

AXEL KAISER

EL LIBRO DE ASGALARD

La travesía de Valah



minotauro LABERINTO

EL LIBRO DE
ASGALARD

La travesía de Valah

AXEL KAISER

minotauro LABERINTO

El libro de Asgalard

Copyright © 2023, Axel Kaiser

Publicado por primera vez:

© 2023, Editorial Planeta Chilena S.A.

Avda. Andrés Bello 2115, 8° piso, Providencia, Santiago de Chile

Publicación de Editorial Planeta, S.A. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.

Copyright © 2022 Editorial Planeta, S.A., sobre la presente edición.

Reservados todos los derechos.

Ilustraciones de Juan Diego Silva

ISBN: 978-84-450-1639-8

Depósito legal: B. 13.060-2023

Printed in EU / Impreso en UE.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible



Inscríbete en nuestra newsletter en: www.edicionesminotauro.com

Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro

Twitter: @minotaurolibros

ÍNDICE

I EL REGRESO DE NIKRATIA

<i>El combate de Hellberg</i>	11
<i>Siervos de Nihilia</i>	18
<i>El pacto con los geister</i>	21
<i>El sueño de Valah</i>	27
<i>Nihilia</i>	32
<i>Siete reinos, siete príncipes</i>	35

II EL ENVIADO DEL ALDAGÜR

<i>Un encuentro salvador</i>	43
<i>Malas noticias</i>	53
<i>La visión de Arthesia</i>	56
<i>Criaturas del mundo antiguo</i>	59
<i>El ataque del borik</i>	64
<i>El nacimiento de Balmung</i>	67
<i>La tortura de Arleng</i>	75
<i>La voz entre los muertos</i>	77
<i>La furia de Lohgrin</i>	81
<i>El encuentro con los ermitaños</i>	85
<i>La resurrección del sakran</i>	90

III VOCES Y SORPRESAS

<i>El acertijo del roble dorado</i>	95
<i>Los guerreros perdidos de Utsberg</i>	101
<i>El ejército de los geister</i>	103
<i>La emboscada</i>	105
<i>Una muerte solitaria</i>	108
<i>El cristal de Olunder</i>	110
<i>El guardián del abismo</i>	112
<i>La cacería comienza</i>	117
<i>Una visita inesperada</i>	121

IV EL AVANCE DE LAS SOMBRAS

<i>Una negociación peligrosa</i>	125
<i>Las escaleras de Kalek</i>	130
<i>Un regreso imposible</i>	133
<i>La estela de un demonio</i>	135
<i>El despertar de Naklin</i>	137
<i>El retorno de Futz</i>	139
<i>El valle de los muertos</i>	142
<i>La hechicera de la noche y del día</i>	144

<i>La travesía por el río oculto</i>	152
<i>El ataque de los arakan</i>	157
<i>Los caballos de Aarland</i>	161
<i>Avanzando por el abismo</i>	165
<i>La pelea final</i>	168
<i>El fin de la navegación</i>	171

V LA GUERRA DE KALEK

<i>Una aparición extraña</i>	175
<i>Aldabaid</i>	179
<i>La cacería termina</i>	183
<i>Kablon y el nuevo ejército</i>	189
<i>Preparando la resistencia</i>	195
<i>La misión de Lonik</i>	197
<i>La marcha hacia Sinth</i>	202
<i>El despertar de un kriegard</i>	204
<i>Cambio de curso</i>	206
<i>La partida de una amiga</i>	207
<i>El paso de Fublam</i>	208
<i>Diálogos de Nihilia</i>	212
<i>La batalla de Sinth</i>	213
<i>Sombras en el hielo</i>	219
<i>Enemigos invisibles</i>	221
<i>La revancha del guardián</i>	224

VI LA AGONÍA DE ASGALARD

<i>El amanecer de la oscuridad</i>	231
<i>Una derrota inevitable</i>	232
<i>La sorpresa de Kablon</i>	236
<i>Las catapultas del Gran Sturik</i>	240
<i>El retorno de los guerreros milenarios</i>	244
<i>Una pelea de otros tiempos</i>	248
<i>Nihilia recibe a los geister</i>	252

VII EL TRIUNFO DE NIHILIA

<i>El aliento de Uldar</i>	255
<i>La retirada del gran ejército</i>	257
<i>Arde un dragón</i>	259
<i>La última jugada de Lohgrin</i>	263
<i>La luz se apaga</i>	264

I

EL REGRESO DE NIKRATIA

EL COMBATE DE HELLBERG

El aire descansaba mudo, como si temiera ser descubierto. El sol no lograba penetrar la grisácea densidad de las nubes, cediendo el protagonismo al silencio que se imponía con la gravedad de un lamento.

—¿Por qué?! —exclamó Letzog con el rostro arrasado por la desilusión.

Los grandes lagos de Asgalard, bestias impredecibles que pocos navegantes se atrevían a desafiar, se habían congelado ya tres veces desde que comenzara la guerra. Ocasionalmente, emergían tiranos y se producían batallas entre grupos rivales de las nueve regiones, pero nada parecido a lo que ocurría ahora. Esta era una guerra total, cuya escala y crueldad se había visto por última vez hace dos mil años, cuando las fuerzas unidas de hombres y hellmond derrotaron a Zoring y sus legiones de nikrantes.

—Tú sabes que no podrás vivir en Asgalard si ganas la guerra —continuó Letzog sin desviar la mirada—. Deberás encerrarte en Nihilia por siglos, esperando que la piedra de naktia te dé la fuerza para salir. Serás prisionero del poder que buscas dominar.

