

Capítulo uno: El extraño

«... y con el tercer vuelo, el Eterno habrá completado el círculo».

Tomo 3, página 9 de las Profecías livifel.

Frontera de Heklo. Mundos profanos. Planeta Arnemuq. Ciclo 328 del segundo vuelo

La lluvia arreciaba con fuerza dificultando la travesía por aquella senda donde apenas se intuía ya el camino original. Las hojas húmedas, arrancadas por el viento, formaban una espectacular alfombra natural con ocres y verdes entrelazados. El musgo brillante engalanaba las rocas, y los matojos completaban este camuflaje natural. Quedaba poco por ocultar de la que antaño fuera una famosa y estrecha ruta forestal para viajeros sin carro ni montura. Se trataba de un angosto camino más directo y rápido para aquellos que viajaban a pie. Uno de los mejores atajos frente al camino principal, que, aunque impecablemente bien empedrado y diseñado para carromatos y caballos, daba mayor rodeo. La radiante luz del sol del mediodía intentaba inútilmente atravesar las oscuras nubes que arropaban los bosques, sumiéndoles en un sueño de penumbra y tormenta. El viento entonaba una melodía seseante coreada por las ráfagas de agua de intermitente intensidad. Pese a que el amanecer había transcurrido horas atrás, la relajante mixtura de olor a tierra húmeda y el repiqueteo de la legión de gotas alargaban el sueño del bosque. De hecho, parecía que la noche aún gobernaba; los animales resguardados estiraban las horas de sueño y las plantas decaídas y cabizbajas aguardaban que la esfera de fuego solar indicara un nuevo amanecer. Solamente los esporádicos truenos rompían la hipnótica y onírica sensación nocturna que imbuía el orgulloso y frondoso bosque de Dürk.

Jeremar se movía con suma facilidad por aquellos terrenos pese al riesgo que suponía avanzar sobre un paisaje cubierto de agua, roca y musgo; no en vano, era el druida de este bosque. Guardián y protector de fauna y flora, conocía cada palmo del territorio con total detalle. Pese a vestir una larga túnica, como todos los miembros de su orden, se desplazaba ágilmente, apartando los obstáculos de su camino con su largo y retorcido cayado de madera, eso sí, con sumo cuidado para no dañar ningún ser vivo. Se aseguraba de no avanzar con un pie si el otro no estaba firmemente plantado; correr o saltar eran retos absurdos que dejaban al azar poder resbalarse y tener una mala caída. El olor del entorno presagiaba una descomunal tormenta y, antes de que el trueno se uniera al relámpago anunciando su inicio, Jeremar quería asegurarse de que ningún animal había quedado aislado, lejos de su grupo. El miedo a veces provocaba que algunas crías y cachorros se alejaran demasiado extraviándose y corriendo un gran e innecesario peligro.

El joven druida aún no había cumplido el cuarto de siglo, y sus almendrados ojos color miel brillaban todavía con la luz propia de un niño, pero a la vez denotaban cierta madurez en su mirada. Jeremar era el séptimo de nueve hermanos, y había crecido en el seno de una familia de agricultores y ganaderos de las fértiles tierras de Brugosia. Las prolíficas familias eran habituales en aquella zona, donde quien más descendencia tenía, mayores cosechas y reses podía manejar. Su carácter fue forjado en gran medida a lo largo de su infancia, desde donde ya apuntaba claras maneras para cuidar de los animales con quienes adquiriría una especial afinidad. Algunos de sus hermanos le apodaron Moneda, debido a las evidentes dos personalidades que mostraba: la cara, cuando interaccionaba con vacas, perros, caballos e incluso lobos y jabalíes. Parecía hablar incluso el mismo idioma que los animales, y casi siempre se mostraba sonriente y feliz en su compañía. La cruz de la Moneda: se mostraba bastante inhábil en presencia de otros harvs, incluso de su propia familia. Retraído, tímido e inseguro, Jeremar cambiaba incluso físicamente a través de sus gestos y posturas. Ante sus congéneres caminaba con cierta desidia y cabizbajo, evitando mirar a los ojos de las personas. Radicalmente opuesta era su pose ante sus amigos los animales, erguida, mostrando una

confianza en sí mismo con su sonriente faz que verdaderamente hacía pensar que el chico tuviera dos personalidades.

Su ingreso en la hermandad druídica no extrañó a nadie, y Jeremar siempre estuvo y estará plenamente agradecido a su familia por haberle cuidado hasta su adolescencia, y sobre todo por permitirle entrar a formar parte de esta comunidad de adoradores a la Madre Naturaleza. El joven, ligeramente superior en talla a la mayoría de los muchachos de su edad, veía un sueño hecho realidad llegar a ser un druida, un guardián de bosques, ríos, montañas, desiertos y toda fauna y flora. De constitución estilizada, pudiendo parecer demasiado delgado, el joven estaba en una excelente forma física y había demostrado con creces a sus maestros que poseía una mente ágil, despierta, pero sobre todo destacaba por su perseverancia e incansable afán para aprender todo lo relacionado con cómo ser un gran druida. Su agradable apariencia de bello rostro facilitó que en su etapa de aprendiz conociera a muchas jóvenes, y más allá de tener sus primeros romances, cruzó un punto de inflexión donde superar sus dificultades en las relaciones con otros harvs. Los druidas eran diferentes, tan afines a él, que no le suponía una traba entablar amistad con ellos, tanto a los maestros que respetaba profundamente como con jóvenes de su edad.

