DAVID VELASCO

PRÓLOGO

POR RODRIGO GARCÍA CARMONA

Aunque suene extraño, lo cierto es que cuando me pidieron escribir este prólogo me quedé tremendamente sorprendido. Quiero decir... ¿por qué yo? Esto es una novela, y yo no soy escritor ni crítico literario, y no tengo ninguna relación con el medio salvo la mera afición por la lectura. Tampoco soy amigo, ni tan siquiera conocido del autor, David Velasco.

Fue después, pasados estos instantes iniciales de sorpresa, y tras investigar un poco sobre esta novela, cuando caí en la cuenta de la razón por la que querían que mis palabras acompañaran esta historia: escribo juegos de rol.

Y puede parecer una tontería, pero pienso que este hecho es especialmente relevante.

En los juegos de rol cada jugador interpreta a un personaje de ficción, que se mueve dentro de un mundo que, a pesar de su irrealidad, es compartido por todos los que participan en el juego. Estos participantes, a través de sus interpretaciones, crean una historia que evoluciona con cada sesión de juego, viviéndola usando como vehículo los personajes que encarnan.

En cierto sentido, podemos entender los juegos de rol como mecanismos de narración compartida, que permiten a un grupo de amigos tejer una historia, tan apasionante como la de cualquier libro o película, pero también mucho más personal.

Con todo esto, es lógico pensar que de los juegos de rol pueden nacer grandes epopeyas, merecedoras algunas de ellas de ser inmortalizadas en forma de literatura. Sin embargo, éste es un fenómeno que hasta hace relativamente poco no se había dado en España. Sí en otros países, como los Estados Unidos, con la famosa saga de novelas de la 'Dragonlance'; o en Japón, con el 'Registro de la guerra de Lodoss', que no sólo dio el salto a la novela, sino también al cómic, la animación, los videojuegos y el cine.

Afortunadamente, parece que esta situación está cambiando. Autores patrios como Roberto Alhambra con su 'La alianza de los tres soles' o Concha Perea con 'La corte de los espejos' han decidido inspirarse en sus propias sesiones de juegos de rol para escribir sus novelas. Y no son los primeros ni serán los últimos. ¿Cuántas más obras habrá cuyo germen original sea la imaginación compartida de una tarde de amigos?

Porque, si por algo se caracterizan los juegos de rol, es por ofrecer mundos tremendamente definidos y llenos de carácter. Detalladas y atrayentes, estas ambientaciones (pues ése es el nombre que reciben) están diseñadas para invitar a la aventura y estimular la creatividad. Si nos paramos a pensarlo, caemos en la cuenta de que son un caldo de cultivo perfecto de gestas, hazañas y aventuras, esperando ser contadas.

Y así visto, este libro que estás a punto de leer era en realidad inevitable, tenía que existir. Había una historia que contar.

Para terminar, quería finalizar estas líneas con una petición para el lector: si nunca has tenido la oportunidad de disfrutar de los juegos de rol, ya sea porque no los conocías o porque no te habías atrevido a probarlos, por favor, hazlo. Una vez termines de leer las aventuras aquí plasmadas, reúne a unos amigos y vivid vosotros otras parecidas. O mejores.

Me gustaría pensar que, dado que esta novela ha nacido de un grupo de jugadores, a su vez algún nuevo jugador nacerá de ella. Al fin y al cabo, los responsables de este libro han considerado que su gestación debe lo bastante a los juegos de rol como para querer que alguien que los diseña escriba un prólogo.

RODRIGO GARCÍA CARMONA
CREADOR DEL ACLAMADO
JUEGO DE ROL *La Puerta de Ishtar*

www.puertaishtar.com

Introducción a Krynea

POR MÍCHEL GONZÁLEZ

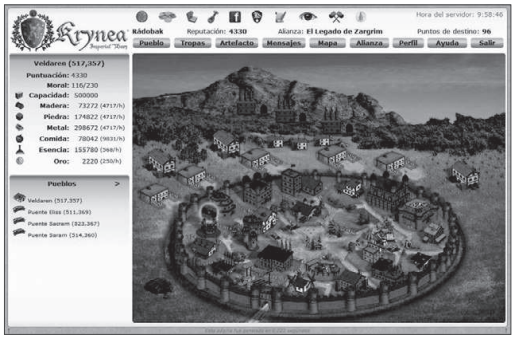
El mundo está roto.

Gran cantidad de buenas historias empiezan con una pregunta que se plantea un escenario: ¿y si un poderoso enemigo y sus incontables hordas amenazasen al mundo y su única debilidad fuese un anillo maldito? ¿Y si alguien se despierta en un mundo asolado por un apocalipsis zombi y descubre que el mayor peligro lo representan los supervivientes y no los no-muertos?

En el caso de Krynea la pregunta es: ¿y si el orgullo hubiera terminado por romper el mundo?

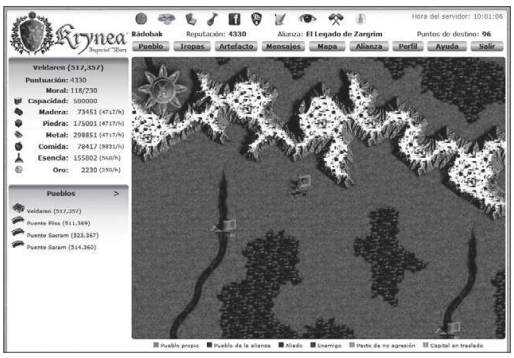
Esa pregunta es el origen de muchas otras. ¿Cómo se ha roto? ¿Quién haría algo así? ¿Por qué en once partes? ¿Quién es el responsable? ¿Y los demás habitantes del mundo? ¿Cómo se reconstruyen las civilizaciones tras semejante cataclismo?