Lohgrin observó el entorno. Una liviana brisa despertaba preparándose para atestiguar un evento histórico en el templo de Hellberg, cuyas ruinas de pálido mármol acariciado por vetas plateadas rodeaban a ambos combatientes. Con rapidez recorrió los escombros de las esculturas que representaban a los diez aldagür, quienes en ese mismo lugar habían jurado proteger a Asgalard de las fuerzas de nikratia. La cabeza de la suya se encontraba junto a una llama de fuego blanco que ardía desde una enorme mano de piedra que recogía sus dedos como si sostuviera una esfera. Segundos eternos golpearon el reloj de sol que poseía el templo, antes de que Lohgrin hablara con una voz que ensombrecería todo a su alrededor:

—Por siglos hemos servido a la causa de los hombres, ¿con qué propósito?! —exclamó molesto e hizo una pausa profunda, como si se preparara para anunciar una gran revelación—. Tú viste lo que pasó con los guerreros-reyes. No existe esperanza en los humanos... —dijo bajando su pesada vista—. ¡Malditos humanos!

Tan pronto terminó de hablar, una delgada serpiente negra de penetrantes ojos salió por debajo del cuello de su amplia túnica de brujo. Por un instante fijó una mirada triunfal en Letzog, arqueó su lengua y se ocultó nuevamente.

—“De la duda se servirá y uno a uno caerán hasta que los haya poseído y su reino de sombras sea definitivo” —recitó Letzog en tono profético con la mirada inmóvil luego de ver a la serpiente—. Tú sabes de lo que hablo —le dijo a Lohgrin frunciendo el ceño—. Así está escrito en el libro de Asgalard. Nikratia te hace sentir el poder de Faren, pero eres tú quien le sirve a ella —concluyó y su largo cabello blanco fue llevado hacia su mejilla izquierda por la brisa naciente.

Lohgrin sostenía su espada observando las manchas de sangre aún frescas que interrumpían el resplandor del plateado de la hoja. Mientras la movía lentamente, siguiendo con la vista los hilos rojizos que avanzaban casi coagulados sobre ella, continuó con serenidad:

—No soy yo el que está ciego, Letzog —dijo, deshaciendo una gota de sangre en las yemas de sus dedos—. Tú crees en ellos incluso cuando has visto cómo son: seres vanidosos que alimentan su corazón vorazmente con el mal que ocurre a los mejores entre ellos y que buscan disfrutar de los placeres terrenales poniendo la carga de su existencia sobre los hombros de otros. Todos enloquecen por conseguir la admiración reservada a los héroes, pero pocos están dispuestos a hacer lo necesario por merecerla. Yo haré un reino para hombres reales, no para una ilusión de ellos.

Ambos brujos caminaban ahora frente a frente en círculos, dispuestos a atacar en cualquier momento.

—Los hombres son las únicas criaturas mortales en el universo que pueden elegir el camino de krystallia. Al hacerlo confirman la fuerza que los ha puesto en este mundo, y al dar vida a un nuevo ser, garantizan la continuidad de la divinidad que la hace posible —contestó Letzog y añadió enseguida en tono de lección—: nosotros no somos

mortales, no podemos crear vida... no somos portadores del germen de la divinidad, sino sus protectores. ¿Cuándo olvidaste todo esto? –le increpó Letzog–. Los aldagür somos los únicos descendientes que los hellmond tuvieron con humanos y juramos protegerlos de nikratia hace dos mil años, cuando derrotamos a Zoring y encendimos el fuego blanco de krystallia en este mismo lugar –ambos posaron su vista sobre la llama blanca–. Y tú... nos traicionaste.

–Todo lo que dices son cuentos, mentiras sobre lo que los hombres son y pueden lograr; la verdad es que fracasan cuando tienen que elegir –contestó Lohgrin–. La libertad que amas es un desperdicio en ellos porque el camino de krystallia los desvía de su auténtica naturaleza convirtiéndolos en animales enfermizos y patéticos. Yo crearé un mundo que los aldagür fueron incapaces de construir, uno donde los humanos serán tratados como las criaturas débiles que realmente son, por su propio bien.

–Lo único que puedes ofrecerles es una existencia encadenados a la oscuridad –interrumpió Letzog subiendo el tono de voz.

–¿Encadenados?! –replicó Lohgrin con indignación–. ¿Cuál es el valor de la voluntad en criaturas que son incapaces de obedecerse a sí mismas? Tú no lo quieres ver, pero los hombres ya están encadenados a la debilidad de su espíritu, sin alguien que los proteja terminarán destruyéndose entre sí hasta que el último de ellos perezca luego de haber devorado a sus hermanos. ¿Es eso lo que quieres salvar?

Letzog miraba a Lohgrin sin pestañear, le costaba creer la transformación que había experimentado. Incluso su apariencia se había alterado. Su rostro de facciones angulares y nariz respingada ahora era opaco, como si absorbiera la luz que lo tocaba, y la barba que lo cubría había desaparecido por completo. El azul profundo de sus ojos era deslavado por un tono celestino que le quitaba vitalidad a su mirada. La voz de Lohgrin, alguna vez viril y armónica, mostraba interrupciones metálicas y su cabello gris, antes frondoso, se había marchitado dejando entrever el cuero cabelludo.

–Dices querer servir a los hombres, pero lo que buscas realmente es alimentar a las sombras que te gobiernan. Tu corazón se ha entregado al odio –le contestó Letzog, tras contemplarlo.

Lohgrin guardó silencio.