El apodo de Moneda desapareció dando paso a uno nuevo, Terciopelo, como le llamaban sus iguales con cierta sorna debido a la suave textura de su piel y la delicadeza que mostraba en todas sus acciones. Sus delicadas manos de estrechos y largos dedos parecían acariciar todo cuanto manipulaba, e incluso los animales más fieros parecían calmarse cuando Jeremar curaba sus heridas. Muchos compañeros, y sobre todo compañeras, se complacían viéndole en acción; transmitía una hipnótica paz cuando entablillaba el ala rota de un grajo o extraía afiladas púas de la pezuña de un potro. Jeremar destacaba también por su obsesión para evitar dejar crecer su cabello o vello facial, características muy frecuentes entre los druidas de melena y espesa barba. Su ondulado pelo castaño lo mantenía casi rapado en sus sienes y nuca permitiendo que creciera algo sobre su cabeza dejando incluso un pequeño flequillo con el que jugueteaba entre sus dedos cada vez que se quedaba absorto en sus pensamientos.

Dicho flequillo, empapado bajo la lluvia que arreciaba en el bosque de Dürk entorpeciendo la visión de uno de sus ojos, no era la mayor preocupación de Jeremar en aquellos momentos. Transcurrieron varias horas durante las cuales el druida recorrió cada rincón del bosque que protegía, y durante su ruta tuvo que lidiar con diferentes situaciones para las que había sido instruido por su hermandad. Evitó que algunos jóvenes árboles endebles fueran arrancados por el vendaval, reforzando sus frágiles troncos con improvisadas armaduras creadas con materiales naturales encontrados por el suelo del bosque. Combinando gruesas y firmes ramas atadas con otras más verdes y finas de gran flexibilidad, estos amazones ayudarían a los arbolitos a soportar sin temor los furiosos envites de la tormenta. Dedicó al menos una hora a guiar a un asustado jabato hasta su desesperada madre que a punto estuvo de atacar al druida al verle cargar con su progenie.

Aunque lo más costoso coincidió con el estallido de la tormenta; gran cantidad de ramas, piedras y tierra se habían acumulado en un estrecho paso del río Boq y el desborde habría sido irremediable de no haber intercedido Jeremar. Cincuenta metros corriente arriba de donde se había formado la caótica presa, el joven druida hizo rodar un enorme tronco caído hasta una orilla del río. Supuso toda una hazaña debido al peso y tamaño del árbol muerto, pero su constancia y convicción eran más fuertes que los amagos de calambre que recorrían sus brazos y piernas. Desabrochando su largo cinturón de gruesa cuerda de hilo entrelazado con el que ajustaba su túnica a la cintura hasta con tres vueltas, realizó un nudo en una de las

ramas que aún formaban parte del enorme tronco. Dejó un metro y medio de holgura hasta el extremo que portaba y, sin soltar en ningún momento el cordón, terminó por realizar un último y titánico esfuerzo para hacer rodar el tronco hasta el agua. La corriente comenzó a llevar río abajo al tronco, y Jeremar inició una frenética carrera para acelerar el descenso del tronco tirando fuertemente de su cinto de cuerda. Aprovechando la inercia que le daba al árbol muerto la corriente del río, sumado al empuje que provocaba Jeremar, el tronco se convirtió en un ariete acuático que, al impactar con la indeseada presa, fue reventada violentamente.

Con la marcha del sol, la tormenta amainó, aunque la lluvia no terminó por desaparecer. El fatigado joven aún tuvo fuerzas para resolver otras situaciones más frecuentes con las que ya había lidiado en otras tormentas. Una vez más, Jeremar cumplió a la perfección con su cometido como protector del bosque de Dürk con gran eficiencia. Aunque en esta ocasión, se produjo un último encuentro; ningún druida había afrontado nada remotamente parecido hasta la fecha. Lo que Jeremar se encontró aquel anochecer no fue ni habitual, ni mucho menos lo que habría deseado contemplar. Jamás podría haber imaginado que aquel día le iba a cambiar la vida de la manera que lo hizo.

Como era característico en los protectores de la naturaleza, Jeremar vestía la túnica verde, aunque ahora sin cinturón quedaba suelta y holgada. Fue ese simple detalle el que cambió el curso de su futuro y de todo Arnemuq, el mundo que le vio nacer. Siempre le acompañó la duda de si fue el destino quien lo provocó, el azar o simplemente el caos. Pero allí, frente a él, estaba aquel extraño al que jamás pudo borrar de su memoria, de sus sueños... ni de sus pesadillas.

