

Un oscuro ritual

Los rayos del sol asomaban entre una vorágine de nubes blancas y negras, otorgándole al horizonte un precioso tono anaranjado sobre un fondo grisáceo.

La pálida mañana iba cobrando vida poco a poco, iluminando débilmente el amplio y rocoso valle, rodeado por montañas, praderas, bosques y riachuelos congelados, que se extendían sobre leguas y leguas de terreno escarpado hasta perderse de vista. La nieve había caído en abundancia durante la noche, cubriendo las copas de los árboles y las colinas colindantes con una espesa capa blanca que brillaba intensamente a raíz de los escasos rayos de sol que se colaban entre las nubes. Entre los pinos soldado, los sauces de amplia y generosa corona y los gigantes robles, siempre vigilantes, se podía vislumbrar la única edificación existente en cientos de leguas a la redonda; alta, imponente, dominante, la fortaleza se alzaba como un centinela de piedra maciza, encargado de vigilar el paisaje solitario y lúgubre de la región desde hacía milenios, mientras sus numerosas torres y torreones arañan el vientre del cielo.

El castillo negro de Rhungvald era tan antiguo como las rocas de pedernal que formaban el peñasco sobre el que descansaba; pero a pesar del paso del tiempo y la erosión, seguía siendo tan magnífico como en los primeros días tras su construcción, y tan robusto como la montaña hacia la que miraba. Sus edificadores lo habían levantado en la parte más alta del peñasco, al borde de un abismo profundo y vertiginoso, cuyo fondo estaba sumido en total oscuridad; aunque se podían escuchar, lejanas, las aguas susurrantes de un torrente que se deslizaba entre las rocas. Salvo por el río, el silbido constante del viento, que azotaba los árboles día tras día sin piedad, y el chascar de las aves carroñeras que sobrevolaban la zona, la marca de Rhungvald estaba sumida en completo silencio y tranquilidad.

Aquel paisaje fantasmagórico podría haber puesto la carne de gallina al más valiente de los hombres; sin embargo, en lo alto del torreón más grande del castillo, tras el cristal pintado con flores de hielo de un gran ventanal cuadrangular con arco en punta, un hombre admiraba el paisaje y la extensión de sus dominios.

«El amanecer de otro día lúgubre, pero perfecto», se dijo Valanor mientras miraba ensimismado al horizonte. Era un hombre alto y delgado, con un rostro peculiar, vagamente visible tras el cristal congelado de la ventana. Debajo de sus pupilas, totalmente dilatadas y ennegrecidas, asomaban una nariz

puntiaguda y unos labios muy finos de color carmesí; eran tan finos que parecían capaces de cortar la carne con la misma precisión de un cuchillo.

El hechicero vestía una andrajosa túnica color oscuro, casi tan oscuro como su larga y espesa melena, de la que sobresalían un par de orejas puntiagudas. La piel de su rostro era tan pálida como la nieve que se había acumulado en el alfeizar de la ventana, aunque debido al frío helador que hacía en aquella estancia del torreón más grande del castillo, en sus pómulos asomaba un tenue color rojizo.

Había perdido la noción del tiempo que llevaba allí, de pie, mirando su propio reflejo en el cristal congelado de la ventana, o escudriñando el horizonte y el paisaje que rodeaba el castillo. Había perdido la noción del tiempo que llevaba esperando, aguardando. Había perdido...

Haciendo caso omiso de su cuerpo, su mente había viajado una y otra vez por los largos y numerosos senderos de su pasado. Un laberinto cargado con miles de imágenes y recuerdos, que le habían asolado una y otra vez. Miles de figuras y rostros, hace mucho olvidados, y que, sin embargo, cada vez tenía más presentes en la mente. La hora se acercaba, lo sabía, lo sentía, y por eso tenía que recordar. Los recuerdos le hacían más fuerte, alimentaban su poder, alimentaban su odio y alimentaban su magia.

Cada vez que rememoraba su pasado y sus días de gloria, sentía un terrible ardor en lo más profundo de su estómago, y su odio hacia todos esos individuos sin rostro, hace siglos enterrados, crecía sin parar. Habían pasado casi mil quinientos años desde que perdió la guerra conocida en todo Erodhar como la Guerra de los Titanes; la más grande y sangrienta desde el inicio de los tiempos de la Segunda Edad. En aquel entonces su poder era supremo, su ejército numeroso, y era capaz de vencer a cualquier enemigo que se presentaba en su camino. Y así lo había hecho. Así había ganado cada batalla, cada escaramuza, cada enfrentamiento, hasta que llegó el momento de la contienda final. El momento en el que toda su vida cambió. Y no fue para mejor.

Frente a los gigantescos muros de Lumenor, la ciudad-reino de los serafines, guardianes del mundo y defensores de la paz, su ejército desplegaba doscientas mil unidades, formado por seres de todas las razas conocidas: hombres, brujos, orcos, bestias, *no-muertos*, hasta elfos desterrados por los de su raza. Todos dispuestos a morir por él; todos dispuestos a seguirle hasta el mismísimo final. «Hasta el final», recordó.