–¡Realmente crees que es tan simple! –exclamó de pronto–. No, no, no... Si te unieras a nikratia lo entenderías... yo he estado donde estás tú, Letzog –dijo en tono profundo, volteándose para mirar hacia el norte–. Es la seducción de krystallia, que corrompe la razón... todo lo que hemos creído es una mentira... nikratia es el camino, el corazón humano la desea, pero no está preparado para recibirla porque no es fuerte como el nuestro. ¿No lo ves? Yo no los odio, solo los quiero proteger de sí mismos, del engaño de que pueden sobrevivir sin un poder superior que les asigne una función en el sistema que hace posible su existencia –le dijo con mirada severa y, con evidente satisfacción, añadió–: mi plan para ellos es hermoso, únete a mí y salvémoslos para siempre.

Al terminar de hablar, Lohgrin estiró su brazo buscando sellar el pacto con Letzog, pero este tomó su espada con ambas manos y la alzó frente a sus cejas. El arma y su cuerpo comenzaron a irradiar un aura de luz blanca que agitaba el aire, levantando fragmentos de piedras destruidas y cientos de hojas secas de los robles rojos que coronaban el monte. Aumentando la profundidad de su voz, Letzog habló:

–Soy Letzog, descendiente de los hellmond, guardián de la orden de los aldagür, primer protector de krystallia, enviado de Faren para proteger las nueve regiones de Asgalard, y jamás me entregaré a las sombras que juré combatir; ni en esta vida, ni en ninguna otra.

Al finalizar sus palabras, Letzog lanzó un rápido golpe a la cabeza de Lohgrin, pero este lo bloqueó ágilmente con su espada antes de cambiar de posición.

–Eliges la fe en aquellos que han probado no merecerla –dijo Lohgrin tras una breve pausa y contraatacó con un movimiento de sus manos que hizo volar una roca por los aires buscando aplastar a Letzog, quien la desintegró de un golpe cuando caía sobre él.

Así, las espadas de los últimos aldagür comenzaron a chocar, expulsando destellos que podían verse desde cada rincón de las nueve regiones.

El monte de Hellberg, donde ocurría el combate, era el más alto de las tierras centrales de Asgalard y el único en el que sus árboles formaban anillos de color que se mantenían siempre en la misma

estación del año. El de más abajo, a la base de la montaña, era café, formado por árboles desnudos, como si el invierno jamás los abandonara. El segundo mostraba incipientes hojas verdes que, más arriba, en el tercer anillo, tomaban todo su cuerpo en un tupido follaje. La cima de la montaña se dividía en dos anillos: uno de hojas amarillas y el último de hermosas hojas rojas que caían permanentemente al suelo en un otoño infinito. En todas las regiones, el que la buscara podía encontrar la colorida imagen de Hellberg coronada por la llama de fuego blanco que los aldagür habían encendido hace dos mil años para señalar a los habitantes de Asgalard que se encontraban bajo su protección. Ahora, estos esperaban aterrorizados el desenlace de la pelea entre Letzog y Lohgrin, mientras guerreros humanos y semi-humanos continuaban la masacre en los campos de batalla. El fuego convertía en humo la memoria de pueblos imperecederos y el hierro se abría paso entre la carne y los huesos de culpables e inocentes, cuya sangre alimentaba esteros que surcaban la nieve atrayendo a cuervos y perros salvajes, extasiados por tomar parte en el festín que ofrecían sus cadáveres aún tibios.

En el amanecer del tercer día de combate, cuando, agotadas, se derrumbaban las tres fortalezas de piedra que cobijaban a los últimos defensores humanos de krystallia, Lohgrin, el brujo negro que había puesto en marcha el fin del mundo, cayó por fin. Un ataque de Letzog, un movimiento capaz de cambiar la historia, hirió gravemente una de sus piernas para luego desarmarlo. De rodillas, anticipaba ahora el inevitable desenlace, dando sus palabras finales:

—El arrepentimiento es el veneno de los vencidos—murmuró, soltando una sonrisa. Y, tras tomar aire, prosiguió—: He manchado el honor de los aldagür, traicionado a Faren y renegado de krystallia. Sin embargo, solo ahora, cuando sé que mi fin ha llegado, veo el mal que he causado.

Letzog se acercó manteniendo su espada en alto, desconfiado, preparándose para dar el golpe que termina todas las guerras: aquel que fulmina al máximo líder de las fuerzas enemigas. Mirándolo a los ojos, Lohgrin continuó hablando, vulnerable y acosado por el remordimiento:

—Desearía poder deshacer lo que hice, pero es demasiado tarde. Los muertos no regresarán a la vida, las cenizas no volverán a ser la

madera que refugiaba a los débiles y el eco de los gritos sufrientes no retornará a los que aún viven para calmar el dolor de sus pérdidas.

–Krystallia es generosa con aquellos que se arrepienten –le dijo Letzog, ofreciendo consuelo.

–Lo sé –contestó Lohgrin, aceptando su destino.

–Adiós, hermano –dijo, fijando una mirada digna hacia el infinito.

Letzog levantó su espada y una lágrima rodó por su mejilla, sirviendo de prelude a la sentencia que dictaría la última palabra en una guerra cuyos testimonios resonarían por miles de años. Sin embargo, por un fatídico segundo, el aldagür contuvo el golpe, regalando a la siniestra criatura que acompañaba a Lohgrin la oportunidad para salir de su escondite y saltar sobre su rostro. Sorprendido, Letzog soltó su espada y luchó por deshacerse del animal, que se le aferraba al cuello clavándole sus colmillos. Sin perder el tiempo, Lohgrin recogió su espada y lo atravesó justo cuando este lograba lanzar a la serpiente al suelo. Desconcertado, Letzog levantó la vista buscando al traidor, que retrocedía cojeando para apreciar desde la distancia lo que había hecho, como un artista que se aleja de su obra maestra para contemplarla orgulloso. Luego de dar unos pasos, se desplomó sobre sus rodillas y Lohgrin, ahora en la posición del ejecutor, se acercó a hablarle al oído. Cuando estaba junto a él, la serpiente trepó por su pierna, miró nuevamente a Letzog, esbozó lo que pareció ser una sonrisa y se ocultó bajo la vestimenta de su amo.