Bajo la intensa lluvia, aquel individuo parecía paralizado, ataviado con una capa de similares características a la de Jeremar, quizás de un tejido más duro, basto y de un color más oscuro al que portaba el amable y estilizado druida. El misterioso encapuchado se encontraba en mitad de un claro ignorando el chaparrón que le estaba cayendo encima empapando sus ropajes, por donde ya fluían estrechos hilos de agua entre los pliegues. El extraño daba la espalda a Jeremar y no daba señales de haberse percatado de su presencia. Parecía mirar absorto e impávido algo en el suelo, a sus pies, aunque aparentemente no había nada más que tierra que se había transformado en barro.

Con los pies clavados firmemente en el suelo y la cabeza levemente inclinada hacia abajo, no movía ni un solo músculo; solamente su pesada capa, mecida por el poderoso viento, dejaba entrever que había alguien real bajo aquellos largos ropajes. Jeremar por un momento pensó que el extraño pudiera tener algún tipo de relación con su orden, los druidas, por la similitud que existía en su vestimenta. Nada más lejos de la realidad para desgracia del joven arnemuquense.

Un tanto inquieto, dado que no era frecuente encontrar otros seres harvs en este entorno y menos bajo una cruel tormenta, se acercó cauto hacia el misterioso personaje. Este seguía sin inmutarse. Tras avanzar tímidamente unos pasos, como cuando sus hermanos le llamaban Moneda, Jeremar se detuvo anticipando que quizás el extraño pudiera asustarse y reaccionara de manera violenta sintiendo una presencia furtiva tras él. Así que, decidió revelar sutilmente su presencia pisando una rama seca para hacerla crujir.

Al instante, el extraño irguió su cabeza y la giró lentamente, solo unos centímetros. No era suficiente aún como para poder intuir su rostro. A Jeremar, cada vez más inquieto, no se le ocurrió en aquel instante otra frase:

—Disculpe, ¿se encuentra bien, puedo ayudarle? —Tuvo que alzar la voz para que pudiera oírse por encima del estruendo que generaba la lluvia torrencial.

Los siguientes segundos jamás se le olvidaron a Jeremar; fueron tres detalles los que le dejaron sin habla durante unos instantes y que revivió casi cada día del resto de su vida. El primero fue la voz del extraño. No era harv, era perturbadoramente diferente, sonaba como si varios ríos descendieran a la par, confluyendo en su boca y generaran una mágica y perfectamente coordinada musicalidad. La tonalidad era una amalgama que podía interpretarse y traducirse fácilmente en sonidos similares a palabras pronunciadas por un harv. El segundo detalle, más impresionante que el anterior, le impactó en el momento que el extraño se giró aún más dejando ver su rostro, ¡no era un harv! Pese a poseer un perfil similar, parecía estar formado completa y únicamente por agua. A cualquiera se le habría helado la sangre al ver este rostro, y Jeremar no era una excepción. Aunque sin lugar a dudas, fue el tercer detalle el que sobrecogió el alma del druida. El misterioso ser, con su peculiar voz y moviendo los labios como si necesitara hacerlo cual harv, dijo escueta y apocalípticamente:

—He venido a destruir tu mundo. —Jeremar no entendía cómo, pero su corazón supo que aquellas palabras eran ciertas.

Arnemuq, su mundo, corría el mayor de los peligros; algo más potente que un seísmo o incluso un devastador cataclismo. Tal era la conexión de los druidas con la naturaleza que podía sentir la fragilidad del planeta en ese instante frente al extraño encapuchado. Totalmente pálido y sin poder pronunciar una palabra, sintió como un escalofrío le recorrió el cuerpo paralizando sus fatigados músculos y su capacidad racional para reaccionar ante esta dramática situación.

El ser líquido terminó por girarse del todo colocándose frente a frente ante Jeremar, y avanzó hasta el joven acercando su rostro a escasos centímetros de la cara del druida. Tras mirarle fijamente a los ojos, se separó un paso atrás y le escudriñó de arriba abajo. Parecía que algo le había llamado la atención; se trataba de la túnica que vestía Jeremar. El extraño cambió la expresión y levantando la zona de su rostro equivalente a una ceja, le dijo con un tono que denotaba confusión:

—¿Acaso eres el aniquilador harv que ha venido a comunicarme alguna nueva instrucción?

Jeremar reaccionó instintivamente, sin pensarlo, como muchas veces le había enseñado la naturaleza. Las palabras que pronunció brotaron de su corazón, no de su aterrorizada mente:

—Así es. Debes detenerte —sentenció firmemente intentando ocultar el temblor de su voz.