Krynea es el nombre élfico de la parte del mundo en la que transcurre la historia. Es un lugar repleto de paisajes asombrosos y personajes cautivadores, una historia de sacrificio y superación, de miedo y ambición, y sobre todo de orgullo, en todas sus facetas, con todo lo bueno y lo malo que puede provocar.

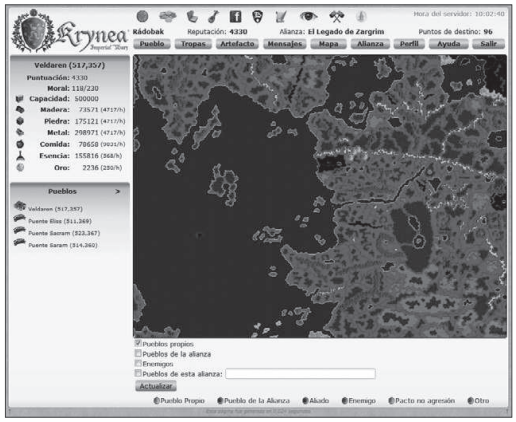


El juego de navegador 'Krynea Imperial Wars' (www.krynea.com) nos permite adoptar el papel de un héroe durante un momento clave en la historia, las Guerras Imperiales. Tras la llegada de la humanidad a través de los Pilares del Mundo, guiados por un dragón desde otro fragmento del mundo particularmente hostil, los raksasha esclavizaron a los recién llegados. Pagarían un alto precio en sangre por la libertad, que obtuvieron al fin tras robar a sus amos los secretos de la magia. Libres del yugo de la esclavitud, los hombres comenzaron a extenderse por el mundo, fundando pueblos, uniéndose en alianzas que más tarde se convertirían en reinos, doblegando las artes de la magia y del acero para asegurarse de que nunca más serían esclavizados de nuevo.

Los (falsos) dioses, causantes de la ruptura del mundo, vieron en los recién llegados una gran oportunidad de moldear el devenir de la historia y de las razas a su antojo. Enviaron a sus avatares para hablar con los hombres. Ahora, algunos buscan convivir en paz con sus vecinos y las demás razas que habitan en Krynea, adorando a los autoproclamados Dioses de la Luz, y siendo conocidos como los Campeones de la Luz. Otros han aprendido muy bien la lección de los raksasha: aplasta o serás aplastado. Siguen los preceptos de los Señores Oscuros y son temidos como los Caballeros de la Oscuridad. Y otros, finalmente, han hecho oídos sordos ante estos falsos dioses, dedicándose al estudio de lo que les permitió ser libres: la magia. Y estos Señores de la Magia tienen un objetivo: reunificar de nuevo las once partes del mundo.



En 'Krynea Imperial Wars' cada héroe va aprendiendo nuevas habili-



dades y arcanos, expande sus dominios, entrena tropas, investiga y crea objetos mágicos, contrata a campeones para enviarlos en la búsqueda de lugares de poder, y se une en alianzas a otros que, como él, siguen a la misma facción. Es un juego de estrategia y diplomacia, con un enorme mapa en el que las distintas alianzas compiten por el control del territorio, disputándose puntos clave como puentes, puertos, pasos de montaña y lugares de poder.

La historia de Krynea se desvela, además, en los pergaminos que se encuentran en las bibliotecas de las ciudades, algunos de los cuales aparecen en esta misma novela. Pero 'Krynea Imperial Wars' sólo fue el principio.

'Krynea Battlefield' es un juego de cartas en el que podemos disfrutar del aspecto táctico de las batallas. Cada partida representa un enfrentamiento entre dos poderosos héroes y sus ejércitos, que deben elegir con cuidado qué habilidades aprender, qué tropas llevar a la batalla y qué órde-

nes dar durante la misma. Pero incluso los mejores ejércitos pueden fracasar si los distintos batallones de los que se componen no se usan adecuadamente y no se sitúan en el lugar apropiado en cada momento. Tras un sencillo reglamento se encuentra un juego de gran profundidad táctica en el que los jugadores se sentirán como verdaderos héroes en plena batalla.

Pero todavía queda mucha Krynea por descubrir. Esta novela es una introducción a la ambientación, tal y como podría vivirla un jugador de 'Krynea Imperial Wars', pero todavía hay más proyectos en marcha con los que esperamos sorprenderos.

Así que, ¿a qué esperáis? Disfrutad de la novela y entrad después en www.krynea.com (¡es gratuito!) para experimentar de primera mano el mundo de Krynea.

