal vez ocurra mañana o quizás vuestros ojos no lleguen nunca a contemplarle.

—¿Y mientras tanto, cuántas vidas nos costará esto?! —gritó Gonth.

—Menos, si forjamos la Alianza, tal y como dice la profecía.

—¿Alianza entre quiénes? —preguntó el rey de los óhrdits de Dorion—. La profecía hablaba de los tres... ¿Qué tres?

El silencio se extendió por toda la sala. Los cruces de miradas eran incesantes y el nerviosismo, más que palpable.

—¿No lo sabéis? —preguntó el rey óhrdit.

—La respuesta a esa pregunta aún no ha sido revelada, Gonth —respondió Nurn con tranquilidad.

—¿Y cuándo lo será? ¿Cuando hayamos muerto todos? ¿Cuando ya no quede nadie? —preguntó Eadas, alarmado.

El cruce de gritos entre unos y otros hicieron que Déanor estuviera a punto de perder la paciencia. Sin embargo, el rey élar reparó en que Nurn, el mago, había fijado su mirada en un punto concreto y supo enseguida qué significaba la expresión de su rostro. La oblicuidad de los rayos del sol vespertino que penetraban a través del amplio ventanal fueron una señal para Nurn, una chispa de luz en medio de la confusión en que les habían sumido las palabras de la profecía

El gran ventanal que se abría detrás de los asistentes a la reunión, tenía esculpido en piedra un sol de cinco puntas en su parte superior. Los rayos del astro rey penetraban a través de las oquedades de la piedra tallada, haciendo que algunos de ellos, tres concretamente, quedasen reflejados en el enorme mapa de Askgarth que había esculpido en roca en la pared situada frente al ventanal. Tres ciudades quedaban señaladas claramente.

Nurn escuchó en su mente, algo que los demás parecieron no advertir:

— «La única luz que no dejará de brillar jamás indicará el primer paso al ocaso...» — murmuró el mago para sí.

— ¡Silencio! — gritó Déanor al escucharle.

Todos se volvieron y callaron, observando al élar y al mago. Pronto repararon en el mapa del que Nurn no apartaba su mirada.

— La única luz que no dejará de brillar — dijo Déanor — es la del sol. Y al ocaso, ésta nos dará la respuesta.

— Ahí la tenéis — respondió Nurn.

— Ászaron, Iraïl y Gildar — intervino de nuevo Déanor.

— ¿Y qué pasa con todos los demás? — preguntó Eadas, alarmado.

— La Alianza nos protegerá a todos pero solo esos tres reinos deben forjarla... — respondió Fär.

— ¿Por qué Ászaron ha de representar a la raza de los hombres? — insistió Ávalas.

— ¿Acaso quieres que tu pueblo y tu ejército nos representen? — respondió Gáradon con aire de sorna —. ¡No seas ridículo!

— ¡Basta ya! — gritó Nurn —. Veo con tristeza que no tomáis este asunto todo lo en serio que requiere.

Los causantes de la disputa bajaron sus miradas avergonzados por su comportamiento. El resto de contertulios les observaban.

— Sé que durante muchos años habéis luchado incansablemente para salvaguardar vuestros reinos y a vuestra gente. Esta profecía os insta, en parte, a seguir haciendo lo mismo y os sentís defraudados pero debéis saber que ahora es distinto. Ya no lucháis a ciegas; lucharéis bajo la protección de los dioses, en espera de una profecía que os salvará.

— Debéis tener en cuenta — intervino Fär — que esta profecía hace que la guerra ya no sea en Ászaron, en Methar o en Gildar, sino en Askgarth. Si uno de vuestros reinos solicita ayuda a otro, en pos de esa Alianza y de esa profecía, deberéis acudir. Lo contrario será interpretado por los dioses como una traición hacia uno de vosotros mismos y la profecía se rompería, dejándoos, nuevamente sin esperanza.

—Y bien, ¿qué decís? —preguntó Nurn—. ¿Estáis todos dispuestos a aceptar las condiciones que nos exige la profecía?

—¡Supongo que sí! —respondió Gonth—. De todas formas, ¿qué nos queda, sino seguir luchando, tal y como ese libro dice?