–Lo ves, Letzog –dijo Lohgrin en un tono cuya calma armonizaba con el silencio del ambiente–... Maté a los aldagür, abandoné todo lo que alguna vez defendí y en lugar de acabarme cuando pudiste, dudaste porque preferiste creer en mis palabras de arrepentimiento más que en mis acciones. Tu amor por mí te ha destruido... Ahora morirás y yo reinaré sobre esos humanos que buscaste proteger.

Letzog respiraba con dificultad, sus pulmones expulsaban la sangre que los invadía intentando inútilmente dejar espacio al aire que debía llenarlos. Así, con el filo de la espada de su propio hermano irrumpiendo por su espalda, parecía el último protector de Asgalard, quien, perdiendo la mirada en el horizonte, veía la oscuridad que comenzaba a brotar como una infección desde las entrañas de la tierra.

–No prevalecerás –alcanzó a balbucear.

—¿Ves eso? —le preguntó Lohgrin, apuntando con su dedo hacia la oscuridad emergente—. Sombras de las profundidades de Asgalard se esparcen anunciando la llegada de una nueva era de nikratia. Mi poder crecerá con ella y luego vendrán las criaturas ocultas a servirme —dijo, rodando la mano sobre la empuñadura de su espada—. Ya prevalecí —agregó, arrancándola de golpe.

La sangre de Letzog fluía furiosa desde su abdomen, pintando el hermoso mármol de Hellberg con el mismo tono rojizo con que el sol teñía el atardecer que lo acompañaba en su ocaso.

Haciendo un último esfuerzo, el aldagür levantó la cabeza y, por un instante, posó la vista sobre el norte y la dejó caer. El cuerpo no respondía ya a ninguna de sus órdenes, pero sus ojos, que todavía retenían una partícula de libertad, recorrieron el lugar como si hubiera esperanza. Y fue ahí, entre las ruinas del templo en que había jurado proteger a Asgalard, donde encontró lo que buscaba: la llama de fuego blanco de krystallia se encontraba detrás de él, para despedirlo y despedirse juntos, pues se extinguió tan pronto sus ojos se cerraron, decretando el inicio de una nueva era de oscuridad.

SIERVOS DE NIHILIA

La niebla negra avanzaba lentamente dando a Lohgrin un control cada vez más implacable sobre las regiones bajo el norte de Asgalard. Hasta que las criaturas ocultas pudieran habitar la superficie, el amo de las sombras contaba con la ayuda de siervos de distintas razas que mantenían un extenso sistema de vigilancia y represión.

Ninguna era más fiel y útil que los sturik, seres pequeños, inteligentes y codiciosos, de rostro desfigurado y joroba, cuyos ancestros humanos se habían sumado hace miles de años a las fuerzas de nikratia. Servían como carceleros en las cuevas de Nihilia, donde se mantenía y torturaba a los prisioneros. Siglos torturando, caminando agachados y conviviendo en las profundidades húmedas con animales depravados llevaron a que su fisionomía experimentara mutaciones. Con Lohgrin, la descendencia de estas criaturas encontraría una nueva misión: recorrer Asgalard recolectando tributos para financiar el ejército que

se construía en el palacio de Nihilia. Los sturik llegaban montados sobre temibles walkran, enormes lobos grises de ojos ambarinos y largos colmillos de marfil, que despedazaban inmediatamente a aquel que se resistiera a acatar alguna orden de sus jinetes. Entrenados en las artes matemáticas, eran muy meticulosos, y llevaban un registro detallado de las diversas fuentes de riqueza en las regiones que les habían sido asignadas: cosechas de granos, hortalizas, frutas, crianza de animales, pesca, trabajo de metales, madera, oro, plata, confección de ropajes y muchas otras.

Otro de sus trabajos consistía en elaborar un registro especial de mujeres embarazadas y en edad fértil, para controlar potenciales nacimientos. De todo ello informaban al Gran Sturik, que trabajaba directamente en el palacio de Nihilia llevando la administración y las cuentas de los dominios de Lohgrin.

En tiempos anteriores a Lohgrin, bajo el protectorado de los aldagür, diversos pueblos se podían mover libremente entre los siete reinos: Baader, Hollen, Meckburg, Barton, Turl, Hagthen y Rethron. Además, existían las tierras del norte, protegidas por la energía de los hellmond, y las desérticas tierras del este, donde en el pasado fueran desterrados los peores criminales de Asgalard. Aunque la práctica del destierro había dejado de existir hacía generaciones, los asesinos, violadores, mujeres infanticidas y el resto de la escoria que por siglos había sido expulsada terminó formando diversas tribus cuya descendencia, fiel a las enseñanzas de sus antepasados, odiaba a los habitantes de los siete reinos más que a cualquier otra cosa. En la última guerra, Lohgrin había incorporado solo a hombres de estas tribus a sus fuerzas, a quienes les permitía deambular por Asgalard saqueando sus pueblos y violando a las mujeres que encontrarán.

Pero de todos los siervos de Lohgrin, los más temidos eran los servgrin. Luego de retirarse al palacio de Nihilia para reunir el poder que le permitiera recorrer sus dominios, el brujo se dispuso a crear un sistema de control para aumentar sus fuerzas y contener la única amenaza que pudiera desafiar su poder. Esta había sido anunciada por Letzog, quien antes de morir escribió con su propia sangre sobre el mármol de Hellberg: “Un viajero nocturno arribará y Lohgrin, el brujo negro, caerá”.