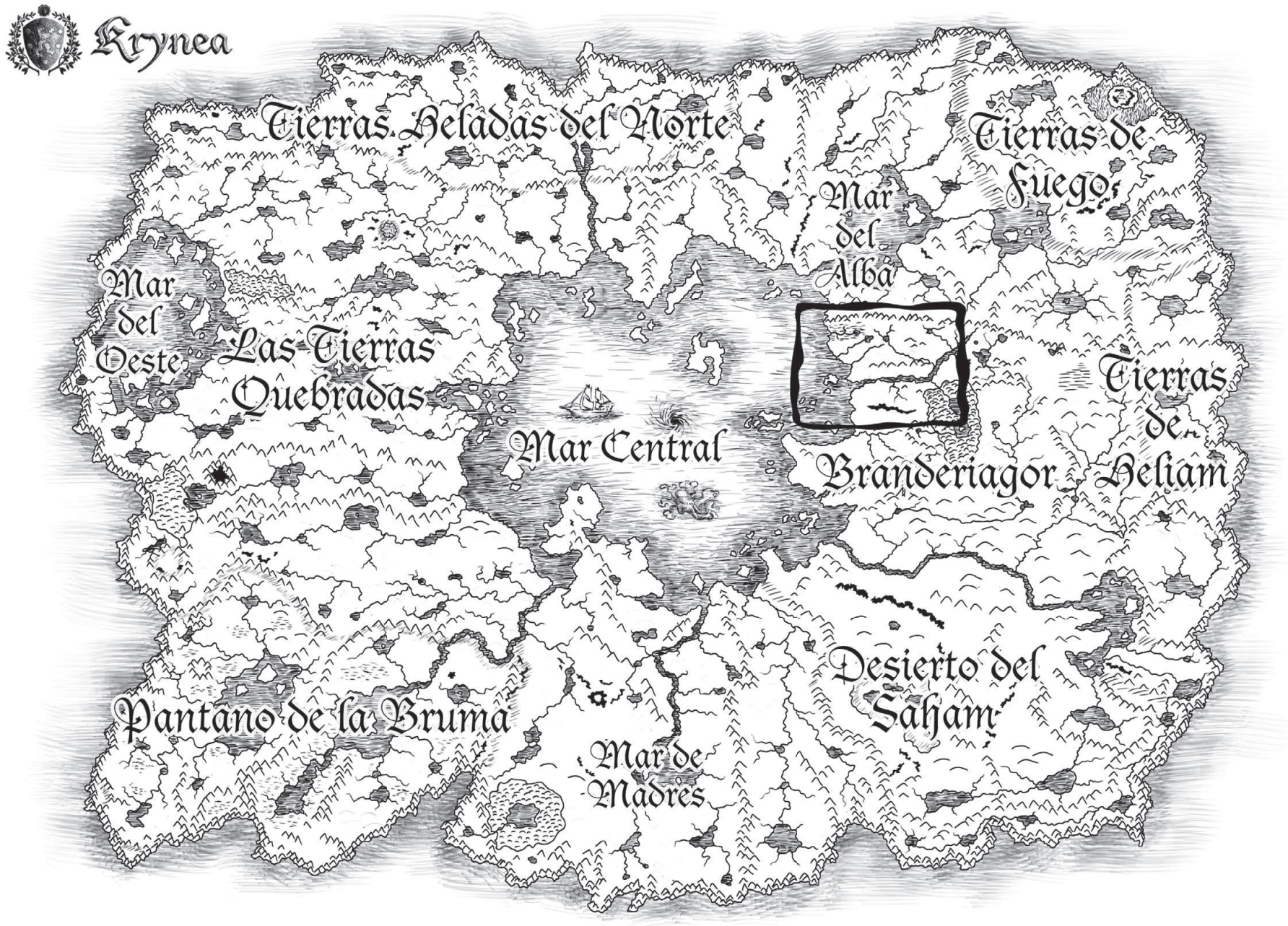
MÍCHEL GONZÁLEZ
CO-CREADOR DE KRYNEA

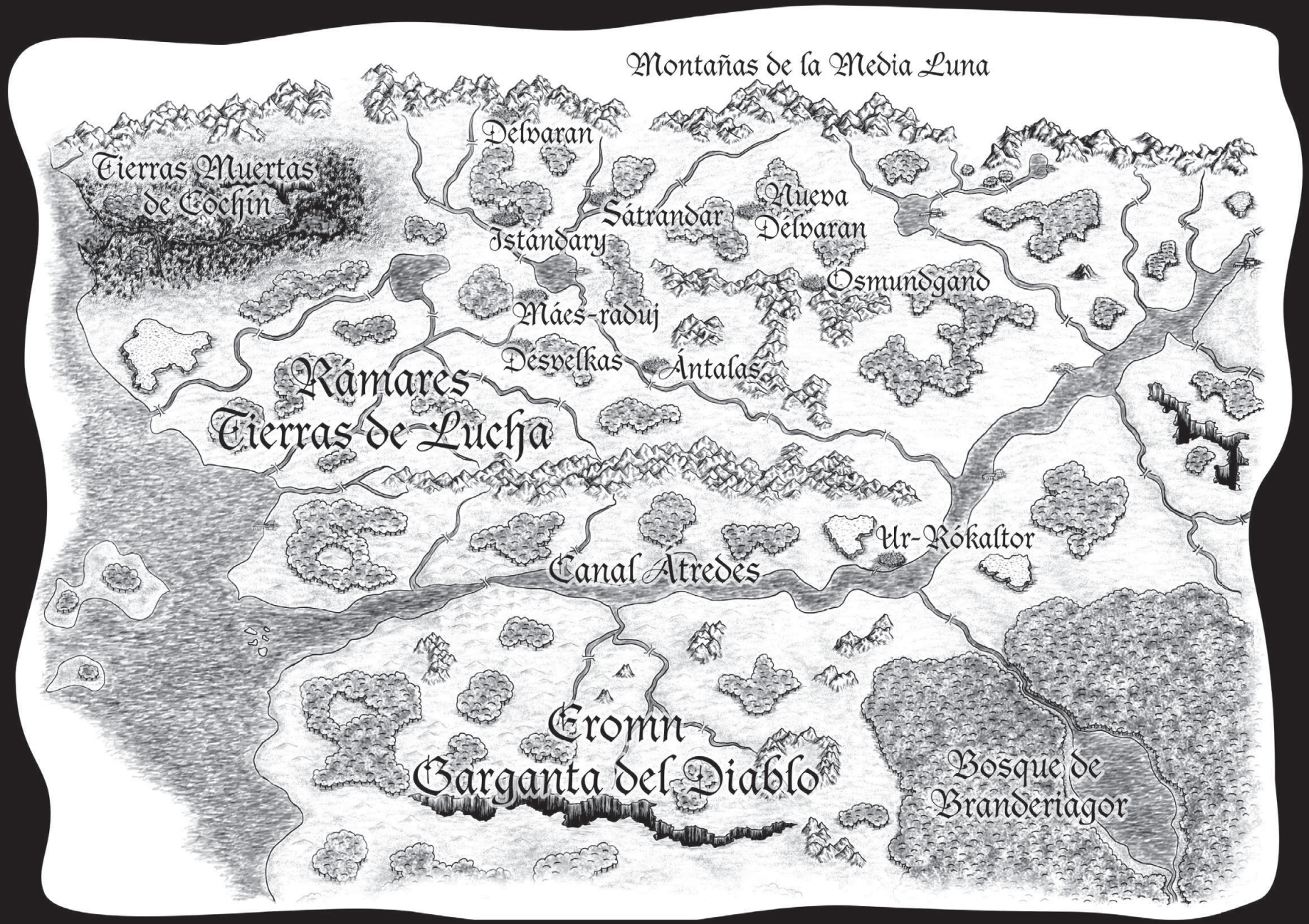
Escribir este libro ha sido duro, muy duro...
No en vano, me enfrentaba a la titánica tarea de adaptar a una novela no sólo un videojuego con cientos de fieles seguidores, sino que tan ardua labor iba mucho más allá.
Y es que Krynea no es únicamente un juego, pues se trata de todo un mundo creado por dos auténticos genios, dos hermanos, apasionados por la fantasía, que llevan toda su vida dedicados a dar forma a cada aspecto de Krynea, desde su historia a su geografía, pasando por sus pueblos y religiones, todo ello para crear una tierra con un trasfondo descomunal, plagado de datos, matices y detalles.

Y es que los pilares de Krynea están pensados y creados con la precisión de un cirujano, con el fin de dar forma a un mundo totalmente verosímil, una tierra en la que cada acción del pasado tuvo sus consecuencias, al igual que el presente marcará el futuro de este maravilloso mundo, lleno de magia y seres increíbles.

Es por todo ello por lo que quiero y deseo dedicar este libro a Ramón y a Míchel, creadores de este fantástico universo que ya guardo con gran cariño en mi corazón, pues la majestuosidad de Krynea me atrapó desde el primer momento. Siempre les estaré agradecido por haberme permitido formar parte de esta mítica tierra, en la que he dejado volar mi imaginación. Ahora, con el trabajo hecho después de tan intensa y complicada labor, tan sólo espero haber estado a la altura de un mundo que sin duda se merecía que me emplease a fondo en las largas horas de redacción.