En ese instante, un golpe de viento agitó la túnica del extraño desvelando que no solo su rostro estaba hecho de agua, su cuerpo entero estaba formado por un líquido transparente. Era un ser íntegramente acuoso de forma antropomórfica. Este, contrariado, respondió suspicaz al druida:

—Sabes que eso no es posible, no podemos frenar lo inevitable. De ello depende la supervivencia de nuestro universo.

Jeremar intentó continuar con el delicado diálogo intentando no dar pistas del subterfugio que estaba llevando a cabo. Bloqueaba su mente para evitar pensamientos que le alertaban del peligro que supondría ser descubierto. Intentó transmitir confianza y seguridad:

—Lo sé, simplemente será algo temporal. Hay que aplazarlo, dado que un suceso que no nos puede ser revelado ha provocado este pequeño contratiempo.

El extraño, tranquila y pausadamente, extendió su mano dotándole de forma de cuenco frente a su pecho. Parecía reflexionar mientras dejaba caer la lluvia sobre su palma, mezclándola con su cuerpo. En pocos segundos, bajo el dorso de su mano se derramaba un pequeño chorro de agua que generó un diminuto riachuelo, el cual a su vez volvía a ser absorbido por sus pies. Se quedó pensativo unos segundos que se le hicieron eternos a Jeremar. Finalmente, acabó respondiendo con su inquietante y sobrenatural voz:

—Entiendo. Dime, ¿de cuántos ciclos estamos hablando?

El druida comprendió que el ser de agua estaba haciendo referencia a una unidad de tiempo desconocida para él, así que no le quedó más remedio que responder al azar y dejar que la suerte jugara su papel en esta delicada situación. No quiso dar una cifra excesivamente baja, ni una con dos o más dígitos, así que tomó la decisión de elegir un número intermedio; además, era su favorito:

—Cinco —respondió de manera escueta.

Para alivio de Jeremar, el extraño asintió y susurrante con su voz de aguas entrelazadas cerró la conversación:

—Me parece razonable. Dentro de cinco ciclos regresaré para completar mi misión como aniquilador de mundos destruyendo Arnemuq.

Inmediatamente después, la criatura de agua se alejó abandonando el claro, adentrándose en el bosque, desapareciendo entre la cortina de agua y las sombras de los tupidos árboles. Nadie en todo Arnemuq fue consciente de cómo aquella breve e intensa conversación había salvado, al menos temporalmente, a todo el planeta.

Jeremar se encontraba aterrorizado, desconocía el tiempo del que disponía para intentar detener el terrible destino que le esperaba a su mundo, pero sí que sabía dónde podría pedir ayuda. Debía acudir con la mayor celeridad posible al gran consejo de los druidas. Los más sabios de su orden, solo ellos podrían ayudarle ante un suceso de esta apocalíptica envergadura. En lo más profundo de su acelerado corazón, era consciente de que quizás sus líderes no tendrían respuesta para solucionar esta catastrófica situación, pero sentía la necesidad de hablar con ellos. Quizás porque necesitaba al menos aliviar la carga que ahora mismo retorcía y encogía su alma como nunca había sentido a lo largo de sus veinticuatro años de vida.

Por su mente pasó fugazmente un periodo de su aprendizaje, cuando hacía una década, los mentores druidas que enseñan a los discípulos adolescentes les explicaban que el tiempo es caprichoso, capaz de generar beneficios o daños irreparables tanto en el destino como en la mente y en nuestro propio cuerpo. Cuando no tienes ni la más remota idea del tiempo del que dispones para completar una tarea, pero las consecuencias pueden tener una gran repercusión, la rapidez con la que actúas tiene dos posibilidades extremas: una parálisis absoluta o una velocidad casi sobrehumana tanto en la mente como en las piernas. Este efecto aplicaba tanto a los animales del bosque como a los harvs. Así lo aseguraban los mentores druidas haciendo referencia a sus antiguas escrituras, que se transmitían de generación en generación.

Jeremar corrió como si pudiera caminar sobre el viento sacando fuerzas de flaqueza del miedo y la responsabilidad de portar tan crítica información. El bosque, al que durante estos años había estado protegiendo, pareció ayudarlo facilitando el camino. La lluvia limpiaba de obstáculos el sendero, el viento soplaba a favor y las ramas que se desprendían jamás lo hacían frente a él. Cuando en alguna ocasión perdía el rastro del camino, aparecía algún pequeño animal que corría huyendo de la lluvia indicándole la dirección correcta. El druida por unos instantes pudo obviar la gravedad de la situación y se emocionó ante tan maravilloso acontecimiento; mezclaba lágrimas con gotas de lluvia que resbalaban continuamente por su rostro. La ayuda del bosque que protegía con su vida le dio aún más fuerza y nunca en toda la historia de Arnemuq se vio correr un druida a tal velocidad. Afortunadamente para él, el gran consejo de los druidas no se encontraba demasiado lejos. Tal vez en una hora pudiera llegar, aun en plena madrugada.

Universo Heklo. Sistema Imn.