La profecía se encontraba en el libro de Asgalard, que hablaba de los electi, espíritus de hombres superiores que podían derrotar a nikratia reiniciando el orden prevaleciente en el mundo. Para evitar que alguno de ellos se convirtiera en adulto, Lohgrin había ordenado a sus vigías que aquellos niños que mostraran coraje y habilidades inusuales fueran arrebatados a sus padres para ser llevados al palacio de Nihilia, donde eran convertidos en los soldados llamados servgrin. El ejército perfecto, pensaba el hechicero, no podía formarse ni de esclavos ni de mercenarios, pues los primeros siempre servirían en contra de su voluntad, pudiendo rebelarse o desertar, y los segundos nunca serían totalmente leales. Debían ser guerreros sin identidad ni pensamientos propios, y sin deseos o impulsos de empatía que los hicieran débiles frente a las demás criaturas, especialmente a los humanos. Los servgrin eran iguales y compartían un solo instinto básico: matar.

El primer paso para lograr la transformación de los niños en servgrin era quemar sus rostros en las hogueras de Nihilia: en el palacio eran encadenados y llevados hasta el sector sur para que los herreros de Lohgrin los tomaran por la fuerza y hundieran su cara en las brasas ardientes utilizadas para fundir metal. Los gritos eran tan espantosos que los mismos herreros, cuyos rostros se habían arrugado por los miles de días soportando el calor de las fraguas, se tapaban los oídos con trozos de cera de abeja para no oírlos. Al levantar sus caras, los pequeños no tenían facciones que los diferenciaban unos de otros: sus narices habían sido consumidas o deformadas por el fuego, sus cejas y pestañas quemadas, y sus orejas desfiguradas. Todo ello para que olvidaran su origen humano y aquellas características que les recordaran una identidad propia que pudiera entrar en conflicto con el grupo al que debían someterse. El mismo propósito perseguía el envenenamiento de sus mentes, de lo cual Lohgrin se encargaba personalmente en el patio central del palacio. Ahí los formaba en una fila y uno a uno les susurraba palabras que al dejar su boca tomaban la consistencia de un vapor negriazul que entraba por el oído de los niños haciéndolos gritar desesperadamente. Varios morían al ser infiltrados por la parasítica voz, pero la mayoría resistía. Al cabo de algunos años, aquellos que habían sobrevivido perdían la capacidad

de pensar por sí mismos más que en asuntos de combate, por lo que todo lo que hacían era el resultado de la voz ponzoñosa de su amo, de quien jamás dudaban. La última prueba para asegurarse de su completa transformación era enviarlos de regreso a la casa de sus padres a degollarlos. Si ejecutaban la orden sin titubear, Lohgrin sabía que contaba con los guerreros perfectos.

Para los habitantes de Asgalard, los servgrin eran temibles monstruos que Lohgrin había traído de las profundidades con el fin de servirlo. No había modo de que identificaran trazos humanos en ellos, pues estos no solo se diferenciaban de los hombres normales por sus rostros deformes, su inexistente empatía y sus mentes anuladas, sino también porque eran más grandes y mucho más fuertes. Su visión era más aguda que la de los halcones del este, sus oídos más finos que los de los zorros de invierno y sus movimientos más rápidos y sorprendidos que los ataques de un tigre. Sus ojos eran de un singular y luminoso color pardo, y de noche podían distinguirse sin dificultad, como los de un gato. Todos portaban espadas forjadas del letal hierro del monte de Nihilia y sus cuerpos se encontraban cubiertos de finas y livianas armaduras hechas del mismo impenetrable metal. El símbolo de los servgrin, grabado en ellas, era una serpiente negra que mostraba sus colmillos, como dispuesta a un ataque inminente, y reflejaba la fuerza que dominaba a través de Lohgrin, advirtiendo a todos los habitantes de Asgalard que aplastaría de inmediato cualquier rebelión a su autoridad.

EL PACTO CON LOS GEISTER

A pesar del implacable sistema de vigilancia que había creado, Lohgrin sabía que la única manera de conseguir un control perfecto de la natalidad era extendiendo su poder sobre los vientres de las mujeres. Sin embargo, estos eran un espacio protegido por krystallia en su forma más pura, haciendo imposible que nikratia llegara a ellos. Los habitantes de Asgalard decían que una mujer “daba a luz” cuando tenía un bebé, precisamente porque al nacer la criatura venía cubierta de una potente esfera de luz blanca que, tras un instante, se disipaba

en el aire dejándola libre para respirar en el nuevo mundo. La única opción que tenía el brujo negro para derrotar la protección que krystallia ofrecía a los no nacidos era hacer un pacto con los geister.

Los geister habían sido grandes guerreros que, luego de triunfar en sus batallas frente a las fuerzas oscuras, fallaron en la prueba más importante. Enceguecidos por la gloria y tentados por la posibilidad de dominar, dejaron que nikratia se apoderara de sus corazones, convirtiendo por primera vez las regiones de Asgalard en reinos con señores y súbditos. Al principio habían buscado servir a los hombres y evitar que se hicieran daño entre ellos, pero estos siempre deseaban más y encontraban nuevas formas de dañarse. A medida que mayor bien intentaban hacerles, menor capacidad conservaban estos de hacerse el bien a sí mismos y más debían controlarlos. Así, sin percatarse, los guerreros-reyes, como se les llamaba, vieron sus nobles intenciones convertidas en un placer insaciable por dominar.

Su arrogancia y deseo de poder creció a tal punto que llegaron a prohibir toda religión y creencia que hablara de un más allá, especialmente las enseñanzas hellmond, que prometían un reino de luz a los hombres que seguían el camino de krystallia. Aquellos que eran sorprendidos cantando la popular canción de los pueblos libres eran encarcelados: “Sobre tus pies recorrerás tu camino / con tu fuerza avanzarás y protegerás al débil / no existirá más gobierno que la luz de tu espíritu”, rezaba la letra de la antigua melodía escrita en el libro de Asgalard. Derrocados y ejecutados en violentas rebeliones lideradas por los kriegard, fueron enviados a Velheim, donde ahora esperaban por una oportunidad de redención sin saber cuándo llegaría.

Velheim era un lugar rocoso fuera del mundo, donde, además de los geister, se encontraban almas condenadas que caminaban desnudas descendiendo y ascendiendo al mismo tiempo por escaleras de mil peldaños de hierro ardiente. Cada peldaño desgarraba la piel de sus pies, que se regeneraba antes de alcanzar el próximo. Cuando los condenados llegaban al último de los peldaños, mil nuevos peldaños brotaban frente a ellos y la tortuosa rutina continuaba entre gritos aterradores y estériles súplicas de perdón. Los geister escapaban a esa tortura porque ellos, a diferencia de otros hombres mucho más débiles, habían combatido a nikratia, por lo que conservaban un haz de krystallia en sus espíritus.



Para llegar a Velheim, Lohgrin dejó su cuerpo en la tierra, pues solo como energía se podía transitar de una dimensión a otra. En él tomó la forma de un espectro oscuro de bordes definidos, en cuyo rostro solo se distinguía con claridad el fuego azul de nikratia, que encendía sus ojos. Los geister no tardaron en notar su presencia.

—¿Qué podría traer a un aldagür corrompido a este lugar miserable? —preguntó Eldren, el líder de los geister y primer guerrero en haber sido enviado a Velheim, que posaba sentado sobre una roca rodeado por los demás.

—Cientos de años han esperado para salir de aquí. Su tiempo ha llegado —contestó Lohgrin con una voz que provenía de todos los rincones.

—Solo en la fuerza de krystallia puede haber redención para nosotros, pero nikratia es todo lo que puedes ofrecernos, brujo —replicó Eldren.

—No he venido aquí para ofrecerles redención, la redención es para los débiles. He venido a ofrecerles poder —dijo Lohgrin, sufriendo la voz.

—¡Tú no puedes ofrecernos poder ni puedes sacarnos de este lugar! —objetó inmediatamente Eldren.

—Incluso si pudieras —continuó Lathren, hijo de Eldren—, volveríamos a Velheim, pero esta vez con los condenados.

Con un movimiento de sus incorpóreas manos, Lohgrin lanzó un cúmulo de fuego sobre el suelo y comenzó a hablar:

—Hace miles de años descubrieron el poder de nikratia y lo abrazaron. Asgalard no había conocido reyes hasta que ustedes aparecieron... los kriegard los destruyeron y por miles de años las nueve regiones quedaron libradas a su suerte. Pero nikratia comienza a regresar de las profundidades, desplazando a las fuerzas que les hacían imposible habitar en el mundo. Con el conjuro de los antiguos podrán pasar de este lugar a la próxima dimensión y reinar eternamente —concluyó, y el fuego, que reflejaba las palabras de Lohgrin, mostró a los geister retornando a sus castillos.

—Solo una persona conoce el conjuro de los antiguos —dijo Lathren, levantando la mirada—. Un aldagür que jamás lo revelaría.

El brujo no tardó en responder:

–Letzog me enseñó el conjuro de los antiguos en la gran batalla de Nihilia, en la última era de nikratia, hace dos mil años, cuando derrotamos a Zoring. Júrenme lealtad y obediencia y los convertiré en príncipes más poderosos de lo que jamás imaginaron. Rechacen mi oferta y seguirán aquí cien mil ciclos lunares más, entre los gritos de los condenados y el humo pestilente de su carne quemada.

Al finalizar la frase, Lohgrin sacó una espada de energía que traía oculta bajo su difuso ropaje y la arrojó al suelo, donde tomó una textura sólida. Los geister observaron incrédulos el arma forjada bajo el fuego blanco de Hellberg, cuyo portador solo podía ser un descendiente hellmond. La empuñadura plateada tenía un símbolo que mostraba la fusión entre el sol y la luna representando a Faren, espíritu de la creación que velaba por el flujo y expansión de krystallia en el universo. Lohgrin decía la verdad y Letzog debía estar muerto, pensaron los geister, pues los aldagür jamás se desprendían de su espada.

Luego de meditar unos segundos, Eldren habló:

–¿Por qué un brujo negro, cuyo dominio no puede ser desafiado, habría de compartir su poder con nosotros?

–En Asgalard existe solo un lugar al que las sombras no podrán jamás entrar –contestó Lohgrin–, un espacio de pura krystallia forjado por Faren en el origen de los tiempos y que es el único del cual podría surgir una amenaza a mi poder.

Los geister se miraron confundidos, esperando que Lohgrin prosiguiera.

–A través de las mujeres, Faren aseguró la continuidad eterna de krystallia, impidiendo que las fuerzas de nikratia consiguieran un triunfo definitivo, pues sus vientres son portales que conectan el mundo con el ultramundo. En él habitan los electi, con un nivel de conocimiento superior a cualquier otro, después de muchas vidas combatiendo a nikratia. Ellos pueden regresar en la forma de un niño y crecer hasta conseguir el poder de reiniciar completamente el orden existente. Hoy, los mejores niños son transformados y destinados a mi servicio como servgrin, pero nuestro sistema de dominación solo será perfecto si logramos el control absoluto de la natalidad... Después de eso nada podrá amenazarnos –finalizó Lohgrin, y el fuego azul regresó a sus manos.

–Nosotros sabemos de los electi, brujo negro –replicó Lathren con tono soberbio–. Todo Asgalard ha oído la historia de cómo Zoring cayó en las profundidades del volcán Nihilia en la pelea con Barin, llevando consigo la piedra de naktia, hoy sepultada bajo la lava endurecida.

–Zoring robó la piedra de naktia, el portal de conocimiento a las fuerzas oscuras, al Guardián de los Secretos de Olunder, luego de matar a Arthan, rey de los hellmond... con ella creó a los nikrantes y llegó a Asgalard para instaurar el reino de nikratia y destruir el legado de Faren –comentó Lohgrin–. Los hellmond lo persiguieron y derrotaron en la primera guerra, luego de que este perdiera la piedra de naktia en una emboscada... Pero Truan, su mejor soldado, la encontró tres siglos después de que este hubiera sido herido mortalmente. En las profundidades del volcán de Nihilia la usaron para revivirlo y luego crearon la niebla negra y las criaturas ocultas. Con ellas persiguieron a los hellmond hasta casi exterminarlos, pero el electi lo tomó por sorpresa... Zoring jamás imaginó que un humano podría derrotarlo. Ese fue su error, uno que no cometeremos nosotros.

–No has dicho aún por qué nos necesitas –intervino Lohkram, el tercer guerrero rey– que había entrado a Velheim.

Lohgrin no demoró en contestar:

–Cada ciclo lunar, los vientres de las mujeres de Asgalard reciben a visitantes de luz. Cuando llegan, abren sus defensas para dejarlos entrar y abrazar a la criatura que cobijan. En ustedes aún existe un haz de krystallia que permite su redención y que podemos usar para llegar a los no nacidos –se detuvo un instante antes de continuar–: Esa krystallia será recibida por los vientres maternos como otro visitante de luz... Una vez abiertas sus defensas, introducirán en ellos la nikratia, que alimentará a las criaturas y eliminará la fuerza que distingue sus espíritus. Ningún electi podrá sobrevivir –concluyó triunfal.

El fuego azul que mostraban los ojos de Lohgrin se encendía ahora en el pecho de los geister, cuyo espíritu había sido excitado por la idea de regresar a la Tierra y dominar a los hombres.

–Has abandonado la causa de los hombres y el fuego blanco de krystallia se ha extinguido... Iremos contigo, brujo negro.

–Recuerden –advirtió Lohgrin–, cuando entren al mundo serán espectros hasta que krystallia los haya abandonado totalmente. Entonces tomarán cuerpo de humanos, sentirán como ellos y podrán ser heridos, aunque solo las armas de lithrium y krystallia podrán matarlos.

Los geister miraron de manera aprobatoria. Lohgrin pronunció el conjuro de los antiguos tan pronto le fue jurada lealtad y los espectros salieron de Velheim lanzándose esa misma noche sobre las mujeres de Asgalard.

Mientras dormían, se sentaron junto a ellas, desnudaron sus vientres sin tocarlas y, moviendo lentamente sus largos y esqueléticos dedos, dejaron caer pequeñas cápsulas de luz que portaban un oscuro núcleo de nikratia. Tal como había dicho Lohgrin, la energía de krystallia en los úteros de las mujeres embarazadas cayó en el engaño y bajó sus defensas para recibir el infame veneno. Los ombligos de las mujeres se abrieron absorbiendo las luminosas esferas, que, una vez adentro, se desvanecieron dejando que nikratia se incrustara como un parásito en el cordón que alimentaba a los bebés. En las mujeres no embarazadas que se encontraban en edad fértil, la maligna esfera flotaba esperando que la concepción ocurriera para enquistarse y envenenar a las criaturas desde el instante en que su espíritu hiciera la entrada al mundo de los mortales.

EL SUEÑO DE VALAH

La noche en que atacaron los geister, un murmullo emergió en el sueño de Valah, llamándola tres veces por su nombre:

–Valah... Valah... Valah...

Siguiendo una melodía apenas perceptible, se vio a sí misma caminando hacia el bosque prohibido de Walthen, lugar sagrado para los aldagür, al que solo se podía ingresar si se era invitado por un ser de luz.

Cuando Lohgrin se convirtió en amo de Asgalard, lo primero que hizo fue enviar densas nubes que inundaron el bosque con una lluvia venenosa, hasta que no pudo resistir el ataque y pereció. De

sus ramas y troncos se formó un polvillo de piedra que el viento levantaba, creando capas flotantes tan tóxicas que causaban la muerte inmediata a cualquier criatura que las respirara. Pero el sueño de Valah no registraba el peligro. Poseída por la melodía, en una noche en que el aire tomaba una pausa de sus arrebatos, Valah entró en el bosque de gigantes petrificados, cuyas ramas amenazaban con desplomarse sobre los intrusos y cuyas raíces penetraban las profundidades e irrumpían irregularmente en la superficie de la tierra envenenada.

Varios kilómetros caminó la muchacha a través del inerte paisaje hasta llegar a un lugar oculto en el que aún sobrevivía un grupo de vigorosos árboles. Al encontrarse frente a ellos, comenzó a soplar una brisa que los inclinó levemente, como si hicieran una reverencia a la inesperada visita. Tras esos gigantes, erguidos sobre troncos que habrían requerido del abrazo de al menos veinte hombres para ser rodeados, Valah estaba a salvo del polvo venenoso, pues sus finas hojas se movían rápidamente cazando cada partícula que intentaba traspasarlos. Un soplido de brisa envolvió su rostro haciéndole sentir una enorme energía y vitalidad. El aire que respiraba era tan puro que sus pulmones abrieron nuevos espacios para llenarse y sus ojos, que recién arribaban al entorno, contemplaron maravillados el círculo de los guardianes verdes de corteza rugosa que la saludaban. Atraída por un sonido gentil que acompañaba el fluir del viento naciente, volteó y descubrió que a sus espaldas corría un estero donde nadaban numerosos peces plateados. Tras acercarse a la orilla para observarlos mejor, se agachó y comenzó a disfrutar de la refrescante dulzura del agua, que bebía como si hubiera atravesado un desierto.

—¿Sabes qué es este lugar? —le preguntó la voz que la había convocado.

Valah, que vestía un liviano vestido de seda blanco ajustado a su cintura por un cordón dorado, miraba en todas direcciones; intuía que estaba a salvo, pero de igual modo sentía temor, pues jamás humano alguno había regresado del bosque sagrado con vida. Después de todo, pensaba, ella era una simple campesina que solo conocía la mitología hellmond por las historias de sus antepasados y que no estaba familiarizada con las artes del combate ni la hechicería.

Pero a los ojos de las personas que la conocían, Valah no era una mujer común. Debido a su belleza extraordinaria se decía que era descendiente de los hellmond, célebres tanto por sus poderes como por la hermosura de sus cuerpos y rostros. Su alta figura, delgada pero curvilínea, se fusionaba con largos cabellos rojos, que acariciaban una tez blanca y viva como la porcelana extraída de las minas del reino de Baader. El verde intenso de sus ojos era resaltado por cejas perfectamente definidas y generosas pestañas onduladas que se combinaban con unos labios anchos y una nariz tan fina que recordaba a aquella que se veía en las esculturas de Faria, la diosa hellmond de la armonía. Los bebés podían pasar horas mirando su hermoso rostro, en una especie de dulce hipnosis, y su voz, suave y delicada, podía hacer desaparecer el dolor de los heridos y enfermos en unos instantes. El más especial de sus dones era uno que había mantenido en secreto: con solo posar sus manos, Valah podía retornar la vitalidad a animales moribundos.

La muchacha permaneció muda hasta que la misteriosa voz le habló nuevamente:

–Este es uno de los pocos lugares dentro de los siete reinos iluminados por la krystallia lunar. Cada reino tiene algunos y hasta ahora todos ellos son desconocidos por Lohgrin y sus servgrin.

“El mito era cierto”, pensó Valah, había lugares donde la luz de Olunder, la única luna de Asgalard, atravesaba las defensas de Lohgrin sin ser detectada. Los árboles que la rodeaban aún vivían porque eran protegidos por el poder de esa luz, y habían quedado a salvo de la energía con la que Lohgrin había convertido en piedra venenosa el bosque sagrado.

Valah respiró profundo, tomó coraje y contestó:

–¿¡Quién eres?! ¡Revélate! –dijo mirando en la dirección desde donde provenía la voz, pero debió voltearse, pues detrás de ella una figura indistinguible cubierta por un aura blanca surgió entre los árboles y comenzó a acercarsele.

Temerosa, con los ojos casi cerrados para soportar la intensidad de la luz, dio unos pasos hacia atrás tomando distancia de la aparición, que cruzó el estero sin revelar su identidad. Cuando el extraño ser se encontraba a menos de un metro de distancia, el resplandor se disipó y

el visitante se mostró por fin. Valah enmudeció al ver al hombre frente a ella, al que conocía solo por las leyendas que contaban los viejos de su pueblo. Alto y de edad, su nariz era prominente, aunque armoniosa. Las chispas de sus ojos revelaban un poder singular en su mirada y su textura física más bien fornida parecía la de un guerrero. El cabello blanco le llegaba hasta los hombros y la piel de su cuello mostraba decenas de pequeñas manchas negras que parecían tatuajes aleatorios. Su ropaje era amplio como el de un monje, de una tela gruesa y clara con relieves que representaban símbolos desconocidos para ella. Una soga de pálido cuero trenzado ajustaba la túnica a su cintura, dándole una forma estilizada a la vestimenta. Una espada de empuñadura plateada colgaba del costado derecho del cinto y una funda con una daga del izquierdo.

–Estás vivo... –murmuró todavía dudando de si seguía en un sueño. Todo el mundo sabía que el hombre que Valah tenía frente a sus ojos había sido muerto por Lohgrin en un feroz combate de tres días en el monte de Hellberg, lugar donde los aldagür habían jurado proteger la tierra de las fuerzas de la oscuridad.

Con una amable sonrisa, el visitante habló sin rodeos:

–Tu vientre ha sido envenenado por espíritus de Velheim, siervos que Lohgrin ha traído del mundo de las almas culpables para ayudarlo en su plan de dominación. Debes encontrar a la dama de los hielos eternos, ella es la única que puede ayudarte.

El aldagür, cuyo largo cabello albo dejaba entrever la punta de sus orejas, se acercó a ella, la tomó gentilmente de los hombros y mirándola con sus ojos grises, continuó:

–Si fracasas, el último portal de Faren que queda abierto en este mundo será cerrado y nada podrá detener a Lohgrin... Asgalard será arrasada por nokratia.

Valah apenas alcanzó a emitir un sonido y el guardián de Hellberg agregó:

–A través de tu espíritu corre la energía de Faria, que ha detenido el efecto del veneno introducido por los geister, pero no tienes mucho tiempo. Antes del inicio del próximo ciclo lunar, tu vientre estará corrompido y el espíritu que envíe Faren no podrá entrar a este mundo. Su energía será parasitada y su voluntad para luchar en contra de las sombras, aniquilada.