—También yo estoy de acuerdo —añadió Déanor—. Si los dioses nos tienden una mano y nos dan una oportunidad, no será Iraíl quien la rechace.

—¿Gáradon? —preguntó Nurn.

El hombre permanecía pensativo sentado en su silla. Finalmente habló:

—Sigo creyendo que sería mejor acabar con esos asquerosos drágnars en su propia casa pero... si es lo que dicen los dioses, supongo que sabrán por qué lo han preferido así. Ászaron cumplirá con su parte.

—¿Aceptáis los demás los designios de la profecía? Pese a no ser una de las tres ciudades elegidas, vuestra palabra es tan importante como la de las que sí lo son. Vuestra traición a la Alianza, tendría idénticas consecuencias que la traición de una de las tres.

Todos los allí presentes asintieron.

—La Alianza —añadió Fär— se simboliza, tal y como se dice en la profecía, a través de las llamas amigas. El fuego será nuestro símbolo. Y aquí y hoy forjaréis la Alianza y encenderéis la llama de la esperanza.

—Forjémosla entonces cuanto antes —dijo Gonth con impaciencia.

—Hay algo más... —interrumpió Nurn.

Fär se sentó en su sitio y su rostro se ensombreció.

Todos miraban al mago muy atentamente.

—Las profecías dicen que todos los...

—...eslabones serán necesarios —interrumpió de pronto la voz de una mujer.

Todos se volvieron y quedaron perplejos ante la gran belleza de la recién llegada. Dos hombres ataviados con armaduras negras la custodiaban. Pronto las expresiones de admiración se transformaron en asombro y miedo al escuchar el susurro de Déanor:

—¡Isia!

Todos habían oído hablar de Isia pero la mayoría de los allí presentes daban por hecho que Isia, la nigromante, era un mito, una falsa leyenda. Tan solo los élar, inmortales la habían visto, hacía ya largo tiempo.

—Saludos, caballeros y disculpad el retraso. Confío entenderéis que el mío es un viaje largo.

—Bienvenida a la Cima de Odín, Isia de Dóngur.

—¿Qué... qué significa esto? —preguntó Déanor, sorprendido.

— Las profecías hablan de todos los eslabones de Askgarth. Dóngur lo es.

— ¿Es... es... Isia, la nigromante? — preguntó Ávalas.

Ella dirigió sus verdes ojos hacia el rey de los hombres en Eneas y este sintió que el corazón se le helaba.

— Resulta curiosa la versatilidad con la que consideráis a Dóngur parte de Askgarth — añadió ella, mirando ya a Nurn.

— Isia...

— Nurn, por todo cuanto llevo escuchado desde que he llegado, deduzco cuál es el motivo de tu llamamiento y mi respuesta es no.

Gonth de Gildar se levantó:

— ¿Vamos a pedir ayuda a los nigromantes? ¡Sería más probable que ayudasen a los drágnars antes que a nosotros!

Ella le sonrió.

— Decíme, Gonth, señor de Gildar, ¿qué conocéis vos de los nigromantes?

El óhrdit tragó saliva y apartó la mirada de los hipnotizadores ojos de la mujer.

— Yo... — balbuceó — yo..., los nigro... no... so... no...

Dirigiéndose de nuevo a Nurn:

— No moveremos ni un dedo en vuestra ayuda, mago, de la misma forma que no hemos movido ni uno en la ayuda de los drágnars cuando estos nos la solicitaron.

— ¿Y por qué os piden ayuda a vosotros? — preguntó Gáradon, poniéndose en pie.

— Porque vuestros propios pueblos nos consideraron como enemigos y eso nos convierte, automáticamente, en sus amigos, o al menos eso creyeron ellos. Subestimáis a los drágnars. A vuestros ojos no son más que un grupo de despojos que arrasan con todo tipo de vida sin miramiento alguno.

— ¿Y acaso no son eso? ¡Sin sus dragones no son nada y hace ya mucho tiempo que se extinguieron! — gritó una voz al fondo.

— Te equivocas. Los drágnars son un ejército organizado y disciplinado, cuyos movimientos responden en todo momento a una estrategia basada en la evolución. Es cuestión de tiempo que volváis a ver dragones sobrevolando vuestras ciudades y... que acaben con vosotros.