Subsistema Hisinm. Planeta Blanco. Ciclo 328 del segundo vuelo

Mientras tanto, en ese mismo instante, sucedía algo que conectaba directamente con el encuentro de Jeremar y el extraño. Un grupo de seres de piel albina finalizaba una reunión secreta atendiendo a las palabras del único de ellos que estaba de pie. De pequeños cuerpecitos asexuales, ninguno levantaba más de un metro de altura. Atendían inmutables con sus enormes ojos totalmente negros que destacaban en su pequeño rostro de diminuta y achatada nariz que contrastaba con una boca sin labios de grandes proporciones. De cráneos ovalados, carentes de cabello ni rastro de vello corporal, atendían sentados en taburetes cilíndricos de mármol blanco en torno a una descomunal mesa ovalada de cristal. Adornada con extrañas inscripciones realizadas con una tinta negra que reaccionaba cuando alguien se apoyaba sobre la mesa moviéndose caprichosamente entre las vetas de aquel vidrio incoloro como si tuviera vida propia. Realmente, se trataba de una doble capa de cristal donde se habían cincelado pequeños surcos que permitían desplazarse a la tinta sometida a presión, creando este cuasimágico efecto visual. La sala de estructura abovedada y casi cinco metros de altura apenas contaba con ornamentos. Sus paredes recubiertas de planchas de un dúctil mármol blanco contaban con seis ventanas de madera oscura dispuestas irregularmente a lo largo de la sala. Cerradas completamente, no dejaban atisbar ni un solo rayo de sol ni permitían que los sonidos de la ciudad más importante de Heklo llegaran hasta lo alto de la torre principal, lugar donde se encontraban reunidos y desde el que se gobierna el Universo Original. La puerta de la sala era quizás donde podía apreciarse alguno de los escasos adornos. Sobre el doble portón blanco semicircular, una serie de símbolos que bien podrían ser runas o caracteres de una extraña lengua, se disponían en forma de arco sobre este acceso. El aire era frío y las palabras resonaban con eco.

Su líder, quien hablaba, era el único que usaba algo de ropa: un sencillo jubón blanco que no llegaba a alcanzar la cintura. Hizo una deliberada pausa para captar aún más la atención de sus congéneres. Rompió el silencio mirando uno a uno a los participantes en la reunión, mientras afirmaba de forma imperativa:

—Los aniquiladores han empezado su cometido. En unos pocos ciclos, estarán de vuelta y todo, repito todo, debe estar listo y preparado para el éxodo. —Sus subordinados asintieron sin pronunciar palabra ni emitir sonido ninguno.

Instantes después, el grupo fue disolviéndose abandonando la sala por el único acceso que tenía, el doble portón que se abrió al contacto de la mano de uno de ellos. Tan solo

uno de los mhidno, que así se llamaba esta raza, se entretuvo acercándose a una de las ventanas abriendo de par en par sus dos hojas, empujándolas hacia fuera. Asomó la cabeza para poder divisar el cielo. La torre era un edificio de más de veinte metros de altura de forma rectangular, cubierta del mármol blanco, con escasas ventanas dispuestas de manera irregular a lo largo de toda su longitud. En medio de la noche, podían verse nítidamente multitud de estrellas y diversos planetas en aquel misterioso universo. El pequeño ser los contemplaba con sus enormes ojos, los característicos globos oculares completamente negros de su especie. Tanto él como todos los congéneres que habían abandonado la sala sabían que dentro de poco quizás todos aquellos astros dejarían de existir. Sin embargo, Tarsidian, que así se llamaba este mhidno, sin duda la más inteligente de todas las razas que poblaban este universo, no podía imaginar cómo los acontecimientos provocados por un insignificante individuo podrían alterar el curso de la historia de Heklo, el Universo Original.

Frontera de Heklo. Mundos profanos. Planeta Arnemuq. Ciclo 328 del segundo vuelo

Jeremar atravesó corriendo un pasillo natural formado por colosales árboles de diferentes especies que formaban un arco uniendo sus ramas a lo largo de más de cien metros. Conocido como el Portalón de los Árboles, era la entrada a Essencia, el poblado donde se encontraba el consejo de los druidas, los líderes en todo Arnemuq de esta comunidad que idolatraba a la Madre Naturaleza. Llegó prácticamente sin aliento, pero aun así hizo un último esfuerzo y se apresuró con las pocas fuerzas que le quedaban a la llamada Gran Cabaña. Un impresionante edificio que se alzaba en lo más alto del claro donde se encontraba, destacando sobre un centenar de cabañas menores. Era la residencia del gran consejo, construida con madera muerta, cortezas caídas de los árboles y barnizada con una particular savia derretida en fuego. Los druidas tenían prohibido dañar ninguna forma de vida, y habían desarrollado toda una ciencia basada en la reutilización de los residuos forestales. Para los protectores del bosque, era sagrado poder cerrar el ciclo de la vida regenerando o reutilizando estos elementos; lo llamaban el Círculo Perenne. La Gran Cabaña constaba de cuatro alturas, cada una de ellas representando uno de los elementos: empezando desde la planta baja, estaban presentes el fuego, el agua, la tierra y, coronando el edificio, el viento. Cuatro venerables druidas gobernaban el consejo, cada uno de ellos vinculado a uno de los elementos. En aquel instante, todos ellos, así como el resto de los habitantes de Essencia, dormían plácidamente bajo el amparo de la noche. Solo dos vigilantes ataviados con elegantes petos de cuero reforzado y armados con contundentes ramas en forma de maza custodiaban la imponente puerta de entrada a la Gran Cabaña. De forma cuadrada y formada por gruesos listones de roble unidos, había sido cincelada con motivos florales que sobrecargaban todo el portón de más de dos metros.

Cuando la pareja de vigilantes vieron llegar al renqueante Jeremar, no tardaron en reconocerle y no necesitaron escuchar el mensaje que, exhausto, fue incapaz de emitir. Su rostro desencajado era lo suficientemente revelador para entender la gravedad de su aparición. Sin mediar palabra, cargaron con él y accedieron al interior del edificio a través del precioso acceso. Tras el titánico esfuerzo, el joven druida casi no podía mantenerse en pie, aunque el miedo que atenazaba su alma tampoco ayudaba demasiado para que pudiera al menos recuperar el aliento. Jeremar sintió que era guiado a través de un largo y oscuro pasillo, y pese a que solo había entrado una vez a la Gran Cabaña, no prestó ninguna atención al interior del representativo edificio. Terminaron accediendo a una sala oscura, solamente iluminada

por el candil de aceite que portaba uno de los vigilantes. Le acomodaron en un tocón hueco relleno de hojas secas que hacía las veces de sofá y mientras uno de ellos le ofrecía agua y mantas de lana para ayudarlo a reponerse, el segundo vigilante fue raudo en busca del harv conocido como el Búho del Crepúsculo.

Se trataba del máximo rango en Essencia cuando la noche bañaba con la luz de las estrellas este fabuloso y sagrado poblado. El inmenso druida de piel de ébano, el más alto y corpulento de la comunidad, mostraba una larga cabellera rizada recogida en varias trenzas a las que daba un aspecto tribal mezclándolas con agua y cera regularmente. Su espesa y rizada barba, por el contrario, no era demasiado larga. Lumo, que así se llamaba el formidable guardián nocturno, superaba la treintena larga, y no solo era distinguido por su destacado físico. Su túnica, pese a ser verde como la del resto de hermanos, añadía numerosos símbolos cosidos con ribetes en forma de estrellas de diferentes tamaños y número de puntas. Ante el inesperado aviso de la llegada de Jeremar, abandonó la lectura con la que estaba completamente absorto desde hacía días y entró apresuradamente en la sala donde el joven druida aguardaba con la mirada perdida. Este intentaba recuperarse al menos físicamente del esfuerzo sobrenatural al que había sometido a su cuerpo a lo largo de todo el día, pero su mente era incapaz de dejar de rumiar en torno al encuentro con el extraño y su demoledor mensaje. A la luz del candil, las sombras que se proyectaban sobre el rostro de Jeremar acentuaban si cabía más su lánguida y atemorizada expresión.

El Búho del Crepúsculo se inclinó y agarrando suavemente a Jeremar por los hombros, observó durante unos instantes aquellos ojos almendrados de color miel, inyectados en sangre, abiertos e inmóviles, indicios que denotaban el silencioso pánico que sentía. Lumo intentó tranquilizarle:

—Calma, muchacho, ya estás a salvo. Estás en casa con tus hermanos, nada malo podrá ocurrirte. —Hizo una breve pausa, sonrió intentando transmitirle seguridad y posteriormente añadió—: Dime, Jere, ¿qué sucede? Cuéntanoslo todo, queremos ayudarte.

El joven y estilizado druida, con el cabello empapado en sudor y despeinado, parecía un niño asustado que despertaba de una pesadilla, acurrucado en el tocón al lado del gigantesco Lumo. Jeremar tragó saliva y desvió la mirada perdiéndola en un punto indefinido recordando nítidamente la silueta del extraño ser acuoso. Súbitamente, salió de su estado casi catatónico y rogó nervioso:

—Por favor, ¡corre, guardián! ¡Hay un enorme peligro para todos! Inimaginable, ¡necesito hablar urgentemente con el consejo!

Los vigilantes y el Búho del Crepúsculo se miraron alarmados sin saber muy bien cómo reaccionar. Finalmente, Lumo cogió aire, resopló y, asumiendo las consecuencias, tomó la difícil e infrecuente decisión: despertaría a los cuatro venerables druidas para que dieran audiencia extraordinaria a Jeremar. Para el Búho del Crepúsculo era evidente que algo grave sucedía, porque el joven pero experimentado protector del bosque era un individuo tranquilo y muy racional. Si se encontraba en ese estado tan alterado, algo serio tenía que haberlo provocado, y si era peligroso, los venerables debían ser conocedores de la noticia para actuar lo antes posible.

