El libro de Asgalard

La travesía de Valah

AXEL KAISER

minotauro

I

EL REGRESO DE NIKRATIA

EL COMBATE DE HELLBERG

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Lohgrin guardó silencio.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

–Lo sé –contestó Lohgrin, aceptando su destino.

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

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

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

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

–No prevalecerás –alcanzó a balbucear.

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

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

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

SIERVOS DE NIHILIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

EL PACTO CON LOS GEISTER

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

El brujo no tardó en responder: