

1

Referencias arcanas

Cuarta Era de Continenthar. Año 644

Tres volcanes se asientan sobre la gran isla de El Continente. Luminox, al norte, asfixiado y excavado para Baonor. Cubil doblegado al ser del norte y madriguera de lamentos y chillidos. Luminox oculta su cara bajo la torre Baonor omnipotente en la Región del Norte. Onixón, tal y como indica su nombre, se sitúa en el Reino de Ónix. Se dice que favorece a los peregrinos durante los días calurosos del verano, con una sombra apacible bajo su falda. Finalmente, Tombos se ubica en el Reino de Igión, al oeste. Alto, resulta imprescindible en mitad del camino para guarecerse de los enemigos ávidos que pululan por las inmediaciones de los Bosques de Tin. En su interior, se cree que yace la tumba del rey troll Ignión y que, bajo su sepultura, subyace un tesoro de proporciones inconmensurables al igual que de índole desconocida. Su guarida y amparo no pasarían desapercibidos para alguien que tratara de echar el guante al tesoro.

Los tres volcanes magnos semejan tres fragmentos preciados que componen el Corazón del Fénix. Vivientes, colmados de vida, residen ignotos en el más puro anonimato, ocultos bajo la luz, al cobijo de la penumbra, bajo la humedad de un riachuelo o quizás en manos demasiado inquietas, en recovecos preciados o, a lo mejor, escondidos en escondrijos impensables, a buen resguardo; o, simplemente, divididos, pero ávidos por reunirse. Así como unos amigos que no se ven en largos años y ansían reencontrarse.

El cráter de Luminox se resquebrajó con el afán y tesón de diez magos¹ y después derivó en un fragmento único denominado el Corazón del Fénix. La corteza en basto que se obtuvo no atendía a un nombre preciso, la denominación vino más tarde. Luego, el componente ígneo se subdividió en tres piezas imperfectas a cada cual más deseosa. Primitivas,

¹ La sabiduría es el fundamento básico de un mago. También se refieren a los diez sabios como «los diez magos».

rústicas y de un material que rehuía la luz y el brillo. Tres mordidas, como se decía en las lenguas antiguas, tres blasones para apaciguar la Estrella de la Eras, para desmenujar Kaothee y despertar el ave fénix de las entrañas del volcán para devolver El Continente a sus primeros segundos de vida. Todo fuese por comenzar de nuevo. En definitiva, los tres constituían la esperanza para un pueblo y los riesgos tremendos de quienes quisieran destruir la Región del Norte.

Guiados por unas referencias escuetas y leyendas ancestrales, los Portadores de Esperanza caminaban a paso grácil hacia la Región de Itor, específicamente, a la Montaña del Abismo. La mecha del Corazón del Fénix se había encendido y no quedaba tiempo que perder. Ante todo, debían recuperar los fragmentos del artefacto mucho antes de que la Estrella de las Eras hiciese aparición de nuevo sobre los cielos.

La historia del Corazón del Fénix fue muy importante en las últimas eras². Para unos, se trataba de una leyenda, pero para otros un hecho verídico como la misma repartición de tierras de El Continente. Los Portadores de Esperanza, para destruir definitivamente la Región del Norte, debían reunir los tres fragmentos, cosa con la que Bredamor jamás contó. No se vieron desamparados en su viaje, dos goblins dieron el paso para aunar fuerzas: Lodywin y Amber. Estos mirarían en la misma dirección que ellos y considerarían que el plan prometía.

Una amalgama de relaciones humanas, intenciones benévolas y un artificio de conocimientos pondrían a prueba de una vez por todas la hegemonía de Eceron y su dominio de sombras y tinieblas. Atendiendo a ese hecho, los diez sabios consiguieron llegar hasta el interior de la mismísima torre Baonor para engañar al oscuro y obligarlo a ceder a un pacto. Entonces, por descuido del elfo, uno de los sabios aprovechó y logró hundir el bastón en el cráter del volcán para obtener un

² Siempre se han entremezclado los términos «leyenda» y «realidad» en torno al Corazón del Fénix. Aunque represente un hecho real, muchos hoy en día siguen dudando de su existencia.

pedazo. Algo necesario para evocar la fuerza de un ser antiquísimo que decían que habitaba dormido en el interior del Luminox: *o fenixae*.³ Los acontecimientos ocurrieron así: varios eran los objetivos propuestos por los Portadores de Esperanza: demostrar la veracidad de la leyenda del fénix, acabar con el dominio de Eceron, purificar de alguna manera la estrella y garantizar la estabilidad y la paz por largos años en todo El Continente.