La pareja de vigilantes llevó a Jeremar a otra sala en la misma planta donde se encontraban. Encendieron varias lámparas que colgaban a lo largo de toda la estancia, una habitación circular de madera roja que tenía hermosos y detallados motivos en forma de tapices y

relieves: simulaban llamas en suelo, paredes y techo. La propia sala parecía inspirar la forma de un volcán, no en vano se trataba del salón del Fuego, uno de los cuatro salones donde el consejo druida mantenía sus encuentros. Jeremar cerró los ojos unos instantes, intentando memorizar con todo detalle la situación vivida con la criatura de agua, cada palabra, cada movimiento. Lo revivía vívidamente y un nuevo escalofrío recorría su cuerpo con la sentencia: «He venido a destruir tu mundo».

Arropado con las cálidas mantas de lana de oveja, el joven no se percató de la llegada de los cuatro venerables, que con evidentes señales en sus ojos de haber despertado recientemente, miraban inquietos a Jeremar al pasar junto a él. Cuando Lumo puso su mano en el hombro del tembloroso joven agitándolo suavemente para sacarle de su trance, este abrió los ojos y vio como frente a él esperaban expectantes los venerables y ancianos druidas. Sentados cada uno en su trono personalizado, tallados en madera y gruesa corteza coronados con bajorrelieves del símbolo elemental correspondiente. Portaban largos y barnizados bastones de roble cuyos extremos superiores también hacían referencia al elemento que representaban con talladas y realistas esculturas: una llama, una ola, una roca y un tornado. Fue el druida de la Tierra, de larga y canosa barba, quién se pronunció en primer lugar dirigiéndose al aún agotado Jeremar:

—Hermano, sé bienvenido a la Gran Cabaña. Hemos convocado este consejo de alta urgencia para escuchar y atender tu petición. Por favor, cuéntanos qué te perturba de esta manera.

Jeremar, pese al alterado estado que sufría, temblando de frío y miedo, trasladó sin perder un solo detalle el misterioso encuentro y las terribles revelaciones que le hizo el extraño ser de agua. El gran consejo y Lumo intercambiaban miradas entre ellos sin mostrar gestos que delataran cómo estaban digiriendo el relato del joven protector del bosque de Dürk, un enclave de gran reputación para los druidas, dado que rodeaba el poblado de Essencia, el más importante de la comunidad a lo largo de todo Arnemuq.

Una vez finalizó su increíble narración, los cuatro venerables se quedaron en silencio durante unos incómodos segundos. Lumo los observaba inquieto, era incapaz de predecir cuál sería la reacción del consejo ante una revelación tan poco creíble. En Arnemuq los únicos seres inteligentes son los harvs, jamás se había escuchado nada sobre criaturas de agua que visten túnicas, sonaba realmente absurdo. Jeremar en pie abrazado a su manta esperaba boquiabierto la respuesta de sus líderes, se tambaleaba presa de la fatiga que sufrían sus castigadas piernas.

Fue el venerable druida del Agua quien, apartando su larga melena plateada del rostro, y sintiéndose en parte aludido por la naturaleza acuática de esta criatura se pronunció. En tono despectivo, expresó el sentir del consejo:

—Hermano Jeremar, este relato es... —hizo un breve silencio midiendo sus palabras antes de continuar— totalmente absurdo, carente de sentido y producto de la mentira, la locura o la imaginación.

Jeremar sintió como su alma se desmoronaba mientras caía de rodillas. El golpe que suponía aquella respuesta iba más allá de la humillación, no podía creer que ignoraran su advertencia, la supervivencia del planeta estaba en juego. El reproche por parte del druida del Agua, a quien le gustaba expresarse grandilocuentemente, continuó:

—No existen criaturas antinatura como la que nos has descrito y, mucho menos percibo que nuestro mundo corra ningún peligro por este extraño motivo.

El druida del Fuego, de mirada feroz, oscura melena y barba triangular, arqueó sus pobladas cejas angulosas añadiendo irónico:

—¿Quizás eres presa de los efectos generados por algunas esporas u hongos que hayas comido recientemente? —Los otros tres venerables sonrieron en parte condescendientes, en parte burlones.

Tras estas contundentes reacciones, los venerables mostraron su desaprobación mediante diferentes y sutiles gestos retirándose a sus aposentos para seguir descansando molestos por esta, para ellos, absurda interrupción. Los vigilantes, enfadados con Jeremar, regresaron a sus puestos murmurando maldiciones con la sensación de haber sido estafados por un compañero en quien confiaban. Consideraban una broma de muy mal gusto esta situación. Lumo, el único que se quedó junto al desangelado y absorto druida, le susurró al oído:

—Mañana me espera una complicada justificación ante los venerables. Deberías habérmelo contado antes a mí; nos has metido a ambos en un buen lío, muchacho.