El enemigo también contaba con una hueste numerosa, pues todos los reinos norteños de Thaldorim y Norgherland se habían unido bajo una única bandera, para detener las fuerzas del brujo más temido y odiado de la historia. O como lo solían llamar por aquel entonces: Valanor *el Nigromante*.

Todo comenzó tras la caída del ocaso, en un gélido día de finales de año. El choque de las dos fuerzas fue brutal, y el fragor de la batalla duró tres días, con sus noches, sus nevadas, ventiscas y todo. Durante la primera noche y la mañana del primer día, las fuerzas de Valanor rompieron la principal línea defensiva

del enemigo, obligándolos a retroceder tras los muros de Lumenor. Altos e imponentes, se decía de ellos que eran impenetrables; sin embargo, Valanor había formado una alianza con Reghorn, el dragón negro cuyo aliento era capaz de fundir hasta las rocas más resistentes, incluso aquellas impregnadas de magia ancestral, como las que habían levantado los serafines para proteger su ciudad.

Reghorn abrió brecha en el muro con sus llamas, y destruyó el portón principal, permitiendo así a las fuerzas de Valanor penetrar en la ciudad. Al tercer día, al alba, la ciudad estaba en ruinas, el ejército de los reinos aliados quebrado, y la victoria del *Nigromante* estaba próxima. Por desgracia, el curso de la batalla y de la guerra cambió cuando hizo su llegada triunfante el gran paladín de la época, Roland Silwind, del linaje de Thorwyn, al frente de un ejército de diez mil caballeros de la luz. A lomos de su corcel blanco y empuñando la legendaria espada mágica de Thorwyn, Roland y su ejército cayeron como flechas sobre la horda de Valanor, destruyendo por completo las huestes del *Nigromante*. Al ver que la derrota estaba asegurada, Reghorn abandonó a Valanor a su suerte, y los enemigos lo capturaron frente al *Bastión de la Luz*, el alcázar de los serafines. Todo por lo que había luchado, todo cuanto había sacrificado, todo cuanto había conseguido, estaba perdido. «Todo», se dijo apretando los puños. «Absolutamente todo».

Sus soldados habían muerto o fueron capturados, pero el castigo que Valanor sufrió fue aún peor, y en más de una ocasión pensó que la muerte habría sido mil veces mejor. Gwendolyn, la reina de los serafines, exigió su cabeza en pago a los cientos de miles de individuos de su raza que perecieron en la batalla, pero Roland se negó, afirmando que el brujo debía ser juzgado en presencia de los doce grandes y sabios magos que formaban el *Concilio Blanco* de Alto Avlen. Así que lo llevaron hasta la ciudad-reino de los magos, construida en lo alto de las cataratas de Río Alto, donde los señores de la magia lo juzgaron en un juicio que nunca antes se llevó a cabo hasta ese momento.

Los *doce*, liderados por el archimago supremo Balgruuf Godfaith, lo acusaron de genocidio y de sumir al mundo entero en la oscuridad y la destrucción, suficientes motivos para satisfacer a lady Gwendolyn y cortarle la cabeza; pero, para sorpresa del *Nigromante*, el *Concilio Blanco* decidió que la muerte no era un castigo suficiente para compensar todo el mal que había hecho en el mundo. «Merece un castigo ejemplar», recordó escuchar decir a Godfaith durante el juicio. Y un castigo ejemplar fue lo que recibió, pues le condenaron a sufrir una de las penitencias más terribles y dolorosas que existía para un mago: el ritual *Guur Urktar*, o la escisión del alma, que le despojaría de todos sus poderes y del don de la larga vida, concedido por los dioses a los magos.

El *Guur Urktar* solo se había practicado una vez en toda la historia de Erodhar, pues el único modo de llevar a cabo el ritual y provocar una fisura permanente en el alma del condenado era mediante un proceso largo y doloroso. «Muy doloroso...».

Los *doce* en persona hicieron los honores. El dolor que Valanor sintió fue indescriptible, una agonía que nunca creyó que sería capaz de experimentar; e incluso a día de hoy, recordaba aquello con terror y espanto. Cuando todo terminó, cuando las varas de los *doce* dejaron de brillar, su alma quedó reducida a algo menos que nada. Sus poderes habían desaparecido, y eso era como estar desnudo, incompleto, indefenso...

Tras recibir el castigo, Valanor *el Destrozado*, como le nombraron a modo de burla, fue puesto en libertad, pues ya no representaba un peligro. Ni siquiera se molestaron en vigilarle. Simplemente le permitieron marchar, para vagar por los confines más lejanos y oscuros de Erodhar, a merced de una muerte lenta y dolorosa. Una muerte que sin embargo nunca llegó...

Tal vez el ritual no funcionó como los *doce* habían planeado, o tal vez en su interior había algún poder más allá del de un mero mortal. Nunca supo cuál fue la razón, pero, cuando vio que la muerte no venía a buscarle, empezó sentir esperanza. Esperanza de que algún día podría recuperar lo que perdió.

Después de varios meses, quizás años, vagando de un lado a otro, encontró refugio en el castillo abandonado de Rhungvald, situado en las lejanas Tierras del Amanecer, en el este de Thaldorim, más allá de las presas oscuras de Argoth, y al sureste de las Tierras Altas de Modgard. Allí permaneció oculto, expectante, consumido por el odio y los deseos de venganza. Venganza que, tras casi mil cuatrocientos cincuenta años de espera, al fin estaba preparado para alcanzar.

—Al fin... —murmuró entrecerrando los ojos.

El sentimiento de impaciencia estaba palpitando moleestamente en el interior de su estómago, como si fuera un mosquito que no paraba de incordiarle. Se había apoderado de él durante la noche, y lo había torturado mientras la espera y el insomnio se hacían cada vez más largos e insoportables. La ira, el odio, la rabia... la ira otra vez... Esos sentimientos fueron su única compañía durante mucho, mucho tiempo, consumiéndole por dentro como una lombriz consumiría una manzana podrida. Y ahora podía sentirlos todos a la vez, con más intensidad conforme el ocaso desaparecía para dar paso al amanecer de un nuevo día. Uno oscuro, como había sido gran parte de su vida.

Los muros de la estancia en la que se encontraba estaban fríos, desnudos y llenos de manchas. Seguramente habían pasado siglos desde la última vez que alguien subió hasta allí arriba, así que los pocos muebles que había allí estaban cubiertos por una gruesa capa de polvo. La cama no era más que un lecho sencillo con un colchón relleno de paja, un par de mantas de lana comidas por las polillas y una almohada ennegrecida por el paso del tiempo y el moho. En la chimenea hacía mucho tiempo que nadie encendía un fuego, y en el lugar de la lumbre había un escudo de armas roto, seguramente perteneciente a la familia de nobles que había vivido en Rhungvald en el pasado. Por desgracia estaba demasiado desgastado como para reconocer algo del dibujo que formaba el blasón.

«En otros tiempos, esta seguramente fue la estancia privada de algún rey», se dijo Valanor pensativo, «o de sus hijos, o de sus hermanas, o de sus amantes...».

La puerta de la habitación estaba cerrada y, aunque el hechicero le daba la espalda, sus orejas estaban atentas para captar cualquier sonido que le indicara que alguien se acercaba por el pasillo. Había encargado a sus esclavos goblin la preparación de las mazmorras para el ritual que tenía planeado llevar a cabo aquel día. Un ritual para recuperar el poder de antaño, y así poder vengarse de los descendientes de aquellos que le hirieron y le desterraron casi mil quinientos años atrás.

«De un momento a otro vendrán a avisarme», se decía Valanor, inquieto e impaciente. «De un momento a otro». El problema era que ya estaban tardando demasiado, lo que solo podía significar que sus esclavos no estaban haciendo bien su trabajo, o no ponían el empeño suficiente para concluir a tiempo. En cualquier caso, no le gustaba en absoluto aquella tardanza. «No puede ser que, llevando cientos de años preparando este momento y cuidando hasta el menor de los detalles, los cosas se tuerzan por culpa de unos malditos goblin incapaces de seguir mis órdenes».

Los goblin no destacaban precisamente por su inteligencia o su fuerza. Eran más bien criaturas débiles y bastante estúpidas, pero eran las únicas criaturas más inteligentes que los animales salvajes que vivían en las tierras de Rhungvald y que Valanor había podido engatusar para que fueran sus siervos. Un puñado de goblins y un ogro obeso llamado Ghergro, cuya única responsabilidad era la de vigilarlos y azotarlos para no dormirse en los laureles. Por desgracia, el ogro se pasaba el día borracho, bebiendo hidromiel o durmiendo en las mazmorras.

«Tal vez debería haber supervisado los preparativos en persona», reflexionó de repente. Aunque había dado instrucciones precisas a sus siervos de cómo debían preparar la mazmorra para el ritual, siempre cabía la posibilidad de que cometan algún error, sobre todo con el estúpido ogro encargado de asegurarse de que hacían bien su trabajo. Los goblins habían aprendido a tenerle miedo a Ghergro y a su látigo; pero si estaba borracho, normalmente no se enteraba de nada de lo que pasaba a su alrededor.

«Si está borracho lo mataré», pensó Valanor de repente. «Lo haré pedazos, aunque eso me cueste perder todo lo que he conseguido hasta ahora». Aunque Valanor había conseguido recuperar suficiente magia y energía para llevar a cabo el ritual, estaba muy lejos de poseer la plenitud de sus poderes, así que tenía que apreciar cada gota de magia de la que disponía como si fuera su propia vida, y no desperdiciarla en realizar conjuros inútiles.

Sus oídos captaron de repente el sonido de unas pisadas, y pocos instantes después la puerta de roble de la estancia se abrió bruscamente a su espalda. El hedor fétido que desprendía la criatura situada de pie en el umbral llenó la habitación en cuestión de segundos. Ghergro era como la mayoría de los ogros: alto, musculoso, con una cara deforme y ruda que, de no ser por la seriedad de