— No si nos ayudáis, Isia — intervino de nuevo Nurn —. Conoces las profecías y sabes que tu pueblo tiene un importante papel en ellas. Los drágnars se equivocaron y también fueron contra los tuyos. Si nos adelantamos a...

—Hace largo tiempo decidisteis que nuestro pueblo no era seguro para vosotros y ahora... nos confiáis vuestra salvación. ¿Qué ironía, verdad? Lo lamento.

— ¡He oído que los drágnars están gobernados por un nigromante! ¡No nos ayudarán! — gritó una voz lejana.

Todos se quedaron perplejos ante la afirmación de aquella voz, escondida entre la multitud.

La mujer dio media vuelta y fijó su mirada en quien había pronunciado esas palabras: Gedeas, rey de los óhrdits de Marthan. Un sudor frío empezó a resbalar por su cara; sus ojos se clavaron en el suelo y no osó balbucear ni una sola palabra más.

— ¡Isia! — gritó Nurn.

— Olvidaos de que Dóngur existe tal y como lleváis haciendo desde hace mucho tiempo. No nos importan vuestras guerras ni la suerte que en ellas corráis. Una vez os ayudamos. No volveremos a equivocarnos — exclamó la reina Isia.

— ¡Isia! — insistió el mago —, nadie os decretó traidores. Sabes que...

— Adiós, mago. Caballeros...

Isia hizo una leve reverencia y se marchó.

La gran sala permaneció durante unos segundos en silencio. Todos los presentes sintieron que con la marcha de aquella mujer había desaparecido también el frío crudo, que había invadido toda la estancia.

Entonces Gonth, el rey óhrdit habló:

— Nurn, ¿cómo se te ocurre recurrir a los nigromantes para solicitarles ayuda?

— Al igual que muchos de los aquí presentes, desconoces todo cuanto a los nigromantes se refiere y no es ahora el momento de ponerlos al día, pues el tiempo nos apremia. Únicamente os diré dos cosas: la primera es que todas las historias y leyendas que se cuentan sobre los nigromantes son meras falacias muy lejanas a la realidad. Hace mucho tiempo los drágnars estuvieron a punto de perder la guerra y eso fue gracias a ellos. La segunda es que, según las profecías, también necesitamos del pueblo de Dóngur para derrotar a los drágnars.

— ¡¿Pero qué estás diciendo!?! — exclamó alguien.

— ¡Los magos también estáis perdiendo la razón! — gritó otro.

— ¿Y qué es eso de que a los drágnars les gobierna un nigromante? — preguntó Gáradon—. ¿Es eso cierto?

— No es el momento de hablar de eso — zanjó Nurn—; el tiempo nos apremia.

— Si los nigromantes son necesarios en este asunto, entonces jamás venceremos — añadió Ávalas —. Todos la habéis oído. Los nigromantes no moverán ni un dedo en nuestra ayuda.

— Si tal y como Gedeas ha dicho, es uno de ellos quien gobierna a los drágnars, con toda seguridad planean quedarse con Askgarth y eso pasa por eliminarnos a todos. ¿Cómo es posible que dependamos de la ayuda de nuestro enemigo para vencer? ¿Qué profecías son esas, Nurn?

— ¡Así que los nigromantes existen! — murmuró otra voz.,

— No es ahora el momento de hablar de todo eso — respondió Nurn — pero los nigromantes deberán tomar parte tarde o temprano. Por ahora, bastará con los tres mencionados, tal y como dice la profecía. Seguidme.



Los reyes se dirigieron hasta una enorme antorcha de piedra que había permanecido apagada desde los principios de la historia, en espera de que algún día la profecía escrita en el libro dorado de los dioses se cumpliera.

Justo al lado de la enorme construcción de piedra, había un altar con cinco teas talladas en piedra y cinco extraños medallones.

— El fuego de la Alianza será nuestro símbolo — dijo Nurn —, de su duración dependerá la victoria o el fracaso. Tomad las antorchas.

— ¿Por qué hay cinco? — preguntó Gáradon.

