

Últimas Esperanzas

de Miguel de Luis Espinosa

Advertencia

Esto no es un libro normal sino un librojuego que te convierte en el protagonista de la historia, tomando decisiones y descubriendo las consecuencias de las mismas.

Para jugar es conveniente que tengas papel, lápiz y goma y un dado. Si te falta el dado, o no lo puedes usar por cualquier razón, la última página del libro es para ti. Está dividida en casillas, cada una con un número del uno al seis, cierra los ojos, apunta con un lápiz o con tu dedo y ahí donde caiga, esa será tu suerte.

Reglas

(Son sólo dos y muy sencillas)

1ª. Secciones y Elecciones.

Este librojuego está dividido en capítulos minúsculos que llamamos *secciones*. Cada sección te ofrecerá las decisiones que puedes tomar, acompañadas cada una con un número entre paréntesis.

Ejemplo: *“Dudas entre esconderte de ese bandido (901) o atacarle (902)”*, que interpretado, significa *“si quieres esconderte ve a la sección 901, si quieres atacarle, ve a la sección 902”*

2ª. Pruebas

A veces las consecuencias de una acción no están muy claras y tendrás que tirar un dado. En ese caso te encontrarás tres números presentados en este formato: x(y,z). Para pasar la prueba tienes que sacar, como mínimo, el valor del número x en el dado; en ese caso vas a la sección del número “y”, pero si fallas vas a la sección del número “z”.

Ejemplo: “Atacas al bandido, que se defiende con saña 3(903,904)”, que, interpretado, significa: “tira el dado, si sacas un 3 o más habrás ganado al bandido y vas a la sección 903; si sacas menos que 3 (o sea 1 ó 2) habrás perdido y tendrás que afrontar tu destino en la sección 904”.

Tu primera elección.

La que yace bajo los huesos ha comenzado su venganza. Hoy, en el Reino de Adell, se han alzado las novecientas sombras de la profecía, tomaron forma de demonios grises, y emboscaron a la Reina Uryele y toda su corte cuando acudían a rendir pleitesía a los seres divinos del lejano Monte de los Espíritus. Todos debían morir, pero el Príncipe Itair (399), un joven de quince años, herido, aún respira en los brazos de Deor(1), el más veterano de los guardias de palacio. Dicen que, desde más allá del mundo de los dioses, el espíritu de un héroe, escogió a uno de los dos como avatar.

Corres lo que te dejan tus años y tus fuerzas. Tu vista se fija en la mirada de dolor del muchacho que sostienes en tus brazos. Tiene un vendaje encarnado de sangre en el costado y los pensamientos perdidos en el miedo. Lloro de dolor, como cualquier otro chico, pero no le sale queja alguna; quizás se crea también afortunado de estar todavía vivo, quizás crea como tu que no llegaréis a ver la luz del próximo día.

Vas menguando tus pasos, tus músculos no tienen las fuerzas que exigen tus ansias de sobrevivir. Al final, claudicas y te sientas junto a un arroyo; crees que es el que llaman Santo, que nace del Monte de los Espíritus. Dejas el príncipe a tu lado; tus dedos buscan sus latidos y encuentran miedo y fiebre. Si todo pasa como anuncia la agonía de su respiración ya nada importa. Va a morir. Tú lo harás después, cuando los grises te encuentren.

Despojándote de tu capa, cubres al príncipe y lo acomodas lo mejor que puedes. Su rostro palidece ante ti, el sudor le perla la cara y sus ojos parecen perdidos. Como te temías, ya es demasiado tarde y solo te queda una medida desesperada, la misma que podría tomar un campesino supersticioso: sumergirlo en el agua. Es de esas cosas de cuentos de viejas, pero no tienes tiempo que perder, así que lo descubres y lo levantas como un fardo. Evitando su rostro, te metes con él en las aguas que te cubren hasta las rodillas y entonces, lo tumbas sobre la superficie y lo sumerges por completo.

Uno, dos, tres; el chico lucha por respirar con todas las fuerzas que le quedan y tienes que hacer verdaderos esfuerzos para atraparlo. Ahora está en manos de los dioses, sabes que lo normal es que lo desprecien y le dejen ir, como mortal que es, pero nada hay que perder, le quedaban minutos de vida. Cuatro, cinco, seis, siete, ha quedado exánime, sin mas signo de

vida que una ristra de burbujas de aire que todavía abandonan su cuerpo. Ocho, nueve, de repente se retuerce y se levanta, tirándote a ti al agua. ¡Está vivo!

-¡Detrás! -Te grita, -¡Gris!

Corriendo dentro del arroyo descubres a una de esas criaturas terribles que os vienen asesinando desde la emboscada. Este es un ser de forma humana, con ojos sin pupilas, calvo, espigado, cubierto de harapos negros y la piel gris como la ceniza. Va armado de lanza y escudo y corre hacia vosotros como si de vuestra muerte dependiera su vida.

¿Qué haces? ¿Luchas 3(35,125) o huyes con el príncipe 3(67,101)?

2

Dormís; todo el tiempo que os dejan vuestros miedos. En uno de tus despertares tus ojos ya habituados a la oscuridad más profunda, descubren un filamento de luz colándose desde la boca de la cueva.

-Despertad, alteza, debemos seguir adelante.

-¿No nos podemos quedar aquí?

-Alteza, sígame.

Al llegar al borde de la cueva te paras a observar. No puedes contar con que los grises hayan abandonado su búsqueda, pero no ves nada.

Consideras tus opciones. No estás muy seguro de dónde estáis. Podrías volver a la cueva y salir solo para buscar agua y, si puede ser comida (149) y aguantar así hasta que se cansen. Por otro lado podrías seguir hasta la cima (29).

El desfiladero ofrece solo una ruta angosta y empinada por la que bajar con algo de seguridad. Afortunadamente habéis sido capaces de encontrarla durante la noche y, muy poco a poco habéis podido bajar hasta alcanzar las faldas de la montaña. Muy lejos quedan ya los grises que ni siquiera imaginan dónde podéis estar. Pronto os rescatarán los soldados.

Fin

-Deor, -susurras, -se me ha ocurrido una cosa. ¿Y si seguimos hacia delante? Pero escondidos, claro.

-Podría resultar, Alteza.

-¿Seguro? ¿No lo dices por...?

-No, Alteza. Perdón pero solo estoy seguro de una cosa, o nos movemos o morimos.

El alba es todavía muy débil, lo suficiente como para que apenas os distinguan. Corréis, os escondéis, esperáis, os arrastráis y vuelta a empezar. A cada paso esperas toparte con alguna de las bestias que os acechan, pero la suerte o hacer lo que menos esperan os salva y abandonáis el cerco. Agachados, descubristis a vuestras espaldas a los que os cerraban el paso, todavía esperando a que aparezcáis, pero vosotros ya los habéis superado.

-Alteza, esta es nuestra oportunidad, ¡corra! 3(96,148)

El camino hacia la cima se transforma pronto en una pendiente terrorífica por su inclinación y la oscuridad que se profundiza según os va alcanzando la noche. Ahora mismo cualquier opción que puedas tomar es temeraria. Si paras os pueden encontrar los grises y cambiar de dirección no garantiza un camino más seguro.

Por eso seguís los dos juntos, en vuestro viaje terrible, sin saber que la mala suerte ha escrito vuestro destino, en la forma de una sima en medio de la montaña, profunda y terrible, en la que caeréis tras perderos y de la que no saldréis nunca.

Fin

La procesión de orugas gigantes continua infinitamente durante horas y todavía no ha terminado cuando los grises os alcanzan. En ese momento intentáis huir, pero la única dirección de escape es precisamente bloqueada por las orugas y había una razón para no interferir con ellas: en cuanto tropiezas con una, un aguijón te inyecta un veneno que te quema por dentro.

Fin

-Sí, me siento capaz, -dices, aunque dudes por dentro. Toda tu educación te ha preparado para aparentar más valor, prestancia y gracia de la que tienes cuando es necesario, porque para el mundo de fuera de palacio tú nunca has sido una persona, sino el símbolo de un reino.

Pues bien, ahora le toca al símbolo de un reino trepar como un mono. El guardia comienza la marcha, tu vas detrás observando e imitando sus movimientos. Un par de veces pierdes el agarre de una mano, otra el apoyo de un pie y otras tres veces te haces daño contra la roca pero al final has coronado la cima.

Bueno, en realidad no, lo que habías creído la cima no era más que un repecho. Aún os espera una larga caminata en pendiente de varias horas, que no podréis cruzar antes de que os caiga la oscuridad encima.

-Alteza, será mejor que busque un refugio.

Te parece sensato lo que dice y quizás quieras dar tu aprobación (24) pero puede ser que temas más a los grises que a un accidente nocturno en la montaña y siendo así, prefieras seguir adelante (172).

8

Rechazas la tentación de lanzarte al vacío con el muchacho y sigues corriendo, sin ni siquiera mirar atrás. Pero resultará que la oportunidad que rechazaste es la última que tendrás y no lo comprendes hasta que los grises os alcanzan en una horda y os destrozan junto al desfiladero.

Fin

Animados como estáis por vuestra pequeña victoria os lanzáis a por la cima con fuerzas renovadas. Casi os diríais alegres, pero lo cierto es que ninguno de los dos puede pasar de una tímida sonrisa, no es la noche, ni el cansancio, ni el hambre ni el frío, sino el recuerdo de ayer lo que os acongoja. Seguíis vivos, sin embargo, y podéis subir por el terreno, cada vez más difícil hasta que el sol muere por completo. Solo quedan las débiles lunas y la tenue luz de las estrellas, que son incapaces de revelar siquiera a dónde vais a escalar.

De pronto, el príncipe Itair te llama y señala al cielo con cara de muerto. Y es que sobre el horizonte negro, se recorta la escena de seis verdugos de cuerpo y pelo rojos, en ropas de luto, llevando en la carreta de los condenados a siete prisioneros: dos hombres, una mujer, un lobo y tres seres quiméricos, mezcla de ser humano y bestia. Los dos conocéis la antigua historia para niños, como la diosa de la justicia se transforma en seis verdugos rojos que tiran de una carreta en la que meterán a quien consideren inmundo para someterlo a una eternidad de torturas y a cualquiera que los ayude.

-¿Vendrán a por mí?

El príncipe tiembla. ¿Habrá hecho algo que no sepas? Tal vez sea mejor que os escondáis hasta que pasen (39) o aproveches esta oportunidad para seguir adelante a pesar de la oscuridad (307)

Lo que viene al final son cinco grises, uno detrás de otro, espaciados veinte metros. Al primero y al segundo los siegas con tu espada, pero el tercero resiste tu furia, el tiempo suficiente para que lleguen los otros y te rodeen.

El chico trata de ayudarte, pero sus habilidades y, sobre todo, lo que queda de sus fuerzas no está de acuerdo con su arrojo. Él recibe las primeras heridas y su sangre recibirá a la tuya sobre la fría tierra.

Fin

11

Muerdes la calavera de mazapán y al instante el dolor te tumba al suelo. Ardes en fiebre, convulsiones y no sabes lo que está haciendo el mundo. Apenas puedes pensar, todo tu cuerpo está lleno de dolor, dos hilos de sangre te corren por la espalda. Babeas sin poder contenerte y hasta te muerdes los labios y, entonces, tras el peor miedo de tu vida, duermes.

Despiertas. Estás tan cansado que crees flotar. Tienes la camisa destrozada y te duele la espalda. Deor te mira con más asombro del que te imaginabas. Y entonces, ¡caes!

Ahora lo comprendes, estabas flotando de verdad, te han salido alas y puedes volar.

-Alteza, ¿está bien?

-Lo que siento es bien y mal y bien y... raro... y...

-Alteza, por favor, aproveche esta oportunidad, tiene que escapar, son los dioses quienes quieren que viva. Si no, no le habrían hecho este regalo. Váyase, déjeme a mí, sabré defenderme.

¿Qué respondes a eso? “Tienes Razón” (236) o “No, yo no abandono a mis amigos” (241).

12

La escalada nocturna ha sido un baile con la muerte. El chico temblaba de miedo antes de comenzar y llegó a la cima abrazándose a ti. Aquí el verano no protege del frío y el suelo está entreverado de musgo entreverado de la nieve sucia que el sol no llega nunca a fundir. El viento, a colmo de males, sopla con fuerza y las nubes se rasgan contra esta cima, llevando a intervalos aún más oscuridad.

El chico señala asustado al cielo, una llama se os acerca, volando como si fuera un pájaro y al punto de llegar a alcanzaros da círculos sobre vosotros, como un buitres.

-¡Zrakos Adgé! -Chilla siete veces.

-Deor, lo que dice es “Busco a los muertos”. Habla en el idioma de los Ancestros y dice busco a los muertos, el é final es plural, creo y...

-Alteza, no soy vuestro preceptor. ¿Eso es un espíritu?

-Sí, como en las Leyendas. ¿Habremos muerto?

-No.

-Y, ¿qué le digo al espíritu, Deor?

Podrías pedirle al chico que diga la verdad al pájaro de fuego, señalando el valle donde murieron tus compañeros y el resto de la corte (161). Por otro lado quizás sea mejor no perturbar a los espíritus (116).

13

Está siendo una jornada interminable y la fe te falta más que la fuerza. De estar solo, querrías estar muerto, pero de ti depende un reino, un rey y un niño. Itair va llorando detrás tuya, pensando que no te das cuenta, pero no te hace falta ver las lágrimas para saber que se está rompiendo por dentro y perdiendo vigor. Y sin embargo los dos tenéis razones para la esperanza. Solo hay que buscarlas.

¿Qué le dices al príncipe? ¿«Estaremos a salvo cuando llegue el amanecer.» (266)? ¿O «Dese prisa, Alteza, los grises están muy cerca» (201)?

14

Decididos a no perder la oportunidad, os guiáis por la pendiente de la montaña. Echando la vista al cielo y al suelo diriges lentamente tus pasos hacia lo que crees que será el este, pero por lo demás no puedes estar seguro de tu situación. Además es una zona de densa vegetación, casi todo matorrales de hojas pequeñas y aterciopeladas al tacto, que apenas llegan a rozar tu codo, pero molestan al caminar. Aún así os abris paso hasta que empiezas a escuchar unos aullidos extraños muy cerca de vosotros, algo muy suave y dulce. No se parece a nada que hayas oído de un gris antes, pero tampoco crees que sean humanos, aunque por alguna extraña razón te recuerda a una canción de cuna.

El príncipe Itair ya se ha girado en su dirección, con una sonrisa en sus labios. ¿Quieres ir tú también, a investigar? (215)
¿O espabilas al chico y os alejáis tan rápido como podáis correr? (221)

-De acuerdo, Deor, ¿pero cómo lo vamos a hacer?

En vez de responderle te lanzas al agua. Una vez allí te sacas los pantalones y atas las perneras. Justo después tomas la prenda por la cintura y, elevándola sobre tu cabeza, la introduces de un golpe en el agua, cerrándola al mismo tiempo. La maniobra te ha permitido hinchar los pantalones como si fueran un flotador.

-Truco del ejército, alteza, -le dices.

Le cuesta un par de intentos, pero el chico logra emularte. Después es solo cuestión de dejaros arrastrar por el río. La corriente no es mucho más rápida que un trote, pero apenas os cansa y pronto os aleja del Monte de los Espíritus y su infestación de grises. Habéis sobrevivido, estáis a salvo y en cuanto encontréis los soldados que ya os buscan el reino tendrá una oportunidad.

Fin

Corréis como nunca habéis podido hasta lijar las gargantas en el empeño. Más el infortunio interviene, haciendo que equivoquéis la dirección solo en algunos grados sin que os deis hasta que os topáis de frente con un grupo de cuatro grises que cargan contra vosotros con furia destructora. Uno se enfrentará al príncipe, los otros tres van a por ti. Sabes que lucharás con valor.

Fin

17

Los venablos caen a vuestro alrededor y uno de ellos te acierta en la espalda. Pero es el hasta del arma lo que te golpea y no la punta. Poco después, casi como si os estuviera protegiendo, el sol cae tras el horizonte y la oscuridad os protege hasta que desaparecéis entre las sombras. Sin embargo todavía no habéis llegado a la cima, ni siquiera estáis cerca. Ante vosotros se interpone una enorme pared que, debido a la oscuridad, no puedes saber qué dificultad tiene para su escala. Por otro lado tampoco os podéis quedar aquí.

Una opción sería tratar de rodear el pico de la montaña por la cota en la que estáis ahora, lo que tendría algún peligro 3(152,78). Por otro lado puedes apretar los dientes y tratar de coronar la cima (137).

18

-Tienes razón, Deor, ve tú a investigar.

-Alteza, aquí tampoco va a estar seguro.

-Ya lo sé, por eso quiero que te des prisa, venga.

-Como desee, alteza.

Pronto pierdes la vista de tu amigo entre la niebla de la madrugada, pero los sonidos de pasos continúan mientras tú te aprietas contra el suelo sin saber qué va a ser de ti.

Un cuarto de hora más tarde, Deor ha vuelto con la cara torcida de preocupación. -Alteza, he descubierto el rastro de los grises, tenemos que huir ahora (272).

19

Os deslizáis entre los matorrales hasta que creéis estar protegidos de la vista de vuestros perseguidores y solo entonces emprendéis a correr. Con esto solo ganáis tanta ventaja que para cuando los grises os descubren ya es demasiado tarde y pronto desaparecéis entre las sombras.

Fin

20

Entráis, y descubrís un lago circular que se extiende doscientos metros de una orilla a la otra. Está rodeado por un inmenso bosque de abetos que se extiende hasta donde se pierde la vista. El cielo está en calma y solo dos nubes rompen el azul, como si puestas de decoración. Junto a vosotros veis a un lobo jugar con un cordero y un niño los guía a los dos.

-¿Dónde estamos? -Le preguntas.

-En el Refugio de los Héroe. Aquí podréis vivir para siempre o hasta que pase el peligro.

Fin

El bosque de robles no os ofrece ninguna dificultad, después de lo que habéis pasado desde la emboscada a la reina. Los grises aún os siguen, pero buscar vuestro rastro lo retrasa y cuando emergéis a los cielos abiertos descubríis la bandera del reino descollando sobre una columna de caballería. Son los soldados que han venidos a rescataros y a matar a vuestros perseguidores. Lo has logrado Deor, al joven príncipe le esperan duras decisiones y peores recuerdos, pero tú, lo primero que vas a hacer cuando vuelvas a casa, es presumir de tus hazañas en la cantina.

Fin

-Príncipe Itair, tenemos que subir, no volveremos a tener otra oportunidad como esta.

-Vale, Deor.

Hay un ingrediente de resignación y otro de duda en ese "vale" del príncipe e incluso antes de empezar el ascenso tienes que reconocer que el chico tiene parte de razón. Está oscuro, hace frío y la subida será de todo menos sencilla. No obstante ambos preferís eso a la amenaza de los grises.

Con todo, sumando moratones y más cortes a los que ya teníais, conseguís alcanzar la cima del Monte de los Espíritus al tiempo que se hace la noche. No habéis hecho contacto alguno con los grises y el haber subido la cima pone una nota de

euforia en los ojos de Itair. No le dices nada de que aunque no veáis a los grises no significa que no estén cerca, ya ha sufrido demasiado.

Además está el espejismo que se ha formado sobre la cima. Eso ya ha cambiado la euforia del chico por asombro, y tú compartes ese sentimiento. Porque lo que ves ahora es un arco de luz ambarina que parece surgir de la tierra y lo que escuchas es una voz que dice “Terdos”.

-Venid -explica el príncipe -dice “venid” en el idioma de los Ancestros. O, “pasad”, no, creo que sí, dice “pasad”. Bueno y eso es un arco, ¿pasamos? ¿o le decimos algo?

Quizás quieras que el muchacho le diga algo a los espíritus en el idioma de los Ancestros, algo como para qué quieren que paséis y quién es quien os habla 2(88,145) o prefieras seguir vuestro camino discretamente (158).

No esperáis demasiado tiempo, solo lo justo para tener una oportunidad. Entonces das la señal al príncipe Itair para que se arrastre sobre el suelo. Tú vas justo detrás y juntos os deslizáis de mata a roca y de roca a hondonada, rodando ladera abajo y agachados siempre, hasta que la noche reina absoluta sobre el Monte de los Espíritus.

Ahora mismo tu corazón se mueve entre la seguridad y angustia con la que te confortan y asustan los espíritus de la noche. Por un lado es casi imposible que te vean, pero por otro, podrías confundir a algún gris con el príncipe o él se podría pensar que tú eres uno de ellos. Quizás la salvación esté ya muy cerca, y solo haga falta perseverar un poco 2(55,162),

pero también podría estar cerca la muerte, llegando hacia vosotros con una espada oxidada. Si es así puede que prefieras quedaros quietos hasta que vuelvan las primeras luces (71).

24

-Tienes razón, Deor. Tenemos que encontrar un refugio.

Pero lo cierto es que perdéis el tiempo buscando un refugio que no aparece por ninguna parte en este lado de la montaña hasta que la noche cae sobre vosotros robándoos toda esperanza. Al final no os queda otra que juntaros el uno con el otro y resguardaros bajo su capa y su manta.

Algo te despierta a mitad de la noche y, en cuanto sientes lo que es, rezas para que solo sea tu imaginación 4(70,102).

25

Las horas de la noche pasan muy tranquilas, quizás los grises estén durmiendo ahora o puede que sencillamente no hayan sido capaces de encontrar vuestro refugio en la oscuridad. En cualquier caso tu turno pasa tranquilo y es hora de que su alteza te releve en lo que queda de la noche 2(373,273).

26

A las armas debes tu vida hasta ahora. Decidido, te sumerges en el agua. Palpas el fondo para superar la oscuridad absoluta bajo la superficie, pero no encuentras nada hasta que la

necesidad te obliga a emerger. Y entonces, cuando surges del agua, te topas con el rostro de Itair quebrado de miedo. Los grises están saltando y caen a tu alrededor por decenas, listos para arrojarse sobre ti y ahogarte en el fondo.

Fin

27

Buscáis un escondite pero la pared de rocas no os ofrece ninguno. Ninguna de las oquedades se abre lo suficiente como para que quepa ni un gato.

Desesperados, lo único que os queda es tomar esta cima, a pesar de la noche 3(12,119)

28

Decidido a no permanecer impasible ante la amenaza, agarras la primera piedra que ves. Para entonces ya traban pugna el guerrero y el monstruo, el guerrero intenta acercarse al enemigo mientras éste mantiene su distancia con la lanza. Tú intentas colocarte a su flanco, buscar su espalda para impedirle retroceder, pero en cuanto te ve reacciona de manera suicida y olvidando al guerrero te arroja su lanza al corazón. Los dioses no vuelven a salvar a nadie una segunda vez y así mueres en las aguas mientras el guerrero acaba con tu asesino.

Fin

Otra vez animas al príncipe a seguir adelante y tus palabras tienen que ser convincentes porque deben convencer también a ti mismo, no ahora, que aún estás fuerte, sino cuando el miedo y el hambre se unan a los grises.

Eso sucede tres horas más tarde, cuando la noche se ha convertido en un recuerdo. El verano se ha hecho con el dominio del monte de los espíritus y hasta sudáis bajo el esfuerzo. Os habéis internado por las ruinas de una vieja población, cuyos viejos muros se entremezclan con los árboles de un frondoso bosque.

-Deor, ¿qué es eso?

Miras a tu alrededor, puedes reconocer los cadáveres de murallas y torres y, aún en pie, un silo fortificado. -Una ciudadela de refugio.

-¿Es de la época de las Muertes?

-Quizás. Pero es nos da lo mismo, Alteza.

Seguís caminando, buscando las alturas, cuando notas que el príncipe se agacha lentamente, y susurra.

-Ahí.

Ahora los ves, son cuatro, su aspecto te recuerda a los grises, solo que uno de ellos va vestido con las ropas de la reina muerta y los otros tres con la de otras víctimas. Sería para temblar entre el ridículo y el odio, si no fuera porque están acechantes tras los restos de un antiguo almacén de madera. Os han visto, eso seguro, pero quizás todavía no sepan que vosotros también los habéis detectado a ellos.

El silo fortificado, que aún está en pie, quizás sea un buen lugar donde refugiaros, ¿corres hacia él? (238). Si no también puedes seguir avanzando hasta donde una vieja casa os ocultaría de la vista. Si para entonces no han saltado podríais desaparecer de sus mismas narices (229).

30

Saltas a correr pero antes de dar veinte pasos te sale al paso una banda de grises. Tu espada se multiplica en el aire para detener una tras otra las lanzas que buscan atravesar tu vientre. Deor estaría orgulloso de ti; lástima que no puedas ganar este combate.

Fin

31

Lo que viene son cinco grises, uno detrás de otro, separados por veinte metros cada uno. Tu única oportunidad es reaccionar rápido y la aprovechas haciendo caer a tus enemigos. Uno tras otros los tajos certeros de tu espada te libran del ataque y después te mueves rápido, a otra posición, burlando la carga de tus enemigos (235).

32

–Por favor, dejemos eso, es de los Dioses.

No necesitas decir nada más; tu compañero está de acuerdo contigo en dejar ese cáliz que la magia de los caprichosos espíritus ha conjurado.

Y así, palpando las rocas con vuestros dedos ateridos, volvéis a escalar la ya cercana cima, pero alcanzándola solo os esperan las estrellas. Todo está extrañamente en calma, demasiado quizás.

¿Pretendes observar a tu alrededor con tanta calma como te sea posible (150)? ¿O prefieres lanzaros montaña abajo antes de que sea demasiado tarde? (223)

33

Giráis y zigzagueáis entre los árboles, con tanta velocidad como podéis, pero no conseguís ganar terreno. Los grises han respondido con vuestra misma agilidad y se acercan lo bastante para arrojaros sus proyectiles, uno de ellos te hiere el hombro antes de volver a caer al suelo. Entre el miedo y la carrera casi no lo sientes, pero estás herido y vas dejando un rastro de sangre (400).

34

-Está bien, alteza, no nos vendrá mal un poco de luz.

La lámpara revela un mundo extraño. La cueva está pintada con criaturas etéreas, que parecen hechas de luz y fuego. Sobre el suelo están esparcidas varias docenas de las vasijas que antes palpaste. Van pintadas de negro y ocre y tienen todas

unas letras grabadas. Junto a una de ellas, rota, hay un montoncillo de ceniza.

-Alteza, no me llegan los ojos a leer, ¿qué pone?

-Está en la lengua de los antiguos. Son como palabrotas o maldiciones o ambas cosas a la vez. -El chico se para y le ves palidecer. -Son, tienen que ser cenizas de criminales. Es tierra maldita.

¿Quieres apagar la lámpara para poder pasar la noche aquí a pesar de todo? (2) ¿O no deseas exponerte a la maldición? (147)

35

No has tenido tiempo para el escudo y en los primeros momentos te concentras en esquivar las acometidas del gris. Pero pronto descubres un sutil brillo en sus ojos sin pupilas. Es el príncipe que se acerca a su costado enarbolando una piedra con las dos manos. El gris te olvida y se prepara para arrojar su lanza contra el muchacho, pero antes de que salga tú te has lanzado contra él y le has clavado tu acero en sus entrañas. Una asquerosa sangre negra de pútrido olor se vierte en el río mientras el monstruo desfallece hasta extinguirse.

Tu mente se aviva, recuerdas que, al este, queda la Ciudadela del Búho, en cuanto su guarnición sospeche el desastre que habéis sufrido saldrá a buscaros, pero por ahora tienes que pensar en sacar terreno a los grises, internándote en lo más profundo del monte (188) o siguiendo la corriente del Arroyo Santo hasta su manantial (56).

36

Aún apurado por los perseguidores, no tienes más que recordar a Deor para saber lo importante que es elegir la ruta. Necesitas una sencilla y rápida y una sonrisa acude a tu boca en cuanto ves lo que tienes delante. Increíble, casi una escalera natural perfecta que lleva directamente hacia abajo y que solo se puede ver si estás justo en frente.

Bajas avanzando rápidamente y los únicos grises que te adelantan son los desafortunados que se desprenden de la pared de rocas. Sus restos te esperan cuando llegas abajo, junto con el cadáver, ya frío, de tu amigo. No puedes sonreír, ni tampoco tienes tiempo de llorar, pero cuando te lanzas a la carrera sabes que ya nada podrán hacer para detenerte. Que los dioses reciban a Deor.

Fin

37

Estáis perdidos, por mucho que consigas mantener la calma, nada puede cambiar este hecho. Deor mira para todas partes, en un inútil esfuerzo. Ni siquiera tus jóvenes ojos consiguen ver nada más que las copas de los pinos recortándose en una oscuridad menos plena. Y el ulular, el odioso ulular de los grises cobra ahora mucha más furia. Están cerca, los miles de monstruos están más cerca, pero no sabéis dónde.

Tu mente bulle por una idea salvadora, pero todo te parece estúpido, como imitar la llamada de los grises (369), abrazar el

primer árbol para fundiros con su tronco (375) o lanzaros a correr y que los dioses repartan su fortuna (381).

38

Hierves en una batalla de emociones. Piensas que todo esto está perdido desde el principio pero al final tu fidelidad se impone hasta al sentido común.

-Está bien alteza, viviremos juntos.

-O moriremos con valor.

-Eso seguro.

-A lo mejor tenemos suerte.

-¿Suerte?, eso sería como si fuera en esa dirección -dices señalando con el brazo al azar- y encontrar un refugio.

-Pues vamos por ahí, -dice el chico sonriendo.

-Como desee, su alteza.

Estás seguro de que será vuestra última ilusión, pero no pasan diez minutos a tu paso que te topas con una entraña roca, labrada en su exterior, con dos pequeñas aberturas, a modo de minúsculas ventanas y una puerta de hierro.

Soportas la mirada de "te-lo-dije" del príncipe con alegría. La extraña morada es sólida y la puerta, aunque vieja, es sólida puede atrancarse desde dentro.