¡BIENVENIDOS A ESTA FASCINANTE TIERRA!
¡BIENVENIDOS A KRYNEA...!


Krynea
Tierras Heladas del Norte
Tierras de Fuego
Mar del Alba
Mar del Oeste
Las Tierras Quebradas
Mar Central
Tierras de Beliam
Branderiagor
Desierto del Saham
Pantano de la Bruma
Mar de Madres


Montañas de la Media Luna
Delvaran
Tierras Muertas de Cochín
Sátrandar
Nueva Delvaran
Istándary
Ósmundgand
Máes-raduj
Desvelkas
Ántalas
Rámares
Tierras de Lucha
Ur-Rókaltor
Canal Átredes
Éromn
Garganta del Diablo
Bosque de Branderiagor

I

Nigromante

KRYNEA, AL SUR DE LAS MONTAÑAS DE LA MEDIA LUNA.
APOGEO DE LAS GUERRAS IMPERIALES...

¡El explorador tenía razón! ¡Se nos echan encima y nos superan en número! —dijo Némtor a su padre, llevándose una mano a la frente para secarse el sudor, visiblemente afectado por el peligro que les acechaba—. ¡Padre! ¿Me habéis oído? ¡No nos permitirán llegar a la ciudad! ¡Nos matarán a todos!

Tras unos segundos de desconcierto al oír las malas nuevas de su hijo, el mercader reaccionó con rapidez, dando órdenes a viva voz:

—¡Estamos muy cerca de Délvaran! ¡Deprisa, que Mäedhor galope hasta la ciudad para pedir auxilio! ¡No hay un momento que perder! Mäedhor es de la confianza de Rádobak; él nos traerá ayuda. ¡Los demás apretad el paso! ¡Azuzad a las bestias para que tiren con todas sus fuerzas! Debemos continuar mientras podamos; hay que recortar la distancia que nos separa de Délvaran. ¡Rápido, avanzad...!

Tras oír las palabras de Alímius, el mercader al frente de la gran caravana, todos cumplieron con presteza sus órdenes, haciendo restallar los látigos para que bueyes y caballos se emplearan a fondo, tirando de los pesados carromatos cargados hasta arriba con una enorme cantidad de bloques

de piedra, comprados a un precio desorbitado en la cercana ciudad de Istándary. Alímius había sido enviado por el propio Rádobak para adquirir dicho material, necesario para reforzar el castillo y las murallas ante los inquietantes rumores de traición que habían llegado hasta sus oídos. La alianza a la que pertenecían se resquebrajaba por momentos, y Rádobak lo sabía, por eso la piedra que Alímius transportaba en su caravana podía significar la diferencia entre la vida y la muerte en un futuro no muy lejano. Gran parte de las reservas de oro de la ciudad se habían empleado en dicha transacción, y para proteger la piedra Rádobak había enviado junto al mercader a un nutrido grupo de hombres a caballo, arqueros e infantería. Pero ahora, según la noticias que Mäedhor había traído esa mañana, a ellos se aproximaba desde el sur una hueste que prácticamente los doblaba en número, con la clara intención de impedir su llegada a Délvaran...

◆ ◆ ◆

El sonido de una trompeta puso en alerta a gran parte de la ciudad. Por fortuna, los soldados que en esos momentos protegían las puertas de Délvaran conocían bien a Mäedhor y al instante le permitieron el paso. Cuando llegó al castillo para dar la alarma, Rádobak en persona lo esperaba.

—¡Sándara! Alímius lleva la piedra que le entregaste con tu runa para que puedas teleportarte junto a él, ¿verdad? —le preguntó el líder de Délvaran a la archimaga, en cuanto comprendió la gravedad de las noticias que traía el explorador.

—¡Así es! —respondió la veterana hechicera, que lucía con orgullo en su bella túnica las ocho runas de los diferentes Reinos de la Magia, símbolo inequívoco de su sabiduría y poder.

—¡Pues ve con él de inmediato! ¡Te necesita! —le ordenó Rádobak, seguro de sus palabras—. ¡Yo reuniré a los hombres de la ciudad y saldré a vuestro encuentro! ¡Date prisa, Sándara, porque puede que nuestro futuro esté ahora en tus manos!

Siguiendo las órdenes de su señor, la archimaga asintió con la cabeza, extendió una mano al frente y al instante trazó en el aire una runa que que-

dó grabada a fuego tras el rápido paso de sus dedos. Las incomprensibles sílabas que pronunció se perdieron junto a la hechicera cuando todo su cuerpo se contrajo en una espiral de humo que acabó por desvanecerse.

—¡Bien! ¡Rápido, Mäedhor, que den la alarma! —sentenció Rádobak.

◆ ◆ ◆

Cuando Sándara apareció frente al carruaje en el que Alímius estaba sentado, el grueso mercader gritaba órdenes para que todos se colocasen en círculo, formando con los carros una especie de muro defensivo ante el inminente ataque. Mientras Alímius se quedaba totalmente sorprendido por la inesperada aparición de la archimaga, Sándara pudo ver que se encontraban en lo alto de una despejada colina, al norte de una llanura tras la que había una zona boscosa por la que en breve aparecerían sus enemigos.

—¡Sándara, menos mal que habéis venido! —exclamó el mercader cuando pudo articular palabra.

—¡Deprisa, Alímius, dime cómo está la situación!

—Se nos echan encima. Según nuestros exploradores ya no tardarán en caer sobre nosotros. Hemos tratado de recortar distancia con la ciudad, pero nos ha sido imposible llegar a tiempo...

—¡Estamos cerca, y Rádobak viene hacia aquí con todas las fuerzas de Délvaran, pero debemos resistir! Seguid colocando los carros en posición defensiva, y que tus hombres a caballo se sitúen en primera línea —ordenó la hechicera—. Yo me encargaré de...

Las palabras de Sándara fueron interrumpidas por el sonido de un gran número de cuernos de guerra, seguidos por el rugido de multitud de gargantas. En ese instante, de la cercana arboleda comenzaron a surgir un sinfín de hombres a caballo, que se lanzaban a la carga en cuanto llegaban a la amplia llanura, gritando con fiereza mientras avanzaban hacia la batalla. Llevaban los cabellos encrespados, embadurnados en alguna especie de grasa, y tenían los rostros pintados de rojo, como muestra de su pertenencia a las Tribus de Rámares, una alianza enemiga sumamente despiadada, fiel seguidora de los Señores de la Oscuridad.

—¡Que Árkatos nos ayude! —susurró Alímius cuando vio lo que se les venía encima.

No hubo tiempo para más; enseguida toda la colina se convirtió en un auténtico caos. Los arqueros, hábilmente situados por detrás de los carros de piedra, dispararon sus armas al unísono siguiendo las órdenes de su oficial al mando. Para entonces, Sándara ya levitaba sobre el techo del enorme carruaje ante el que había aparecido, tras liberar la esencia necesaria para ello. Con todo el campo de batalla ante sus ojos, recurrió al Reino del Fuego para lanzar un poderoso hechizo. Tras trazar una runa en el aire y pronunciar las palabras adecuadas, gran parte de las flechas que volaban hacia sus enemigos estallaron en llamas, iluminadas por un fuego azulado que se extendía con rapidez sobre las víctimas a las que alcanzaba. Hombres y caballos caían y se retorcían de dolor ante ese poder, mientras una sonrisa adornaba los labios de la archimaga. Fueron muchos los que giraron el rostro al ver en sus flechas los efectos de la magia, y cuando vieron a Sándara sobre el techo del carruaje, majestuosa, imponente, con su túnica mecida por el viento y los brazos alzados al cielo, estallaron en gritos de alegría y júbilo. Eran muy conscientes de que a pesar de su inferioridad, la presencia de la archimaga podría inclinar a su favor el transcurso de la batalla.