— Se construyeron cinco en honor a los dioses de Askgarth. Acompañadme.

Todos caminaron hasta la gran almenara, a la que accedieron subiendo unas estrechas escaleras que se alzaban en el centro.

Nurn cerró los ojos y pronunció unas palabras en un extraño idioma.

Los demás reyes observaban la ceremonia desde abajo, a los pies del imponente monumento de piedra.

Nurn colocó en los cuellos de los tres reyes, los medallones que descansaban al lado de las teas apagadas. Cuando todos tuvieron sus colgantes, la enorme almenara empezó a temblar y, con ella, todo el suelo a sus pies. Una gran llama de fuego emergió del fondo, haciendo retroceder a Gáradon y Gonth.

— Esta es la llama de la Alianza. Permanecerá encendida mientras nuestros pueblos sean leales a la unión hoy concebida y al juramento de honor que se sella esta noche. Ni el viento más fuerte, ni la lluvia más abundante, serán capaces de apagar sus llamas. Lo único que podría

lograrlo sería la traición de uno de nosotros a la Alianza. Si esto llegase a ocurrir, podría fracasar la profecía, tal y como os dijo Fär. Solo el rey legítimo o su heredero serán capaces de volver a encenderla y este será identificado siempre por el medallón que os he entregado. Vuestros sucesores adquirirán ese colgante como adquieren la corona al ascender al trono. Vuestra misión ahora es regresar a Ászaron, Gildar e Iraïl y encender allí también la llama. Mientras las tres permanezcan encendidas, la Alianza seguirá vigente y la profecía seguirá su camino. No nos queda más que sellar el juramento.

El rey élar se colocó frente a la gran almenara y pronunció estas palabras históricas:

—Yo, Déanor, rey de Iraïl, juro ser leal a la Alianza y mantenerla a través del tiempo hasta que llegue la hora de la Última Batalla.

El élar miró a sus otros dos compañeros. Gonth avanzó y se puso a su lado.

—Yo, Gonth, rey de Gildar, juro lealtad a la Alianza que se forja esta noche y mantenerla a través del tiempo, mediante la sangre de mis herederos hasta que llegue la hora de la Última Batalla.

Por último, Gáradon se unió a ellos.

—Yo, Gáradon, rey de Ászaron, juro ser leal a la Alianza y mantenerla a través del tiempo, mediante la sangre de mis herederos hasta que llegue la hora de acabar para siempre con los drágnars.

La gran llama que ardía en la almenara se reavivó como impulsada por un golpe de aire en respuesta a las palabras de los tres reyes. Los dioses habían aceptado el juramento de sus hijos.

Los tres reyes prendieron sus antorchas de la llama sagrada.

—Bien —intervino Nurn—, recordad que ahora nos une una Alianza. Los problemas de Ászaron, son problemas de todos, al igual que los de Iraïl, los de Gildar y los de los otros reinos representados por vosotros. Cuando uno de nuestros pueblos se enfrente a una batalla que no pueda superar solo, únicamente tiene que recurrir a la Alianza y los demás acudirán en su ayuda sin vacilar.

—Que así sea, pues —respondió el óhrdit.

—Que esta Alianza nos lleve a la victoria, tarde o temprano —dijo Gáradon extendiendo su mano a Gonth. Déanor sonrió.

El óhrdit apretó la mano del rey de Ászaron, quien después se la extendió también al élar.

—Mis hombres y yo nos marchamos. Debemos encender la llama lo antes posible en Ászaron.

—Sí, yo también regreso a Gildar y, de igual modo, la llama arderá en lo alto de la montaña de Cynn.

La gran sala en la que se desarrollase la reunión se fue vaciando lentamente. Una vez conocida la situación a la que se enfrentaban y los caminos que debían seguir, los contertulios regresaban a sus respectivos reinos, con el objetivo de poner en marcha las indicaciones dadas por Nurn. Algunos rezagados conversaban en pequeños corros.

Déanor se dirigió al mago:

—Nurn, las profecías hablan de que los dioses de Askgarth unirán todos sus eslabones. Los dioses de Askgarth son cinco, al igual que las antorchas: Iraïl, Gildar, Ászaron, Dóngur y... Ódeon, ¿verdad?