-Dormiremos aquí.

Cerrada la puerta, os tumbáis en la húmeda tierra y acabáis dormidos antes de que tengáis oportunidad de hacer cualquier otra cosa.

No te despierta el sol, sino el retumbar de la puerta. Os levantáis mano a las armas justo cuando una lanza se introduce por una de las ventanas. Están aquí y el sonido de sus pasos se

multiplica como en un enjambre, silenciando todos los sonidos de la mañana. Con todo, no pueden pasar, todavía.

-¿Aquí se acaba todo?

-Sí, alteza.

-Pues no seamos cobardes. No me gustaría ser un cobarde en lo que nos quede de vida. Y con esa idea final encaráis vuestro malvado destino.

Fin

39

Permanecéis muy quietos, callados, pegando la cabeza a la tierra, prestando pleitesía a los espíritus, para no llamar su atención ni su ira. Los verdugos rojos dan vueltas a vuestro alrededor, como las águilas a sus presas, hasta que deciden que no sois dignos de su atención y empiezan a alejarse levitando a un codo del suelo, arrastrando su pesada carreta. Los condenados, aún amordazados, os miran con ojos suplicantes, pero habéis decidido no inmiscuirlos en los asuntos de los dioses.

Solo hay un pequeño detalle, la ruta que siga la carreta, parece la más segura posible. Quizás quieras seguir a los espíritus durante la noche, por lo menos el tiempo suficiente para llegar a lugar seguro (222). O tal no os guste la compañía (213).

40

Deor avisado, os disponéis a volver a por los grises cuando los descubris a punto de entrar en vuestra cueva. Quieres salir, pero Deor te retiene y los dos juntos esperáis a que se atrevan a entrar. En cuanto lo hacen, vuestro ataque acaba con ellos en tres segundos, ni siquiera tuvieron tiempo de veros.

-Alteza, debemos irnos de aquí, te dice Deor y tú asientes. Pero Deor duda en cuanto salís de la cueva, lo notas porque acaricia el pomo de su espada.

-Deor, ¿qué hacemos?, le preguntas.

-Príncipe Itair, -te responde, -¿por qué había paja en esa cueva?

Le dices que algún campesino, pero él te recuerda que es tierra desolada. Si quieres aprovechar la oscuridad para escabulliros dile a Deor, que no merece la pena investigar eso (208). Si, por el contrario, piensas que es importante, dile que deberíais mirar esa paja (337) a ver qué encontráis.

Tu búsqueda desesperada de un escondite te lleva de un mato a otro intentando encontrar un lugar que resguarde de la vista y el frío, permita observar y escapar rápido en caso de apuro. No descubres nada que cumpla esos requisitos, lo más parecido es una ermita semi excavada en el suelo, donde en tiempos no tan remotos se abandonaban los restos de los sacrificados. Es honda lo bastante para que el chico pueda permanecer de pie, pero tú tendrías que sentarte; huele a humedad y frío, pero una vez que cubras las tejas con ramas nada debería ser capaz de verte. Eso sí, si os encuentran no tendréis forma de defenderos ni escapar.

Por eso probablemente prefieras seguir corriendo (195), aunque por otra parte, ¿qué mejor lugar en el Monte de los Espíritus que uno dedicado a los dioses? Si así piensas, busca refugio en la ermita (100).

42

Sigues adelante y el chico detrás, tratando de seguir tu ritmo pero al fin retrasándote cada vez más. Media hora más tarde sucede lo que tiene que pasar: cinco de los grises os descubren y no tenéis más remedio que huir o morir 3(138,170).

43

Avanzáis los dos con pasos fuertes, disfrazando de aplomo el miedo que estáis pasando. Los espíritus, indiferentes, siguen a lo suyo, hasta que vuestros cuerpos penetran sus formas sin tocarlos. Entonces el mundo se vuelve en un mar gris sobre el que flotan los espíritus, que siguen con su extraño baile. Vosotros flotáis y bailáis con ellos, quizás hasta la muerte del cosmos.

Fin

44

Mantienes la calma y aprovechas el tiempo extra para desenvainar y prepararte para el combate mientras señalas al

chico que se quede a unos pasos a tu espalda: suficiente para protegerle sin que te moleste.

El engendro de magia negra carga contra ti con toda su furia irracional, pero es ahora cuando un corazón firme, curtido en la experiencia gana con facilidad. La espada alcanza mucho más que la daga, todo se reduce a eso, y unido al escudo se convierte en una combinación mortal. Solo tienes que dar un paso y dejar que la propia fuerza del mal le lleve a tu filo. Una vez herido lo rematas antes siquiera de que se derrumbe sobre el suelo.

El muchacho te mira impresionado, pero tú no sientes nada. Tu cerebro está todavía demasiado concentrado en la batalla para permitir emoción alguna. Más ahora eso ha pasado.

-Deor, ¿qué hacemos?

Quizás pienses que lo mejor sea aprovechar este respiro para buscar un escondite (74) o tal vez prefieras seguir adelante hacia la cima de la montaña (22).

45

Cuando coronáis el Monte de los Espíritus todavía es de noche y es entonces cuando el miedo religioso se apodera de ti, desplazando a los demás. Recuerdas las viejas leyendas de este sitio que ahora te parecen más reales que nunca.

-Alteza, este no es buen sitio para quedarse.

¿Qué respondes? "Tienes razón, Deor, pero tenemos que hacer un sacrificio primero a los Dioses o será peor." (209), o "Vale, sigamos" (305).

46

Tras la decisión no os vino la calma, como suele ser, sino la serpiente de la noche, que se deslizó sobre el mundo tragándose el sol y trayendo las débiles luces de las estrellas y las dos lunas. Os vino también su frío y su miedo pero no pudo robar vuestra determinación de seguir vivos.

Bajáis, usando esas lunas y esas estrellas para guiar al príncipe y os lleváis algunos tropezos que añaden tantos rasguños y moratones como metros que avanzáis. Escuchas algo. Te giras.

-Deor, ¡mira!

El príncipe señala a lo lejos, pero no ves nada.

-Deor, ¡grises!

Sigues sin ver nada. ¿Será que tus ojos ya no valen lo que valían cuando tenías su edad? ¿O es la imaginación de su juventud? En cualquier caso sería estúpido ignorarlo.

-Alteza, ¿cuántos son?

-No lo sé.

-Necesito saberlo.

-Dos o tres o más. ¡Vienen muy rápido!

Ya no hay tiempo para elaborados planes, ¿vas a luchar y enfrentarse a lo que venga? 3(31,10) o correr (164)?

Itair tiene la cara encalada por el miedo cuando te despierta pero dice que no tiene nada especial de lo que informarte, solo los espantosos ruidos de la noche. En cuanto le das la oportunidad, ocupa tu lugar en el refugio y tú debes salir al exterior.

Van pasando los minutos y el frescor de la noche te aviva los sentidos. Vas dando vueltas, intentando pasar desapercibido hasta que descubres a dos grises husmeando cerca. No te han visto, estás a su espalda y, de seguir su dirección, podrían llegar a ver el refugio.

Quizás sea mejor seguirlos a hurtadillas (278) o tal vez prefieras saltar sobre sus nuca ahora mismo 3(259,376).

48

Te abalanzas sobre las filas de los grises, con el chico detrás tuya, pero pronto tienes que frenarte. Es el alcance de sus lanzas, de nuevo, el que te frustra la maniobra. Además son demasiados para intentar alguna floritura de esgrima.

Perdida la furia de la arremetida, te van haciendo retroceder sin prisas ni riesgos, sabiendo que a vuestra espalda os espera el filo del acantilado.

FIN

49

-Tiene usted más experiencia que yo.

Lo que le dices al guardia es tan cierto como nada pueda ser. Sin embargo, notas un tono tristón en sus ojos que lo mismo podría ser decepción como resignación.

-Está bien alteza, subiremos montaña arriba hasta buscar un sendero para alcanzar la otra vertiente.

-¿Y después?

-No creo que eso importe ahora, alteza. Y no tenemos tiempo. Sígame.

Y le sigues cuesta arriba a través de la montaña, esperando que sus decisiones te salven la vida.

Fin

50

Los días se van pasando lentamente en el fondo de la cueva. El hambre os ha vuelto locos, os ha hecho llorar y discutir por las cosas más tontas. Pero todo eso ha pasado ya.

Ahora, tras dos semanas sin comer, tratáis de dormir lo más que podéis, para conservar las pocas fuerzas que os quedan. Apenas te pones en pie, la fatiga te vence. El príncipe ni siquiera se mueve, a lo más habla, pidiéndote que le cuentes anécdotas de la vida en palacio como si fueran cuentos de hadas de una era que nunca existió. Precisamente estás en una de esas cuando escuchas voces llamándoos, voces humanas.

Arrastrándote sales al borde de la cueva. Y ahí están, como respuesta a las oraciones de tu corazón, doce soldados de caballería, nunca has visto visión más hermosa en el mundo.

Fin

51

La subida a la cima va ganando en dificultad rápidamente. Ya está todo oscuro y no puedes elegir una ruta. Te tienes que conformar con escoger bien el siguiente paso para confirmar que no llevará a un precipicio. A peor aún, la pendiente se hace cada vez más inclinada y poblada de arbustos espinosos.

O te abres camino con tu espada (65) o tendrás que arriesgarte a darte la vuelta y buscar otra ruta 3(134,90).

52

-Sí, alteza, pasaremos frío, pero tiene que hacerse.

Has dejado al muchacho tu capa esperando que no se congele, gracias a que todavía es verano, pero no lo pasará bien. En cuanto a ti, tus ropas son más adecuadas para el frío y eres lo suficiente rudo. No, de lo único que tienes que preocuparte es de los grises y los accidentes (366).

53

Iniciáis el descenso por una pendiente desprovista de peligros, pero pronto el terreno se complica con un bosque en el que os internáis sin ni siquiera daros cuenta. A partir de entonces os repartís tropezones y hasta alguna caída de bruces.

Pero lo peor es que os perdéis en ese bosque, dando a los grises el tiempo que necesitaban para alcanzarlos.

Fin

54

Aceleráis tanto como podéis, pero sin que te des cuenta Deor se ha ido quedando atrás. Para cuando escuchas el rumor de la lucha y corres a ayudarlo cuando todo para él está perdido. Tu último gesto de valentía no será recordado por nadie porque ante la horda de grises que llega sin interrupción no puedes tener ninguna esperanza.

Fin

55

Os agazapáis, tanto como podéis, y camináis con el sigilo de los ratones, huidizos al menor sonido, buscando siempre un lugar dónde esconderse y una dirección por la que huir. Seguíis así durante horas hasta que el día conquista de nuevo el mundo y os encontráis solos, en la falda de la montaña, muy lejos de los grises, que solo recobrarán vuestro rastro cuando los soldados que venían a rescataros os encuentren.

Fin

56

Seguir las corrientes de agua, santas o no, significa no perderse. Por tanto andáis a paso firme, río arriba, entre el rumor de las aguas que van aumentando su velocidad conforme subís. Todo lo demás está en silencio, los animales que deberían estar disfrutando del verdor han desaparecido hacia el interior del bosque.

El chico se vuelve. –Nos siguen, –te dice y sin más se lanza a correr. Has podido ver a cuatro de las bestias sin alma acelerando hacia vosotros, con lanzas y hachas. Poco a poco los vais dejando atrás pero sabes que no van a soltar vuestro rastro y que no podéis estar corriendo para siempre. Quizás quieras dar un acelerón aún a riesgo de consumir toda vuestra energía (64) o prefieras esconderos para tenderles una emboscada (154).

57

Cuando caes a dormir Deor cae contigo. Despertáis a la vez, rondando el alba. Pero ahora los grises no están aquí. Vuestro problema inmediato, por primera vez, es precisamente decidir cuál es vuestro problema: construir un refugio para sobrevivir en este bosque hasta que los grises desaparezcan (252) o volver a vuestra huida tan pronto como encontréis algo de comer (263).

58

Van pasando los minutos pero no tienes forma de saber si el peligro se ha disuelto. Más bien, siempre algún ruido te da

razón para dudar. Una y otra vez vas postergando la decisión de salir a la carrera o incluso de arrastrarte a explorar. Es el miedo el que, sin que te dieras cuenta, ha tomado tu mente, haciéndose más fuerte con cada nuevo peligro. Por su parte el chico solo te sigue, como hasta ahora, y permanece quieto, aunque dudando de ti hasta que revienta. Discutís y vuestras voces llegan a los grises, que pronto os rodean y cazan.

Fin

59

Corres y los grises corren detrás de ti, intentado alcanzar tu marcha. Sin embargo, una vez más sus largas lanzas les impiden moverse como querrían en medio de este terreno abrupto y poco a poco los vas dejando atrás hasta que desaparecen en medio de la vegetación. Pero la angustia no ha abandonado tu cuerpo, ¿dónde está el príncipe?

Tu primer instinto, por supuesto, sería ir a buscarlo (288) pero quizás prefieras aguardarlo aquí, confiando en que aparezca una vez se alejen los grises (77).

60

-Deor, no me gusta esa cueva, tengo un mal sentimiento.

-Muy bien alteza. ¿Tiene fuerzas para seguir adelante?

-Desde luego.

Y seguís adelante en la más profunda oscuridad. No tenéis antorchas ni lámparas de aceite y, francamente, tampoco

tendríais valor para encenderlas por miedo a atraer a los grises. Sin fuego el único peligro de aquí son las fieras o las irregularidades del terreno.

-¡Au!

Antes lo piensas antes te hubieras caído. Has metido el pie en un hoyo y ahora te duelen las rodillas y las manos, pero sobre todo el tobillo. Deor se acerca a ti.

-Alteza, ¿está bien?

-Creo que sí. -Pero tu voz se quiebra por el dolor.

-Esperemos un momento. Yo haré guardia.

Aprovechas el descanso para examinar el hoyo donde metiste el pie. Descubres asombrado que ha sido tallado en la piedra y tiene forma de una letra del alfabeto de los Antepasados. Esta tiene la forma aproximada de un búho u otra criatura semejante. A su lado hay otra, de las mismas dimensiones, que recuerda a una espada. Intrigado, sigues el terreno con tus manos para descubrir un mensaje que traduces en tu mente.

Escucha atento,	magia te otorgo
Mi porte oculto,	mi canción canto
Rauda me dicen,	Muerte me llaman
Espanto a los grises,	muelo sus huesos
Amo la lluvia,	nunca amanezco
Escribe ahora,	el nombre que guardo.

Se te ocurre que podrías dejar todo esto bien tranquilo (79) si es que no te atreves a intentar presionar la letra del búho (129) o la de la espada (118).

Convencido de que la ventaja del terreno elevado será decisiva esperas a los grises al borde del repecho, con el príncipe convenientemente armado a tu espalda, listo para actuar si te ves superado.

Los primeros minutos te dan la razón y ocho grises acaban sus días rodando colina abajo, con el corazón literalmente quebrado, las tripas abiertas o el pecho partido en dos. Pero siguen viniendo más y más hasta que te das cuenta de que no podrás matarlos a todos. Dándote cuenta de que todo está perdido le pides al muchacho que huya. Tu última esperanza es que tu vida dure lo suficiente para que él escape.

Fin

Intrigados por el canal de luz, seguís su fluir, completamente hipnotizados por ella hasta que, de repente, un rayo surge del suelo matándoos inmediatamente. Los dioses no han querido descubrir sus secretos arcanos.

Fin

-¿Podemos entrar en el bosque?, hasta lo más profundo quiero decir.

-Alteza, todo es peligroso aquí, pero sea lo que sea, que sea rápido.

-¿Qué me decís?

-¿Prefiere su alteza que tome yo las decisiones?

A decir verdad lo único que tienes por encima de Deor es tu derecho a la corona, pero el guarda te supera con mucho en experiencia, así que quizás debas dejar que sea él quien tome las decisiones (49) siempre que no prefieras seguir con lo que habías pensado, (87) dado que no hay tiempo que perder.

64

La carrera cuesta arriba os sega las fuerzas. Acabáis de golpe, tendidos sobre la gélida hierba del monte sin fuerzas ni para esconderos del frío. Al menos aquí arriba no hay signos todavía de los grises. El corazón os bombea con fuerza y tú hasta sientes dolor en las sienes y en el bazo. Temes que tu cuerpo te esté pidiendo descanso. El muchacho, por su parte, teatraliza sus respiraciones para parecer más cansado de lo que está pero tú haces todo lo contrario hasta que te das cuenta de lo ridículo de la situación. Ninguna de esas actitudes retrasará a los grises. Lo importante ahora es observar lo que pasa y determinar un plan.

Reuniendo fuerzas consigues ponerte de rodillas. A tu alrededor la vegetación se ha hecho más rala, el arroyo un surco de agua entre rocas húmedas y el sol está acercándose al suelo. Pronto será de noche. En cuanto al chico tiene las

piernas cubiertas de arañazos y empezará a pasar frío en cuanto descansen sus músculos, pero por lo demás está bien. ¡Grises! Antes de que pudieras desarrollar un plan os han encontrado. Son cuatro y se acercan a vosotros tan rápidamente como pueden, apoyándose en sus lanzas. Quizás quieras aprovechar el momento para atacarles colina abajo antes de que puedan reaccionar 4(97,173) o tal vez prefieras arrancar a una nueva carrera (199).

65

Cuando empiezas, tu espada necesita dos tajos para abatir las ramas de los zarzales, pero con eso solo avanzas un paso. Pronto necesitas tres y hasta cinco tajos porque te es difícil acertar siempre en el mismo sitio. Además rápidamente el filo de tu espada se va mellando y cada vez corta peor.

De todas maneras eso no es lo peor. Lo peor es que cuando los grises os encuentran, estáis todavía en el centro de un mar de espinos, con solo una espada mellada para defenderos. Es el...

Fin

66

El choque de armas transforma el caos en dos muertes, las de los grises. Uno de ellos atravesado por el arma del príncipe, el otro por la tuya. Como por un milagro no tenéis nuevos dolores que lamentar.

Para cuando recuperáis resuello y la adrenalina os deja pensar, la Estrella de Oriente te hace recordar que hacia al este queda la Ciudadela del Búho, seguramente para este momento deben haber estar inquietos por la comitiva real.

Lo primero, sin embargo, es rodear la cima de la montaña. Esto lo hacéis despacio, tanteando los pasos, buscando los reflejos de las lunas, y guiándoos por las estrellas. Aún así, Itair está a punto de caer al abismo, así que cuando llega la nueva luz de la mañana sentís más alivio que miedo.

Los grises, sin embargo, podrían estar muy cerca y la bajada directa hacia el este es un desfiladero fatal, por lo que te enfrentas a un nuevo dilema. O afrontáis el riesgo de ser interceptado por los grises mientras buscas una mejor ruta (246) o afrontáis el desfiladero 3(104,279).

-¡Corra! -Gritas a tu joven señor, y echándote el escudo a la espalda salís saltando del río. No sabes de dónde sacas las fuerzas, pero te mantienes junto al chiquillo, al que no le estorban ni años ni armaduras, y juntos vais sacando ventaja al gris quien, desesperado, os arroja su lanza como último gesto de desafío, pero ni siquiera te ocupas en ver dónde ha caído, sigues corriendo y poco después os habéis perdido entre los árboles.

Cuando recuperáis el aliento no estás seguro sobre lo que tienes que hacer. Estáis en un bosque en medio del Monte de los Espíritus, pero ni siquiera sabéis exactamente dónde. A la mente te viene la peregrina idea de que estar perdido podría ser bueno, con tal que también lo estén las decenas de grises

que os persiguen. Por otro lado tampoco puedes pararte demasiado tiempo, a la vista de lo que acaba de suceder.

Quizás desees explorar los alrededores para descubrir dónde estáis (198) salvo que creas que lo principal es seguir moviéndooos 4(153,120).

68

Tres segundos preceden los movimientos. Al final reaccionas tú antes de que lo hagan ellos, y opones tu escudo a dos puntas de lanza mientras atacas al tercer gris. Pero ellos se retiran, manteniendo la ventaja de sus lanzas y rodeándote. Enseguida el combate se transforma en un asedio, donde cada lanza te ataca por una dirección diferente y no puedes estar por todas partes.

Treinta segundos después una lanza atraviesa tu espalda.

FIN

69

Giráis y zigzagueáis entre los árboles y la fortuna quiere que los grises os pierdan de vista. Después es todo correr hasta que sentís el silencio profundo del bosque. No sabes dónde estás, un techo de ramas y hojas cubre el cielo, y todavía no has recuperado el aliento como para preguntar a Deor, pero tampoco debe saber nada (400).

Pensabas que había sido... pero solo era una pesadilla que ahora ni alcanzas a recordar. Pasado el susto te vuelves a acostar.

Despertáis a las primeras luces de la madrugada, con un extraño sonido de pasos a vuestro alrededor. ¿Le dices a Deor que tenéis que salir corriendo inmediatamente? (242) ¿O te ofreces para salir a investigar? (157)

Lográis pasar escondidos todas las horas de la noche. Pero las luces del alba os revelan docenas de grupos de grises, rondando a vuestro alrededor, todos sedientos de sangre. Con la seguridad de que vais a ser descubiertos, tratáis de forzar vuestra huida corriendo, pero son demasiados y salen en todas direcciones hasta que sus armas se hunden en vuestras carnes.

Fin

En cuanto ves al gris te das la vuelta y corres. ¿Quién podría reprochártelo? Eres un muchacho que acaba de volver de la muerte y no tienes ni armas ni armadura. Solo serías un estorbo. A tu espalda escuchas el entrechocar de espada y lanza sin que cedas a la tentación de mirar hasta que has

dejado un buen trecho por detrás. Entonces te das la vuelta y ves al guerrero empujando al monstruo al río y acabando con él a espadazos. Solo entonces, aunque abochornado por tu poco heroica conducta te acercas a él. Ni siquiera tienes el alivio de poder disculparte, te han enseñado que un príncipe nunca se excusa ni pide perdón y aunque quisieras hacerlo no sabes cómo. Solo tus ojos hablan por ti.

-¿Necesitáis un arma, alteza? -Te pregunta como único saludo, con la voz áspera de quien le falta el aliento.

-Sí, Deor. -Le respondes.

-Podéis tomar las armas del gris, alteza, si queréis usarlas.

Una vez armado podrás preocuparte de qué hacer a continuación. Quizás quieras ofrecerte para trepar a un árbol para tener una idea de dónde estás antes de que las decenas de grises os alcancen (82). Pero por otro lado quizás no sea momento de perder el tiempo y prefieras seguir adelante (127).

73

-Alteza, -le dices, -necesitamos un refugio, y me preguntaba si, dadas las circunstancias, me podría ayudar usted.

-Deor, ¿crees que podremos vivir?

-Creo que vivimos todavía.

-Entonces creo que sí, si es que soy capaz de ayudarte.

Cavas en la memoria de tus jóvenes años, durante la guerra, para improvisar un refugio. Claro que entonces tenías un hacha y sabes que tu espada perdería su filo si la usaras como herramienta. Así que, en vez de árboles, te concentras en buscar un arbusto, y encuentras un joven mato de hierba-de-

caño, una especie de bambú de ramas flexibles, que hundís en el suelo y entrelazas y atas para formar una cúpula. Después, y por no tener otra cosa, extendéis sobre ésta tu manta, tensándola tanto como es posible.

Antes, has pedido a Itair que cave un hogar para el fuego. Pronto tenéis un hornillo natural que os aliviará lo suficiente para pasar la noche sin morir de frío. Después de esto, lo único que queda por hacer es decidir quién hará la primera guardia. Puedes preferir hacerla tú mismo 4(25,106) aunque sea para dar ejemplo, o reservarte para ti las horas mas tardías 3(47,144) que se te antojan también más peligrosas.

74

Ansiosos por encontrar un lugar donde refugiaros de los grises y de la noche creéis haber llegado al paraíso cuando encontráis la boca de una cueva, angosta y húmeda, alta como tres metros pero lo suficientemente estrecha como para que tengáis que pasar de lado y buscando huecos para que no tropiecen las armas.

Tras dos metros, sin embargo, la cueva se abre a una gruta más espaciosa. Nada más podéis ver. Hasta aquí no llega la luz y hasta el aire es escaso. Tropezáis con algunos objetos sueltos que cuando los examináis parecen al tacto urnas de terracota.

-Deor -te llama el príncipe -creo que esto es una lámpara. ¡Y tiene aceite! ¿La encendemos?

Aquí, en esta húmeda oscuridad, te va a costar una eternidad hacer fuego y lo más probable es que no revele nada interesante. El chico es joven, pero tú ya has estado en otras cuevas antes y sabes que no hay más que piedras, bichos y

basura, y por ese orden. Por eso tal vez quieras aprovechar este lugar para dormir lejos del alcance de los grises (2). Por otro lado, Deor, quizás quieras complacer a tu joven señor (34).

75

El gris no se arredra y carga contra vosotros con nada más que una daga de cazador, apenas un juguete ante tu espada. Quiere compensar con energía y valor el poco alcance de su arma, pero tú eres un guerrero experimentado y el filo de tu arma abre sangrientos cortes en su cuerpo antes de que simplemente te aparte y le dejes al suelo.

Tras su caída volvéis a vuestra huida porque os azuza el miedo hasta que primero el chico, después tú, caéis exhaustos en la hierba. Quieres relajarte pero ni emoción ni razón te lo permiten: sabéis que se acercan, que no vendrán ya de uno en uno y tienes que aprovechar estos instantes de descanso para buscar un plan al mismo tiempo que recuperáis resuello.

Podrías tratar de buscar algún tipo de escondite mientras aún estéis a tiempo (41) o simplemente seguir corriendo monte arriba sin perder ni un segundo más (84).

76

Os pegáis al suelo tanto como podéis mientras veis a los espíritus acercándose. Fantasmas y luces bailan en un corro abierto y caótico, a veces entrando una pareja al centro, otras saltando una sobre otros y acompañados por una música siempre cambiante. Por fin os alcanzan y, por pura mala suerte,

el fantasma de un ciervo pisa un pie del príncipe. Al instante el chico se une a la compañía sobrenatural; poco después darás tu también el primer paso de una danza que durará hasta los siglos alcancen su muerte.

Fin

77

Esperas al príncipe durante un tiempo que aviva tus miedos hasta que un grito distante te rompe el corazón. Claman victoria los engendros del mal y aunque no escuches ni lamentos ni gritos de dolor estás seguro de que el último miembro de la familia real ha perecido.

Fin

78

La jornada se endurece por el frío pero es la falta de luz la que os confunde. Sin daros cuenta os vais metiendo por una loma cada vez más peligrosa. No pasa mucho tiempo hasta que, perdiendo pie, caes al vacío.

Fin

79

Pasáis el resto de la noche lentamente, intentando conservar las fuerzas todo lo posible, aunque los nervios son demasiado grandes como para permitirlos descansar. Y tienes buena razón para ello porque en uno de tus desvelos, descubres que a derecha y a izquierda dos grupos de grises os están rodeando a escondidas y deben ser más de cien. Delante vuestra ya os espera un retén. Estos, ufanos, no hacen ningún esfuerzo por esconderse.

¿Avisas a Deor para que huya inmediatamente contigo (187) o le sugieres avanzar a escondidas hacia delante?(4)

80

La puerta se abre y deja ver una extraña estancia. Para empezar es casi cilíndrica y angosta, y está ocupado por una extraña estructura con forma de pájaro gigante, con dos asientos en su centro. Sin perder tiempo os montáis y cuando eso pasa la pared se abre dejando mostrar el cielo. Esta es una maravilla de la era de los antiguos y vosotros vais a escapar en ella, volando.

Fin

81

-Deor, nos podemos turnar, yo haré la guardia primero y si hay problemas te despierto, ¿vale?

Deor se limita a sonreír y a dormirse cuando todavía está sentado en el suelo. Desde ese mismo momento te sientes profundamente solo. La cabeza se te va a los reinos de los

sueños. ¡No! Luchas por concentrarte hasta que te sacudes la modorra de encima. Ahora el problema es no verse sorprendido. ¿Deberías quedarte en la cueva (219) donde estás más protegido o deberías salir al exterior, bajo la noche desnuda y fría (224)?

82

-Creo, me gustaría trepar a ese árbol, -le dices a Deor tratando de ganar una aprobación que te dé un poco de seguridad, -es que así veremos dónde estamos.

-Muy bien alteza. -¿Querrá decir eso muy bien, es usted el príncipe y puede hacer lo que quiera, o que le parece buena idea? No tienes forma de saberlo.

Tus dudas siguen cuando empiezas a subir, eres ágil, pero nunca habías hecho algo como esto; el chico del arrozal de tus sueños no hubiera tenido tus problemas para encajar pie, encontrar agarre a su mano y, sobre todo no mirar al suelo; el de la realidad de palacio lo tiene más difícil. Superando mil titubeos consigues subir y cuando lo haces el estremecimiento casi te derriba. Estáis en la ladera sur del Monte del Espíritu a dos mil metros de su cima, nevada aún a trozos en el centro del verano. Lejos, en el valle, los buitres dan círculos sobre los restos de la comitiva real. Y entre los árboles, moviéndose con rapidez, oleada tras oleada de grises, los tres primeros grupos caminando hacia vosotros tratando de rodearos.

Tienes la tentación de quedarte en ese árbol, pero en seguida descartas la idea. Puede que sea mejor buscar esa cima (105), aunque no te apetece afrontar el frío con los pies descalzos. Otra opción sería primero subir y luego desviarte

hacia el oeste donde ves asomar bocas de cuevas entre viejos abetos (91).

83

-¡A los árboles!

No le das al chico posibilidad de dudar. Sin otra posible solución, vas hasta el borde del acantilado y ante los ojos del príncipe te descuelgas hacia los pinos. Itair, apurado por la llegada de los grises te sigue inmediatamente. Descendéis las ramas como podéis, hasta abrazar el tronco del árbol y desde ahí alcanzáis el suelo. Vuelan tras vosotros algunas lanzas que no os alcanzan, protegidos como estáis por el árbol.