—¡Veldareeen! —gritaban ahora con toda la fuerza de sus pulmones los hombres que protegían la caravana. Los ánimos y el ardor que con su sola presencia transmitía Sándara los empujaban con más fuerza a una lucha en la que podrían alzarse con la victoria. Consciente de la inigualable fuente de inspiración que representaba, la hechicera quiso insuflarles aún más ánimos, desplegando gran parte de su enorme poder...

Aunque conocía los ocho Reinos de la Magia, desde pequeña Sándara se había especializado en el Aire, convirtiéndose así en una verdadera maestra en tal disciplina. Por eso, le bastó con levantar ambos brazos para que el mismísimo cielo se rindiera ante tan imponente Señora. Un estruendo ensordecedor se escuchó por doquier, extendiendo una paralizante sensación de pavor entre sus enemigos, sentimiento que se vio acentuado cuando el cielo pareció partirse en dos, iluminado por com-

pleto con un intenso resplandor del que surgió un gigantesco rayo que cayó de lleno sobre la caballería rival que se acercaba.

El impacto fue tan fuerte que, tras una enorme explosión, una inmensa grieta se abrió en el suelo hasta alcanzar los árboles. Muchos de los enemigos de Sándara ardían sin control mientras otros se precipitaban al abismo, sin poder retener a sus monturas, que corrían desbocadas para salvar su vida.

Las tropas de Délvaran alzaban sus manos entre vítores de alegría tras el poder desplegado por la archimaga.

Inmediatamente, una nueva oleada de flechas lanzada por los arqueros de Alímius voló con rapidez hacia sus enemigos, y Sándara, satisfecha, se concentró una vez más para hacerlas arder antes de que impactasen contra su objetivo. La alegría le duró poco a la hechicera; un enorme escudo mágico apareció sobre sus rivales y las saetas se desintegraron al chocar contra él. Desde su privilegiada posición divisó a un total de cuatro magos, situados al pie de los primeros árboles, elevando sus brazos al cielo para liberar la esencia con la que mantener la defensa mágica.

En esos momentos, los caballeros que protegían la caravana ya galopaban al encuentro de sus enemigos, que empezaban a reorganizarse tras el terrible ataque que habían sufrido. Sin duda, el choque iba a ser extremadamente violento.

«¡No podrán contra una Señora de la Magia!», pensó Sándara mientras trazaba una bella runa cargada de esencia... Cuando desplegó su poder, el tornado que se formó entre la caballería enemiga resultó ser el mejor de los aliados. Las monturas relinchaban y se encabritaban, lanzando al suelo a sus jinetes, que morían bajo los cascos de sus propias cabalgaduras, aplastados por los cuerpos de los animales que se desplomaban sobre el suelo, arrastrados por el vendaval desatado por la hechicera. Sándara lanzó un nuevo conjuro, abriendo numerosas grietas que iban desmenuzando la propia tierra, convirtiéndola en grandes terrones que se elevaban en el aire y eran lanzados con violencia por la fuerza del huracán. Los atacantes eran cegados por la arena y las piedras quebraban sus cabezas, aplastándolos hasta la muerte.

Sándara, sin vacilar ni un instante, trazó con rapidez una nueva runa para teleportarse hasta los magos enemigos, que se disponían a intentar contrarrestar su poder. En un abrir y cerrar de ojos, la archimaga se desvaneció de su posición, y reapareció justo a la espalda de uno de ellos, a tan sólo un par de pasos de distancia. Para cuando su rival se percató de su presencia y giró el rostro, un terrible conjuro ya avanzaba directamente hacia él, impulsado por todo el odio de la hechicera. Sorprendido por completo, el seguidor de los Señores de la Oscuridad quedó petrificado al instante, con su cuerpo convertido en una grotesca estatua de piedra que mostraba el terror en su rostro. Sándara, con un profundo grito de rabia y una demoledora patada, derribó el cuerpo petrificado que se rompió en pequeños cascotes que cayeron sobre la vegetación.

«¡Uno menos!», pensó mientras miraba con desprecio los restos del mago caído. Sándara se disponía a invocar un nuevo hechizo, pero sus rivales pasaron a la acción y al instante desaparecieron de su vista. Totalmente concentrada, la archimaga sólo pudo detectar a dos de sus enemigos, que atacaban sin piedad a los hombres que protegían el cargamento de piedra, lanzando contra ellos una aterradora lluvia de puntas de hielo, tan afiladas como la más letal de las saetas. Pero el verdadero peligro era el tercer mago, aquel que por el momento ocultaba su poder. Sándara estaba segura de ello, y no se equivocaba, como descubrió muy pronto...

Mientras tanto, la lucha se recrudecía en la ladera de la colina. El canto de los arcos daba ahora paso al entrechocar de las espadas, tras la demoledora carga de las tropas de Délvaran. Ya eran muchos los que habían derramado su sangre y la húmeda tierra temblaba bajo los cascos de los caballos. Délvaran, ciudad fundadora de la inestable alianza de Señores de la Magia que se hacía llamar el Legado de Zargrim, se batía una vez más en el campo de batalla contra las Tribus de Rámares, la poderosa coalición de Caballeros Oscuros, cuyo origen estaba en la ciudad de Ur-Rókaltor, situada en la orilla norte del Canal Átredes, en su zona más próxima al gran Bosque de Branderiagor.

Fue terrible el estruendo que se escuchó cuando ambos bandos chocaron frente a frente. Acero contra acero, huesos quebrados, sangre de-

rramada, aguerridos hombres gritando de dolor ante la muerte que se los llevaba... El rojo predominó en un instante en aquella colina marcada ya por la desgracia. Contra todo pronóstico, a pesar de la inferioridad numérica de las fuerzas que protegían la caravana, gracias a la aparición de Sándara las tropas de Alímius mantenían a raya a sus rivales. El combate parecía incluso a su favor. Fue en esos momentos de muerte y confusión, cuando Sándara descubrió con horror que, si no ponía remedio, la lucha estaría perdida. «¡Un nigromante! ¡El último mago es un nigromante!».

Ante su sorprendida mirada, los cuerpos de los caídos se levantaban ahora del campo de batalla, empuñando de nuevo sus armas contra las fuerzas de Délvaran. Daba igual el bando al que pertenecían; los cadáveres de amigos y enemigos volvían a erguirse, dispuestos a sembrar muerte a su paso, impulsados por el poder de los Señores de la Oscuridad, canalizado a través de las plegarias de aquel nigromante que ocultaba su presencia. Sin poder evitarlo, el miedo se reflejó entonces en los rostros de los hombres de Alímius, que jamás habían presenciado un horror similar. Ahora debían enfrentarse a un enemigo al que no podían matar. El miedo se adueñó de sus corazones y, como si no hubiese existido, el ánimo infundido por la arrolladora presencia de Sándara se desvaneció ante la aparición de esos cadáveres andantes. «¡Están muertos! ¿Cómo vamos a vencerlos?», pensaban los aterrados hombres. La lucha estaría perdida si Sándara no lograba detener a tan terrible rival, pues no se puede pelear contra los que ya han dejado la vida en la batalla, cuerpos vacíos, sin alma, simples carcasas sin emociones, capaces de empuñar una espada para acabar hasta con el último de los soldados de Délvaran...

Apresurándose, la archimaga recurrió a un hechizo de invisibilidad mientras se concentraba, pues su vida corría peligro en la posición en la que se encontraba. Oculta por el poder de su magia, se refugió tras el grueso tronco de un roble, y empezó a concentrarse para detectar al nigromante que, como sospechaba, también se había hecho invisible. Haciendo un gran esfuerzo, centró su mente para tratar de detectar la magia de su rival, y aunque le costó más de lo que había esperado, finalmente sintió cómo su enemigo liberaba la esencia necesaria para llevar a cabo

sus propósitos. Entonces, sin perder ni un instante, lanzó el más poderoso de los ataques, recurriendo a toda su voluntad para afrontar un duelo que lograse disipar la esencia del nigromante. Mente contra mente, ambas fuerzas chocaron en una lucha de titanes, consumiendo sus energías a cada instante que pasaba. El sudor comenzó a cubrir los cuerpos de ambos contendientes, a los que ya empezaba a faltarles el aliento. Sólo uno de los dos podría salir victorioso de tal lance, y estaba claro que ninguno de ellos iba a ceder. Por fortuna, Sándara logró sacar ventaja. El factor sorpresa había jugado a su favor y la archimaga aprovechó un instante de debilidad de su rival para colarse hasta lo más profundo de su ser. Mientras la concentración del nigromante desaparecía, al igual que la esencia que canalizaba de sus dioses, el mago oscuro se hizo visible y Sándara lo detectó al instante. Estaba levitando sobre el campo de batalla, aunque ahora descendía lentamente, doblegado ante el inmenso poder de la archimaga. Pero la satisfacción le duró muy poco, ya que el nigromante logró recomponerse tras intensificar la plegaria a sus dioses, volviendo a elevarse en el cielo, dispuesto a continuar con su siniestra labor...

Bajo sus pies, los muertos se quedaron inmóviles el tiempo en que el nigromante descendía, pero no tardaron en volver a la carga cuando la mano que movía sus hilos volvió a recuperar el control de la situación. Con las miradas vidriosas, terribles heridas en sus cuerpos, y sin color alguno en su pálida piel, los cadáveres animados por el poder del nigromante arremetieron contra los hijos de Délvaran, haciendo que la lucha se decantase a favor de las Tribus de Rámares. Los muertos no sólo causaban nuevas bajas a su paso, sino que esas víctimas se levantaban otra vez, dispuestas a luchar contra los que hasta ese momento habían sido sus compañeros.