—Con toda probabilidad, Déanor.

—Para eso necesitaríamos que el rey de los drágnars o su heredero nos ayuden y enciendan la llama en Ódeon. Difícil, ¿no te parece? Nadie ha reparado en ello y no he querido alarmarles pero es extraño que nuestros enemigos tengan que ayudarnos a vencerles.

—Esa profecía tiene algún sentido, amigo mío. Tarde o temprano lo descubriremos. No debes obsesionarte, pues no es el momento. Y ahora será mejor que te marches y prendas la llama de la esperanza en Iraïl.

—¡Déanor! —llamó la voz de Gáradon.

—¡Gáradon! Creí que te habrías marchado ya.

—¿Qué ocurrió con los nigromantes? Para todos nosotros únicamente han sido protagonistas de oscuras historias y cuentos pero si las profecías de los magos les contemplan, imagino que han debido significar mucho más para Askgarth.

—En efecto —respondió Déanor sin apartar la mirada de su alrededor.

Muchos de los que aún permanecían en la sala le dedicaban furtivas miradas de reojo y leves murmullos, pues aun no lograban salir de su asombro ante la inesperada visita de quien siempre había sido para ellos, tal y como dijo Gáradon, protagonista de leyendas e historias para asustar a los niños. De pronto la habían visto a apenas unos metros, con su pose majestuosa y una belleza que jamás se imaginaron, pues esas mismas historias la describían con un aspecto horrible y escalofriante, con la piel desgarrada por la fría muerte de la que hacía uso para sus poderes y el rostro desfigurado. Lo que habían visto distaba mucho de eso. Isia era una mujer alta, de blanca tez y ojos verdes; cabello largo y rizado, de un negro oscuro y brillante. Unos llamativos tatuajes, cubrían sus brazos, espalda y pecho.

—Lo acontecido con los nigromantes —continuó Déanor— se remonta a mucho tiempo atrás. Los drágnars atacaban con tanta virulencia como

ahora y apenas daban descanso a nuestras tierras, así que decidimos tomar los mandos de la situación. Por primera vez en la historia de Askgarth, hombres, élar, óhrdits y nigromantes luchamos juntos.

>>La guerra duró varias semanas. No tuvimos descanso. Escondimos a nuestras mujeres y niños y llegamos hasta las negras puertas de Ódeon, tal y como tú dijiste.

>>Llegamos muy mermados, tras varias semanas de intenso combate. Allí la guerra se alargó tres días más. Ninguna de las razas se libró del cansancio y la desesperanza.

>>Día tras día nuevas andanadas de drágnars que habían partido a conquistar nuestras tierras regresaban a Ódeon, advertidos por nuestra presencia. Decidimos que habíamos actuado demasiado apresuradamente; que debíamos retirarnos y reorganizarnos. Necesitábamos tiempo para recuperar a nuestros soldados, para que pudieran descansar y recobrar fuerzas. Pero el señor y comandante de los ejércitos de Dóngur no pensaba igual. Veregar creyó que habíamos llegado demasiado lejos como para volver atrás.

>>Solicitó un último esfuerzo pero todos sabíamos que ese último empujón nos llevaría al fracaso. Asaltar el castillo de Ódeon en el estado en que nos encontrábamos, hubiera sido un suicidio, una escabechina, así que nos negamos. Hombres, élar y óhrdits retiramos nuestras tropas de allí pero Veregar permaneció con los suyos hasta el final. Hasta su final, como no podía ser de otra manera.

>>Los drágnars lo tomaron como rehén, pues sabían que era una poderosa mercancía, y asesinaron a los demás. Pudimos hablar con Zor, primer rey de Dóngur, dos semanas más tarde.

>>Los nigromantes no tomaron bien lo acontecido e insinuaron que les habíamos abandonado a su suerte, pese a que habían entrado en la guerra, en gran parte, por culpa nuestra.