Habéis quedado en un estrecho saliente en la roca, ¿os atreveréis a intentar descolgaros de saliente a saliente 2(286,281) u os defenderéis aquí de lo que quiera que os manden los grises 2(291,296)?

Fin

84

Casi no puedes arrancar a correr por el gasto de la pelea, pero cuando lo haces enseguida llegues a un buen trote. Unos días antes no hubieras creído que tus músculos adornados con canas podrían mantener el ritmo que tenían cuando eras joven. Quizás sea el ansia de seguir vivo, quizás sea simplemente que tienes más experiencia para correr. El chico, por su parte, tiene en su rostro un guiño de dolor. Debe ser demasiado para su

corazón y sobre todo para su alma, no está acostumbrado a estos esfuerzos, por no hablar lo que ha sucedido a todo su familia.

Te tienta acercarte a él, bajar un poco el ritmo y darle ánimos (132), pero lo primero es la supervivencia, por eso quizás prefieras liderar por el ejemplo y seguir adelante (42).

85

-Lo siento, Deor, me parece que no puedo más, me estoy helando.

-Podemos, pero es mala idea, por los grises. Podría dejarle mi capa (126)

-¿Y si buscamos un refugio?

Deor te mira apesadumbrado y tú te sientes avergonzado de tu propia debilidad pero al final accede. Empezáis así una búsqueda desesperada en medio del frío. Al final lo único que encontraréis antes que la negritud os nuble por completo la vista es una hendidura en la montaña, lo suficientemente grande para que os encajéis los dos juntos. Deor improvisa ahí un refugio con piedras y su manta y os pegáis el uno al otro para conservar el calor.

Ya habéis conseguido dormir cuando empezas a escuchar la canción de un niño:

-Ekeles, Yekoles, Aekilesh

Es "mil uno, mil dos, mil tres", en la antigua lengua de los Antepasados. Este idioma solo se aprende de los eruditos, como tu preceptor, y si no fuera porque estás en el Monte de los Espíritus estarías seguro de que se trata de un sueño.

No puedes reprimirte y asomas la cabeza. A seis metros de ti hay una niña sin pies flotando en el aire. Viste de una dorada túnica sin mangas que le cae hasta los muslos y en sus manos porta un bastón.

-Bienvenido -te dice sonriendo en el idioma de los Antepasados, -soy Alisdar, y estoy jugando a contar mis estrellas.

No puede ser, Alisdar es la pastora de las estrellas. Si es cierto estás delante de una de las diosas, en su forma más infantil y juguetona. Tienes tanto miedo que te dan ganas de resguardarte en tu refugio y cerrar los ojos (190) pero tal vez prefieras responder a su saludo y presentarte (180).

86

Decidido a no ser un estorbo en esta batalla, agarras la primera piedra que ves y flanqueas a los combatientes, intentando alcanzar la espalda del gris. Éste se gira y arroja su lanza contra ti, pero apenas te roza su punta el brazo, mientras que Deor atraviesa su espalda hasta que su pútrida sangre contamina el lecho del río.

No te ha hecho nada que un soldado pudiera llamar una herida, pero del susto lo primero que haces es arrebatarles sus armas. Con dos miradas el guardia y tú os ponéis de acuerdo en que hay que salir de aquí. Quizás siguiendo el curso del río hasta su nacimiento (159) o tal vez internándoos en lo más profundo del Monte de los Espíritus (63).

87

Apresurando la marcha, avanzas buscando la oscuridad y la espesura. El viaje sería tranquilo si no fuera porque cada sonido extraño recuerda a tu vientre tus perseguidores. Tras dos o tres horas acabáis en un palacio de árboles gigantes, de copas tan densas que no dejan ver el cielo y con el suelo alfombrado por capas de musgo, hierbas y setas. A falta de un cartel que ponga "*lo más profundo del bosque*", te quedas con este lugar.

-Ya hemos llegado.

-Muy bien, alteza, ¿cuáles son sus órdenes?

Esos árboles parecen fuertes y altos, fáciles de escalar y algunos tienen el suficiente espacio en sus copas como para que durmáis los dos juntos. Quizás quieras pasar allí toda la noche (171) o tal vez prefieras usar la cobertura del bosque para intentar deslizaros entre vuestros perseguidores y escapar (108).

El príncipe habla con dificultad y traduce después la respuesta del arco lentamente.

-Dice que es la puerta de la muerte y la vida. Que si pasamos es vida, pero que si pasamos es muerte. Es que... es difícil de decir... es como que son cosas gramaticales distintas. Lo de la vida es como si pasamos nosotros porque queremos, lo de la muerte es como si algo hace que pasemos.

-Bueno, -respondes, -la respuesta está clara.

¿Es "entremos" la palabra que completa tu frase (20) o más bien "salgamos de aquí" (163)?

Apresuras la marcha todo lo que os es posible bajo la luz nocturna. Pero pronto tienes que parar. Muy cerca, aunque no puedes determinar su dirección, has escuchado unos pasos susurrantes. Podría ser solo unos animales, pero no crees que debas correr ese riesgo.

Con todo, ¿debes salir corriendo ahora mismo? (30) ¿O será mejor esconderse y esperar? (192).

Os apresuráis a dar la vuelta sobre vuestros pasos y ponéis ojos a cada pista que pueda ofrecer el terreno pero la desgracia hace que no encontréis ninguna ruta. Peor aún, los grises os han ido rodeando y antes de que podáis reaccionar saltan sobre vosotros como una horda asesina. Mueres con la espada en la mano; poco consuelo cuando el mundo se derrumba.

Fin

Los grises no os molestan durante la subida y casi dirías que nunca existieron. La preocupación más inmediata ahora es el frío, el hambre y la fatiga, que de esos tienes más que suficiente. De hecho no te acuerdas de haber estado tan cansado jamás. Pero seguís con vuestro plan y os acercáis a las

cuevas. El suelo se hace ahora rugoso a tus pies por las extrañas rocas ocres y las raíces de los árboles que corren entre ellas. Pronto las ramas van ocultando el sol que, adivinas, está poniéndose en el horizonte y seguís adelante hasta que, por fin, das un salto movido por la excitación.

-¡Allí! Las cuevas.

No hace falta que digas más. Tenéis ánimos de correr, fuerzas para andar y acabáis alternando marcha y carrera hasta entrar en una de las bocas del Monte de los Espíritus. Un lugar oscuro que huele a cuadra, pero protegido para pasar la noche. Hay incluso paja cubriendo el suelo, que sin duda te agujoneará la piel pero te protegerá de la humedad.

Si esta cueva no acaba de convencerte, puedes intentar seguir adelante en la oscuridad (60), pero después de lo que has sufrido, ¿merece la pena plantearte buscar algo mejor (128) ?

Tras una corta carrera os internáis en la fronda. Desde ahí guías al príncipe hasta uno de los árboles más viejos, donde esperas que paséis desapercibidos. Poco después empezáis a escuchar las pisadas y a oler el hedor de los grises y la oscuridad cae sobre el mundo haciendo completamente invisible todo lo que se esconde bajo las ramas de los árboles, pero al mismo tiempo se multiplican también los sonidos de las bestias.

Si quieres intentar escapar esta podría ser tu última oportunidad (309), aunque quizás prefieras comerte tus miedos y aguantar entre las raíces y la tierra (123).

La noche entre los espinos pasa fría y lenta. Un rumor de angustia en tu alma no te deja dormir y ni siquiera pides al príncipe que te haga una guardia. Eres tú solo el que ve a veinte grises acercándose con lentitud, husmeando el aire nocturno.

Doscientos pasos, aún están lo suficientemente lejos como para ganar la huida si salís inmediatamente a la carrera (19), pero todavía no os han visto y quizás prefieras confiar en tu escondite (174).

El príncipe parece no creerte cuando le hablas.

-Deor no deseo que mueras. Tienes que buscar otra idea, por favor.

-Yo tampoco deseo morir, Príncipe Itair, pero no puedo seguir vuestro ritmo.

-Pero yo sí puedo seguir el tuyo.

-Y también los grises, alteza.

-Me da igual.

El muchacho, con razón o sin ella, no está dispuesto a abandonarte y no consigues alejarlo de ti. Quizás sea éste el momento para enfadarte (122) o tal vez prefieras probar a buscar un refugio, si es que tanto insiste 2(189,38).

La ladera de la montaña es para vosotros un campo del terror porque cada paso os recuerda que los grises pueden aparecer en cualquier momento. La mandíbula te duele de los nervios y el músculo del canto de la mano se mueve a pulsos sin control pero sonrías por tu compañero y los dos seguís adelante.

Llegáis a la vereda bajo la oscuridad, un viejo camino hollado a fuerzas de pies y patas que desciende enrollándose en torno a las irregularidades del terreno. El chico se pega a ti, y tú le rodeas con tu brazo.

-Es mejor así, Alteza, de noche no podrán vernos.

Pasa media hora y empiezas a pensar en buscar un refugio para la noche cuando vez aparecer por el camino el farol de un caminante que sube al Monte de los Espíritus. Puede que quieras avisarle de lo que le espera, o al menos verle de más cerca (206) aunque quizás prefieras esconderte ahora entre la hierba alta (268).

96

Y corres, vaya sí que corres, feliz, casi como si estuvieras en los Juegos de Verano. Pronto desaparecéis de la vista de los grises, escudados por la pendiente de la montaña y seguís hasta que no os queda aliento. Para entonces los grises ya se han dado cuenta de tu artimaña, pero es demasiado tarde para ellos.

Fin

97

Corres contra ellos colina abajo buscando que el impulso y la sorpresa sean suficientes para multiplicar tus fuerzas contra las suyas. Apenas te das cuenta, pero estuviste a punto de tropezar y caer, lo que te habría llevado a la muerte. En su lugar saltas sobre el primero, que ni siquiera ha tenido tiempo ha preparar su lanza y lo derribas con un mortal corte en el vientre.

Tu energía te sigue impulsando cuando todavía quieres detenerte y para cuando giras las bestias inhumanas ya están listas para defenderse. Si se hubieran contentado con eso habría ganado, pero les vence su sed de sangre y solo dejan a uno de ellos contra ti; los otros dos siguen a por el príncipe. Un intercambio de golpes y te has llevado una punzada en el antebrazo izquierdo, por haber abierto demasiado la guardia del escudo, pero el enemigo ha caído al suelo con la cadera destrozada por tu espada.

No pierdes tiempo en rematarlo, corres a por los otros dos, que por fin intentan defenderse, pero en este terreno tan abrupto no hay sitio para el baile de las lanzas y es tu espada la que se impone; tu espada y el arma del príncipe que te ayuda, como puede, a finalizar lo empezado.

Mano con mano, celebráis vuestra victoria, y sonreís solo un momento, por las docenas de grises que todavía acechan esta montaña y os preguntáis que hacer. En estos alrededores no hay lugar dónde esconderse y solo os queda decidir hacia dónde huir. Quizás quieras simplemente seguir colina arriba, alejándote de los grises (9) o tal vez prefieras hacer justo lo contrario, dirigirte al bosque que crece más abajo en la falda del Monte de los Espíritus y aprovechar la noche para infiltrarte entre los grises. Seguro que no esperan algo así (197).

Dicen que cuando los valientes van a morir escuchan a las Damas de los Guerreros cantar en su corazón las hazañas de los antiguos héroes. Cuéntanos pues, oh valiente, las gloriosas gestas que escuchabas mientras arremetías contra el mal con tu bello acero que ten por cierto que los escribas de los dioses no han perdido nota de tus acciones.

Descansa en paz, última esperanza del Reino.

Bueno, esa era la teoría. Porque apenas le dices al príncipe que se ponga a salvo mientras tu cargas el chico te da un bofetón. Deja que lo repita: un crío de quince años te ha pegado un bofetón.

-Mañana seré rey y el Rey desea que vivas.

Y entonces corréis tanto como podéis colina arriba (194).

-Alteza, no olvidemos lo que es importante, tenemos que salir de aquí.

El chico asiente.

-Tenemos el monte de los espíritus al oeste y las estrellas nos indican el este. ¿Ves la constelación de la cigüeña? Su pico nos indica el este. ¡Vamos! (388)

Os acomodáis como podéis en la angosta ermita, el chico con todo el cuerpo dentro, en la oscuridad, y tú de pie, asomando

la cabeza, vigilando la llegada de los monstruos mientras la oscuridad va descendiendo sobre la montaña.

Llega por fin la noche, coronada por las dos lunas y el universo de las estrellas. Nada parece indicar la tragedia que ocurrió en la madrugada de este día, salvo las quejas del muchacho.

-No puedo respirar, quiero salir.

Podrías responder diciéndole que aguante y que duerma, hasta que pase el peligro (165), o tal vez prefieras aprovechar la noche para deslizaros entre sus sombras (139).

101

-¡Corre! -Gritas a tu joven señor, y echándote el escudo a la espalda salís saltando del río y corréis tanto como os permiten las piernas. Un momento antes habrías jurado que no podías más, que ya tienes demasiados años para ser un héroe, pero tu espíritu aún brama por sobrevivir. El chiquillo, con sus ligeras ropas de palacio te lleva la delantera. El gris os sigue al principio con torpeza, pero después arroja lanza y escudo y cobra una velocidad sobrehumana.

Quizás quieras ahora enfrentarte a tu enemigo ahora que se ha desarmado (75) o hacer un último esfuerzo para huir (133).

102

No descubres nada, el ruido se desvanece y tus miedos se entumescen entre el frío y el cansancio de la noche. Legas la guardia a Deor y caes rendido sobre el suelo de la caverna.

La mañana te despierta al hambre y a la sed. Has recuperado algo de fuerzas, pero es más el miedo lo que te mantiene alerta. Tienes las piernas de un lazarillo, cruzadas de rozaduras y pintadas de moratones, los pies de carbonero.

Deor no está en la cueva. Supones que está afuera vigilando, pero podría haberle pasado algo. ¿Deseas esperarlo en la cueva (160) o sales en su búsqueda (142)?

103

Corréis tan rápido como os es posible y aún más pero, la Araña, la Señora del Destino, ha decretado que corráis justo hacia un grupo de treinta grises. Al descubrirlos, tratáis de escapar, pero sus ululares avisan a los suyos, y os rodean y juegan con vosotros y se acercan, robando metros poco a poco hasta que llegan a una distancia en la que sus lanzas no pueden fallar. Caéis al suelo atravesados por las armas. En seis segundos los grises rematarán al príncipe, tú morirás desangrado, dentro de tres horas.

Fin

104

-Itair, Alteza, siga mis pasos. El desfiladero es peligroso pero si no nos equivocamos no nos pasará nada malo. Use las manos siempre que pueda, pero no confíe en ningún agarre. Cada vez que coloque un pie apure la vista, si duda, respire y espere a que se disipe.

La bajada es tan lenta como habías planeado y no es el chico, sino tú quien tiene más problemas, pero al final, conseguís llegar al fondo. El suelo aquí es blando y vuestros pies se hunden en el barro y la hojarasca hasta los tobillos.

A la madrugada, os sorprende el rugir de los cascos de un escuadrón de caballería. Son los soldados que os han encontrado y pronto os llevarán a lugar seguro.

Fin

105

El viaje a la cima se va haciendo eterno. La parte buena es que es solitario y si no fuera por el miedo que te reconcome la garganta podrías soñar que estás en una gran aventura. A pesar del verano, a la altura que estáis llegando, el frío te perfora las plantas de los pies desnudos y sientes agujas en todas tus articulaciones. Además, ya se acerca la noche y la oscuridad traerá más frío. El guardia, por su parte, está perfectamente bajo sus rudas ropas militares. Todavía no tienes miedo de morir congelado ni nada por el estilo: eres fuerte, y joven y un príncipe, ¿qué es lo peor que puede pasar? ¿una gripe? Ya te la curarás cuando escapes de esas bestias.

Aquí ya van quedando pocos árboles, pero sí hay hierba alta y toda clase de matos y plantas de una clase que jamás habías visto ni estudiado: leñosa, espinosa, con hojas finas como lanzas y pequeñas flores rojas y bayas diminutas que oscurecen según maduran.

Dioses... te acabas de acordar de tu pedagogo y tu última imagen de él es el de un cuerpo tendido el suelo, desfigurado...

y la sangre. Te agitas físicamente para sacudirte ese recuerdo de la mente.

-Alteza, ¿está bien? -Estás preocupando al guardia, que por primera vez parece perdonar tu anterior cobardía.

¿Qué respondes a Deor? Quizás quieras aprovechar para confesar que tienes frío y que necesitas un lugar para pasar la noche (85) o le tranquilizas y le animas a seguir adelante (126).

106

La primera hora de la noche va calmando los ruidos del mundo, excepto la angustiada respiración del príncipe, que se agita en sus pesadillas. Tú vas dando lentas rondas alrededor del refugio, sin dejarte ver ni escuchar.

En esas estás cuando tienes que sujetarte a un árbol del susto porque van flotando hacia ti, doce fantasmas, víctimas recientes de los grises. Conoces sus nombres, y los encabeza la Reina Uryele, con su cuerpo etéreo teñido en sangre. La tradición lo dice, hasta que los siervos de los dioses los atrapan, las ánimas persiguen a los suyos, a veces para dar un mensaje, otras para llevarlos consigo y muchas otras para hacerlos descender a la locura.

Quizás, por tanto, pretendas interceptar a los fantasmas y enfrentarte a ellos (248), guiar la madre hacia su hijo (277) o tal vez agarrar al chico y salir corriendo, para evitar lo peor (284).

107

Es Itair quien te despierta.

-Deor, están aquí.

Agachado entre la hierba alta, puedes ver a los grises andando por el camino que antes tomasteis a cincuenta metros de vosotros. Cuentas hasta treinta, divididos en cuatro grupos, con dos en vanguardia y otros dos al final.

-Deor, ¿qué hacemos?

Una opción sería abrazar al suelo y quedaros tan quietos como os sea posible (297). También puedes intentar huir, antes de que se os acerquen más (329). Por último, y como opción intermedia, tienes la posibilidad de irs arrastrando por el suelo lentamente, confiando en que la hierba os esconda (380).

108

La noche ha transformado el monte boscoso en una laberinto de sombras que se hunde en la más vacía negritud. El silencio es tal que podéis escuchar el planear de un búho, pero los troncos y las ramas permanecen completamente invisibles, listos para golpear vuestra osadía. Pronto acabáis agachados, unidos mano con mano para no perderos y palpando cada paso. Así el avance es muy lento, y aún así confuso. Podríais estar caminando directo a unos grises o a algún peligro mayor y no tendríais forma de saberlo hasta que fuera demasiado tarde. Quizás ya lo sea 2(117,135).

109

La ruta que se hunde en la tierra es tan oscura que os obliga a avanzar palpando las paredes. Incluso así tenéis la sensación de

ir avanzando bastante trecho hasta que, tras un rato largo, habéis salido de la hondonada y ante vosotros queda la vertiente opuesta de la montaña. La sensación de éxito os reavivan fuerzas y ánimos para la siguiente decisión: aprovechar lo que queda de la noche para tratar de dejar atrás a los grises para siempre 3(131,14) o dormir para conservar nuevas fuerzas para mañana (182).

110

Las palabras muerte y fracaso se meten en tu mente tan pronto como marchas colina abajo. Pero incluso antes de que empiecen a caer las jabalinas te das cuenta de que solo escuchas tus propios pasos. No te hace falta darte la vuelta para saber que el príncipe ha escogido su propio camino, hacia arriba, donde aguardan los espíritus, quizás tenga mejor suerte.

En cuanto a ti, y tu locura, te enfrentas a demasiados enemigos como para tener alguna esperanza de sobrevivir.

Fin

111

No podías ver por dónde pisabas y aunque no puedes culparte de intentar lo que estabas forzado a hacer, a la naturaleza le da igual que tuvieras la culpa o no. Lo cierto es que el peligro te ha superado, has perdido agarre y has caído tres metros, hasta un saliente, donde se estrella tu hombro .

-Alteza, no se mueva, por favor, estoy bien, busque un lugar seguro para dormir, tenemos que pasar aquí la noche (393).

112

Crees que subir esa pared de rocas es demasiado peligroso y así se lo haces saber al guardia que responde con un monosílabo casi inaudible.

Después de eso comenzáis a dar un rodeo para buscar otra ruta pero antes de que podáis encontrarla, una turba de grises os intercepta. No tienes valor para contarlos, sin duda pasan de treinta y se dirigen contra vosotros como una masa turbulenta y asesina.

Tratáis de huir, pero el terreno es demasiado escarpado y así, atrapado entre las rocas, caes atravesado por siete lanzas.

Fin

113

-Príncipe Itair, sígame, debemos encontrar otra ruta.

Tras veinte minutos tienes que desistir de otra ruta que os lleve directamente a la cima. Quizás sea la oscuridad que va cayendo sobre el Monte de los Espíritus, pero todo te parecen paredes verticales, peores incluso que la empinada ladera que habías descartado. No obstante sí descubres una cañada tortuosa, poco más que un surco profundo y estrecho en la tierra que parece llevar a la otra vertiente de la montaña.

Si te parece esta última la mejor elección, quizás deberías tomarla (109). De lo contrario podrías intentar la pendiente que antes desechaste, eso sí con más oscuridad y tras haber perdido una ventaja preciosa (119).

114

Queréis correr, pero la pendiente os va restando las fuerzas hasta que lo máximo que conseguís es una marcha rápida. Rezáis para que a los grises les pase lo mismo.

Tras, quién sabe si cuatro horas, la noche se va imponiendo y oscureciendo la pared rocosa en que se va transformando la pendiente. Mientras quede algo de luz no debería ser demasiado difícil de trepar.

Ante esto no te queda más remedio que tomar una decisión o atacáis la pared rocosa 3(12,119) o buscáis un escondite entre sus oquedades (27).

115

Antes de que pueda pensárselo, sin decir una palabra, tomas al muchacho con el brazo y, mano con mano, saltáis al desfiladero. Caéis con la sensación de que el estómago se os quiere salir por la boca, y entráis al agua al mismo instante. Durante dos segundos os recibe un caos de espuma, pero en seguida podéis reponeros y saltar a la orilla. Lejos, ante el desfiladero, se agolpan los grises, pero has perdido tus armas y tu escudo. ¿Vas a buscarlas al fondo (26) o aprovechas para escapar (191) ?

El espíritu insiste en sus preguntas durante minutos sin que respondáis una palabra ni hagáis más gesto que intentar alejaros lenta y respetuosamente. Tras un rato desaparece en el aire y creéis que podéis volver al transcurrir normal del mundo, pero no das ni dos pasos y caes de bruces en el suelo, el vientre estallando de dolor. El príncipe ha caído también, su cara llena de pústulas y llagas.

Justo entonces el pájaro de fuego vuelve a manifestarse sobre vosotros para esperar que la enfermedad vaya cobrándose vuestra vida durante siete días de dolor y fiebre.

Fin

El silencio de la muerte desaparece entre los familiares ruidos del bosque nocturno. La preocupación sigue en tus huesos y tiembla también tu mano, fría y sudorosa como la de un esclavo pillado en una falta.

Esta es la situación, solo sabes que estás dentro de un bosque, en algún lugar del Monte de los Espíritus y parece que os habéis separado de los grises. El hambre y el cansancio es real, todo lo demás es misterio. Ya te tambaleas y solo avanzas apoyándote en Deor, cuyos párpados también luchan por no cerrarse.

¿Quieres derrumbarte aquí mismo y dormir (57) o seguir avanzando hacia donde quieran los dioses y los demonios (244)?

118

Tocas la letra de la espada, pero la estructura no reacciona, aplicas toda tu fuerza, pero igualmente el mundo te ignora, mientras Deor mueve la cabeza. -Alteza, recuerde a los grises, ¿no le parece esto una tontería? (79)

119

Tienes que animar al chico para que se decida a escalar detrás de ti. El miedo le agarrota los movimientos y le hace temblar, por mucho que le eche la culpa al frío. Tú, por otra parte, decides olvidarte de tus propios nervios y haces lo posible para ir palpando la roca.

Poco a poco vais subiendo, sin que la noche os retrase demasiado. -Solo hay que fijarse, -le mientes al príncipe, tratando de infundirle valor-, solo hay que fijarse y el resto es como una escalada normal.

Pero no pudiste ver que uno de tus apoyos era una roca rota desde dentro hacia fuera y que se desprendió bajo tu peso en cuanto pusiste pie. A punto estás de caer en la oscuridad, solo te salvan tus brazos, que te sostienen en el último momento, aunque de la inercia te llevas un gran golpe en la rodilla. Estás herido , e hirviendo de dolores, pero aún decidido a sobrevivir (12).

La marcha os ha ido quemando las fuerzas que menguan según el sol va bajando por el horizonte. Sois una desdicha de hambre y sed, de heridas y cortes, de malos recuerdos y peores miedos. El príncipe está mucho peor que tú, al ser más joven y estar más desprotegido. No puedes evitar sentir lástima por él, aunque sabes muy bien que eso no ayudará a ninguno.

Y entonces, justo cuando empezabas a perder la concentración de lo fundamental, os topáis con ellos: cuatro grises que corren hacia vosotros. Inmediatamente echáis a huir en la dirección opuesta, con el alma en vuestras piernas. Ya ni los cortes, ni las fatigas, ni el hambre ni el frío importan nada.

Una mirada atrás. ¡Se acercan! Aceleras. Escuchas sus pisadas. ¡No! El chico ha caído. Te giras y desenvainas. Respiras, el grupo de grises se ha dividido, el más rápido le saca treinta metros a los demás. Corres a por él gritando como en los cantares de gesta y arremetiendo contra su cabeza con el escudo lo derribas pendiente abajo. Entonces vuelves a girarte y azuzas al príncipe que ya se ha levantado. Llueven los venablos de los grises, pero no os alcanzan. Corréis y corréis hasta que caéis sin fuerzas entre la hojarasca del monte.

Te tiembla el pulso, respiras, poco a poco recuperas el aire y solo después el dolor. Tu sangre ha formado un círculo oscuro en tu pantalón, el gris debió darte una punzada con su lanza. No es grave, pero sabes que ha sido solo el ansia de la vida lo que te ha permitido correr como lo has hecho. Lo que va a pasar, si tienes suerte, es que te va a doler y retrasar tu marcha. No vas a poder repetir esta carrera y un mar de dudas

te asalta el corazón. El chico, por otra parte, está bien, solo un poco cómico, con toda la suciedad que se le ha pegado al sudor y una mirada de no saber qué hacer.

Quizás quieras decirle que debéis dividirlos para que él tenga una mejor oportunidad de escapar y tener así un fin noble (94), pero tal vez pienses que lo mejor sea buscar un escondite antes de que caiga la noche sobre el Monte de los Espíritus (141).

121

La batalla fue confusa, breve y acabó en un silencio desesperado. Ya no escuchas las voces de los grises, ni sientes la respiración del príncipe a tu lado, ni siquiera ves al abrir los párpados. Solo resta el dolor que te atraviesa el muslo mientras te desvaneces, como una vieja nube.

Fin

122

-¡Lárguese! ¿Qué cree que tiene la razón por tener la corona? ¿Qué lo sabe todo? No es más que un niño. Ya no puede darme órdenes.

-¿Por qué! ¿Por qué no estamos en palacio?

-Porque voy a morir, ¡imbécil!

El chico, que nunca le habían dirigido palabra ni la mitad de fuerte que esa, se queda callado.

-Pero ya te he dicho que no quiero que mue...

Cortas la frase con una acción de la que no te sentirás orgulloso y que define todo tu enfado y que hace al chico caer sobre sus rodillas en silencio mientras tú te alejas tan rápido como puedes.

Pronto morirás, solo esperas que tus acciones, aunque rudas le hayan dado una mínima oportunidad al muchacho.

Fin

123

Las raíces de este viejo árbol se alzan del suelo y forman una especie de cabaña que muchos animales han usado de cubil. Os refugiáis allí y dormís a turnos, tanto como os dejan vuestros miedos porque nunca os desprendéis del rumor de pasos de los grises y, a veces, hasta los descubrís acercándose entre los matos, sin alejarse nunca lo suficiente como para sentirnos seguros.

Al fin la noche está dejando paso al día, y, tenéis que tomar una decisión. ¿Os escabullís a la primera oportunidad que tengáis 4(205,251), o esperáis a que sea seguro (176)?

124

Después de la terrible experiencia de la muerte de Deor te parece un suicidio seguir adelante sin luz. Pero la noche no es agradable; a pesar del verano a esta altura el tiempo es húmedo y frío y como único refugio solo encuentras una oquedad rugosa en la pared rocosa donde cobijarte.

Cuando despiertas, a la primera brisa, descubres a un enjambre de grises escalando tu pendiente. No estás seguro de que te hayan visto todavía pero sabes que tienes que actuar rápido. ¿Tendrás tiempo para explorar una ruta de descenso al otro lado de la montaña? (36) ¿O debes salir inmediatamente (185)?

125

Sin tiempo para empuñar tu escudo, pero aún decidido a combatir, defiendes la vida del príncipe. La bestia antropomorfa te mantiene a distancia, atacando con su lanza a tu cabeza o a tus pies con tan solo un giro de muñeca. Tú intentas acercarte hasta donde tu espada tenga la ventaja pero el terreno te dificulta los movimientos.

Al mismo tiempo el joven príncipe se acerca con una piedra en sus manos. En ese instante, por solo un segundo, pierdes la concentración, y el gris lo aprovecha hiriéndote con su lanza, solo tu cota de malla y tu gambesón han impedido que te atravesara de punta a punta. Justo después Itair arroja su piedra al gris y falla, pero te ha dado tiempo. Tu escudo aparta la lanza del enemigo y tu espada le siega la vida, tiñendo el suelo en negra sangre.

Estás herido , no tanto como para arriesgarte a las aguas santas, pero sí lo suficiente para debilitarte para un nuevo combate.

-Gracias, alteza -le dices, -creo que se defendería mejor si tomara las armas de ese gris.

Recuperas tu escudo y tu armas y decides si quieres internarte a lo más profundo del Monte de los Espíritus (188) o

prefieres seguir la corriente del Arroyo Santo hasta su manantial (56).

126

-Sí, Deor, gracias, estoy bien, solo era un mal recuerdo.

-Me alegro de escuchar eso, alteza.

Sonríes, orgulloso de ti mismo y de tu temperamento de hierro para los pocos años que tienes.

-Tenemos que seguir adelante.

-Muy bien, príncipe, sigamos.

Pero a los pocos pasos quieres cambiar de opinión y el miedo se acrecienta según van pasando las horas. El día avanza hasta morir y, en todo momento, el burlón ulular de los grises os acompaña. Rabias por preguntarle a Deor cuándo van a atacar, pero te contienes, no sea que vuelva a considerarte un cobarde. Además ahora tienes que concentrarte en la pendiente que casi no puedes ver ahora que cae la noche. Miras al guardia suplicante, pero o no se entera o no quiere enterarse. Al final aprietas los dientes, sigues adelante y esperas que todo vaya bien 2(45,37).

127

-¿Podemos irnos ya?

-Debemos irnos, alteza. Veremos hasta dónde llegamos.

Y salís tan rápido como podéis. Enseguida el sol de la montaña hace brotar el sudor que la brisa transforma en rachas de escalofríos. Vuestra huida se va ralentizando según entráis

en una zona escarpada y pedregosa entre abetos centenarios que acaba en una pared de piedra casi vertical que os corta el paso. Le calculas la altura de siete hombres y está cuajada de los caprichosos recovecos que han tejido aquí los dioses.

-Alteza, -te dice entonces el guardia, -¿se siente capaz?

Capaz te sientes (7), aunque no tengas la seguridad absoluta porque nunca has hecho algo parecido, y podrías aprovechar la circunstancia para responder que no e imponer tu voluntad de buscar otra ruta de huida (112).

128

Tanto has buscado un buen lugar para pasar la noche que cuando encuentras uno no lo puedes dejar. El sitio te hubiera resultado infame hace dos días, pero hoy te parece el mejor de los refugios. Además, en cuanto se acerca el ocaso la oscuridad es tan profunda en esta cueva que, literalmente, no te permite ver ningún defecto. En cuanto a los olores tu nariz se acostumbra pronto a ellos y no les echas cuenta.

-Alteza, ¿debería vigilar toda la noche?

Tu primer impulso es responder con un sí, que para eso es un soldado (171), pero también podrías ofrecerte para hacer la primera guardia por aquello de no parecer un niño asustado (81).

129

Nada más presionar el glifo del búho el suelo se abre bajo tus pies para revelar algo que se parece a una vaina de judías, pero

retorcida y de madera, con inscripciones de letras que te resultan desconocidas, quizás más antiguas que el mismo tiempo.

Haces por abrirla, pensando que no va a pasar nada, pero dentro descubres un cráneo de ratón, hecho de mazapán y que, aunque macrabo, parece tremendamente apetitoso. Si lo deseas puedes probarlo (11), de lo contrario será mejor que te ocupes de escapar de los grises (79).

130

No estás dispuesto la soportar la idea de pasar la noche escondido como una zorra a la espera de los cazadores. Ya has visto cómo acaba la zorra. Tu idea es aprovechar el abrigo del bosque para rodear la cima del monte santo cruzar la vertiente y escurrirte entre las sombras de la noche. La idea es tan demencial por peligrosa -una caída puede darte peor muerte que lo haría un gris- que te estremeces y tienes que contenerte delante del chico.

-No nos podemos quedar aquí, hay que seguir, alteza.

-Pero... ¿no podríamos pasar frío?

El muchacho ya la está pasando; puedes compartir tu ropa pero no hay forma de que tus botas encajen en tus pies. Tu mochila tiene cuero de sobra para improvisar unos mocasines; de lo único que no estás seguro es de si habrá tiempo antes de que os asesinen los grises.

Una vez consideres todo, quizás te mantengas en tu plan (52) o prefieras compadecerte del chico (167).

131

Decididos a no esperar las horas, seguís la pendiente de la montaña buscando abandonar este lugar de locura. Poco a poco la tierra se cubre con espesos matos pero que solo se alzan hasta la altura de tu codo. Con todo, os ofrecen, de cuando en cuando, alguna rama donde sosteneros mientras descendéis muy lentamente.

Así pasáis la noche hasta que la madrugada os sorprende envolviéndoos en una tenue luz. No hay rastro de los grises y, cerca, sobre los árboles divisáis los estandartes granate de la caballería que marcha en vuestra dirección. Estáis a salvo.

Fin

132

-Alteza, todavía quiero que viva.

El chico rompe a llorar bajando el ritmo de correr hasta andar. -Yo no lo sé, -dice.

-Al Reino le gustaría que viviese.

-Pues el Reino lo tiene crudo.

-Ya lo sé. -Te acercas hombro con hombro. -Y aún si vive piense en todas las maneras en que podría cagarla.

-¿Cagarla? Se le puede decir cagar a un príncipe.

-Solo si uno todavía es capaz de cagar, su alteza.

-No me vas a hacer reír. Tampoco quiero.

-No hace falta. Basta que disimule, que pretenda ser un príncipe, un héroe, el pueblo aquí presente, que soy yo, pondrá lo demás. Esperamos sus órdenes.

-Corramos.

Y seguís adelante, aunque lo de correr hace tiempo que se convirtió en trote y caminata, hasta que la noche y su frío se cierra sobre vosotros. Apenas veis nada y no tenéis más remedio que ir cada vez más despacio.

Creer que estás ya cercano a la cresta del monte y quizás quieras pasarla ya en esta cota (184), o tal vez prefieras aprovechar la noche para llegar a la cima, lejos de cualquier gris (51).

133

La espalda te mata cuando corres bajo el peso de tu cota de malla y es el chico el que tira de ti, literalmente, mientras el monstruo va ganando terreno. Sabes que pronto te alcanzará, es mucho más ligero que tu ahora que va armado con esa daga pero todavía te quedan unos pasos con los que ganar alguna ventaja.

Podrías buscar un lugar protegido entre los matorrales donde luchar contra él (177) o tal vez prefieras probar una batalla a campo abierto (44).

134

Ves la cara de preocupación en el rostro del príncipe cuando le dices que tenéis que dar la vuelta. Tú no tienes mucha mejor cara porque sabes el riesgo que asumes. Vais descendiendo mientras buscáis desesperadamente una forma de subir. En esas estás cuando Itair se percató de una roca a la que está

unida una argolla a guisa de aldaba. Sin poderse reprimir tira de ella y descubre una apertura perfectamente triangular, lo suficientemente amplia como para entrar reptando.

¿Será buena idea hacerlo (211) o prefieres seguir buscando (178)?

135

Al final no tienes tiempo de tener miedo a la muerte. De no haber estado tan cansado, entre tanta oscuridad y teniendo, además, tantas muertes que recordar, no te habrían sorprendido así. Pero apenas notas la maza que te destroza de un golpe la cabeza. Lo que pasó después no podrás saberlo y quizás sea mejor así.

Fin

136

La rueda de metal gime cuando aplicas todas tus fuerzas sobre ella hasta que cede, deslizándose hasta la mitad. Ya no se moverá más, pero su apertura ha revelado un pasadizo cilíndrico perfecto.

- Príncipe Itair, ¿sabe qué es esto?
- A lo mejor algo de la Era de las Muertes.
- Las Muertes murieron, ¿verdad?
- Lo dicen los libros.
- Pues adentro.

El túnel se hunde en la tierra como el interior de una larga caracola. Lo que más miedo da es que se ve como a pleno día, sin que pueda verse ningún foco de luz. El pasadizo gira, cambia su inclinación y sigue durante horas hasta que emergéis en un extraño camino, rodeado de hierba gigante (290)

137

La dificultad de la escalada no hace sino incrementarse según ascendéis y la oscuridad cubre el mundo. El chico protesta, quiere parar, pero sabes que aquí, tarde o temprano se os cansarían los músculos y os desplomaríais, uno tras otro, antes de que llegara el día. Por eso sigues adelante pero, a pesar de toda tu precaución, la noche impone la muerte a la montaña cuando, el chico se despista con un estrella fugaz y acaba cayendo al abismo.

Fin

138

Aunque corréis a romper los pulmones los grises se mantienen detrás vuestra. A rematar, un precipicio os corta la huida y solo frenáis a un palmo de caer al abismo. En sus paredes escalonadas se agarran a la vida algunos pinos que parecen brotar de la misma roca, si eso fuera posible.

Rápido, se acercan, aquí no os podéis quedar. ¿Tratas de salvar la vida encaramándote a los pinos (83) ? ¿O intentas abrirte paso entre los grises (48) ?

Comiéndote tu frustración aceptas abandonar el refugio que has buscado. Ahora toca una noche horrorosa. Os movéis agachados, observando en cada momento cualquier pista que pueda indicar la presencia de los grises. Las horas os van pasando por encima aplastándoos con la preocupación de sobrevivir.

Quizás por eso habéis llegado a ver lo que estáis viendo, una acequia donde corre la luz, en vez del agua, rodeado de espesa vegetación que parece no de jardín por su perfección. Intrigados, os acercáis y tienes la sensación de que tus armas tratan de moverse hacia el canal. El estómago se te hace un nudo, ¿será cosa de los espíritus de este monte?

¿Sigues el canal de luz (62), o te alejas de él (228)?

Avanzáis tan rápido como os deja la pendiente. Nunca llegáis a correr sino que pasáis del trote a una caminata que va endureciéndose según subís. Todavía os sentís acosados: el chico, al miedo, suma el frío que le atraviesa sus prendas de palacio y en esta zona pelada de vegetación no hay dónde esconderse. Peor aún, se acerca la noche y la subida que tienes delante aparenta ser de algún peligro. No puede llamarse una pared, pero está lo suficientemente empinada como para que una caída suponga rodar sabrán los dioses cuántos metros y con cuántos dolores. Así pues, tus opciones son claras, o tratáis

de negociar esta pendiente (168) o intentáis encontrar una ruta mejor antes de que os encuentren los grises (113).

141

-Alteza, si me lo permitís, me gustaría buscar un lugar para descansar.

-A mi también me gustaría Deor. ¿Puedes andar?

-¿Tanto se nota?

-Un poco.

Pero el refugio que encontráis, tras bastante andar, no es más que una hoya semicircular en el terreno rodeada de rocas, y en su centro un extraño círculo azul con una especie de rueda de metal herrumbroso.

-Príncipe Itair, -le dices al príncipe. -Usted ha estudiado esas cosas. ¿Podría ser del tiempo de los Antepasados?

Él te mira dudando y frotándose un pie contra el otro. -No lo creo. Podría ser del tiempo de las Muertes.

Te paras un momento para considerar tus opciones. Desde luego no vas a abandonar este lugar ahora que ha caído la noche pues esas Muertes son de una era de la que solo quedan leyendas y los grises son muy reales. Lo más simple sería que ambos os acostarais bajo tu gruesa manta, escondidos tras los espinos (93). Por otro lado, no puedes quitar tus ojos de esa vieja rueda (136).

142

Te arrimas a la boca de la cueva; no hay nadie. Sales despacio pero aún eres incapaz de detectar nada. De pronto un ciervo salta desde detrás de un árbol y corre ante tus narices, dándote un susto de muerte.

¿Qué haces? ¿Te vuelves a la cueva? (260) ¿Exploras los alrededores? (265) ¿Sigues al ciervo? (270).

143

El sueño os llega rápido y cuando despertáis el sol ya ondea tras las nubes. Pero no hay un segundo para contemplar el paisaje. Los grises, ¿dónde están? No podéis descubrirlos a vuestro alrededor pero te imaginas que deben estar emprendiendo la subida, si es que no os están esperando ya emboscados a este lado de la montaña.

Desde aquí ves tres rutas para bajar. La primera te permite seguir una pendiente larga y suave, aunque casi pelada de vegetación (267), la segunda es un pinar espeso y salvaje que no permite ver su interior (261), y la tercera una sucesión de paredes con formas caprichosas, y salpicadas de piedras por las que podríais intentar bajar (256).

144

Cuando Itair te despierta el miedo desfigura su mirada. -Los estoy oyendo, los estoy oyendo.

-Calle.

Ahora los escuchas tú también, un extraño ulular como el que nunca has escuchado antes. No puedes estar seguro, es

probable que sean nervios de novato aunque es posible que alguien esté intentando comunicarse tratando de imitar a una lechuza.

¿Le dices el chico que se tranquilice y que tu harás el resto de la guardia (298) u os preparáis para huir (303)?

145

Es posible que el chico conociera los rudimentos de la lengua de los antiguos, pero no lo suficiente para impresionar a uno espíritu. O quizás demasiado porque lo siguiente que pasa es que el arco os traga enteros. Y ahí os quedáis, dentro de su dimensión o dónde sea que vivan los espíritus, envueltos por una luz blanca perpetua e infinita, sin poder moveros ni tampoco hablar.

Quién sabe si cuando salgáis todavía existirá el mundo.

Fin

146

La carrera es larga, pero no conseguís dejar atrás al temible ulular de los grises. Más bien, os parece que, van ganando terreno según pasan minutos y casi sentís el dolor de sus venablos atravesando vuestras espaldas.

-Deor, ¡para!

-¿Alteza?

-Allí, mira.

A dos metros, te esperaba una pared vertical que cae a plomo sobre el abismo. Pasado el susto, tus ojos te traen la visión de la Luna de Cobre en el fondo de la sima.

-Deor, es agua, ¿verdad?

El Monte de los Espíritus es famoso por sus lagunas y eso te da la idea desesperada de saltar (115).

-Deor, ¿no dices nada? Deor, oigo pasos, ¿corremos? (8)

147

La maldición quizás te ha perseguido, porque, poco después de salir de la cámara, los grises os han rodeado, todo ellos. Os quedan dos segundos de vida.

Fin

148

Tu carrera te lleva al extremo del cansancio, pero no por eso paras. Ni siquiera piensas, el mundo se te ha perdido a tu alrededor, completamente absorto. No escuchas así los gritos de Deor que te advierten de la enorme grieta en el terreno en la que sin remisión vas a caer...

Fin

149

Respiras, tragas saliva y te concentras en hablar con calma y seguridad.

-Alteza vamos a encontrar comida y agua. Si la encontramos iremos a la cueva y esperaremos a que vengan los soldados.

-No saben si estamos vivos.

-No os encontrarán entre los muertos.

-¿Habrà caza? ¿Con todos esos grises?

Tiene razón, pero no te conformarás hasta que, un día más tarde, os veis forzado a volver a la cueva, sin nada que llevaros a la boca. ¿Decides aguantar ahí lo que sea necesario, aguantando el hambre (50) o sales a por alimentos (225) ?

150

-No se preocupe, alteza, estamos en la cima del monte, aquí no hay animales grandes, ni grises, aún no.

-¿Qué hacemos ahora?

-Déjeme pensar alteza. Si nos quedamos aquí (320), el frío que vamos a pasar esta noche no quiero ni contárselo, y luego está que se presentasen los grises, claro. Pero si bajamos ahora, con esta oscuridad..., podría ser peligroso 3(131,398). ¿Usted qué opina?

151

Al examinar la copa descubres que tiene su borde, justo donde apoyarías tus labios, decorado con alas de buitres, los laterales relatan la historia de un barquero, y en su interior, el líquido parece tomar el color de las perlas.

Probablemente pienses que lo más prudente sea dejar el cáliz a los dioses (32), pero, dadas las circunstancias, quizás te atrevas a derramar el líquido (230) o incluso a beberlo (214).

152

La ruta alrededor de la cima se hace difícil y miserable por el frío; peligrosa por la oscuridad. Más de una vez estáis a punto de perder apoyo y caer, pero los dioses han querido favoreceros en esta noche. De hecho quizás el príncipe se haya pasado en sus oraciones, porque cuando ya empezáis a descender desde la otra vertiente de la montaña, os encontráis con una curiosa procesión de orugas, grandes de largo como un pie, brillantes en la oscuridad como el oro bruñido y emitiendo una música que recuerda a una tarde verano.

Tu primer instinto sería dejarlas en paz (6), pero es que siguen la misma ruta que queréis seguir y, a su paso, tardarán horas en desaparecer de vuestra vista. Por eso quizás quieras correr hasta adelantarlas, tratando de interferir lo menos posible (186).

153

Estás convencido de que nada podría ser peor que parar ahora y apresuras la marcha colina arriba. Ni siquiera intentas correr porque sabes que eso es imposible, a pronto solo conseguirías fatigarte y desfondar al muchacho.

Sigues durante un cuarto de hora hasta que te alarmas al darte cuenta de que has cometido un error fatal: en tu esfuerzo

por salvar lo peor del terreno te has ido desviando a tu izquierda, justo hacia donde te sale al paso una docena de grises. Ya no te quedan fuerzas para escapar.

¿Un último gesto de gloria y cargas contra el mal después de decirle al príncipe que se ponga a salvo (98)? ¿O intentas correr a la cima, a pesar que tus piernas te digan que es imposible (194)?

154

-A mi señal saltamos sobre ellos -le dices al príncipe que te mira con los párpados tensos y las cejas altas.

Estáis arrodillados tras un matorral esperando la aparición de los grises. Los segundos, minutos quizás, van pasando desgranándose los últimos restos de calma. En cuanto al chico parece como que está en otro mundo.

Al fin llegan, exhaustos de la persecución, y entonces, sin dar la señal convenida, corres hacia ellos. El príncipe solo acierta a levantarse pero se queda paralizado.

En el choque rebanas a un gris medio cuello de abajo arriba, mandándolo a la muerte. Sorprendidos, los otros tres huyen en tres direcciones diferentes, pero cuando estás a punto de cantar victoria se giran y se vuelven hacia ti. Preocupación sobre preocupación, el chico ha desaparecido. Tienes un instante para reaccionar. ¿Luchas (68) o huyes (59)?

155

-Treinta días, podemos sobrevivir treinta días más sin comer, Alteza, ninguno si nos encuentran.

Los dos os conformáis con este razonamiento. Listos, arrastráis la balsa al lago y os montáis en ella. El agua es turbia, muy tranquila y tan somera que os podéis impulsar con una caña a modo de pértiga, sin hacer apenas esfuerzos.

A la tercera hora de vuestra partida, los pájaros verían a un adolescente tumbado de medio cuerpo sobre la balsa, con las piernas en el agua, adormilado por el hambre. Mientras, un guardia cansado, rema a las puertas de entrar en un río. Calculas que, si os mantenéis en su centro, el caudal deberá ser suficiente para cubrir completamente una persona, y tendrá veinticinco metros, de margen a margen. Tus pensamientos se dirigen, por tanto, a la transición al río, cuando lo interrumpen la visión de los grises que corren por la orilla norte. Son cuatro, pero ahora que os han descubierto sabes que llamarán a más.

¿Apresuráis la navegación 3(323,351), o desembarcáis en la margen sur (358) para continuar vuestra huida a pie?

Partís ladera abajo, a desprecio de los peligros de la noche, buscando una ruta segura. La oscuridad no os ofrece ninguna y pronto os tenéis que enfrentar a una terrible complicación. El príncipe cae rodando por la pendiente hasta chocar contra unas rocas y, con una costilla rota, chilla de dolor, mientras tú sopesas tus posibilidades.

Si no estás *herido* tú también, puedes intentar cargar con él y seguir adelante (218). Ya sea porque no te quede otro

remedio, o porque te parece mejor idea, siempre atenderle y dejarle descansar el resto de la noche (233).

157

-Deor, ya sé que me vas a decir que no vaya, pero debo ir yo, me escondo mejor y tengo mejor vista y oído.

-Por supuesto, alteza.

Antes de que puedas responder Deor se mueve hacia los ruidos, y tú le sigues. Sin embargo, en algo tenías razón, tú eres el primero en detectar las huellas de los grises. En cuanto las señalas sobre el barro, Deor menea la cabeza. -Son buenas, perfectas, no sé cómo no las he visto antes.

¿Le dices a Deor que las siga (253), que corra en su dirección (243) o que huya en dirección contraria (272)?

158

Dais media vuelta tranquilamente y, como quien estuviera despistado, os alejáis del arco. Sin embargo a cada paso que dais el mundo parece ir perdiendo sus colores y su formas hasta disolverse en un blanco absoluto.

Asustados, tratáis de volver sobre vuestros pasos pero sin saberlo acabáis dando vueltas en círculos hasta acabar en mundo donde todo ha sido reemplazado por un vacío blanco, infinito y eterno.

Fin

Aceleráis siguiendo el curso del río, aprovechando su frescor y la seguridad que sabéis a dónde vais. Al poco, la mala suerte hace que una docena de grises haya tenido la misma idea. Los descubrís primero por el silencio que su horror antinatural impone a las criaturas del bosque y después por el rumor de sus pasos y el chocar de sus armas mientras intentan negociar el terreno y los árboles.

-Alteza, apresuraos, -te dice Deor intentando disimular el aire que le falta a su aliento.

Sintiendo que tienes que tomar la iniciativa, das un acelerón corriente arriba (54) o giras bruscamente, buscando perderos entre los árboles (69,33).

Esperas durante toda la mañana y Deor no aparece. La culpa y el miedo te hacen ir de un lado para otro impidiéndote tomar una decisión.

¿Qué podrías hacer? ¿Aguantar dentro de la cueva? (250) o sales a buscarle (245)?

No ha terminado el chico de contar su historia al espíritu y éste desaparece en el aire, dejando una estela de luz tras su vuelo.

-Ha ido a por las almas.

Te gustaría poder decir algo para confortarle, pero no se te ocurre nada. Quisieras escucharle pero notas como cierra la boca tan fuerte que parece querer comerse los labios. En vez de todo eso te acercas y estás con él un rato, los dos, en la cima.

Aquí no queda nada por hacer, solo te toca decidir si quieres esperar al alba en esta cima (210) o partes inmediatamente ladera abajo 4(111,156) a pesar de la noche.

162

Camináis a la desventura, aguzando los oídos, tratando por todos los dioses no hacer ningún ruido, agachándoos como ratones, buscando cada escondite que pueda proveer la hierba, por bajo que sea.

Pero a pesar de todas las precauciones, los grises os huelen, os siguen, os rodean y saltan sobre vuestras gargantas.

Fin

163

Agarras al chico y os lanzáis a corras, pero antes de que deis diez pasos, el portal se materializa justo antes vosotros y entráis en él sin tener tiempo de esquivarlo ni parar. Nunca saldréis.

Fin

Giras de un salto y corres con Itair a tu lado. Os persiguen los sonidos de las pisadas de los grises. Uno de ellos grita. Algo golpea el suelo junto a tu tobillo, quizás una flecha. Agarras al chico de la mano y aceleras. Dejas de pensar, la carrera lo inunda todo convirtiéndooos en un par de animal perseguidos. Minutos más tarde paras y caes al suelo, hirviendo de dolor. Itair se queda a tu lado, doblado del esfuerzo.

-No... no los... o... oigo. -consigue decirte entre toses.
Tú solo puedes sonreír. (235)

A duras penas consigues imponer tu voluntad. No es algo que hubieras conseguido en palacio y si lo has logrado aquí es solo porque el chico tiene demasiado miedo para protestar con fuerza.

Después de eso las horas de la noche van pasando con calma hasta que sientes algo extraño en tus piernas. Llamas al chico, pero no te contesta, pronto descubrirás la tragedia a la que le ha llevado una lenta asfixia entre las cenizas de otros niños muertos.

Fin

Has apostado tu vida a que los grises no serán capaces de acertar a herir tu espalda. Y tienes razón, solo una de las hastas de sus armas golpea tu muslo sin hacerte daño.

El príncipe Itair, sin embargo, cae rodando montaña abajo, su cuello mortalmente atravesado por el asesino metal. Solo puedes rezar para que su muerte sea rápida.

Fin

167

Te apresuras a cubrir al chico con tu capa y después a trabajar en los mocasines. Nada que enorgulleciera a un zapatero, solo un truco de soldado. Se pone el pie sobre el, se corta alrededor dejando altura suficiente para cubrir dedos y talones y se cose el mínimo cordel necesario para mantenerlo todo atado al pie. -Gracias. -Hay un alma en el mirar del príncipe que es muy distinta a las gracias formales que se da a un sirviente de la corte.

Los dioses han querido que no os hayan alcanzado los grises durante todo ese proceso, pero la preocupación por el tiempo perdido te azuza a moverte precisamente cuando el sol inicia su descenso hacia la noche.

Es posible que quieras seguir camino hasta la cima de la montaña, alejándote de los grises tanto como te es posible (5) o quizás prefieras cruzar a la otra vertiente de la montaña por una cota inferior y menos expuesta a los elementos (46).

La subida ladera arriba os quema las caderas y las rodillas, pero evitáis las caídas aunque en dos ocasiones estuvierais a punto de perder pie. Pero, antes de que hagáis cima, el miedo pasado no encuentra respiro.

Abajo, escucháis el ulular de una docena de grises. Seguramente habrán descubierto vuestras formas recortándose como sombras y estén iniciando el ascenso tras vuestros cuellos. Además, en la cima se ha formado una nube de insectos luminosos, dirías que luciérnagas, sino fuera por la altura de esta cima y porque parecen acompañar a fantasmas de animales terribles.

Si sigues avanzando tendréis que enfrentaros a esas extrañas criaturas (43) de lo contrario solo os queda correr colina abajo tratando de esquivar a los grises (110) o esperar pegados al terreno, en la esperanza de pasar inadvertidos 2(175,76).

Esperáis pegados al suelo tanto tiempo como os es posible y solo cuando crees estar seguro das señales al príncipe Itair para que se lance a reptar. Tú vas justo detrás, guiándole de roca en roca, y hacia cualquier pliegue del terreno, pero, en uno de esos lances, os topáis con dos grises, casi invisibles por la noche que ya se posa sobre la montaña. Están demasiado cerca para ofrecer vuestras espaldas a sus lanzas, atacad 3(66,121)

170

Corréis todo lo que podéis, pero no es suficiente para alejaros de sus lanzas. Desesperados, aceleráis todo lo que os es posible hasta que perdéis la visión de lo que tenéis delante.

Caéis al precipicio sin ni siquiera daros cuenta hasta que os encontráis en el aire, dos segundos antes de vuestra muerte.

Fin

171

Al principio te cuesta mucho coger el sueño por todos los nervios pasados en el día, pero al final el cansancio vence. No llegarás a despertarte nunca más.

Fin

172

Nunca te hubieras aventurado a escalar esta cima de noche si no hubiera sido por los grises. Ellos tienen la culpa de todo, ellos son los que han matado a Deor.

Si no fuera por ellos, no hubieráis subido y Deor no habría caído gritando en el abismo nocturno ni hubieras escuchando el estruendo de sus huesos sobre las rocas, ni estarías tú llorando de dolor.

Porque tú has tenido peor suerte, te has quedado solo en medio de la oscuridad, en esta montaña pelada y fría. Crees que ya has llegado a su cima y que todo lo que te queda es un descenso, pero, ¿quién te defenderá cuando lleguen los grises? Si quieres puedes arriesgarte a bajar la montaña por el otro lado durante la noche (89) pero quizás prefieras esperar al amanecer (124).

173

Cargas tan rápido como puedes, pero con tal mala fortuna que la fuerte pendiente te hace tropezar y caer. A partir de ahí el combate se transforma en una lucha desesperada por la vida en la que cuatro largas lanzas se imponen a una espada solitaria.

Tu último pensamiento, antes de que tu mente sucumba al dolor, es para el joven príncipe.

FIN

174

Os quedáis muy quietos, ni el más leve susurro escapa de vuestros labios, pero todo es inútil. La búsqueda de los grises es muy concienzuda y cuando os descubren ya es demasiado tarde para correr.

Fin

175

En el margen de la pendiente, hundidos en un surco del terreno, donde los dioses han querido, pasáis una hora sagrada bajo el baile de los espíritus. Los grises se han acercado hasta alcanzaros, pero no os atacan, fascinados o aterrados por las apariciones. Vosotros, en vuestro doble espanto, no os atrevéis a alzar la cabeza y cuando por fin lo hacéis veis a los doce grises unirse a la danza hasta desaparecer.

Al final, todo lo que queda es una copa de plata sobre el suelo, llena de lo que parece ser vino (151).

176

Lentamente esperáis el momento perfecto. Los minutos pasan mientras los grises se acercan y se alejan, pero nunca lo suficiente, hasta que, finalmente, uno de ellos señala en vuestra dirección. Corréis pero para entonces estáis rodeados y aunque conseguís matar a algunos, al final caéis atravesados por sus lanzas.

Fin

177

Corres con el chico a tu lado hasta un círculo de matorrales y desenvainas la espada. Ni un segundo después el gris te

alcanza. Intentas mantenerlo alejado pero las ramas de la vegetación desvían y entorpecen tus golpes que la criatura infernal esquiva con facilidad hasta colocarse en un momento de descuido a tu espalda, justo donde está el príncipe quien, aterrado, aún alcanza a herir al gris, pero éste, a desprecio de su vida, salta sobre hasta hundir el filo de su arma en su corazón. Un instante demasiado tarde después, tu espada rebana la cabeza del monstruo. Pero para el reino que habías jurado proteger esto es el...

FIN

178

Tan pronto como descartáis la gruta del pasadizo triangular os ponéis como locos a buscar otro refugio. Pero antes de que podáis encontrar nada mejor los grises os rodean y os atacan por todas partes. Vuestra lucha salvaje se lleva a muchos de ellos antes de morir.

Fin

179

La primera salida de caza os ha provisto de cuatro gazapos. No es mucha carne, pero no tenéis previsto dejar ni los huesos así que volvéis al refugio con ánimos renovados. Por eso se os hiela la sangre cuando descubrís a un gris corriendo

desesperado. Va solo, desarmado, en dirección al este, cuando vosotros vais al norte. ¿Os escondéis (324), salís a interceptarle (328) o huís tan rápido como podéis (332).

180

-Mis saludos, su Majestad. -Tiemblas al pronunciar las palabras. En palacio sabrías como dirigirte del primero al último de los mortales, ¿pero cuál es el protocolo con una diosa infantil?

-Mis saludos, su pequeñez, nunca había visto chicos humanos por aquí.

-Es que me persiguen.

-Ah, bueno, ¿no quieres jugar conmigo a las estrellas?

-Es que no puedo volar.

-¿No lo sabes, eh? Estás hecho de cachitos de estrella y yo tengo poder sobre las estrellas. Si quisiera te podría convertir en una.

-Pero no quieras, por favor.

-Hoy no. Hoy puedo hacer que vueles.

-¿Y mi amigo?

-Es muy viejo, no querrá jugar, pero me da igual, yo sí.

Y de pronto los tres estáis volando en el cielo, incluso Deor que, aún durmiendo, se lleva el susto de su vida. En un segundo os convertís en luz de arcoiris y adelantáis a las estrellas fugaces hasta aparecer sobre el océano, bajo un cielo azul de mediodía. No entendéis este milagro, pero os da igual, solo os ocupa jugar al escondite entre las nubes o a asustar a las águilas. Muchas horas después el espíritu decide que ha tenido bastante juego y os deja en los jardines de un palacio.

La pega es que no es vuestro palacio, sino otro que está al otro lado del mundo y se os acercan doce guardias a los que tendréis mucho que explicar mientras os parece que las estrellas se burlan de vosotros.

Fin

181

Corres como el niño que todavía eres, dejando al adulto que guarde tu vida y la suya. De todas maneras, ¿qué podrías hacer a tus quince años, descalzo y sin armas? Ni siquiera cedas a la tentación de tornar la mirada hasta que has cubierto un largo trecho.

Y cuando lo haces ves al guerrero morir atravesado por la lanza del gris. El monstruo corre entonces hacia a tí y tu haces lo que puedes por alejarte de él. No tienes escudo y armadura que te estorben y vas cobrando ventaja hasta que el monstruo se despoja de lanza y escudo y corre hacia a tí, armado solo con un daga de cazador. Aún así redoblas tus esfuerzos pero poco a poco el gris va acercándose. A punto de alcanzarte, quiebras su persecución como una liebre, una, dos, tres veces, pero a la cuarta te agarra por un brazo y entonces su cuchillo, una y cien veces, se hunde en tu carne.

Fin

182

La luz del sol calienta tus brazos. Itair ya está despierto, hecho un zorro muerto, a decir verdad, con ojeras de viejo, lleno de polvo y tantos roces en la ropa como en la piel.

-No hay grises cerca, -te comenta como quien da los buenos días.

-Mejor. -Te levantas, bajo la luz, la jornada parece sencilla, la única dificultad es el matorral que se extiende ladera abajo. Por no hablar de los grises, por supuesto. ¿Te decides a atravesar el matorral? (249) ¿O prefieres evitarlo dando un largo rodeo? (254)

183

En cuanto enfrentas tu escudo a los grises, los monstruos cambian de táctica. Ahora la mitad de ellos se apresura pendiente arriba mientras la otra mitad os apunta con sus lanzas. Aguantas hasta que los grises llegan a tu posición y entonces vas a despacharlos uno por uno.

Acabas con el primero, pero antes de que tengas oportunidad de atacar al segundo un venablo te perfora el costado. Los grises te abandonan mientras te desangras patéticamente y se lanzan a por el Príncipe Itair que ya no tiene ninguna oportunidad.

Fin

184

La cresta de la montaña se desdibuja según os acercáis a ella. En realidad no hay cresta, te recuerdas a ti mismo, es solo un efecto de la perspectiva, y ahora, en la oscuridad de la noche, no tienes forma segura de saber dónde estás. Quizás lo mejor sea iniciar el descenso tan pronto como puedas (53) o seguir caminando a esta misma altura hasta que las lunas sobrepasen el horizonte de la montaña (196).

185

Deor, como experto militar que fue, era capaz de encontrar una ruta de escalada de forma instintiva. Pero tú te has criado en palacio y no tienes experiencia en estas cosas, así que ni lo intentas. Con todo, eres capaz de seguir subiendo la cumbre, pero no con la velocidad suficiente. Los grises pierden a varios en la subida en su precipitación, pero eso no es más que una pequeña pérdida. Pronto el enjambre te rodea en la roca de forma que no te dejan ni avanzar ni retirarte. Sin otra opción, peleas con uno, arrojándolo al abismo, pero otros dos te agarran por la piernas y te tiran. Rebotando entre las rocas no llegas vivo al suelo.

Fin

186

-Itair, alteza, tenemos que ir por ahí. Habrá que correr entre las oruga, pero sobre todo no se le ocurra acercarse a ninguna.
-No pensaba hacerlo. Deben ser criaturas de los dioses.

Emprendéis la carrera. La dificultad está en que el terreno es muy abrupto y, a ratos, se abre en despeñaderos, pero conseguís mantener el equilibrio y seguir adelante hasta adelantar a la procesión de los espíritus. Por fin tenéis ante vosotros un campo libre y detrás una de las columnas de caballería que os buscaban.

Fin

187

Tenéis que salir de aquí. Te lanzas a correr con tu compañero a tu lado, a reventar los pulmones, pero no conseguís salir antes de que terminen el cerco. Vuestra lucha es tan salvaje y heroica como breve y acabas tu última hora escupiendo sangre, las piernas rotas, el estómago hundido por una maza, mientras soportas las burlas de los grises regocijándose en tu sufrimiento y la cabeza de Deor, separada de su cuerpo, te mira desde la punta de una lanza.

Fin

188

Marcháis siguiendo las sombras más profundas del Monte de los Espíritus, procurando llegar a su mítico corazón. Dejas que el chico vaya primero, guardando tú la distancia a vuestros perseguidores. A tu espalda nada está tranquilo, los pájaros

chillan y revolotean y el repugnante aliento de los grises llena el viento. Barruntas pisadas, imaginas esos ojos sin pupilas fijados en tu nuca y tiemblas sabiendo que no hay final a la furia de la profecía que no descansará hasta tener vuestra sangre.

Por fin llegáis a un lugar donde las copas de los árboles tiñen de verde el cielo y el sol apenas llega como agujas de oro en medio de la oscuridad húmeda y fría.

Quizás quieras empezar a buscar un lugar dónde pasar la noche a resguardo (73) o tal vez pienses que lo mejor sea abandonar el bosque y tratar de alcanzar la cima del monte para cuando llegue la noche (130).

189

-Está bien, Alteza, no le desobedeceré aunque nos lleve a los dos a la muerte.

-Gracias, Deor. ¿Es normal tener tanto miedo en la guerra?

-Es lo normal y más cuando se va perdiendo, Alteza. Ahora busquemos donde escondernos, antes de que nos alcancen.

-¿Por dónde empezamos?

-¿Por donde quiera, Alteza?

-¿Qué tal por ahí?

-Lo mismo da.

Y lo que encuentras, pasados cinco minutos, es una tienda de campaña, de paño azul bordado en hilos dorados con figuras de ciervos, nutrias y cuervos. Deberías estar soñando, es la tienda de Naná, la bruja de los cuentos de tu abuela.

-Deor, ¿qué es?

No son cuentos que se escuchen en palacio. –Es, bueno, se parece a algo que me contaron hace mucho tiempo, alteza..., leyendas de magia y... eh... eso.

–¿Entramos?

–Alteza, ¿acaso tenemos mucho qué perder?

El príncipe responde con un “no” juguetón, casi alegre.

–Vaya, vaya, vaya, –dice una extraña señora en cuanto os ve entrar– si es mi niño Deor, ¿sabes cuánto te vengo esperando?

–¿Naná?

–Pues claro. ¿No reconoces mi tetera de avestruz y mi escudilla de plata? ¿Ahora crees que tu abuela era una mentirosa? –Y diciendo eso toma la tetera y vierte el te humeante en el recipiente. –Acercaos.

Aunque sabías por el cuento lo que ibáis a encontrar allí, no dejáis de asombraros. En el interior del té se ha formado una miniatura de todo lo que existe. En cuanto miráis el mundo se engrandece ante tus ojos girando hasta mostrar una vista de pájaro del monte de los espíritus y de los centenares de grises que bullen en él.

–Hmm, esto no parece estar muy buen lugar, vamos a otro.

Un segundo después oléis el olor del mar cruzando la entrada de la tienda. Al salir os topáis con una pléyade de mil islas rodeadas de un mar de terciopelo azul. La vuestra está rebosante de árboles frutales. Muy cerca, junto a la costa, hay un pueblo de cabañas de bambú y gente feliz. Volvéis, pero dentro de la tienda ya no está Naná, sino una nota escrita en cristal que flota en el aire. –Salí a unos asuntos. Vuelvo en catorce meses o cincuenta años, da igual, aquí el tiempo no envejece a nadie. Cuidad mi casa, Naná.

Fin

Tan pronto como cierras la puerta del refugio notas una extraña sensación en tu cuerpo, que rápida se transforma en luz. Pronto eres una bola de fuego que atraviesa la protección del refugio, sube a los cielos, donde seguirás vagando, hasta el fin de los tiempos o a Alisdar se le pase el enfado.

Muy lejos, en una torre de observación, un sabio anota tu primera aparición: “Estrella Fugaz, constelación de La Lechuza, ángulo 37, luminosidad 2, color rojo”.

Fin

Dejas las armas donde han caído, y arrancas a alcanzar la orilla. Agarras a Itair en cuanto llegas y los dos os lanzáis a correr cuesta abajo. Al mismo tiempo los grises se arrojan desde las alturas y caen también en el agua. Aceleráis, ganando metro tras metro, hasta que crees que la vegetación y la oscuridad os oculta de la vista de vuestros perseguidores.

¿Aprovechas para esconderos? 3(308,202) ¿O prefieres cambiar súbitamente de dirección? 2(356,262)

Te arrepientes de esperar tan pronto como tomas la decisión. En un segundo estás buscando desesperadamente el escondite perfecto y, sin encontrarlo, optas por meter al príncipe Itair entre las raíces de un árbol moribundo y meterte tú mismo en una poza infecta de bichos, con el agua hasta las orejas. Y ahora toca esperar mientras los pasos de los grises se acercan y se transforman después en sombras que van apareciendo en cada dirección. Bueno, no exactamente en cada dirección, ahora que te fijas, ves que están dejando libre la que tienes precisamente a tu espalda, un gran pasillo de tierra yerma, apenas molestado por árboles y vegetación. Quizás debieras aprovechar esta oportunidad (220), o tal vez pienses que quizás sea mejor seguir escondido (226).

193

La marcha alrededor de la laguna mantiene la misma angustia que hasta ahora. Deor no te deja descansar ni un segundo, por mucho que lo necesites. Pero ni siquiera eso os aleja lo suficiente de los grises. Lo primero que notas es unas sombras moviéndose entre los árboles y, tras fijar la vista un momento, puedes distinguir la punta de una odiosa lanza.

¿Le dices a Deor que acelere (330) o le pides que os escondáis dentro del bosque (334)?

194

Vuestra carrera a la cima se ralentiza hasta un rápido caminar, monte arriba, según la pendiente se empina y se complica.

Afortunadamente los grises tienen que enfrentarse a las mismas dificultades y durante minutos la persecución mantiene la furia y la angustia, solo que a un ritmo más lento. Poco después notas un venablo que ha cae junto a ti, fallando tu espalda por poco y sabes que tienes que tomar una decisión definitiva.

O te das la vuelta para enfrentarlos y proteger al príncipe tras tu escudo (183) o seguís adelante a despecho de las lanzas y de la muerte que puedan traer 3(17,166).

195

Tras la decepción, esperas que los dioses se compadezcan de vuestra situación, pero te equivocas. La búsqueda del refugio te haya llevado demasiado tiempo y para cuando empezáis a correr los grises, tres grupos de ellos, os han descubierto y caen sobre vosotros desde tres direcciones distintas. Morís bajo una lluvia de lanzas.

FIN

196

Desconfiando de las traiciones de la noche, decides esperar a la luz. Para entonces descubres una larga y suave pendiente cubierta por un bosque cuyo único franqueo es un pequeño río. Animándoos, conseguís bajar junto a su orilla, hasta que el alba os alcanza mucho más abajo.

Ante vosotros, la luz del sol descubre un extenso desierto de rocas y grava, donde nada parece crecer, salvo ahí donde la corriente surca la dura tierra.

-Alteza, se me ocurre podríamos dejarnos llevar por el río.

¿Estás de acuerdo con Deor en deja que el río os lleve flotando (15)? ¿Prefieres caminar junto a la corriente (212)?

197

Bajas con el príncipe por la pendiente desnuda, pegados tanto como os es posible al manto de la tierra, que ni se apiada ni os presta cobijo del viento. Seguí adelante, tan rápido como podéis hacia el bosque protector. Pero allí, sin que vosotros lo sepáis, os esperan emboscados dos docenas de grises. Morirás antes de qué te des cuenta de lo que pase.

Fin

198

-Tenemos que saber a dónde vamos y a qué nos enfrentamos, alteza -aseguras al chico que te mira con desconfianza, -vamos a explorar.

-Pero los monstruos.

-Eso, tenemos que saber por dónde vienen, ¿no lo entiendes?

El chico reacciona con rabia contenida quizás porque tus palabras han olvidado que es el príncipe heredero con quien hablas. Pero ni tus nervios te dejan disculparte ni confías en

que alguno sobreviva a esta noche. Así que, tras una mirada experta, localizas tres puntos desde donde otear tanto como te deje el monte. Lo que descubres te deja sin aliento, colina abajo os siguen tres grupos, tan numerosos que roen tus esperanzas. El del centro se va retrasando, juzgas que apostá, mientras que los que van a la derecha y a la izquierda aceleran la marcha.

Quizás quieras continuar la jornada colina arriba hasta la cima del Monte de los Espíritus (114) o tal vez pretendas sobrepasar al grupo que os intenta rodear por vuestra derecha 3(16,140).

199

La carrera, en este caso, es un apresurarse a subir la pendiente tratando de no desfallecer. Afortunadamente los grises se están sometiendo a la misma prueba y son incapaces de cerrar vuestra ventaja. La persecución continúa así durante casi una hora hasta que sois capaces de coronar la pendiente.

No, no habéis alcanzado la cima, sino tan solo un repecho del grandioso monte. Ante vosotros se abre un bosque ralo de árboles delgados, entreverado de espinos y rocas, por la que desaparece, asustado, un rebaño de cabras salvajes. Detrás de esto descuella como una torre la cima nevada del Monte de los Espíritus.

Quizás quieras correr inmediatamente al bosque (92) o prefieras aprovechar la ventaja que da la altura para combatir a los grises justo en el punto de inflexión de la pendiente (61).

200

El jardín de la bruja parece algo más que un laberinto de espinos secos. Cada mato tiene flores amarillas y unas bayas blancas que, como huelen a almendras, no os atrevéis a tocar. Nubes de lagartos, del color del polvo, corren entre ellos a vuestro paso y por todas partes tenéis la seguridad de ser observados.

Tras media hora, el horizonte se ha transformado en una alambrada de arbustos espinosos que os cubre en todas direcciones; más allá no podéis ver nada y rezáis para que desde fuera nada más os pueda ver. Todo lo que sabéis del mundo exterior es el cielo desnudo de nubes y el rumor de los centenares de pies que se acercan; no pueden ser otros que los grises. Es por eso que hacéis lo posible por agacharos, dentro de lo que el dolor y el cansancio deja, y por internaros todo lo posible entre los matorrales y así llegáis a un claro de tierra seca, en cuyo centro aparece un iglú de espinos, apenas más alto que un hombre, con más abertura que la entrada y desde cuyo interior surge una leve letanía.

¿Dejáis este lugar (384) u os acercáis a quien quiera que sea su habitante (390)?

201

-Dese prisa, Alteza, los grises están muy cerca.

-Vete, -dice con los ojos enrojecidos.

-Alteza, perdone si...

-¡Vete!, Vete ya, ¿vale? Ya sé que me van a matar.

Quieres decir algo más pero no entiendes la reacción del príncipe que, a pesar de todo sigue siendo un adolescente.

Incluso te alejas un poco, y esperas a que se le baje la furia. Al menos ahora, del enfado, anda más rápido 4(95,363)

202

Buscas apresuradamente un escondite y te conformas con pegarte a una hondonada llena de espinos. Ahí os quedáis los dos juntos, deseando que los grises no lleguen nunca. Pero aparecen desde dos direcciones distintas y cuando los veis ya es demasiado tarde para huir. Sin armas, no tienes esperanzas en la última batalla por vuestras vidas.

Fin

203

Coges al príncipe de la mano y juntos corréis hasta estar casi al lado de los zarzales, entonces lo sueltas y salta, apoyado por tu fuerza. Tu vuelves atrás, para tomar carrerilla y saltas también. Decenas de espinas te arañan la piel pero contienen cualquier expresión de dolor. No hay tiempo para eso, una de las criaturas ha saltado detrás de ti y ha quedado atrapado entre las ramas espinosas. ¿La rematas (313) o sales corriendo (321)?

204

Itair dejó de hablarte hace una hora. Solamente te sigue, un paso detrás del otro, con la cabeza colgando. Tú, con tu brazo

izquierdo sobre sus hombros, le prestas tu determinación para caminar; desgraciadamente dentro de dos pasos se te cerrarán los ojos y caeréis los dos al suelo, rodando cuesta abajo. Tú morirás y solo los dioses saben que será del chico.

Fin

205

Una nueva carrera en la que dejáis atrás a los grises. Aunque sea por los pelos, ninguno de los dos ha muerto. La única y grandiosa diferencia es que esta vez los grises han perdido vuestra pista y para cuando la encuentren ya estaréis con los soldados que también os buscan. Habéis sobrevivido y con vosotros el reino.

Fin

206

-Alteza, escóndase aquí, ese farol puede atraer a todos los grises de la montaña a este camino. Cuando esté bien chirriaré como la lechuza.

-No quiero dejarte solo, Deor.

-Gracias Alteza, pero confíe en mí. Me basta con que deje los ojos abiertos, le llamaré en cuanto necesite su ayuda.

-Está bien Deor.

Por supuesto no planeas llamarle ni aunque estés muerto, pero necesitas la pequeña mentira para salvar el honor del chico y que no haga estupideces. Escondido el chico, desenvainas la espada y sales del camino, buscando el abrigo de cualquier roca, moviéndote despacio pero con decisión hasta que puedes ver claramente al viajero.

Es un extraño peregrino vestido con una túnica verde que la cubre hasta los codos y las rodillas, los pies descalzos. Trae boca grande, nariz pequeña, ojos saltones, la cabeza rapada y un pequeño cuenco sobre ella. En un brazo lleva el farol y en el otro una bandera formada por quince cintas de colores.

-Paz, -le dices.

-¿Paz?, ¿por qué me enseñas tu espada, amigo?

-Los... -no sabes si creará la verdad porque hasta la emboscada los grises eran criaturas de leyenda -... bandidos. Pueden que estén cerca.

-Oh, en ese caso mi luz será un inconveniente. -De un gesto apaga su farol.

-Gracias, señor...

-Oh, mi nombre es Puca, pero quizás ya es demasiado tarde, ¿es ese uno de nuestros asesinos?

Te das la vuelta de un salto. -Alteza...

-Lo siento, Deor, no podía dejarte solo.

-¿Alteza? -Sonríe el peregrino- Un nombre extraño para un niño.

-Es un mote.

-Mentís. Bien, tendréis vuestras razones supongo, seguiré con mi camino.

El príncipe interviene. -Los asesinos son reales.

-Ah, alteza, ¿tienes miedo a los asesinos?

Ninguno de los dos respondéis, raptados por el asombro de ver que el peregrino está disolviéndose en el aire.

-Oh, no os preocupéis, nací para dar luz me apago si mi luz se apaga, déjame hacerte de nuevo la pregunta, ¿sabes para qué vives?

-No.

-Bueno, debería ser una pregunta interesante, ¿no te parece?

Y dicho eso Puca termina de desaparecer del mundo.

¿Te parece mala idea seguir por este camino y decides continuar tu huida campo a través? (99) ¿Prefieres seguir adelante sin perder más tiempo? (326). O quizás quieras pasar la noche escondido entre la hierba alta que rodea este camino solitario (107).

207

Os habéis perdido en esta jungla. Crees que has mantenido aproximadamente la dirección al este, pero es más una esperanza que otra cosa, intrigado por una suave flauta que acompaña el terso rumor del agua. Corréis en esa dirección hasta que vuestros pies se hundan en el barro. Habéis llegado un punto en que la hierba cede a las cañas de papiro y, más allá, se abre una laguna que, a lo lejos, desemboca en una corriente, quizás un río.

¿Pretendes seguir adelante inmediatamente, nadando si es necesario (276)? ¿Os hacéis una balsa (293) o investigáis el origen de esa música (350)?

208

Pronto estáis caminando de nuevo y tan pronto tenéis que esquivar a un nuevo grupo de grises que pasa sin veros. Diez minutos más y encontrarán a sus muertos. Aquí no podéis estar y os apuráis tanto como podéis, bajando la montaña, hasta que llega la madrugada.

-¿Nos hemos perdido?

Deor no contesta a tu pregunta directamente. -Alteza, -te dice, debemos bajar de esta montaña.

Ahora puedes ver, el camino no es fácil, pero tampoco peligroso, es solo una pendiente fuerte, con algún desnivel que podrías saltar con cuidado. Mientras no os encuentren los grises no podría pasar nada más que algún roce en los codos. La única duda es que ninguno de los dos sabe exactamente dónde estáis. ¿Le dices a Deor que debéis descubrirlo primero (216) o te centras en bajar (240) a dónde sea?

209

-¿Un sacrificio? ¿Pero qué podemos sacrificar?

-La sangre de un príncipe.

Ya lo has hecho otras veces, en palacio, para hacerte el gallito delante de los otros chicos. Deor no se impresiona ni discute y se va a buscar las ramas que servirán el combustible para vuestro fuego, lo enciende murmurando una oración y dejas que nazca una llama. Justo entonces te rajas el dorso de la mano y dejas que tu sangre apague el fuego.

-Dioses y espíritus, -recitas, -yo Itair, príncipe de sangre real os hago servicio y reverencia, os ofrezco regalos, doy para que deis, hago para que hagáis, protegednos. -Y a la oración

añades algo de tu cosecha, -o al menos dejadnos en paz o matadnos sin dolor. Así sea.

Normalmente la respuesta a este tipo de ceremonias es interpretable, pero esta vez se manifiesta en la forma clara y contundente de una criatura con voz de dama consentida y cuerpo de cabra peluda.

-Soy Fara, la diosa de este lugar y puedo salvaros. Solo me tenéis que prometer devoción eterna y ya nunca tendréis que preocuparos de esos tontos grises. ¿Tenemos trato?

Si estás de acuerdo, jura devoción perpetua a este extraña, aunque agradable criatura (310). De lo contrario puedes negarte amablemente (315).

210

Antes de que el amanecer expulse a las lunas del cielo, los grises han subido hasta vuestra altura. Agazapados entre los zarzales os han rodeado por decenas. Ha sido el sueño que no te ha permitido reconocer sus apagados sonidos hasta que fue demasiado tarde.

Fin

211

Encabezas la entrada al túnel, aunque hubiera sido más práctico que Itair lo hubiera hecho. Él no tendría tantos problemas como tu para desencajarse de los bordes de la pared ni se habría dado tantos golpes. Además ya has avanzado

lo suficiente para que no quede luz ninguna aquí y, por si fuera poco, al palpar hacia delante, por mucho que extiendes tus brazos y todo tu cuerpo tus dedos no encuentran nada, ni arriba, ni a derecha, ni a izquierda ni hacia abajo. Intentas lo mismo con tu espada y la respuesta es casi la misma. ¿Sigues adelante, pese a todo (316)? ¿Lanzas tu espada hacia delante (322)? ¿O te das la vuelta y le dices a Itair que haga lo mismo (178)?

212

El príncipe se pone quejoso, casi lloriquea protestando de que está harto de ir sin rumbo, que ya no cree en ti y todas esas cosas, pero no propone plan mejor. Por tanto, camináis junto al río, molestos y apesadumbrados, durante horas hasta que los grises os alcanzan. Vuestra última oportunidad es correr. 5(257,274)

213

No tienes ninguna intención de seguir a los espíritus, cuyos poderes y caprichos van más allá de la comprensión de los mortales. Por eso observas el terreno y te decides por una hendidura en el terreno, que se te antoja una cañada.

-Alteza, tenemos que alejarnos de esta gente, sígame, -le dices y él te responde con un sí aliviado.

Le guías los primeros pasos hasta entrar en la cañada y justo entonces te aborda la desolación. La pendiente, lo que adivinas de ella, te daría miedo de día, inclinada como un tobogán, pero

plagada de rocas y zarzales. A colmo de males, tras vosotros, escuchas los pasos acechantes de los grises.

-No moriremos, le dices al chico, como si pudieras prometerlo.

-¿Que hacemos?

-Alteza, no dudaremos, no miramos atrás, no nos preocuparán los grises. Pasos precisos, el enemigo más cercano es la montaña. Piense, piense solo en el siguiente paso y en su cabeza no habrá sitio para el miedo. Vamos.

Descendéis con apuros y sin seguridad, pero vuestra mente os salva de cada paso, uno por uno. Miras atrás, no hay miedo en el rostro del chico, bien. Más allá, los grises comienzan a bajar. Seguí adelante, un grito, una caída,

-¡Alteza!, -le gritas.

-Deor, estoy bien, los que se han caído son grises.

Es cierto, los grises, están corriendo y dos se han tropezado uno contra otro y han caído hasta partirse los huesos. Pero lo que quedan os siguen, una jabalina surca el cielo hasta perderse en la noche.

-Alteza, no corra, por los dioses, no corra, es lo que buscan. La persecución continua, ahora los grises tienen más cuidado y mantenéis la distancia. La noche avanza y cuando llega la madrugada alcanzáis la base del Monte de los Espíritus. Los grises aún os siguen y rápidamente examinas el terreno a tu alrededor, tienes un extenso robledal delante, que te retrasaría la marcha, pero también os ocultaría, seguramente podrías atravesarlo (21) para intentar que los grises pierdan vuestro rastro. Sin embargo, podrías aprovecharlo para intentar despistar a los grises y volver al Monte de los Espíritus por una nueva ruta (341).

Nada más beber de la copa un intenso dolor te revienta el estómago y la cabeza. Caes al suelo, entre convulsiones, sin que tu compañero pueda hacer nada por ti. Cuando despiertas te mira con horror, pero tú respondes saltando al viento, transformado en el más gigantesco de los buitres.

Fin

Te concentras tanto como puedes en lo que tienes delante y aguzas tus sentidos tratando de descubrir cualquier mal, pero no hay nada. De pronto te sientes en paz y sabes que nada malo puede pasarte. El mundo no tiene sentido, solo conoces este instante que te guía a un paraíso donde las manzanas brotan del suelo y llueve té dulce del cielo.

Ahora aparecen veinte animales, que han venido a recibirnos a este lugar mágico, los más hermosos que jamás hayáis visto: del tamaño de un lobo, cubierto de escamas arco-iris y una ancha cabeza con grandes ojos de gato. Al sonreír os dejan ver sus dos filas de puntiagudos dientes. Vosotros respondéis al saludo dejando caer vuestras armas, no se vayan a enfadar. Después os despojáis de la ropa y os tumbáis pacientemente a que vengan a comeros vivos. Nada hay que temer, tan profundamente hipnotizados como estáis, ya no podéis sentir dolor.

Fin

216

Discutís y al final cedés, pero para cuanto se te pasa la testarudez habéis perdido un tiempo precioso. Nunca sabrás si será por tu culpa o la de Deor, pero lo cierto es que el ruido de vuestras discusiones no pasaron desapercibidas a los grises que os esperan emboscados en el peor lugar de vuestra ruta.

Fin

217

-Ahora, -le dices a Itair, -lo más importante es que ni nos oigan, ni nos vean.

El príncipe sonrío. -¿Ni si quiera comer?

Su pregunta te lleva a poner tu mano sobre su hombro, una familiaridad que no te hubieras permitido hace dos días, y los dos tomáis rumbo este guiados por el sol.

La mañana pasa extrañamente sin más novedad que el calor. Ahora el sudor perla vuestra piel y el cansancio os obliga a tomar asiento. Es el momento peor, cuando sobreviene el hambre y las dudas.

-Antes de que diga nada, alteza, todavía no estamos a salvo. Los grises habrán ido a la cima de la montaña ahora se estén preguntando dónde estamos.

-Pero les llevamos ventaja.

-Estoy de acuerdo alteza, y es una ventaja que, si la perdemos, nos matan.

De nuevo os levantáis y seguís así hasta que se os corta la respiración. Por la ruta que habéis seguido la montaña cae a plomo al este, unos treinta metros, antes de retomar una pendiente más sencilla. Hay salientes para pies y manos y la bajada, aunque peligrosa y difícil, es posible sin cuerdas 3(344,234). Otra idea sería fingir vuestras muertes, fabricando peleles y vistiéndolos con vuestras ropas (255).

218

-No, por favor, por favor, déjame.

-Alteza, los grises...

-Me duele y nos volveremos a caer.

-No lo haremos, le doy mi palabra.

Te agachas bajo el muchacho y, con toda la suavidad que puedes, los cargas sobre tus hombros como una mochila.

-¡Ay!

-Itair, muchacho, llore todo lo que quiera, pero por los Dioses, no grite.

-Es que duele un poco.

-Eso está mejor. Vamos a ir bajando, de vez en cuando tendré que pisar fuerte y entonces le dolerá. Usted apriete los dientes y grite todo lo que quiera, pero para dentro, sin abrir los labios. Así me ayudará a vivir.

Y así seguís monte abajo hasta que a la madrugada os encuentra una patrulla de veinte soldados a caballo. Estáis a salvo.

Fin

219

Te quedas esperando en la cueva, donde te sientes más seguro. donde el calor y el susurro del viento van turbando tus sentidos hasta que los párpados se pliegan, vencidos por el inmenso cansancio de estos terribles días.

No llegarás a despertar, y puedes dar gracias a los dioses por ello.

Fin

220

Os movéis acechantes primero y al ver que los grises no reaccionan saltáis a correr. Aceleráis todo lo que os dan vuestras piernas, como las otras veces que ha estado en juego vuestra vida, pero cuando pensáis que estáis a punto de salir, cinco monstruos interceptan vuestro camino. Tienen la misma piel que los grises, pero el tamaño de los tigres, seis fuertes patas terminadas en garras y mandíbulas repletas de colmillos.

Fin

221

-Alteza, tenemos que irnos. -No te responde, sigue caminando embobado y tienes que agarrar sus hombros y sacudirle para que vuelva en sí. -¡Alteza!

-Todo es hermoso.

-¡No! Dese la vuelta, sígame.

Al instante, te toma la mano como si fuera un niño pequeño y tienes que correr con él, vigilando cada paso. Al poco los aullidos cesan y son sustituidos por golpes de patas a la carrera. No has podido verlos, pero por el ruido sabes que no son grises, sino algún tipo de jauría, quizás lobos. Para empeorarlo todo vais directos a lo que parece un muro de zarzales.

Puedes tratar de saltar sobre los matorrales (203) o atravesarlos, aprovechando la energía que traéis (271).

222

El carro de los condenados sigue su camino sin prestaros atención. Tampoco presta atención a los grises que acaban de alcanzar la cima y que os siguen lentamente, sin atreverse a atacar. Las horas de la noche se van sucediendo así, vosotros respetáis la distancia al carro y los grises respetan vuestra distancia, pero llega un momento, rondando la madrugada, en la que el carro se disuelve en el aire, junto con los verdugos rojos y los condenados.

Los grises sonrían entonces y se disponen a atacar. No tenéis tiempo ni para vuestras últimas oraciones

Fin

No estás dispuesto a morir en una emboscada. Deor, ¡corre!, le dices, e inmediatamente te mueves tan rápido como te es posible, pero la pendiente es traicionera y en tu precipitación resbalas y caes al vacío.

Fin

Sales y te estremeces, la sangre te corre por todas las venas huyendo del frío. El corazón bombea tan bien como siempre debe hacerlo a tu edad. Te has traído el escudo de Deor y una lanza de los grises y por un rato juegas a ser un gran guerrero. No es muy inteligente, pero durante todo el rato, eso piensas, has mantenido los ojos abiertos.

Ahora viene eso que siempre pasa a los que guardan la noche, esos ruiditos extraños, que casi siempre significan que todo va como debe ir. “Un ruido, seguro que no es nada”, te dices a ti mismo buscando tu valor, solo que entonces pasa algo peor, un silencio, de esos de emboscada, que solo turban tus pasos. Te estás alejando de la cueva, muy despacio, agazapado, cuidando que ni la lanza ni el escudo tropiece con nada, hasta que te cansas y los dejas atrás.

Ahora te deslizas sobre el suelo, la hierba húmeda te araña el pecho con su frío y tus ojos buscan aterrados hasta que los ves. Grises, son solo dos y rebuscan cansados entre los

arbustos, pinchando con sus lanzas. Aún no te han visto pero si siguen en esa dirección no tendrán más remedio que encontrar vuestra cueva.

Tienes tu cuchillo, si pudieras saltar sobre uno antes de que pudiera reaccionar, tendrías una buena oportunidad de victoria (239). O tal vez prefieras volver a la cueva y avisar a Deor (40); él sería capaz de liquidar a esos dos con tu ayuda, o incluso sin ella.

225

-Alteza, deje que yo me ocupe de la caza. Por los dioses, quédese aquí, siempre, aunque no vuelva, sobre todo si no vuelvo.

Estas palabras son tu última despedida del príncipe y también tu última esperanza, horas después cuando los grises te descubran, te rodeen y corran contra ti, como una horda inmensa, y te claven sus lanzas.

Fin

226

Hay algo en la actitud de los grises que te recuerda a las artimañas de la guerra. Recuerdas a un general que, al rodear una ciudad y comenzar un ataque, se “descuidaba” y dejaba abierta una ruta. El enemigo, confiado, mandaba por allí sus refuerzos o intentaba escapar, pero hiciera lo que hiciera en realidad le esperaba una emboscada.

Por eso no te mueves, ni dejas al chico que abandone su escondite, hasta que los grises, lentamente van desapareciendo de vuestra vista. Entonces te arrastras a explorar y, una vez que confirmas que de verdad se han ido, corréis por vuestras vidas sin que nunca más los monstruos vuelvan a encontrar vuestro rastro.

Fin

227

Corres en la oscuridad, Deor se ha quedado atrás y ya no puede enfadarse, porque vuestra loca carrera os llevó justo en medio de los grises. Él se interpuso y lo mataron, dándote unos pocos segundos para escapar de los grises, pero han sido demasiado pocos. Ahora se acercan y no podrás con ellos.

Fin

228

El río de luz te dio mala espina en cuanto notaste que dominaba vuestras armas. O es tesoro de dioses o es ardid de los demonios y, en cualquiera de los dos casos, lo mejor es dejarlo en paz.

Guías al príncipe alejándoos de la luz, hasta que volvéis a las sombras. Pronto las estrellas son vuestra única guía, buscas el este, pero aquí en el monte roto, dónde las nubes se han

encaprichado reunirse, la orientación es mucho más difícil. En todo momento tienes que comprobar el terreno, vigilar a los enemigos que os buscan y, además, tomar el mejor camino.

Tienes ante ti un desfiladero, ya peligroso de bajar durante el día, pero si lo consiguieras no te queda duda de que estarías a salvo 5(3,258). La otra posibilidad es dar un largo rodeo y arriesgarte a ser descubierto por los grises durante las horas de la madrugada 3(264,232).

229

El plan funciona y, mientras los grises tratan de figurarse lo que ha pasado, vosotros dos ya habéis desaparecido tras los árboles. Otra vez tenéis que internaros en el monte hasta que no podéis saber donde estás y otra vez estáis mirando para todas partes, no parando sino para esconderos, como cualquier ratón.

-Deor, ¿a dónde vamos?, necesitamos ir a alguna parte, -te dice el chico y tiene razón.

La Ciudadela del Búho te espera al este, con su guarnición de soldados, que ya deben estar preguntándose qué ha sido de la comitiva real. Lo malo es que los grises también deben ser conscientes de eso. ¿Quieres retomar el camino a la cima (235) o te diriges ahora al este (217)?

230

En cuanto el líquido toca la tierra se desliza sobre ella transformado en un río que crece sin control. Alarmado,

devuelves el cáliz a la vertical e incluso lo tapas con tu mano, pero todo es inútil, el río crece ahora por fuentes desconocidas. Además el mundo se ha transformado hasta que la hierba se vuelve negra, los árboles púrpura y el cielo se viste de amarillo. Pero no tienes tiempo de admirar el nuevo paisaje, donde desaparecen montañas y valles, porque debéis correr por vuestra vida, ahora amenazada por la crecida de estas aguas. Pero estas siguen creciendo hasta rodearos completamente en una pequeña isla negra que empequeñece sin parar.

En esas estáis cuando veis aparecer un barquero montado en una barca de negra madera; una mujer parece, con cabeza de cuervo y rema venciendo fácilmente la furia de las aguas. ¿Llamas su atención para que venga a salvaros (342) o preferirás nadar cuando os cubran las aguas (347)?

231

Escalofríos os recorren el cuerpo en cuanto atravesáis el umbral de mármol. Hace verdadero frío aquí dentro a pesar del verano y la luz que acaricia las paredes blanquecinas os recuerda a un sudario. Sin embargo recorréis el estrecho pasillo en pocos pasos y al final no encontráis nada, solo una urna de alabastro con las cenizas de un difunto.

¿Deseas volver a la plaza pentagonal (340) o decides internarte en la selva de hierba gigante 2(207,345,)?

232

Los grises llevan horas escondidos bajo el viento frío, maldiciendo su suerte, pero ahora os descubren y se pegan a sus rocas, esperando el momento fatal en que vuestros cuerpos estén a su alcance. Entonces todas las jabalinas irán al príncipe, que morirá lentamente mientras tu defiendes su sangre.

Fin

233

Te da miedo llevar al chico por este despeñadero, arriesgando a que sus lesiones vayan a peor o que acabéis los dos víctimas de un nuevo accidente. Pero la espera os va congelando los huesos y da tiempo a los grises a acercarse. Cuando llega el alba decides que no hay más remedio que alejarse.

-Alteza, ¿puede caminar?

-Caminar, un poco, correr, no creo.

-No se preocupe, alteza, si somos listos no habrá que correr.

(393)

234

Aceptaste los riesgos, pero eso no atenúa el dolor de tu fracaso. Sobre todo porque tu fracaso ha sido una caída de catorce metros. Te has roto siete huesos, incluida la espalda y estás paralizado de cintura para abajo. El príncipe aún descende, llorando, tú ahora le mientes, comiéndote todo el dolor que puedes, diciéndole que no se apure, que estás bien.

Cuando esté a salvo le dirás la verdad y le pedirás que te deje, para que los grises no le alcancen. Y si no acepta tus palabras, tu propia daga acortará tu vida.

Fin

235

Inmediatamente volvéis a vuestra ruta hasta que coronáis el lado opuesto de la montaña. Para entonces es imposible ver nada más allá de veinte pasos y hasta hablar os cansa. Casi dormís de pie. Y sin embargo, la salvación y la libertad puede estar al pie de esta pendiente, más allá de vuestra vista, pero cerca. ¿Piensas que tenéis que dormir (143) o te arriesgas a bajar de noche 3(13,204)?

236

-Tienes razón, -le dices a Deor.

-Alteza ha de saber que éste es el día más feliz de mi vida porque usted va a vivir y ha de triunfar, los dioses le han bendecido, de eso no hay duda.

No encuentras palabras con las que contestarle porque sabes que él lo va a tener mucho más difícil.

-Adiós, Alteza, que reine diez mil años, hasta que la arena se transforme en montaña y brote el musgo sobre su cima.

-Adiós Deor.

Segundos más tarde estás volando. Tus lágrimas se agregan a la lluvia mientras te alejas del Monte de los Espíritus aunque

ya sabes que ninguno de los monstruos puede detenerte. Aún no lo sabes, pero debes llorar también por ti, porque cuando vuelvas a casa nadie te reconocerá por tu nuevo aspecto, te tomarán por un espíritu de los muertos, los sacerdotes y los magos se congregarán para echarte más allá de las murallas y vagarás para siempre entre las bestias del aire.

Fin

237

-Eras su madre, Majestad, más ahora solo una sombra helada. Ante tus palabras, los fantasmas engrandecen sus cuerpos, y suenan las palabras de la reina,

-¿Qué sabes tú, necio, lo que somos? ¿Qué sabe ninguno vivo de la muerte?

-Solo sé una cosa, que éste no es vuestro lugar, llevaos vuestro dolor y dejad que el niño viva y reine.

Uryele duda hasta desaparecer llorando ante tus ojos, junto con su triste compañía (284).

238

Llegáis al silo con los grises pisándoos los talones, pero la puerta de madera hace tiempo que se ha desprendido de sus goznes. Así que lo primero que haces es bloquear la entrada con tus armas. Los grises se lanzan a por ti una y otra vez, pero caen ante tu acero. Pronto el umbral se llena de cuerpos y durante esos minutos de gloria te sientes invencible.

Sin embargo, para entonces la horda ha sido convocada y eres lo suficientemente veterano para saber que tarde o temprano te superarán.

Fin

239

Tus pasos jóvenes, tus leves pies no hacen ningún ruido. Con la calma que has conseguido después de pasar tanto miedo llega a un metro de la espalda del monstruo. Entonces saltas y le clavas tu puñal, hiriéndole. Se revuelve de dolor y se enfrenta a ti, mientras su compañero te apresa las piernas. Tu pequeña arma no será rival para dos lanzas.

Fin

240

La bajada te resulta más fácil de lo que habías previsto. Es solo el cansancio, el sueño y el hambre acumulada las que te hacen dudar, pero el miedo a los grises es una fuerza más poderosa que todo eso. Un bosque os espera en las estribaciones de la montaña, tan espeso que los grises no os podrán encontrar nunca.

Fin

Tomas los aires y a pesar de la noche puedes descubrir a los grises cuando se acercan por el movimiento que causan a las ramas. Desde ahora guías a Deor, primero a un refugio, después por las rutas de la montaña, evitando a los grises mucho antes de que estos puedan acercarse a tu amigo y sin que esto puedan hacer nada salvo maldecirte. Poco a poco van resignándose a abandonar vuestra persecución y al fin llegaréis a tierras civilizadas donde tendrá que acostumbrarse a tu nuevo aspecto.

Fin

-Deor, ¿no lo estás oyendo?, tenemos que escapar, rápido.
Deor responde comprensivo a tus palabras -No, alteza, primero tenemos que saber a qué nos enfrentamos.

¿Te ofreces a ir a mirar tú? (157) ¿Prefieres que vaya él? (18)
¿O insistes en que tenéis que huir ahora (247)?

Deor te mira preocupado cuando sugieres tu idea, pero después su cara se ilumina. Entendido alteza, no se quede atrás.

Corréis, siguiendo las huellas hasta que estas desaparecen súbitamente.

-Lo sabía, -dices, -estaban hechas al revés para engañarnos. Pero los engañados han sido los grises, que todavía os esperan al final del camino mientras vosotros os seguís alejando más allá de su alcance.

Fin

244

No hablas, ni siquiera haces un gesto, simplemente obligas tus pies a caminar. Pronto empezáis a caminar en círculos en el bosque hasta que, a una hora de la madrugada, descubres que estás caminando solo. Sin que ninguno de los dos se diera cuenta, te has quedado atrás, mientras que, a tu alrededor, grandes como lobos, te ves rodeado de veinte arañas grises, armadas de tela, ácido y veneno.

Fin

245

Tu regreso al mundo es recibido con el frío y el silencio. Husmeas por los alrededores, buscando alguna pista pero tu eres mal rastreador y tienes que desistir. Deor no ha dejado pistas obvias y tú ni siquiera sabes exactamente qué debes buscar (265).

246

La búsqueda en plena mañana dio a los grises el tiempo que necesitaban para encontraros, seguimos despacio y escoger el mediodía como la hora en que moriréis.

Fin

247

No, Deor, tenemos que irnos ya, por favor. El sargento te lanza una mirada que estaría acompañado de una palabrota de ser tú uno de sus reclutas, pero calla y obedece. Acabáis así los dos corriendo sin dirección 4(343,227)

248

-No nos molestes, criatura de sangre, estamos muertos. Reconoces la voz de la Reina Uryele, aunque sus labios no se mueven. El resto de los fantasmas, ni siquiera te dirigen la mirada.

-No os molesto, señora, - le respondes, -pero debo proteger a su hijo.

Su respuesta es sencilla. -Soy su madre e impondré mi voluntad sobre la muerte.

¿Continuarás tu desafío (237) o te apartarás por fin (277)?

249

Una corta bajada y ya estáis en el bosque de matorrales, hasta aquí todo ha ido bien, pero es justo en el momento de desaparecer tras las ramas cuando distingues a un gris agazapado entre las rocas, mostrando solo su cabeza que gira de un lado a otro.

¿Os quedáis quietos (346) o seguís con vuestro plan (352)?

250

Resignado a no encontrar a tu amigo, te vuelves a la cueva, pero lo que no sabías es que los grises te han visto entrar y salir y pronto asaltarán la entrada.

Fin

251

Esta carrera termina antes de empezar, porque cuando comenzáis a correr uno de los grises se cruza en vuestro camino. Lo matas, pero el combate te retrasa lo suficiente para que los demás os alcancen.

Fin

252

El bosque os provee de las suficientes ramas caídas y matorrales como para haceros una especie de iglú vegetal que luego cubrís con hojas. No es mucho y no resistirá una lluvia fuerte, pero sí os ocultará. Las cosas os van bien así el siguiente día y la siguiente noche, ni siquiera escucháis otros sonidos que no sean los de la naturaleza y los animales. Pero a la mañana del segundo día los estómagos os revientan de hambre. Duele constantemente y no sabéis que hacer para remitir el dolor. ¿Os decidís a cazar (179) o aguantáis el hambre (319)?

253

Seguís las huellas despacio, no por que sea difícil seguirlas, sino porque paráis a cada poco para descubrir la presencia de algún gris, pero no encontráis ninguno. Todavía no lo sabéis pero os encamináis directos a una emboscada; son siete grises que os han estado siguiendo, aprovechando vuestra lentitud. Dos ya están cerrado vuestra huida, los otros cinco preparan sus armas.

Fin

254

Parece que el matorral no se acaba nunca, y aún seguís intentando rodearlo cuando descubrís delante vuestra un grupo de tres grises; probablemente la última esperanza que tienen los grises para alcanzaros. ¿Arde tu sangre por un

combate 3(348,301) o prefieres una carrera salvaje con la que, con suerte, salvar vuestras vidas (353)?

255

Te cuesta convencer al príncipe que no accede a tu plan hasta que le aclaras que os quedaréis con la ropa interior y la manta. Después, juntando ramas de zarzales y hojas, rellenáis vuestras ropas. Cañas dobladas y entrelazadas forman vuestras cabezas y con ramas más gruesas y claras fabricáis las piernas.

El príncipe no está convencido del resultado.

-Se ve lo que son

-De cerca sí, pero tendrán que acercarse y eso significa bajar por ahí. Les llevará tiempo. Ahora vamos al sur, así medio desnudos no quiero subir a la montaña.

Y al sur bajáis, nunca sabréis si será porque tomasteis al final la ruta menos esperada, o si vuestros peles funcionaron, pero lo cierto es que los grises no recuperan vuestra pista y acabáis rescatados por una partida de cazadores que pronto os llevan a la civilización.

Fin

256

Quien no haya visto nunca espíritus creería que esta pared caprichosa y resquebrajada le da al monte su nombre. Hendiduras la siguen de arriba abajo, piedras brillantes la salpican y junto a ella crecen desde el fondo, hasta sobrepasar su altura, cilindros de roca y arcilla en precario equilibrio.

Sobrecogidos por la caída de cien metros, emprendéis la bajada. Las dificultades aparecen desde el principio pero os sobreponéis y poco a poco vais bajando hasta que, a medio camino, descubrís a los grises asomando desde el precipicio. Los nervios casi os hacen perder pie y aún os queda una caída mortal. Sin embargo, tras mucho esfuerzo conseguís llegar abajo. Seis grises han seguido vuestra ruta, aunque aún les queda un gran trecho por descender, quizás cuarenta metros. ¿Salís ahora a todo correr 3(354,397) o intentáis derribarlos a pedradas 4(289,359)

257

La carrera ha sido larga junto al río pero con la fortuna de que un rebaño de búfalos se cruzara tras vuestros pasos quedando entre vosotros y los grises. Para cuando pudieron sobrepasarlos ya estabais muy lejos.

Fin

258

A duras penas has conseguido sobrevivir a la caída. Han sido solo seis metros y como por milagro no te has roto ningún hueso, pero tienes los brazos cubiertos de sangre. El príncipe está llegando junto a ti, jadeando. La noche te ha jugado otra mala pasada; lo único bueno es que, sea como sea, ya estás en el fondo del barranco.

-Deor, ¿estás bien?

Tú le respondes con una sonrisa y con un trozo de diente que se te cae de ella. Justo entonces escucháis pasos que se paran súbitamente apagando la risa. ¿Salís a toda prisa (355) o te preparas para combatir (361)?

259

Tu primer ataque deja a uno de los grises sin vida. El segundo se revuelve, pero antes de que pueda reaccionar le atraviasas las entrañas. Han quedado muertos y tienes que reaccionar, escondes los cuerpos y vuelves corriendo al refugio, porque sabes que en cuanto se den cuenta este no será un lugar seguro (284).

260

Tras el susto te vuelves a la cueva, temiendo que el ciervo esté escapando de alguien. Pero lo que no sabes es que los grises, escondidos, te han visto salir y entrar de esa cueva. Pronto van a deslizarse sigilosos en su interior, donde no vas a poder huir ni esconderte.

Fin

261

Os metéis por el pinar, confiando en su protección. Una vez dentro la pendiente es perversa, cubierta de musgo y cayendo en ocasiones a plomo, desde luego un terreno muy difícil por el que correr. Si quieres, puedes cambiar de opinión y salir ahora

del bosque para emprender camino por la pendiente más suave y pelada (267), o bajar por la pared de formas caprichosa 3(256,362). De lo contrario, sigue adelante (367).

262

Sin tiempo para decidir, giras a dónde te parece y aceleras a sacarte el corazón por la boca. Así exprimes al máximo el efecto de la sorpresa y la confusión que recae sobre los grises cuando desapareces de su vista junto con el príncipe, que te sigue de cerca. Pero los crueles dioses han querido que, tras unos primeros metros, acabéis en un pedregal erizado de espinos que rápidamente frenan vuestra huida. Pronto os alcanzarán los grises, por última vez.

Fin

263

Decides que la comida es lo primero. Vuestra excursión os provee de un botín de cebollas silvestres y una camada de cuatro pequeños roedores que, según las mentiras de Deor, deberían ser gazapos. Un rápido fuego y un espeto convierte todo en vuestro desayuno.

Recogido y limpio el lugar, buscas un árbol desde el que descubrir el sol. Trepas lo justo, por no malgastar energías y mientras tratas de calcular tu ruta, algo frío toca tu tobillo.

-¡Alteza!, -es Deor que ahora señala un oso gigantesco, dos veces más pesado que cualquiera que hayas imaginado antes, pero con pico de ave. Os mira fijamente y sacude luego el suelo

con sus patas. Puede que sea hora de correr (311) de trepar tanto como podáis (318) o de alejarse muy despacio (336).

264

Esta suerte la habéis pasado, si habían grises cerca, todavía están detrás, pero más allá de vuestra vista y quizás de vuestro miedo, mientras os alejáis, hacia el este, de este monte de los espíritus (95).

265

Pasado el susto, te paras y escudriñas el bosque con tus ojos. Al no ver nada, das un paso, miras y vuelves a mirar. Sigues adelante. Hay un tronco caído entre dos árboles, casi como si fuera una barrera, sospechoso... Un sonido. Te das la vuelta de golpe... pero nada. Tres pasos más, ahora los ves, dos cabezas entre los matorrales, son grises, puede haber más, ¡corre! 3(275,280).

266

-Estaremos a salvo cuando llegue el amanecer.

-¿Cómo lo sabes?

-Alteza, no lo sé, lo espero.

-Ya...

-Perdone Alteza.

-No Deor, perdóname tú. Dilo otra vez, por favor, necesito oírlo.

-Estaremos a salvo cuando llegue el amanecer.

El chico suspira y pronto estáis los dos caminando a buen ritmo y casi sonriendo 3(95,363).

267

El viaje por esta zona ofrece pocas complicaciones y avanzáis con rapidez, pero desde lejos los grises os han visto y con silbidos están reuniendo toda su horda que está confluyendo tras vuestra a toda velocidad. Escucháis el rumor de sus pasos, y conscientes de ello, las manos se os llenan de frío y aceleráis vuestros pasos, pero entre vuestros perseguidores hay muchos que son muchos más veloces que vosotros. De tantos no conseguiréis escapar.

Fin

268

Escondidos bajo la hierba veis pasar al farol lentamente. Te preguntas quién pudiera estar caminando a estas horas y por este lugar tan desolado. Un bandido nunca se dejaría ver de esa manera y mucho menos otra víctima de los grises, ¿Será un extranjero o un maestro de los espíritus, quizás?

Mientras pasas tus elucubraciones el farol también se apaga de repente y ya no puedes ver ni la menor sombra del caminante. Sin embargo ya no sabes si seguir escondido. El príncipe parece dormido y quizás quieras hacer lo mismo (107), aunque, por otro lado, quizás prefieras proseguir tu huida (99).

269

Sabéis que la torre es una cripta en cuanto entráis en ella. Es más que el aire húmedo, la pálida luz que se cuela en el interior o el olor que toma al asalto vuestras gargantas; el pasadizo donde estáis baja retorciéndose en espiral y al llegar al fondo del abismo desemboca en una entrada cerrada con huesos y cráneos, de hombres, mujeres y niños.

–Deor, nos vamos, ¿verdad?

Te tomas tu tiempo para recuperarte del susto. La verdad es que sería fácil apartar esos viejos huesos, bastaría sacar unos cuantos y dar un buen empujón. ¿Pero quieres hacer eso (306) o haces caso al muchacho y volver por donde habéis venido (340) o seguir adelante a través de la selva de hierba 2(207,345)?

270

Corres tras el ciervo, quizás pensando que si está huyendo será por algo. ¡Tienes razón! En cuanto das el cuarto paso, doce grises salen de entre los árboles desde diferentes posiciones y corren a por ti con sus lanzas. Ahora no hay tiempo de pensar, tu única posibilidad es correr 2(275,280).

271

No pares, acelera, le gritas al príncipe, pero los zarzales son espesos y las ramas no ceden a tu fuerza. El grueso cuero de tu gambesón te salva de los pinchos, pero no de la caída. El príncipe está mucho peor, zurcido de rasguños, pero eso no

tiene ninguna importancia. Lo único que cuenta son las mandíbulas de la jauría monstruosa que dentro de un segundo os alcanzará.

Fin

272

Deor te guía justo en la dirección contraria que marcan las huellas de los grises. Se trata de un rastro demasiado fácil de seguir porque ha sido marcado a posta. No podréis advertirlo hasta que ya no quede nada por hacer sino morir con honor, pero ahora doce grises ya sonrían acariciando las puntas de sus armas.

Fin

273

Nunca sabrás lo que le ha pasado al príncipe, porque para despertarás cuando un intenso dolor te cruce la garganta y la sangre abandone tu cuerpo hasta que mueras.

Fin

274

Habéis querido correr, pero ya han sido muchos días de hambre y persecución. El príncipe cayó primero, exhausto por lo poco acostumbrado que su vida le ha preparado para los esfuerzos. Después fueron las lanzas las que acabaron contigo.

Fin

275

¡Lo has conseguido! Tu rastro se ha perdido entre los árboles y aunque ha sido una carrera dura al final los grises han cedido. Poco a poco vas recuperando resuello mientras piensas que hacer. Desde luego no volver a la cueva, ni rehacer tus pasos, sobre todo porque nunca en tu vida habías estado tan perdido como en este momento. Lo que te pide el alma es esconderte, pero eso ya ha fracasado, por no hablar del hambre que cada vez es peor. Una cosa que no has probado es hacerte pasar por un gris, si lo piensas desde lejos, con la piel embadurnada de ceniza podrías pasar por uno ellos; bastaría con un pequeño fuego (357). Por otro lado tal vez sea mejor internarte en el bosque, evitar a los monstruos y aguantar hasta que vengan a rescatarte (365).

276

Tras desprenderte de tus botas te metes con tu compañero en el lago. Durante los primeros metros tratáis de andar pero pronto tenéis que desistir porque vuestros pies se hunden en el fango o tropiezan con las bases de las cañas. El agua está turbia

y no podéis saber qué criaturas tocan vuestras piernas mientras se deslizan por el fondo. Las armas, el escudo y la cota de malla te pesan, y dudas si dejarlas atrás (302) o seguir con ellas (372).

277

-Señora, vuestro hijo duerme, le dices por fin, seguidme.

-Ya sé yo muy bien dónde yace mi hijo, ¡apártate!

Segundos más tarde ves al fantasma de Uryele introducirse lentamente en su refugio y nada más después, un chillido te atraviesa el corazón. Corres, el cortejo de los muertos ha desaparecido. Entrás al refugio, no hay nada, del chico no ha quedado traza alguna, como si hubiera muerto en la emboscada y estos últimos días fueran solo fruto de tu locura.

Fin

278

Ignoran tu presencia; los asesinos ni siquiera imaginan que nadie les aceche. Pasan dos minutos de esos en los que cada segundo cuenta, en que cada movimiento se queda en tu mente y tu mano está lista para matar. Así los ves, acercándose a vuestro refugio, y el detalle de sus babas cuando descubren el cuerpo del príncipe, indefenso en su sueño, más no el filo de tu espada cuando corta sus cuellos. (284)

279

Ya sabías que el camino del desfiladero llevaba la traición en cada uno de sus pasos. Desde el primer momento aceptaste la pena de muerte con la que te amenazaba. Pero no estabas preparado para ver a Itair caer veinte metros hasta romperse las piernas y desangrarse lentamente junto a tus lágrimas.

Fin

280

Tres lanzas siguieron tu carrera. Una se rompió en un árbol, la segunda se hundió en tu espalda y la tercera cayó junto a ti, sin hacerte daño. Pero para entonces ya estaba tendido en el suelo, perdiendo sangre. Ahora los grises se reúnen ante ti, haciendo burlas y contemplando como te vas apagando lentamente entre dolores hasta morir.

Fin

281

La bajada por este desfiladero escondía muchas dificultades, pero las habríais superado todas de no ser por la persecución de los grises. Fue por eso que tropezaste con el chico y os fuisteis los dos montaña abajo hasta estrellaros con las rocas del suelo.

Fin

Lo primero es saber dónde está el sol. Para eso Deor se fija en el musgo de los árboles.

-Alteza, por ahí está el oeste. -Señala la dirección con su brazo, que en el bosque no parece mejor ni peor que otra cualquiera. Emprendéis una marcha apresurada, pero siempre atentos a cualquier ruido que pudiera indicar la cercanía de los asesinos, los primeros kilómetros serán los más peligrosos (285).

Palpando el suelo del foso, apartando los cadáveres, acabáis por encontrar una trampilla hexagonal, que abríis con gran esfuerzo. Dentro encontráis un pozo, dotado de una escalerilla, de algún metal antiquísimo que, por maravilla de los Ancestros, no solo está libre de óxido sino que brilla con una luz verdosa. Descendéis, ¿a qué otro sitio podéis ir?

Lo que os encontráis al fondo os sobrecoge: una cámara de piedra sólida, llena de literas, y en cada uno de ellas, los huesos y el polvo de algún desventurado. Pero también hay vida en forma de insectos, que pululan como fantasmas bajo la luz verdosa y, más aún de todo eso, agua, que corre por el fondo en un canal subterráneo. Poco a poco descubríis lo que pasó, estos deben ser de los últimos de los antiguos, que sobrevivieron aquí las guerras hasta que se les acabó la comida, pero vosotros no tendréis que esperar tanto tiempo, porque al

fondo también hay otro túnel, y éste sigue durante kilómetros hacia el este, hasta salir de vuelta al mundo muy lejos del alcance de los grises.

Fin

284

Por poco habéis conseguido evitar al peligro a y no puedes evitar reír, sea por el miedo o por la simple fortuna de estar vivo, ni tú mismo puedes saberlo. El chico te mira asustado y tú te excusas diciendo que es para ahuyentar al miedo.

-Deor, ¿a dónde vamos ahora?

-No nos podemos quedar aquí, Alteza, seguiremos viaje a la cima (366).

-¿No será peligroso? Yo pienso que ahora, que es de noche, si nos quedamos muy quietos seguro que no nos encuentran (371).

285

Un día más tarde llegáis a un extenso claro que aloja una laguna circular, de trescientos metros de orilla a orilla con un islote rocoso en su interior. Deor quiere rodearla (193) para volver a vuestro camino hacia el oeste, pero tal vez prefieras hacer una balsa para atravesar la laguna (287).

286

A pasos precisos y calculados, pero sin titubeos acabáis en el fondo del acantilado. Los grises todavía están tras vuestros pasos, pero les lleváis buena delantera. Instintivamente sabes que esta puede ser vuestra oportunidad de dejarlos atrás para siempre y te lanzas a correr, con el chico a tu lado. Dos minutos más tarde escuchas sus saltos llegando al suelo. Te das la vuelta, debe haber unos ochocientos metros entre ellos y vosotros, no es suficiente y se te cruza la idea de abandonar tu espada y el escudo (368) o quedarte atrás para entretenerles mientras el príncipe escapa (374), pero quizás lo mejor sea no pensar absolutamente en nada y convertirte en el espíritu de la carrera (379).

287

Empezáis a fabricar la balsa inmediatamente. Lo primero es reunir los materiales, los troncos que servirán de estructura, las fibras que los ligarán y las ramas que servirán de relleno. Esto os lleva tiempo y ruido por lo que, antes de que consigáis terminarla los grises se han extendido entre vosotros y el agua, bloqueando toda dirección de escape. Así, cuando ataque, no tendréis esperanzas.

Fin

288

A la parte de tu mente que se le ocurrió lo de esperar al chico le dedicas un grosero insulto. Insuflado de energía militar te mueves por el terreno a súbitas marchas, interrumpidos en

parte para observar, en parte porque ya doblas más de veinte años.

Te lo encuentras, el muy novato está trotando sin parar, mirando al suelo para no caerse. No te ve hasta que lo atrapas. -¡Alteza! ¡Podría haber sido un gris! -Tiembblas en cuanto te salen las palabras. Solo el miedo te ha movido a hablar así. Pero lo único que hace el chico es abrazarte, hundiendo sus dedos en tus carnes, como si así estuviera a salvo.

-Calma, -le dices -tenemos que seguir.

Y quieres seguir, pero dejas que pase el tiempo para que se calme, más que nada porque tu corazón necesita este tiempo para recuperarse.

-¿A dónde vamos? -Te dice al fin.

-Déjeme... pensar...

Mientras recobras el resuello podrías decidir bajar la montaña hacia el este (95) guiándote por las estrellas. Crees que en esa dirección hay una vereda que conduce a la Ciudadela del Búho, allí deberíais estar seguros. Por otro lado es posible que los grises os esperen en esa dirección y quizás prefieras esconderos en este bosque hasta que pase el peligro (58).

Lo habéis conseguido. En realidad casi ninguna de vuestras piedras acertó a alguno de vuestros enemigos, pero en cuanto cayó el primero al vacío, chillando de miedo, el resto se retiró a buscar mejor ruta, pero vosotros aprovecháis ese tiempo para escapar tan lejos que nunca más volverán a encontraros.

Fin

290

El camino ahora está escoltado extrañas caretas de piedra que aparecen escondidas entre la gigantesca vegetación que crece en sus márgenes los márgenes del camino. Seguí adelante porque peores son los monstruos que os persiguen y cuando se hace de día la vereda termina en una cúpula de tierra que surge del mismo suelo; no hay ventanas, solo una abertura rectangular delante vuestra y otra, del tamaño de un puño, en su ábside. ¿Deseas entrar (333) o sigues adelante a través de la selva de hierba 2(207,345,)?

291

Tras fracasar con las lanzas algunos de los grises os imitan y saltan a los árboles. Bajan con ferocidad y arrojo pero abajo les esperan vuestras espadas y entre el príncipe y tú vais despachando a los que llegan, o los empujáis al abismo. Sin embargo siguen llegando sin arredrarse, impulsados por un odio demoníaco que no podéis comprender.

-Me estoy cansando. -Protesta el príncipe y tienes que darle la razón, no hay alternativa, tendréis que intentar descender esta pared 2(286,281).

292

Aguantáis escondidos los dos juntos sin hacer un movimiento pero son tantos los grises que están pasando y durante tanto tiempo que la fatalidad hace que uno de ellos se tope literalmente con vosotros. La lucha acaba en la muerte del gris, pero para entonces ya estáis completamente rodeados.

Fin

293

Las cañas gruesas y la hierba gigante son una excelente materia prima para las balsas. Los únicos problemas los da que solo uno de vosotros está acostumbrado a trabajar con sus manos. Aún así, a base de cortar cañas y atarlas en fardos, pronto tenéis un par de flotadores, que unís con más cañas y hierba hasta formar una plataforma. Vuestros estómagos rugen después del trabajo y os tienta pescar, improvisando una red (364), antes de emprender viaje en la balsa (155).

294

Esta vez los ruidos que acompañaban vuestros pasos demuestran ser algo más terrible: un grupo de grises que os estaban acechando esperando el momento preciso. Veinte lanzas volaron hasta vuestros cuerpos que ahora yacen sangrando entre las cañas y el barro.

Fin

295

La senda de la espada termina en una pequeña torre almenada. No tiene puertas ni ventanas, ni ninguna decoración, salvo los nidos que las aves han construido en sus aleros. Apenas levanta tres metros del suelo y os sería muy fácil escalarla (269), aunque quizás prefieras volver por donde habéis venido (340) o seguir adelante a través de la selva de hierba 2(207,345).

296

La ferocidad de los grises tiene un origen demoníaco y no se calma ni por el miedo a perder la vida. Por eso saltan sobre vosotros y encuentra el camino de vuestras espadas. Su sangre os salpica, pero siguen llegando uno tras otro.

Con todo, estáis a punto de eliminar la primera oleada y ganar el tiempo suficiente para pensar, pero un maldito gris, justo al tiempo de morir, atraviesa tu rodilla con su lanza. Sabiendo los dos que no puedes huir, que quedarse aquí es un suicidio, le ordenas al príncipe que intente salvarse solo, deseándole la mejor de las suertes.

Fin

297

-No te muevas, por favor alteza, no te muevas. -La crudeza de la situación hace que te olvides de la formas.

Quedáis los dos acurrucados bajo la hierba y la noche mientras los monstruos van pasando uno tras otro, reventando a sustos vuestros cuerpos, sin que este trance avance a su resolución. Calláis como los grillos, como la naturaleza misma que tiembla con vosotros. Itair te mira suplicante y entonces tú le confortas con tu mirada y le pides en silencio que aguante (292) o que se haga una serpiente y se escurra contigo bajo la hierba alta (380)

298

El ulular que habías escuchado se disipa mientras el príncipe cae en su sueño. Tú te pones a vigilar, conforme a la ronda que aprendiste de recluta, y al final los ves, la docena de ellos, avanzando en todas direcciones. Apenas tienes tiempo para despertar a Itair, pero quizás nunca debieras haberlo hecho, porque para entonces los grises ya están cargando contra vosotros, empezando un combate que nunca podréis ganar.

Fin

299

El camino que surgía de la estatuilla de la corona de laurel os lleva a través de la selva de hierba alta hasta lo que parece una casa labrada de un solo bloque rectangular de mármol. No tiene ventanas, pero tiene un vano por puerta que te permite entrar en su interior (231). También puedes seguir adelante a través de la selva de hierba 2(207,345) o volver por dónde has venido (340).

El consejo de Deor te lleva a aceptar también su conocimiento de la orientación. Al este vais, pero bajo este bosque todo te parece igual. En todo momento, tanto como es posible a tu edad, mantienes la alerta buscando la sombra de algún gris.

-Deor, es raro que estemos tan, tan solos.

-Ajá.

-Y, ¿sabes por qué?

-No, Alteza.

-¿Me lo adivinas?

-Algo peor hay por aquí, puede ser eso.

-Vale.

Pero lo cierto es que durante este primer día tenéis suerte. Algunos lobos pasan cerca de vosotros pero no muestran interés al ver vuestras espadas. Por lo demás, la jornada se completa con la caza de un conejo herido y la llegada de la noche justo cuando alcanzáis una corriente, cuyas aguas bebéis sin precaución.

Seguir adelante es una opción (386), pero no confías en tus fuerzas, ¿buscas la copa de un árbol donde dormir (395)?

Cargas sobre ellos, el príncipe junto a ti. Las bestias no pueden creer la furia que ven en vuestros ojos. Estáis hartos de ellos y cada uno de tus golpes cuentan por los de tres hombres. Uno tras otro, los grises van cayendo. Al primero le partes,

literalmente, la cara; Itair empala al segundo, el tercero se derrumba en trozos, derribado por tus golpes.

Después, todo en calma, caes tú también.

-¡Deor!

-Alteza, si no le molesta, me gustaría morirme.

Y cierras los ojos, cinco veces te habían herido los grises y solo ahora te das cuenta, cuando los brazos de un niño te abrazan y sus lágrimas bañan tu rostro.

302

Dejas en el agua todo lo que te pesa, primero tú, luego tu compañero, y después seguís adelante por la laguna, buscando las zonas junto a la orilla norte, las más espesas de vegetación. Seguís así durante horas, soportando los mosquitos, hasta que, llegada la noche, os atrevéis a salir a campo abierto. Corréis y andáis mientras las estrellas están el cielo y al llegar la madrugada una patrulla de soldados de la Ciudadada del Búho os alcanza. Estáis a salvo, enhorabuena.

Fin

303

-Alteza, si fueran grises tenemos que salir ahora y si no, lo siento por su sueño. -Y así los dos salís andando apresuradamente, tratando de no armar ruido alguno entre las sombras de la noche. Es entonces cuando descubres a los grises, acercándose a vuestro refugio y sonríes porque cuando lleguen ya estaréis lejos camino de la cima (366)

El camino del cuenco de piedra con agua se encuentra también rodeado de la selva de hierba gigante que, si cabe, crece aún más alta hasta cubriros completamente. Lluève sobre vosotros y, de hecho, chapoteáis al andar, pero al mismo tiempo luce el sol y el agua está templada por el verano. En esas estáis cuando al pisar te hundes hasta la cintura y ante ti se abre la selva de hierba hasta descubrir una corriente salpicada de cañaverales.

¿Pretendes seguir adelante, nadando si es necesario (276)?
 ¿Empleas el tiempo que sea necesario para haceros una balsa (293) o prefieres volver por dónde has venido (340)?

Optas por seguir adelante, camino al éste, dónde sabes como Deor que queda la Ciudadela del Búho, vuestra mejor y casi única esperanza (95) o quizás al oeste (285), donde nadie podría imaginarse que iríais porque solo viven las bestias y los peligros.

-Deor, esto no es una buena idea, de verdad.

-Confíe en mí, Alteza, tenemos que descubrir qué se oculta aquí dentro.

-¿Por qué?

La respuesta llega cuando sacas uno de los huesos y el resto de la obstrucción se desploma sonoramente. Ante vosotros hay

un cámara apenas iluminada por la luz que entra desde un tragaluz circular. El polvo que dispersa esa luz se va depositando para revelar un sarcófago de piedra. Itair fija sus ojos aterrados en tí, pero tú continuas con la decisión que ya habías tomado y antes de que el chico recuerde que es príncipe te lanzas a abrir la tumba.

Pero tus esfuerzos solo descubren un cráneo aplastado, unos huesos surcados de viejos cortes, una espada oxidada y polvo. Frustrado, puedes tratar de volver a la plaza pentagonal (340) o quizás intentar atravesar la jungla de hierba gigante 2(207,345).

307

Tan pronto como os agazapáis y os lanzáis a correr, una energía invisible os paraliza las piernas. Caéis rodando por el suelo, pero incluso antes de que paréis salís flotando por el aire hacia el carro de los condenados. De nada valen vuestras protestas, los verdugos rojos, ahora te fijas, ni siquiera tienen boca con la que responderos. Pronto, como el resto de los prisioneros, os conformáis a apagaros en una esquina del carro hasta que os dormís.

Despertáis en la tierra de la noche eterna, donde las estrellas no brillan y las rocas están sembradas de viejos huesos. Es una terrible gruta, flanqueada de gigantescas estatuas de demonios, a la que os llevan, las puertas del verdadero infierno.

Uno tras otro los condenados van entrando en la oscuridad sin fin, pero cuando llega vuestro turno el infierno os rechaza.

Segundos más tarde estáis solos, a tres años de camino de vuestro hogar.

Fin

308

Resguardados entre las plantas escucháis a los grises rondando entre las ramas hasta que sus sonidos se alejan. El príncipe, por milagro del cansancio, ya se ha dormido, y te tienta hacer lo mismo permaneciendo en vuestro escondite (171) o arriesgarte a infiltraros entre los grises (314) antes de que amanezca.

309

Corréis tanto como es posible correr, pero este mágico bosque, repleto de sombras y reflejos os separa. Tú escuchas un grito de dolor y quieres pensar que es uno de los grises, abatido por un golpe afortunado de Itair, pero entonces uno de los grises te derriba al suelo.

Luchando, saltas sobre él clavándole la espada, pero ya todo da igual, porque antes de que muera otros siete grises te rodean con sus lanzas. Vas a morir.

Fin

310

-Vale, ahora repetir conmigo... Uroj.

-Uroj -La primera parte es fácil.

-Erbmudivres anrete a araf.

-Erb...mudi...vres anrete a araf. -Esta parte os cuesta más.

-Bien, ya está hecho, disfrutad la vida conmigo.

Y dicho esto veis el mundo transformarse a vuestro alrededor. Ya no estáis en la montaña, sino en una galería en el interior de la tierra. A vuestro alrededor pululan centenares de criaturas, todas trabajando sin descanso, picando y transportando diamantes por kilos.

-¿Dónde estamos? -preguntas a lo que parece el cruce de macho cabrío y caballo.

-En las minas de los dioses que comen diamantes. Venga, poneos a trabajar que seréis felices.

-Y os ponéis a trabajar y, la verdad, es que sois muy felices picando diamantes. Quizás sea por el hechizo de la diosa cabra.

Fin

311

Saltas del árbol y arrancas tan pronto como pones pie en el suelo. El monstruo chilla y corre tras vosotros, esquivando los árboles como si fuera un halcón, pero con la fuerza de tres osos. Rápidamente, sin remisión, os recorta la distancia. Deor, en un último gesto, se da la vuelta con la espada, pero el monstruo ni siquiera para, no tendría tiempo ni aunque quisiera, y lo atropella en una masa de músculo y sangre. Deor muere sin un grito y el monstruo, consumido por su rabia, corre ahora hacia ti.

Fin

312

Un día más tarde, quizás dos, cuando abrís la trampilla, no sabéis lo cerca que han estado los grises de encontraros. Pero ya no están, ni siquiera en el mundo. La profecía ha perdido su poder, la magia se ha disuelto y la que yace bajo los huesos, sigue yaciendo bajo ellos, rumiando su venganza, prisionera de su propio rencor, hasta que las más malvadas de las estrellas vuelvan a darle nueva ocasión. Pero ese peligro no llegará hasta que mueran de viejos vuestros nietos; de momento tanto vosotros como el reino ha sobrevivido.

Fin

313

Un tajo de tu espada debilita las ramas del zarzal, el siguiente raja su cráneo entre los ojos. Pero no tendrás ocasión de celebrar tu victoria, porque al mismo tiempo ocho otros monstruos han saltado el zarzal y lanzan sus mandíbulas contra ti.

Fin

314

Más de una vez llegaste a pensar que había llegado vuestro último momento, pero todo acabaron por ser fantasmas de tus miedos. Al final la noche pasó y el alba os encontró ya muy lejos de los grises. Todavía os espera un día de incertidumbre, pero el peligro, aunque aún no lo sabéis, ya ha pasado. Al final serán los soldados quienes os encuentren; el reino tendrá una oportunidad, aunque para el pobre Itair empiece la etapa más dura de su vida.

Fin

315

Deor te deja actuar mientras lidias con la diosa. -Excusadnos, noble señora, -le dices tratando de no reírte haciendo reverencias a la cabra, -pero soy príncipe y me debo a mi reino y a todos los dioses del templo.

-¿Príncipe? ¿Tú te has visto? Pareces ya muerto, los dioses se ríen de ti. No, mentira, se rieron de ti y ya te han olvidado.

-Aún así, noble señora, por causa de mis súbditos no debo ofenderles.

-En fin, no sabes las riquezas que te pierdes, que tengas suerte, en este caso, que tengas buena muerte, porque para más no llegas. -Y, dicho eso, desaparece (305).

316

Te recorre el terror instintivo a la caída, pero apenas dura un instante, porque la bajada no es más de dos metros. Resoplas, tratando de recuperar tu corazón, cuando sientes un bulto

golpeándote y derribándote otra vez al suelo. Echas manos de la espada.

-¡Los grises! -Es Itair, que acaba de saltar sobre ti (327).

317

Necesitáis hacer acopio de todas vuestra fuerza y astucia para que la tapa del pesado sarcófago ceda y podáis apartar lo suficiente para que revele su interior.

Huesos, todo esta cubierto de huesos perfectos, pintados en blanco de plomo, solo recubiertos por una fina pátina de polvo.

-La que duerme bajo las huesos...

Sin una palabra más, escarbáis entre los huesos, con un miedo que pronto se transforma en rabia vengativa y no os paráis hasta encontrar el cadáver, negro como la obsidiana, de un ser que apenas podéis reconocer como humano. La visión os hace vacilar y en ese momento el malvado ser lanza sus brazos al cuello de Itair. El muchacho lucha, la espada de Deor ataca una y otra vez los brazos de la brujas, lanzando chispas, y esquiras de metal, hasta que los viejos miembros acaban cortados. Librado el muchacho, seguís golpeando hasta reducir a la bruja a una masa de polvo negro. Mientras, por todas partes, los grises están volviendo a las sombras de donde surgieron y la antigua maldición se va desvaneciendo para siempre.

Fin

318

-¡Deor, arriba! -Le dices, mientras ganas tú también tanto del árbol como puedes. Pronto los dos estáis colgados cada uno de una rama, en el punto más débil y alto que aún puede soportar vuestro peso.

Pero el monstruo se acerca lentamente, se yergue sobre sus patas traseras y empieza a sacudir el árbol, que se mece como una brizna de hierba. ¿Aguantáis (385) o tratáis de saltar al siguiente árbol 5(339,391)

319

El hambre y las penalidades han sido demasiadas para ti. Han pasado cinco días y ahora te revuelcas de fiebre en el fondo de vuestra choza. Deor intentas hacer lo que puede para animarte, pero poco a poco pierdes las esperanzas de sobrevivir. Al atardecer del sexto día tampoco Deor se puede levantar, apenas hablar y solo tienes la débil respiración de cada uno por compañía. Segundos más tarde te deslizas al abismo 3(331,325).

320

Prefieres el frío de la cima desnuda a la posible muerte hasta el momento en que los dientes te empiezan a castañetear. Te pegas a tu compañero buscando el calor de su cuerpo mientras el mundo se va disolviendo en la nada.

Fin

321

Corréis, sin preocuparos por nada más, siempre hacia el valle. Atrás han quedado grises y bestias; mientras que vosotros ya muy lejos, camino del este, divisáis ahora el ejército del reino. La salvación está cerca.

Fin

322

Lanzas la espada, que cae enseguida dando un sonoro “clank”. Calculas que el suelo no puede estar a más de dos metros. Armado con esa información te acercas con cuidado al borde y te descuelgas despacio.

-Alteza, siga despacio, yo. -Dices mientras recuperas la espada del suelo.

-No, despacio, no. ¡Los grises!

Un segundo más tarde el chico se ha lanzado sobre ti. Solo por un milagro se ha librado de encontrar tu filo y no dudas qué tienes que hacer (327).

323

Las piedras de las hondas han llegado a golpear la balsa, y los venablos de los grises han atravesado el agua, pero, por vuestra habilidad o milagro ninguno os alcanzado. Entráis ahora en el río, añadiendo a vuestras fuerzas, la de la corriente, ganando una velocidad que vuestros desventurados perseguidores solo podrán mantener durante quince minutos.

Después, y hasta llegar a la civilización, nadie habrá que os persiga.

Fin

324

Os tiráis al suelo y os metéis bajo la hojarasca, mientras el gris se aleja, mirando atrás, como vosotros habéis hecho antes. Un segundo más tarde descubrís su perseguidor, una criatura de tres metros, con pico de búho salpicado de sangre y hechuras de oso. Corre derribando árboles jóvenes a su paso, atronando la tierra a su alrededor. Casi sentís lástima del gris.

Cuando todo se calma volvéis lentamente a vuestro refugio, donde comeréis a los pobres gazapos y esperaréis escondidos, aguantando hambre y fatiga, hasta que los soldados os rescaten.

Fin

325

Despiertas envuelto en mantas, en una tienda del ejército. Un sanador está junto a ti, limpiándote los labios. Estás a salvo, te dice, pero cuando le preguntas por Deor, baja la cabeza.

Fin

326

La vereda se hunde en la hierba, ahora tan alta como para cubrirte hasta los hombros y pronto sobrepasará vuestras cabezas. De hecho, cuando el viento la toca, se mece hasta golpear suavemente vuestros cuerpos una y otra vez. Adelante no puedes ver sino un mar de verde, arriba el cielo negro tachonado de estrellas y atrás apenas el recodo que acabáis de dejar atrás.(335)

327

Ocho grises corren en el túnel, escuchas sus pasos, acaricias tu espada. Itair prepara su arma. Llego el primero, muerto queda, tres saltan, despachas a dos de dos cortes limpios, el príncipe destripa al siguiente. Los otros cuatro dudan, y paran.

Das al príncipe señal para se agache. Las lanzas, desde el otro lado, se mueven sin encontrar más que aire. Un salto, un tajo de tu espada y cortas dos pies. Enrabetados, los que quedan saltan al abismo, a clavarse en vuestros filos.

La furia tarda en pasaros, pero al fin, os sentís más fuertes que nunca, decididos a explorar el resto de la cueva (283) o volver al mundo (178).

328

Una rabia asesina se apodera de vosotros cuando os lanzáis a por el gris, pero él ni aún así os ve, solo sigue corriendo. Segundos más tarde escucháis un trueno quebrando un árbol mientras aplasta la tierra. Os giráis, es un monstruo de tres

metros, con hechuras de oso y un pico de búho ensangrentado por mandíbula que ahora se lanza a por vosotros. De esto no podréis escapar.

Fin

329

Solo un segundo sorprendéis a los grises. Un salto y emprendéis la carrera, pero inmediatamente los tres grupos convergen sobre vosotros. Llueven lanzas a vuestro alrededor, y una te roza el muslo, tirándote al suelo. Te levantas, pero ya no tendrás tiempo de escapar, lo último que ves son los ojos de horror del príncipe cuando los grises os alcanzan.

Fin

330

Otra vez a la carrera, desde la distancia atisbas el caos que se forma donde estaba la lanza, cómo los grises agitan las ramas a su paso intentado mantener vuestro ritmo, quizás lo consigan.
2(370,377)

331

Cuando despiertas estás envuelto en mantas, bajo la carpa de una tienda del ejército. Un sanador está junto a ti, limpiándote los labios.

-Ah, ya vuelve a la vida, su Alteza.

Tratas de incorporarte, -Deor, ¿dónde está?, -le preguntas.

-¿Quién? Ah, el sargento, por supuesto. Duerme, no se preocupe por él, Alteza, mi mejor aprendiz está junto a él y sanará.

Fin

332

La carrera os aleja del gris y pronto todo vuelve a la calma. Ya a la tarde, reventados de hambre, llegáis a vuestro refugio. Allí pasaréis aún una semana solitaria y angustiada hasta que los soldados os encuentren, desfallecidos de hambre, pero los mejores amigos del mundo.

Fin

333

Hay una momia de un niño muerto a la entrada, atado de pies y manos; una moneda de piedra cuelga de su cuello.

-Es un sacrificio, -dice Itair, -alguien ha sobornado a los demonios para librarse del infierno.

Quizás, por tanto, sea buen momento para abandonar este sitio malhado y volver a la plaza del pentágono (340) o probar mejor suerte internándote en la selva de hierba gigante 2(207,345). Por otro lado puede ser que te atrevas a seguir adelante a pesar de esta tétrica advertencia (338).

Al internaros en el bosque habéis despistado a los grises por el momento. Lo malo es que, de nuevo, habéis perdido el sentido de la orientación y tenéis que deteneros antes de arriesgaros a acabar en cualquier parte. Ese tiempo va pasando como la nieve sobre las manos desnudas hasta que, al fin, Deor vuelve a señalar al oeste.

Dos o tres horas, -no tienes forma de saberlo-, pasan sin que nada interrumpa la rutina de troncos y ramas, pero entonces una duda te cruza la cabeza, ¿de verdad es bueno mantener siempre la misma dirección (382) o no sería mejor zigzaguear un poco, a pesar del riesgo que habría que correr 2(392,387)?

De pronto, la hierba gigante se aparta hasta acomodar una explanada pentagonal pavimentada con losetas de piedra. En cada ángulo hay un pilar de piedra, en cada pilar una hornacina y dentro de ella una estatuilla. La vereda por la que llegáis contiene una libélula de piedra en su hornacina; las otras cuatro llevan una distinta cada una: moneda (290), espada (295), un cuenco con agua en su interior (304) y una corona de hojas de laurel (299).

Has oído que hay animales que deciden que sus presas son todo lo que huye de ellos. Parece ser que en este caso es cierto y lo que pasa es que la criatura mantiene su mirada en vosotros hasta que desaparecéis de su vista y después os olvida.

Pasado el peligro volvéis a vuestra huida, pero a partir de entonces todo está en calma. Poco a poco comprendéis que la presencia de ese monstruo os ha salvado la vida, pocos grises se han atrevido a internarse en el bosque y los que lo han hecho deben haber acabado asesinados por este oso o cualquiera de sus congéneres. Dos días más tardes, rotos de hambre y cansancio, os abrazáis el uno al otro, llorando, ante la patrulla de caballería que ha venido a vuestro rescate.

Fin

337

Lo que encontráis es un colgante de madera, con forma de alas, cubierto de glifos mágicos, que reconoces como un amuleto de protección, del tipo que se pondría un pastor o un trampero que se viera forzado a venir por estas tierras. Sin dudarlo, te lo pones, quizás su magia o la confianza que te hace ganar, te ayuden un poco (208)

338

Detrás de la momia sacrificada, la cripta es sorprendente sobria. Solo hay un pasillo estrecho de piedra desnuda donde ni el moho crece ni los insectos reptan. Hay luz que se cuele desde una hendidura en el techo pero ni el menor rastro de

agua ni vida. Por fin, -han sido dos minutos pero os ha parecido un siglo de miedo-, llegáis ante los restos de una puerta de mármol partida en dos. Itair te tira del brazo, como lo haría un chiquillo, para que no sigas adelante, pero llegados a este punto ya no hay vuelta atrás y atraviesas el tétrico umbral para descubrir un tesoro inmenso.

Ante vosotros, brillando resplandeciente, en el centro de la cámara circular fría y desnuda, como sacada de una fábula antigua, tumbado en el suelo, aparece un sarcófago de plomo. Es, de largo, como la altura de dos hombres, de alto os llega a los hombros y lo suficientemente ancho como para alojar un caballo.

Cuando se os pasa la emoción, caéis en la cuenta de que es demasiado pesado y ancho como para poderlo sacar de aquí. ¿Abandonas pues el descubrimiento, volviendo a la plaza del pentágono (340), o internaros en la selva de hierba gigante 2(207,345)? ¿U os atrevéis a abrir el sarcófago? (317)

339

Por poco, pero lo has conseguido. Te has estrellado contra dos ramas, pero tus manos se han asido a ellas y das por buenos los rasguños de piernas y brazos y el moratón que te va a salir en la cara.

Haces señas a Deor para que te imite, pero el sonrío y niega con la cabeza. Mientras, el monstruo duda, va de un árbol a otro sin decidir qué hacer hasta que, tras tres idas y venidas, prosigue su mortal trabajo con el árbol de Deor hasta que el veterano guarda se suelta y se estrella sobre el suelo.

Desde tu precario refugio, lleno de vergüenza y miedo, pero vivo, tienes que contemplar como la bestia lo devora hasta dejar poco más que sus huesos y entonces, satisfecho su hambre, desaparece entre los árboles.