A la comitiva de aventureros, se unió una participante curiosa e inesperada: Erisa, la princesa de la Región de Thorvald. Sin dudarlo, se puso el mundo por montera y en ningún momento tembló a la hora de anexionarse a un grupo de excéntricos, que así se consideraban ellos a veces. En el fondo, más que locos, eran conscientes de que esa misión resultaba excelsa y temeraria. Alguien debía emprender tal menester, y ellos, a cambio de nada, se ofrecieron para llevarlo a cabo. Erisa hizo lo mismo, y la ilusión y esperanza del grupo la animaron a unirse a ellos, para bien o para mal de un futuro más incierto que convincente. Lo primero que los Portadores de Esperanza pensaron fue que representaba una carga más y, segundo, que debían, ante todo, salvaguardar su integridad. En los dos primeros días de marcha ella dejó muy claro que abandonaba los títulos monárquicos en el viaje; los ostentaba en el palacio, pero no fuera; los obligó a considerarla una más, sin distinción. Oído esto por Thorvald, no habría gustado nada, mas este ahora no estaba con ella. Para Erisa comenzaba una etapa dura y arriesgada, todavía más exigente que cuando habitaba en el palacio, más perjudicial que la soledad que había sufrido.

De esa forma, los Portadores de Esperanza afianzaron sus pasos sin pausa, pero sin prisa. Llegaron hasta el río Traverso, serpenteante, que nacía en las Montañas Picadas y descendía, dejando al margen izquierdo la ciudad de Dhar. Terminaba su desembocadura en el océano Soury. No lo dudaron ni un segundo. Fennich refunfunó acerca de la idea de darse un baño cuando lo que más deseaba era rendirse en el pasto y quedarse dormido profundamente. Les faltó el

³ El fénix, como se conoce también en lengua isdaliun.

tiempo para tirarse a las aguas del Traverso. Myst desapareció primero bajo ellas, mientras que el resto se contentaba con introducir los pies como medida para aliviarse y relajarse de los kilómetros andados. Hasta ahora, todo parecía calmo y exento de sobresaltos inesperados. Eran conscientes de los peligros que corrían, pero consideraban seguro evadirse por unos instantes del miedo. Illior accedió a salir del río, al igual que Erissa; se quedó sentada con él en unas ramas que formaban un banco lindo.

—El castillo del rey Thorvald se pierde ya en la distancia. Me pregunto: ¿qué piensas ahora que lo ves tan lejos? ¿Te arrepientes de algo? —dijo Illior.

La princesa ladeó la cabeza y emitió un suspiro apaciguador, pero lleno de carga emocional.

—No sabes la de cosas que en ese castillo he vivido, me he llegado a sentir una auténtica estúpida al asumir situaciones sobre las que no tenía ningún tipo de conocimiento ni juicio. Aun así, empequeñecen las triviales preocupaciones al estar aquí; queda todo tan lejos, es todo tan efímero... No puedo olvidar a mi padre, quien me ha sacado en más de una ocasión del dolor. Hemos sufrido mucho. Y el hecho de ser los responsables de las desdichas o bienandanzas de mi pueblo no es un papel fácil de asumir siempre —respondió con severidad la princesa.

—No es necesario que digas que has sido valiente, se percibe de lejos; lamento todo lo que has pasado, aunque me hubiera gustado ayudarte de alguna manera.

Harce, que estaba escuchando, interrumpió mientras seguía en su baño bajo el remanso del Traverso.

—Podrías haber elegido otro destino, pero me enorgullece que hayas querido participar en la aventura junto a nosotros. De seguro que ya se estará hablando de ti en el palacio como una insurrecta.

Erissa se echó a reír.

—El destino es tan misterioso que ni uno mismo sabe encontrar las razones de nuestras decisiones. Sin embargo, estoy segura de que este viaje me hará mucho bien, de verdad.

Le tocaba comentar algo a Myst.

—¡Quién iba a imaginar que llevaríamos a una princesa a cuestras!

—Lo mismo digo, ¿quién me iba a decir a mí que, siendo una princesa como soy, tuviera que enrolarme en estas circunstancias? Van a decir por todo Dhar que a la princesa se le ha ido la cabeza. —Soltó una carcajada.

—¿Te duele mucho? —Illior señaló el brazo de Erisa—. ¿Te lo hiciste esa misma noche, no?

—Esto es un signo claro del destino; reconozco que nunca me he lastimado con una espada porque nunca he empuñado una, pero aquello sí que fue un aparatoso corte —bromeó ella.

—Así que podríamos decir que eres diestra en la espada a una mano, porque lo que es a dos... —Harce rio.

—No lo sé, tonto; deberéis enseñarme, nunca he tenido demasiada curiosidad en coger una. Más bien he preferido otro tipo de entretenimiento en el castillo. —Erisa revisó su bolsa, pero no encontró lo que buscaba—. Juraría haber metido un libro... En fin, a mi regreso podré escribir uno con todas las historias que voy a vivir, será fantástico.

Una carcajada sonora manó de los chicos, la complicidad se palpaba en el ambiente y una gran amistad comenzó a transformar la vida de Erisa; hasta hacía muy poco, tal y como ella decía, estaba vacía y sin sentido.

Después de rellenar las cantimploras y haber refrescado sus pies cansados, iniciaron un tramo más de marcha. Ahora sí, el castillo se perdió definitivamente de la vista de los Portadores, así como la región. Llegados a un montículo de pinos frondosos, se decidió hacer un alto en el camino para pasar la noche.

—Vamos a acampar aquí, estamos demasiado cansados. Todavía restan kilómetros al sur para dar con nuestros amigos. Pero quiero deciros algo... —expresó Illior.

Los bostezos y el cansancio ocultaron su mensaje.

—Hasta el momento, la marcha está siendo tranquila y, en ciertas ocasiones, muy aterciopelada. Pero, a medida que nos movamos, deberemos estar alerta y agudizar con atención nuestros sentidos. El viaje es muy anchuroso y no tenemos tampoco todo el tiempo del mundo —explicó Illior.

Erissa había prestado atención; por desgracia, Myst ya había quedado apresado bajo las mantas y no escuchó nada de la conversación.

—¿Qué haremos con las indicaciones que los goblins te dieron, Illior? —preguntó ella.

—Ceñirnos sin la menor intención de desviarnos de sus coordenadas. Por nuestro bien, ojalá que Lodywin y Amber sigan allí después de tanto tiempo. No quiero adelantarme, pero hace mucho que no sé de ellos.

En realidad, no solo los goblins iban a participar con los Portadores de Esperanza, sino también los gnomos. De ello sabían más bien poco, suponían teorías y conjeturas poco atinadas.

—Lodywin mencionó algo acerca de una alianza con gnomos, pero no puedo adelantaros demasiado —comentó Illior.

—Según los escritos de la biblioteca, no se atreven a afirmarlo completamente, pero insinúan que, en la Montaña del Abismo, trabajan seres bajo tierra, que reniegan de los humanos y de todo aquello que sea más alto que ellos. Me temo que podemos estar hablando de... —Fennich se vio interrumpido de repente por Harce.

—Mi madre decía, cuando era pequeño, que en la casa había gnomos. Bajo una baldosa se encontraba una escalera minúscula que conducía a su reino. Un día, me animé a preguntar a mi madre y no me lo dijo... Bueno, al menos indicó que se encontraba en la cocina.

—¿Y qué paso después? Sigue, sigue —insistió Fennich.

—Me armé de valor un día y levanté, con las herramientas que pude, las veintinueve baldosas. Me llevé un tremendo disgusto después; allí no había nada de escaleras, ni pasadizos, ni estúpidos reinos de gnomos.

—Por tu relato, eres muy poco optimista; más al contrario, algo escéptico —dijo Myst.

—No, amigo, solo que recordé aquello y lo relacioné erróneamente con lo que podríamos encontrar bajo la montaña. ¿Quién sabe?