>>A veces dudo de si no tenían razón —añadió pensativo—; el caso es que inexplicablemente Veregar se convirtió en señor de Ódeon. Días más tarde supimos que Veregar se había convertido en el rey de los drágnars y que la guerra, no había hecho más que empezar. Veregar era el más rebelde y problemático de los seis señores de Dóngur. Nunca aceptó estar por detrás de Zor, pues él era el segundo señor del Inframundo. Halagado por ser el único soberano de Ódeon, también dio la espalda a los nigromantes, cuando estos intentaron hablar con él y hacerle entrar en razón. Esto hizo estallar el polvorín en que la relación entre los nigromantes y las demás razas se había convertido. Humanos, élar y óhrdits acusaron a los nigromantes de traición y estos últimos hicieron lo mismo con nosotros.

>>Sabíamos que la división podía ser nuestro fracaso, así que celebramos un encuentro como el de hoy para intentar poner paz.

>>Vi el dolor en los ojos de Zor al conocer la posición que había tomado Veregar. Los nigromantes son un pueblo noble y honrado pero un enorme recelo se despertó en las demás razas. Muchos pensaron que aliarse con los drágnars estaba en los planes de los nigromantes y que lo ocurrido con Veregar era solo el primer paso. Yo jamás pensé eso pero ahora creo que la sentencia que se dictó aquel día, tras las votaciones de todos, tal vez ayudase poco.

>>La puerta que conectaba Dóngur con Askgarth siempre había permanecido abierta pero con el giro inesperado que dio la situación, pedimos a Zor que la cerrasen. Veregar conocía bien el Inframundo y podía ser peligroso que los drágnars tuvieran un medio de acceder a los avatares.

—¿Los avatares? —preguntó Gáradon.

—Las almas en pena de quienes mueren sin ser dignos de continuar su camino por la senda del destino. Los nigromantes atrapan estas almas en la Montaña de los Avatares y utilizan su enorme energía para desarrollar su magia.

>>Tomaron aquella decisión como una confirmación de su traición. Se dieron por desterrados, así que... cerraron para siempre el portal de Dóngur. Desde entonces solo había una manera de poder acceder al Inframundo: era necesario conocer las palabras para invocar al guardián de la puerta, quien después debía juzgar si quien lo había invocado era digno de entrar en Dóngur. Si establecía que sí, esa persona podía entrar y salir libremente. En caso contrario, su alma entraba a formar parte de los avatares.

>>Muy pocos son los que conocen las palabras para invocar al guardián pero menos son los que osan enfrentarse al juicio de este espectro que custodia la entrada al Inframundo y del que se dice, que solo permite la entrada a los que son puros de corazón. Ni tan siquiera Veregar conoce las palabras para entrar.

—¿Y dónde está la puerta al Inframundo?

—La puerta debe invocarse en los Pantanos del Olvido. Primero hay que atravesar una extensa ciénaga, envuelta por una misteriosa y persistentes niebla. Después, solo el Bosque del Silencio te separa del pantano de Thion, en cuyas profundidades habita el guardián de la puerta al Inframundo. Al pronunciar las palabras adecuadas el guardián es invocado, te juzga... y te sentencia.—Esto último lo dijo dedicándole una dura mirada a Gáradon.

— ¿Y qué palabras son esas, Déanor?

— No insistas, Gáradon. Los nigromantes aún no deben tomar partido. Regresa a tu ciudad y deja que los acontecimientos tomen su curso.

— No hay tiempo que perder, Déanor. Dime las palabras y yo mismo iré hasta Dóngur. No me da miedo el guardián ni dudo de mi corazón.

— Eres hombre de valor y pureza, no lo dudo y confío en que tampoco el guardián lo haría pero no es el momento — respondió dando media vuelta y retirándose.

— ¡Déanor! — gritó Gáradon.

— Vuelve a Ászaron con la llama de la Alianza — respondió sin volverse, y cerró la puerta tras de sí.

El concilio había finalizado hacía rato y nadie quedaba ya en la enorme estancia. Gáradon se marchó también algo pensativo y tras aquel día las llamas de la Alianza ardieron en los tres reinos durante tres siglos.

Ászaron, Iraïl y Gildar lucharon unidos en cientos de batallas y las llamas permanecieron encendidas a través de los hijos de los reyes que se iban sucediendo en los tronos, a excepción de Iraïl, pues su rey era inmortal.