Aprovechas la oportunidad para descender y escurrirte tú también entre las sombras. Horas más tarde encuentras una lobera abandonada, en la que te arrastrarás hasta que, dentro de una semana, casi muerto de hambre y frío, te rescaten tus soldados.

Fin

340

Volviendo a la explanada pentagonal escucháis unos extraños ruidos, probablemente no sean nada. Cuenta el número de veces que has estado en esta sección, incluyendo esta, y súmale el resultado de un dado, sin contar positivos ni negativos. Si la suma es de 7 o más ve a la sección (294).

Si es menor ahora puedes escoger un nuevo camino, ya sea el de la moneda (290), el de la espada (295), el del cuenco con agua (304) o el de la corona de hojas de laurel (299). Si estás harto de estos caminos siempre puedes tratar de internarte en la jungla de hierba 2(207,345).

341

En cuanto desaparecéis de la vista de los grises, ocultos por el bosque, giráis bruscamente y os escurrís buscando un lugar de

ventaja en el límite del robledal. Encontrado, esperáis agazapados , a que el último de los grises entre en él siguiendo vuestro rastro y entonces serpenteáis silenciosos y rápidos de vuelta a la Montaña de los Espíritus.

Pasará una semana, los grises os buscarán en el robledal, en la llanura y en los ríos, pero en todas partes encontrarán las espadas de los soldados y serán muertos. Después, hambrientos y hechos polvos, recibiréis a vuestros rescatadores con una sonrisa porque se ha salvado el reino y el mundo.

Fin

342

La barquera lleva la barca hasta vuestra menguante isla, y sin hablar ni hacer ningún gesto, deja que entréis. Justo en ese momento una prodigiosa transformación os alcanza, ya no sentís el movimiento de vuestros corazones, ni el hálito en vuestra boca, ni sentís ya ni miedo, ni frío, ni odio, ni alegría ni esperanza. Habéis muertos y solo quedan vuestras almas que la silenciosa barquera transporta a su mundo, hasta el fin de los tiempos.

Fin

343

Como por milagro habéis acabado los dos corriendo solos, inmensamente solos, lejos de los grises que nunca más volverán a encontrar vuestro rastro.

Fin

344

A punto estuviste en la bajada de caerte desde catorce metros. Fue por tu poca cabeza, por estar más pendiente del príncipe que de dónde pones tu pies, pero al final pudiste salir del percance y debes dar gracias a los dioses por ello. Ahora, todo olvidado, estáis los dos a salvo, corriendo hacia los bosque del este donde los grises encontrarán las espadas de los soldados antes que a vosotros.

Fin

345

La hierba ha conquistado este rincón del mundo hasta hacer desaparecer todo lo demás. Además tanto la terrible jornada de ayer, como la noche sin dormir, la falta de agua y comida os han robado las fuerzas y la atención. Os habéis perdido y no descubriste a los insectos que vuelan asustados entre las plantas, ni a las ranas que saltan a sus charcos para cubrirse de barro, y menos a los grises que sistemáticamente os han ido rodeando y que dentro de diez segundos saltarán sobre vuestros cuellos.

Fin

346

Os quedáis como conejos hasta que el gris se retira y desaparece de vuestra vista. Seguí así un largo rato, hasta que se desvanece también el silencio y vuelven los tranquilizadores sonidos de la naturaleza. Solo entonces os internáis en el matorral, la espesura que será vuestra casa una semana más, ya lejos de los grises, hasta que, cubiertos de polvo y mugre, os encuentren los soldados de la Ciudadela del Búho.

Fin

347

La barquera ha desaparecido, las aguas os suben hasta las rodillas y pronto os separan de la tierra. Desesperados, hacéis lo indecible por nadar, pero la corriente es demasiado fuerte y os conformáis con tomar aire, de cuando en cuando, mientras la corriente os arrastra a su placer.

Horas más tarde el río de tu niñez arroja vuestros cuerpos exánimes sobre la playa del palacio, despojados de todo. Es el príncipe, grita una sirviente, y al poco os rodean docenas más y en ese momento te dejas caer en el sueño, contento de haber alcanzado el caprichoso favor de los dioses.

Fin

348

Ríes cuando cortas el aire, espada y escudo en ristre, como cuando eras joven; el príncipe te sigue, ambas manos a la espada y los grises os miran incapaces de entender vuestra furia. Brillan vuestros filos, bailan vuestras espadas, los grises caen, nada más podéis ver, nada más recordar; todo ha sucedido con el favor de los dioses. Sonreís de nuevo porque, de alguna manera, sabéis que aquí acaba vuestra pesadilla y comienza vuestra aventura.

Fin

349

Camináis durante horas, sin ver el fin de esta jungla, hasta que, va desapareciendo poco a poco, sustituida por la inmensa estepa de las Tierras Salvajes, que se extienden hacia el sur. Necesitaríais provisiones y fuerzas para atravesarlas, y la desesperación no os impide adivinar que los grises os verían desde kilómetros. Resignados, os internáis en la selva (207).

350

La flauta es un espíritu que baila bajo las aguas, ¿qué otra cosa podría ser en esta laguna? Un espíritu que os atrae y atrapa, entre las cañas, junto a ella, donde, disueltos en notas y silencios, os convierte en aire y os añade a su música.

Fin

351

Crees que estuvisteis a punto de escapar, pero no tendrás tiempo de lamentar ni aprender de tus errores, porque las lanzas y las piedras de las hondas han herido vuestros cuerpos y vuestra sangre se disuelve ahora en el río mientras vuestra vida se apaga lentamente ante el regocijo de los grises.

Fin

352

Cuando ignoraste al gris cometiste un último error, porque os descubrió al primer movimiento y se señaló vuestra presencia a una docena de sus malditos compañeros. Después fue una larga persecución, una corta lucha y la muerte.

Fin

353

Lo primero es la victoria, salir vivos, dejar bajo sus huesos a la que nunca debió convocar a sus demonios. Hoy vuestras huellas, marcan la tierra que apenas os ve, unidos al viento que levanta vuestros cabellos. Atrás, cada vez más, atrás, los grises, gastando sus fuerzas en dolor, por mantenerse cerca de vuestro entusiasmo, y tras media hora uno, tras otro, los grises se derrumban en su propio sudor. Los espíritus del monte os

han poseído, han esperado todo este tiempo para elegirlos como vencedores.

Eso, o es que habéis sido mejores.

Fin

354

La última carrera ha terminado en el interior de una marisma, a la sombra de los espíritus. Habéis llegado aquí por no pararos a pensar por pura casualidad y el destino; de haber seguido el camino más lógico, los grises os hubieran perseguido por la llanura, pero aquí estáis, rodeados de charcas, árboles y mosquitos, lejos de cualquier gris y cerca de los soldados que ya se aproximan a rescataros.

Fin

355

La súbita carrera sorprende a los grises, que se habían quedado en el borde del precipicio. Sus hondas y sus proyectiles acompañan vuestra huida, sin haceros ni un rasguño; vuestra audacia y la poca luz os protegen hasta que desaparecéis en un bosque cercano, más allá de sus últimos y desesperados intentos por alcanzaros.

Fin

356

Das un toque al príncipe y giras bruscamente, a donde quieran conducirte los dioses. Corres, aceleras, te gastas el alma en los pulmones, arrancando metros a vuestros perseguidores antes de que descubran qué ha pasado.

Y el engaño funciona, porque, cuando el alba os encuentre rendidos en el suelo, no habrá rastro de los grises (314)

Fin

357

Con sumo cuidado intentas encender un fuego, pero después de diez intentos tienes que desistir. Si estuviera Deor, podría hacer esto en cinco minutos, pero solo eres un príncipe que no sabe nada de la vida en el bosque y ni frotando palitos ni estrellando piedras consigues nada más que chispas que no llegan a prender. ¿Qué hacer? ¿De verdad tienes confianza en que podrías sobrevivir en el bosque tu solo (365) o convocas al espíritu de Deor para que te enseñe el secreto del fuego (396)?

358

Algunos de los grises se arriesgan a arrojaros sus proyectiles, pero enseguida os ponéis demasiado lejos para ellos. Los monstruos se lanzan al agua en cuanto comprenden vuestras intenciones y respondéis remando aún más deprisa, dejándolos atrás fácilmente, mientras intentan sobreponerse al fango y la corriente.

Llegando a la orilla saltáis y corréis, tan rápido como podéis al principio, para perderlos de vista. No lo sabéis todavía pero los grises tendrán que renunciar, como no podía ser de otra

manera, a cruzar el lago y para cuando consigan fabricar su propia balsa ya estaréis demasiado lejos. Aún os queda una semana de supervivencia al aire libre entre fieras y lluvias; nada que, después de lo pasado, se os ocurra llamar peligro.

Fin

359

Debe haber sido los nervios, la precipitación, el temor de perder la vida, pero lo que pasa es que falláis la mayoría de las piedras y las que aciertan caen tan suaves sobre los grises que ni las sienten. No os queda otra que salir a correr 4(354,397)

360

Los grises se han evaporado. Aquí los árboles son más altos y los arbustos más espesos, aunque muchos estén aplastados. El origen de todo esto está a vuestra izquierda, a solo cuarenta pasos, un oso del tamaño de una casa, pero al que, como a los grises, le falta la cabeza. No es un corte limpio, pero tampoco una herida animal, sino como hecha a hachazos. Quizás sea la obra de un espíritu, uno como el que os observa ahora mismo, con cuerpo de gigante, enarbolando una alabarda en cada mano, que se aleja de vosotros con su barba pintada en sangre. Asustados, pensáis en dejarle ir, pero luego una idea loca se os mete en la cabeza y lo seguís a él, a buena distancia, pero sin perderlo de vista hasta que desaparece en las brumas de la montaña. Para entonces los grises están muy lejos.

Fin

361

Desenvainas y te das la vuelta, para descubrir a los grises en el borde del acantilado. Durante un segundo el único sonido que resta es la respiración del príncipe, mientras se prepara para la acometida que va a de venir. Justo después escuchas su grito, es una piedra de honda, que le ha alcanzado. Está tendido en la tierra, con la cabeza ensangrentada, incapaz de reaccionar. Te agachas junto a él, una lanza se clava junto a tu pie, aún respira, lo levantas y cuando te lanzas a correr una lanza se clava en tu cuello.

Fin

362

El tiempo que habéis perdido en el pinar se lo habéis dado a los grises para que encontraran vuestro rastro. Ahora os han visto y os están esperando con armas envenenadas. No tendréis ninguna oportunidad.

Fin

363

-Hola, dejad que me presente, mi nombre es Muerte y, hasta ahora, he tenido mucha paciencia con vosotros. Me debéis un muerto y no os veo amar tanto la vida como para que merezca

las inconvenientes a los que los dioses me someterán por vuestra causa.

Esta presencia, que ha interrumpido vuestro paso, es un joven pastor, con todos los aperos de su oficio, y un collar de esclavo. Su rostro os sabe a un amigo largo tiempo perdido, pero sin poder concretar quién es, pero lo más inquietante es que su rebaño son esqueletos de cabras.

-¿Queréis un sacrificio? -Suplica el príncipe.

-¿Yo, Muerte? Me sobra el trabajo.

-¿Un templo, quizás? -Añades tú.

-Millones de cementerios me recuerdan. No, negociaré con vosotros, dejo eso a los demoncillos del tres al cuarto, no es digno de Muerte. Solo os exhorto a que viváis antes de morir, y ahora, callad.

Y calláis, porque su magia no os deja musitar una palabra, ni hacer un gesto, mientras el rebaño y su pastor se alejan hasta que no queda más que sus campanillas y después ni eso (95).

364

Os ponéis a construir una red con la rapidez que da el hambre, pero no será lo bastante rápido, porque, antes de que podáis terminarlo, una lanza te atraviesa el cuello desde detrás de las cañas. Lo último que ves antes de morir es a tu compañero lanzándose al agua en un desesperado intento de sobrevivir.

Fin

365

No estabas preparado, en absoluto, para los días que has sufrido. No has conseguido cazar, apenas has conseguido comida y las bayas que comiste ayer te hicieron arrojar. Incluso en verano las noches en este bosque han sido frías y terribles. Te duelen todos los huesos, tienes los labios llenos de llagas, la piel hecha lija y apenas te sostienes en pie.

Más todo eso va a dar igual en un segundo, justo cuando escuches la batalla entre los soldados y los grises; la misma en la que los monstruos van a ser exterminados.

Fin

366

El viaje a la cima empieza relativamente fácil pero se va complicando con la pendiente y el terreno, que os lleva a sustos, caídas y algunos arañazos en las rodillas del príncipe.

Cuando la oscuridad llega a su plenitud con ella, casi como una maldición, llega también el ulular terrible de los grises. Quisieras saber si se están comunicando algo o solo buscan destrozarnos los nervios. En cualquier caso suenan demasiado cerca.

Tu primer impulso es arrancar a correr mientras aún podáis ver un poco 3(146,103), pero tal vez prefieras deslizarte sigilosamente entre las sombras 4(23,169).

367

Seguís adelante, entre las raíces y el musgo que aquí crece tupido y brillante. Vais muy despacio y así evitáis las traiciones que, en forma de súbitas caídas, alberga este bosque anclado a

las peñas. Más bien aprovecháis los troncos y ramas de agarre y así, poco a poco, protegidos por la espesura, descendéis el Monte de los Espíritus. Cuando los grises descubran vuestras formas, desde sus improvisadas atalayas, ya estaréis demasiado lejos. Pronto os reuniréis con los soldados que os buscan.

Fin

368

Más ligero y más ágil al principio sacáis más metros a los grises, pero estos os imitan, soltando también sus armas. No las necesitan, sencillamente son demasiados. Poco a poco os van arañando metros, hasta que os alcanzan y es el

Fin

369

Imitáis la llamada de los grises muy bien, demasiado bien. No lo sabes todavía pero estáis atrayendo a los grises que pronto se congregarán en torno vuestra rodeándoos hasta que os sea imposible escapar.

Fin

370

Ha sido una carrera salvaje, pero una vez más habéis conseguido despegaros de vuestros perseguidores hasta

conseguir perderlos de vuestra vista en lo más profundo del bosque. (334)

371

El chico estaba equivocado, este lugar ya no era seguro; demasiadas cosas habían pasado como para pensar que los grises no hubieran detectado nada inusual por aquí. Y siguieron mandando exploradores, hasta que no os quedó otra que salir a la cima a toda prisa (366).

372

Conservar las pesadas armas y la armadura fue una mala decisión que solo consiguió retrasaros, más y más, dando a los grises la oportunidad que necesitaban, para descubrirnos y rodearos en esta zona de cañas y lodo donde es imposible correr y casi imposible luchar.

Fin

373

-Deor, rápido, -Itair te sacude el hombro, -hay un peligro.

-Alteza, ¿los grises? -Ahora despierto, te fijas en sus ojos, a punto de llorar de miedo.

-No, hay dos grises, pero muertos, no tienen cuello, ni cabeza, solo tienen sangre.

-Calma, Alteza ¿Ha visto a sus asesinos?

-No.

-Da lo mismo, tiene razón, es un peligro. Salgamos de aquí.

-¿A la cima del monte (366) o nos damos la vuelta y nos escurrimos entre los grises (360)? Tienen que estar asustados.

374

La certeza de la muerte disipa tu miedo. Vas a afrontar a esos grises cuando vengan, con tus armas, y tu valor y tu carcajadas y a contar a los que mates antes de que la muerte tome tu vida. En cuanto al príncipe, solo puedes esperar que tu sacrificio sirva para algo.

Fin

375

Era solo una medida desesperada, la idea de un niño, pero ha dado resultado. Habéis pasado dos horas pegados a ese tronco, rezando a los dioses; tú has prometido siete templos para cuando llegues a reinar. Quizás por eso los grises no han acabado por encontraros y ahora se alejan y también se abra ahora un rayo de luz que ilumine vuestro camino hasta la cima del Monte de los Espíritus (45).

376

Saltas sobre uno de los grises, y le clavas tu espada en la espalda. Sangra, pero se revuelve, junto con su compañero y como rayos intercambiáis golpes. El primer gris, herido otra vez, expira, borboteando sangre negra y tu caes al suelo, empalado por una lanza que se ha roto en tus entrañas.

Fin

377

La tierra, la única que tienes, la única que tendrás, acogerá tu sangre cuando los grises lleguen junto a ti, hieran tus rodillas y te rematen en el suelo; porque esta vez su velocidad ha superado a la vuestra.

Fin

378

Decidís que sea Itair el primero que descienda por el pozo. Atado a la soga, es solo cuestión de ir descendiendo poco a poco y esperar que lo que haya allá abajo, sirva para esconderse.

Pero lo que encontráis no es nada más que la humilde agua y, descorazonados, os dais toda la prisa posible para salir de aquí, y, aunque retrasados, elegir de nuevo si lanzaros a correr por la pendiente desnuda (383) o meteros por lo que parece el Jardín de la Bruja (200).

379

Tus pensamientos desvanecidos vuelven a ti tras la carrera, tumbado en la tierra, el viejo corazón dolorido y encabritado. El príncipe está junto a ti, envuelto en sudor y polvo como cualquier otro chico. Están lejos, lo sabes, todavía arrastrando

sus incómodas lanzas, y han perdido vuestro rastro. Para cuando lo recuperen ya os habéis encontrado con los soldados que hace tiempo han partido en vuestro rescate. Lo habéis logrado.

Fin

380

Reptáis muy lentamente, cuidando de no mover los tallos de la hierba gigante, ganando distancia poco a poco hasta quedar más allá de sus ojos y sus orejas. Después, seguís más rápido, pero sin atreveros, durante horas y horas, a poner os en pie (207).

381

Corréis, pero los grises ya estaban sobre vuestra pista y al salir corriendo solo habéis revelado a todos vuestra posición exacta. Ya estabais rodeados y ahora estrechan el cerco desde todas partes, relamiéndose en el dolor que os van a causar.

Fin

382

No te equivocabas cuando pensaste que ahora ya no podrías perderte. Tampoco se equivocaron los grises cuando previeron hacia dónde ibas a ir y cuando decidieron el lugar desde dónde os esperan emboscados.

Fin

383

La primera media hora no sorprende vuestro camino, pero justo después la masa gris de la horda asesina, inmensa como el horizonte, aparece tras vuestro camino. Ululando, los monstruos cargan contra vosotros cuesta abajo, obligándoos a correr hasta que el príncipe no puede más y cae. Aceptando tu destino lucharás con el y antes de que su noble sangre manche el suelo, algunos grises verán sus tripas en el polvo.

Fin

384

No queréis interrumpir a ningún santón en este monte de los espíritus, lo que seguramente sea una buena idea cualquier día normal. Pero este es un día en que todo está infestado por los grises, en el que contáis con heridas y cansancio y en el que vagáis de un lado para otro hasta que las diosas, los dioses y los espíritus deciden que ya se han divertido lo suficiente con vuestra amargura. O quizás sea una realidad tan sencilla como que tarde o temprano los grises iban a acabar por asaltar este jardín de la bruja y atraparos.

Fin

385

Aguantas unos horriblos quince minutos hasta que tus brazos pierden fuerzas y caes estrepitosamente al suelo. Rotas tus piernas, el monstruo solo necesita un rápido zarpazo para dejarte sin vida.

Fin

386

Atravesáis la corriente y seguís adelante, con la suerte de salir del bosque justo cuando la noche acababa de imponer su fuerza. Encontráis ahora el este en las estrellas y desde aquí iniciáis un camino largo, evitando los peores peligros del terreno, tanteando cada paso, hasta que aparecéis en las faldas de la montaña (388).

387

Tu cara pide perdón cuando el cambio de rumbo que sugeriste os lleva directamente a los grises, pero no hay sombra de reproche en el rostro de tu amigo. –Morir no importa, –te dice, –es el fin de todos. Lo único que importa es cómo vivimos y como afrontamos la última hora. Y dicho eso alzáis vuestras armas ante la horda monstruosa.

Fin

388

La noche a esta altura tan baja es cálida en verano y conseguís cubrir tanto terreno que ganáis confianza en que los grises no sean capaces de encontraros, por lo menos no antes de que alcancéis la salvación del fuerte. Sin embargo cuando va acabando la noche os topáis con un obstáculo imprevisto. Es la misma hierba que ha venido creciendo hasta hacerse gigante. Ahora mismo ya os cubre hasta los ojos y es tan espesa que podría llamarse jungla.

Si os internáis en ella vuestro futuro quedaría en manos de la diosa de la suerte 3(207,345) ¿Pero qué otra opción os queda? ¿Rodear la jungla de hierba hasta encontrar un terreno más despejado (349)?

389

Tras un rato la criatura decide que no sois buenos para comer y os deja en paz, abandonando vuestro árbol a todo correr.

-Deor, lo siento, pero lo hemos intentado a tu manera y creo que es peor, no vamos al oeste (282)

390

Venciendo el miedo, os aproximáis a la entrada de la choza y llamáis. Os recibe el toque de una pequeña campana de cobre bruñido y después un rostro amable, joven, calvo, envuelto en una toca negra.

-Ah, una interrupción, o mejor dos interrupciones, pero tranquilos que no les amasaré como si fueran un moco viejo. Si tienen necesidad la atenderé, si quieren meditar conmigo les doy mi bienvenido, pero de otro modo les ruego marchen como esas nubes. Soy Kyonin, un aprendiz de la realidad nada interesante.

-No, señor, -así se dirige a él, el príncipe Itair, -necesitamos su ayuda, nos buscan para matarnos.

-Y casi lo han conseguido por lo que veo. Bien, éste es un sitio ruidoso y tengo mis trucos, -dice mientras desplaza con el pie descalzo la alfombra de la choza. Bajo ella hay tierra, que con una mano descubre una trampilla de madera.

Entráis, uno detrás de otro, en una cámara esférica del más lóbrego aspecto, de asientos de tierra aplastada, un cuenco de agua en el centro y, en cuanto Kyonin cierra la trampilla, de la mayor oscuridad y silencio.

-Bien, podéis elegir qué hacer mientras os buscan vuestros asesinos, pasar miedo o meditar, yo ya sé lo que hacer, -y dicho eso, el monje toca una campana, 2(312,394)

391

El salto no fue suficiente y caíste antes de alcanzar el otro árbol. Ahora yaces en el suelo con cuatro huesos rotos ante un monstruo que ya se dirige a rematarte.

Fin

392

Los miedos acompañan cada uno de vuestros pasos y las horas se empeñan en ir desgastando vuestras fuerzas. Cuando llega la noche apenas os queda energía para seguir adelante, pero tampoco podéis dormir. Camináis por tanto, tambaleándoos, dejando que os guíen las pocas estrellas que desde lo alto se cuelan entre las copas hasta que, al salir el alba, el paisaje se transforma en una inmensa pradera salpicada de humedales,

poblada de toros salvajes, de lobos y corzos, de osos y conejos y hasta bestias gigantes, pero sin el menor rastro de grises. Aún os espera un gran viaje, una inmensa aventura, pero, de momento, la muerte aún no podrá hacerse un festín con vuestros huesos.

Fin

393

La luz del día os amplía las opciones, tenéis una zona de pendiente despejada, sin más obstáculo que alguna roca que los torrentes han arrastrado los días de lluvia (383). Sin contar eso, también hay una gran área de espinos, secos y duros, que parece el jardín de una bruja (200) y, por último, por extraño que parezca en esta tierra desolada, un pozo, con su sogá para el cubo (378).

394

Cuando al final os encuentran los grises no hay nada que podáis hacer. Ya hayáis elegido meditar, despreciando aquello que no podáis controlar o hayáis preferido revolcaros en vuestros preocupaciones, nada tiene importancia, porque en unos segundos las lanzas os atravesarán una y otra vez, hasta que no queda de vosotros nada más que un amasijo de carne y sangre.

Fin

395

A las primeras de la madrugada, aún haciendo por despertarte, te sorprendes agarrándote a una rama con todas tus fuerzas. Miras abajo, es una criatura de leyenda, más alta que cualquier oso, con su pelo, el triple de su constitución y un salvaje pico de águila en su boca. Esta agitando el árbol, parando solo para miraros. ¿Aguantáis (389) o tratáis de saltar al siguiente árbol 5(339,391)

396

Nada se aparece ante ti a pesar de tus oraciones. Lloras desesperado y te parece oír, en tu mente, una voz familiar que podría proceder de tu propia imaginación, si no fuera porque su tono es algo distinto del que estás acostumbrado.

–Siga intentándolo, maldito imbécil, y por lo que más quiera, nada húmedo ni verde.

Y sigues éste, el que puede ser último consejo de Deor, hasta que se produce el milagro de la chispa. A partir de ahí es solo cuestión de introducir ramas y hojas secas hasta que consigues tu cosecha de ceniza.

Ahora viene la parte desagradable de desnudarse y embadurnarse de ceniza y la parte peligrosa en la que caminas entre los grises, evitando acercarte a ellos, pero sin huir, dejando que la distancia, la ceniza y tu valor desesperado les confunda. Pasas así el día más terrorífico de tu vida, hasta la mañana siguiente cuando, completamente solo en medio del mundo, encuentras el río más bello del mundo y te bañas en él. Muy cerca, cabalgan ya hacia ti, doscientos soldados del reino, que te encontrarán desnudo, lo que, llegados a este punto, te da absolutamente igual.

Fin

397

Habéis tratado de correr, pero esta vez vuestros esfuerzos no han sido suficientes. Quizás haya sido el sudor derramado, si no la sangre, quizás equivocaras dónde zigzaguear; lo único cierto es la piedra de honda que ha alcanzado tu nuca y te ha derribado, ciego e indefenso.

Fin

398

Vuestras desventuras acaban en una caída en una poza oscura, llena de agua hedionda, entre un ciervo agonizante y los huesos de las otras criaturas que han caído aquí antes que vosotros.

Fin

399

Verano, hay un chico metido hasta las rodillas en un arrozal bajo una lluvia lenta. Sabes que sueñas; has muerto y resucitado siete veces desde que te clavarón la lanza en las entrañas. Del cuerpo solo sientes la cabeza y la herida, apenas notas las manos que te sujetan y tu mente entra y sale de fantasías. Se te agotan las fuerzas, tanto que hasta el miedo se

ha debilitado, vives en un pequeño universo de dolor y sopor del que no esperas salir nunca hasta la oscuridad.

Vuelves de pronto a ser el chico del arrozal, hay una niña que se te acerca, te abraza y te besa. Su rostro es el rostro de tu amor, al que viste morir y lloras.

El mundo se para. Te dejan sobre la hierba y unos dedos muy fríos te palpan la garganta. Toses y abres los ojos: es uno de los guardias de palacio, pero te cuesta recordar su nombre, Deor. Su mirada te confirma lo que ya sabes, vas a morir y no sabes si llorar o agradecer. Todos han muerto, tu madre, tus hermanos y tu primer amor; tan muertos como el padre que nunca conociste, el Rey muerto en batalla. Sonríes, de niño soñabas con ser como él, ahora ya sabes qué se siente, ahora que vas a morir y todo acaba.

De pronto te sientes levantado en el aire. ¿Qué está pasando? Miras al hombre que esquiva tu mirada mientras se interna contigo en el arroyo. Inmediatamente un escalofrío te recorre el cuerpo, va a meterte en el agua hasta que mueras o los dioses te resuciten. Protestas, si tuvieras tiempo para pensar le dejarías hacer porque no tienes esperanzas de vivir, pero es tu instinto el que lucha. De todas maneras ni siquiera te escucha cuando tiende tu cuerpo sobre el agua. Un segundo, dos y después te hunde con todo su peso, atrápandote contra el lecho del río. Luchas, durante seis segundos hasta que sin fuerzas te duermes. Vas a morir y te alegras de que todo acabe. Ya se ha ido el dolor, ya todo está en calma hasta que, de pronto, te vuelven las fuerzas. Vuelves a luchar y esta vez te levantas, lanzando el guardia al agua, vivo, tan fuerte como antes de la emboscada.

Pero no tienes tiempo para alegrarte. Detrás del agua descubres a uno de los grises, aquel cuya lanza casi te lleva a la

muerte, corriendo hacia vosotros con su piel de ceniza, sus ojos sin pupilas y su sed de muerte. Gritas y Deor desenvaina su espada. Tú, con tus quince años, tus finas ropas, desarmado y descalzo, ¿aprovecharás para huir? 2(72,181) o ¿intentarás ayudar al guerrero? 2(86,28)

400

-Alteza, -te dice Deor interrumpiendo tus pensamientos, - no podemos estar muy lejos de la Ciudadela del Búho.

-Vale vamos... espera, espera ¿cómo de cerca?

-Dos, tres días, hacia el este, depende de los que pase, alteza, pero no necesitamos llegar a sus muros, su guarnición saldrá a buscarnos en cuanto piensen que algo le ha podido pasar a, a...

-A la reina, mi madre. -Completas guardando la compostura.

Piensas que la idea de Deor no puede ser demasiado mala, al menos es una esperanza, pero quizás los grises, o quien sea que los mande hayan previsto tal ruta. ¿Decides ir al oeste donde no hay sino tierras salvajes (282) o decides seguir el consejo de Deor (300)?

Tabla de Números Aleatorios

4	3	3	4	1	4	2	2	4	5
6	3	2	6	2	1	1	1	6	5
2	2	3	5	5	2	4	2	6	4
5	1	2	1	6	6	5	2	4	6
1	2	5	2	4	6	2	1	5	5
4	6	1	3	5	4	4	2	6	2
1	6	6	3	1	6	5	6	4	4
6	6	1	2	5	4	2	4	6	5
2	4	4	2	1	4	6	6	5	6
1	5	1	5	2	3	1	1	4	5
4	3	3	3	3	5	2	2	3	2
4	3	2	5	5	4	1	5	3	2
1	1	5	6	4	1	1	1	1	4
4	1	1	1	6	3	1	1	5	2
1	2	2	4	2	1	5	3	2	2