Al día siguiente, Jeremar fue relevado del cargo como druida de su amado bosque. El consejo consideró que un hombre con tales alucinaciones y distorsiones de aquella gravedad podría ser un peligro para la Madre Naturaleza, la comunidad druida y para sí mismo. Se le condenó a mantenerse alejado de toda actividad durante un tiempo prudencial, sin especificar de cuánto se trataba. Solo entonces volvería ser llamado por el consejo para reevaluar sus capacidades y determinar si podría volver a desempeñar su labor. Hasta entonces, Lumo sería el encargado de velar por el bosque de Dürk, del que hasta entonces había sido responsable Jeremar, manteniendo además su función como Búho del Crepúsculo, vigilante nocturno del poblado de Essencia. Le esperaba por delante una época con pocas horas de sueño, muy pocas.

En días posteriores, la noticia sobre la esperpéntica historia que Jeremar contó al consejo se extendió entre la comunidad druida para mofa y burla de algunos y pena y desazón de otros tantos que conocían personalmente al amable y responsable joven. No era el primer caso de un hermano que había perdido la razón, y siempre que eran alejados de sus funciones, nunca regresaban para recuperarlo. Terminaban sus días como ermitaños alejándose cada vez más de la comunidad, perdiendo su cordura y quedando en el olvido más absoluto.

La repercusión de este acontecimiento fue tal que la noticia se extendió más allá de los bosques colindantes con Dürk, llegando a conocerse hasta en el lejano puerto de Ropto, la última ciudad civilizada al oeste del continente de Goshia. Allí se encontraba el único individuo que supo de la veracidad del relato de Jeremar al escucharlo.

Fue en la taberna del Buitre, donde un grupo de marineros borrachos reían a carcajadas contando historias y leyendas ridiculizándolas de manera grotesca e irreverente. Llegó el turno del más bufón, quien cada vez que hablaba provocaba automáticamente la risa del grupo. Comenzó a narrar jocoso el encuentro entre el druida del bosque de Dürk y la descripción del extraño ser de líquido mientras se derramaba una jarra de cerveza por encima de su cabeza para deleite y ataque de risa de su rudo público. Sentado en un taburete alto, al final de la antigua barra tallada a partir de un enorme mástil de madera, un apuesto noble bebía tranquilamente una copa del perfumado vino blanco de Ropto. Al prestar atención al cómico relato del marinero, sintió como su corazón daba un vuelco al escuchar la descripción

del ser acuático ataviado con una túnica verde. Abandonó la copa y se acercó disimuladamente a los marineros ebrios para escuchar cómo continuaba aquella burla. Cuando el cómico grumete en tono burlón trasladó las apocalípticas palabras sobre la intención de destruir el mundo de Arnemuq, mientras se bajaba los pantalones y orinaba sobre el suelo, varios marineros cayeron al suelo desternillados de la risa a la vez que el solitario noble abandonaba velozmente la taberna dando un portazo a su salida. El momento por el que tanto tiempo había estado esperando parecía por fin haber llegado. Era el momento de actuar.

Durante muchos años, Amaj-Fou había permanecido oculto cambiando de identidades. Nadie en todo Arnemuq se había percatado de que este hombre llevaba cientos de años viviendo entre ellos. Su apariencia no era la de alguien mayor a unos cuarenta años, tenía canas asomando entre su espeso y enredado cabello oscuro, unos intensos ojos verdes y curtida piel cobriza. De poderosos hombros y en un evidente estado de forma física más característico en alguien veinte años más joven que él, se apresuraba a ir a su residencia para recoger rápidamente los enseres imprescindibles. Una vez allí, terminó de llenar dos alforjas y, desplegando sobre sus hombros su gran capa negra de terciopelo bordada con hilo de plata y un falso escudo heráldico, bajó por última vez aquella escalera de piedra pulida. Cerró el grandioso portalón de entrada y abandonó el alejado caserón donde había disfrutado de toda serie de lujos y comodidades los últimos tres años.

El supuestamente noble aristócrata subió ágilmente a su montura y partió cabalgando a gran velocidad hacia el lugar donde el relato que escuchó ubicaba al druida humillado: el bosque de Dürk. Su sangre bullía ante aquel indicio. Años atrás había sido testigo de muchos acontecimientos determinantes para el mundo de Arnemuq y sus habitantes, aunque en ninguno de ellos debía influir, debía mantener su rol de mero observador..., salvo si tenía que ver con la aniquilación. Durante las centurias que Amaj-Fou había vivido en este mundo, esta era la primera señal que indicaba una clara relación con el dramático acontecimiento. Mientras abandonaba para siempre aquel bullicioso pueblo portuario, sin mirar atrás, dejó escapar entre dientes una frase producto de sus pensamientos:

—Ha llegado el aniquilador alian... Todo parece indicar que temen la llegada inminente del tercer vuelo.