«¡Es muy poderoso, pero al menos ahora lo veo!», pensó Sándara mientras trazaba una runa que le permitiese llegar hasta su enemigo. De ese modo emprendió el vuelo, manteniendo aún su invisibilidad, dispuesta a acabar con la vida del nigromante. Pero tal despliegue de poder lo estaba pagando caro, y la archimaga era muy consciente de ello. Se estaba cansando demasiado, por lo que sólo contaría con una oportunidad para acabar con su rival. Si fallaba, el nigromante estaría en clara ventaja... Sin pensar

en las posibles consecuencias de su temeraria acción, voló con rapidez hasta la espalda del hechicero oscuro y preparó una cuchilla de aire con la que decapitar a su rival. La esencia se concentró al instante en la runa que fue dibujándose en el aire, surgida de la nada, creando una imagen apenas perceptible de una enorme hoja sumamente afilada, similar a la de un hacha descomunal, que salió disparada con fuerza contra el cuello del nigromante. Pero cuando la victoria parecía asegurada, un poderoso campo de fuerza apareció en torno al oscuro mago y la cuchilla chocó inofensivamente contra él. Pese a todo, el nigromante perdió por completo la concentración y los muertos se desplomaron sobre el campo de batalla, privados súbitamente de los hilos de esencia que los mantenían en pie.

—¡Maldita zorra! ¡Pagarás por esto! —exclamó el nigromante escupiendo sus palabras, girándose hacia donde creía que estaba la archimaga, quien se encontraba realmente agotada. Tal era su estado de extenuación por los excesos cometidos con la magia que, incapaz de mantener por más tiempo su invisibilidad y el poderoso hechizo de vuelo, Sándara se hizo visible y comenzó a descender hacia los carruajes, ansiando el momento de posar de nuevo sus pies en el suelo, pues le faltaba el aire en los pulmones y tenía miedo a caer. Desesperada, sintió con horror cómo el nigromante lanzaba sobre ella todo el poder de su mente para disipar por completo la esencia que la mantenía en el aire, con el fin de hacer que se precipitara desde las alturas. Fue terrible la angustia que se adueñó entonces de la hechicera, sabedora de que no sería capaz de doblegar a su adversario. Concentró su mente, agotando sus exiguas fuerzas para tratar de teleportarse hasta un lugar seguro, pero fue incapaz. Estaba realmente agotada, extenuada, y sin poder hacer nada para evitarlo, se rindió al poder del nigromante y su cuerpo cayó de cabeza hacia el vacío. Lágrimas de desesperación bañaron entonces el rostro de Sándara, que apenas podía mantener la consciencia mientras se precipitaba desde las alturas. Las tropas de Délvaran comenzaron entonces a sentir la derrota al ver caer a su archimaga. Con ella se desvanecían sus últimas esperanzas; todo estaba perdido...

Fue en ese momento cuando el canto de numerosos cuernos de guerra trajo nuevos ánimos. Para socorrer a su caravana, Rádobak en persona

llegaba al frente de un numeroso batallón de caballería empuñando armas mágicas. Junto a ellos venía un nutrido grupo de hechiceros, encabezados por el mismísimo Cauldhas, director de la Academia de Magos de Délvaran. Ése fue el principio del fin del combate pues, superadas ampliamente en número, las huestes de las Tribus de Rámares emprendieron la retirada, dejando tras de sí un auténtico mar de cadáveres.

—¡Perseguidlos! ¡No dejéis a nadie con vida! —gritaba Rádobak a sus hombres desde lo alto de su majestuoso corcel negro, incapaz de contener la ira ante la horrible masacre que veían sus ojos. Fueron muchas las vidas que las tropas de Délvaran se cobraron en aquella desorganizada huida, pero a pesar de ello, a pesar de haber salvado el cargamento de piedra, no había vencedores en aquella batalla; habían pagado un precio excesivamente caro.

◆ ◆ ◆

Cuando el peligro ya había pasado, y empezaban a atender a los heridos en el propio campo de batalla, Cauldhas cayó de rodillas sobre la ensangrentada tierra cuando, tras buscar sin éxito a Sándara, encontró su cabeza clavada en una pica, con la horrible mirada sin vida perdida en el vacío. Había sido cruelmente arrancada del resto del cuerpo, del que no había ni rastro. Las lágrimas cubrieron el rostro de Cauldhas cuando vio el terrible final que el destino le tenía reservado a la mejor de sus alumnas. Incapaz de contener el llanto, se debatía entre la ira y las ganas de gritar, impotente ante tan funesto desenlace.

—¡Debí haber estado en la ciudad! —decía el archimago, completamente abatido—. ¡Sándaraaa...!

La fuerte mano de Rádobak, posada con firmeza sobre el hombro de Cauldhas, le transmitió los ánimos que el líder de Délvaran reflejaba en sus palabras:

—¡No es vuestra culpa, maestro! ¡No os torturéis por ello! ¡Fui yo quien la envió aquí! Si alguien es el responsable de tanta destrucción, ése soy yo, que no he sabido proteger a mi pueblo, ni anticiparme a los movimientos de nuestros enemigos.

—¡Mi hijo lo ha presenciado todo! —dijo Alímius acercándose a los dos hombres, en compañía de su primogénito—. ¡Vamos, Némtor, cuéntales lo que has visto!

—¡Ha sido el nigromante! —respondió el muchacho.

—¿Había un nigromante? —inquirió Rádobak, sumamente interesado.

—Hizo que los muertos se levantaran y lucharan contra nuestros hombres... Pero lo peor fue que vino a por Sándara. Aún estaba viva tras precipitarse al vacío y estrellarse contra el suelo. ¡Yo lo vi desde la distancia! ¡Vi cómo le arrancaba salvajemente la cabeza con un conjuro, la clavaba en esa pica y luego cogía el cuerpo antes de desaparecer!

Rádobak, cerrando fuertemente sus puños, contuvo un grito de rabia mientras juraba venganza.