La Montaña del Abismo se situaba al sur de El Continente

y se apreciaba con claridad desde uno de los poblados de Itor: Mai. De hecho, esa elevación rocosa y enclavada a la tierra era habitada por unos moradores del todo curiosos y muy celosos de su intimidad.

—El Corazón del Fénix se dividió en tres fragmentos. Sería magnífico encontrar algo en ella —dijo Erisa.

—Hasta ahora solo sabemos el paradero del primer fragmento, y viajamos allí con la certeza de que lo encontraremos. Pero el resto será cuestión del tiempo y de nuestra buena proeza —opinó Illior.

Desconocían lo que hallarían en los subterráneos; tampoco tenían conocimiento de lo que había en su interior ni de qué habría sucedido con Lodywin y Amber.

Lentamente, la noche se presentó y el sueño se apoderó de ellos. Sin embargo, a pesar del cansancio físico y psíquico, todos dormían menos Fennich y Harce, que hacían guardia para evitar un ataque. La pregunta sobre el destino de los goblins seguía rondando sus mentes una y otra vez.

Illior cayó en un sueño profundo, en el cual se veía desde arriba partiendo de Gou Bur; el lago Dhur se situaba cerca de ella. La bruma que lo había mantenido en estado fantasmagórico se apoderó de la ciudad y un halo extraño de silencio y quietud se apreciaba por doquier. Illior, estático ante lo que sucedía, comenzó a percibir una cortina suave de lluvia que lo iba acariciando. Al principio, resultó refrescante, pero luego se volvió caliente y acabó desprendiendo un olor corrompido. Después, descubrió que no era más que sangre. Ante tremenda pesadilla, Illior despertó de inmediato; debido a la agitación, un colgante enrollado en su bolsillo se deslizó. Harce lo recogió con cuidado y se lo devolvió.

—¿Vuelven las pesadillas?

—De vez en cuando, aunque debo dejar que fluyan. Pero no estaba teniendo ningún mal sueño, soñaba con Eliese. Sé que es pronto, pero los echo de menos.

Fennich había visto cómo Illior lo guardaba de nuevo y se atrevió a interrogarlo por su origen enseguida.

—Me preguntaba acerca de ese colgante que atesoras en el bolsillo.

—¿Tú no dormías?

—Bueno, sí..., a ratos. Reconozco que es algo incómodo dormir de primera en el suelo, pero creo que me acostumbraré.

El joven goureño se lo mostró.

—Esto fue un obsequio que mi padre recibió del mago Syndarur como muestra de su amistad. Y desde entonces, lo guardo cerca de mí.

—¿Y qué es? —preguntó Fennich.

Harce se recostó un poco para ponerse más cómodo al fulgor de la hoguera. No quitaba ojo a la conversación y al cariño con que Illior hablaba del colgante.

—Imagino que esto no será un objeto sin más cuando proviene de un mago, debe de tener algún significado que desconozco.

—Illior, ¿habrá un producto detrás de la leyenda del Corazón del Fénix? —cuestionó Harce.

Dubitativo, respondió con calma y seguridad al mismo tiempo:

—Seguís con la cantinela de la leyenda del Corazón del Fénix, yo creo que ya quedó claro en su día que no estamos tras un bulo o fantasía.

—Bueno, no quería decir eso; tienes razón —reconoció Harce a media voz.

—Por favor, que nadie vuelva a hablar de leyendas. Estáis aquí conmigo y, por consiguiente, asumo muchas cosas; una y principal es mostrarse algo menos incrédulo —protestó Illior.

—Yo ahora mismo no estaba pensando en eso. —Señaló a la princesa, quien dormía plácidamente—. Ella no quiere ser cuidada, pero siento que prefiere sentirse arropada por nosotros.

—Aunque no quiera, estamos en la obligación de cuidarla y protegerla. Es comprensible que se sienta sobrecogida por lo que está viviendo, pero no todo el tiempo estaremos así, amigos —comentó Illior.

Con ello se cerró la última conversación de la noche antes de que cayeran en un sueño aún más profundo del que conocían. Nada de leyendas ni de historias fantásticas. Se