



DIABLO

El repicar
de la luz y
la oscuridad

UN RELATO CORTO DE
JONATHAN MABERRY

Historia

JONATHAN MABERRY

Edición

ERIC GERON

Asesoría de universo

IAN LANDA-BEAVERS

Asesoría creativa

LEWIS HARRIS, VIVIANE
KOSTY, JØE SHELÝ, DANIEL
TANGUAY

Producción

BRIANNE MESSINA

Diseño

CØREY PETERSCHMIDT

Ilustraciones

YEUNJAE JANG



©2023 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard y el logotipo de Blizzard Entertainment son marcas comerciales o marcas registradas de Blizzard Entertainment, Inc., en EE. UU. y en otros países.

El repicar de la luz y la oscuridad



Se cuentan historias sobre él. Sobre Klath-Ulna, apodado el Dorado, si bien en cada relato se baña de carmesí, en la sangre de cualquiera que se enfrente a él.

Yo, Tejal, lo he visto en sueños. Vino a las Tierras Salvajes de Sharval, a un pueblecito llamado Llamada del Santo.

Si no has oído hablar de ese lugar, escucha y te contaré porqué. Aviva el fuego, atranca la puerta, acércate y presta atención, pues solo de recordar esta historia puedo oír el repicar de la campana sagrada de un campanario que fue el punto más alto del lugar. Esa campana, para regocijo de sus habitantes porque había sido bendecida por la luz, llegó de Kurast.

Eso es lo que se decía de ella, pero los más sabios son conscientes de que los

talismanes rara vez son escudos. Son, más bien, símbolos de esperanza. Y en el abismo entre la fe y la realidad se sitúa nuestra historia. Te contaré la verdad — la oscura verdad— de lo que ocurrió cuando Klath-Ulna vino a responder a su llamada...



—¿Esto es lo mejor que sabes hacer?

El joven permanecía con las piernas separadas, el peso desplazado hacia las puntas de los pies y las rodillas flexionadas, listas para moverse. Portaba una espada corta de hoja ancha en una mano y un pequeño broquel amarrado a la mano y muñeca contrarias. El sudor hacía brillar sus hombros y su torso desnudo, y surcaba su rostro.

—Creía que los jabélicos eran criaturas feroces —dijo a modo de provocación—. Ven a por mí si puedes. Te mandaré al infierno y...

—¿En serio? —dijo el anciano que se apoyaba en el asidero de la rueda de entrenamiento—. ¿Siempre igual, Jenks? ¿Y esta vez con jabélicos? ¿Qué diantres es un jabélico? ¿Te refieres a los *jabalíes*? Porque no hay jabalíes por esta zona.

—Vamos, Bikleman. Así no es. —Jenks se enderezó—. ¡*Jabélicos*! ¿No has oído *ninguna* de las canciones antiguas?

—¿Pues qué es un jabélico? ¿Un jabalí con un hacha? ¿Una cerda con una espada?

—Eran demonios de...

—No —le interrumpió Bikleman con brusquedad—. Se acabó. Ya eres mayor para andar con invenciones. Además, ya existen bastantes monstruos *reales* en el mundo como para preocuparte por los demonios.

—Pero...

—Pero nada —gruñó Bikleman—. Hace mucho, los demonios campaban a sus anchas. ¡Al hablar de ellos, te arriesgas a convocarlos! Deberías centrarte en quienes podrían ser tus *auténticos* enemigos en el futuro.

—¿Quiénes? ¿Las *personas*? Qué aburrido.

—¿Aburrido? ¿Así que ahora es *aburrido*? —gritó el anciano mientras ponía los

ojos en blanco y negaba con la cabeza—. Le dices a todo el mundo que quieres ser paladín, soldado de la luz, campeón de la fe Zakarum. De pequeño eras demasiado enclenque para participar en los entrenamientos, pero, ahora que eres mayor y más fuerte, creía que al menos *intentarías* tomártelo en serio. Este entrenamiento es importante, Jenks. Entrenas para enfrentarte a soldados, bandoleros, ladrones y salteadores. Esas son las amenazas reales y, si alguna vez aparecen por aquí, tendrás que estar preparado. ¿O es mucho pedir?

Jenks, que tenía diecisiete años y nunca se había aventurado más allá del arroyo del Barquero, sintió cómo se le encendían las mejillas.

—Me lo estoy tomando *en serio*.

—Pues demuéstralo. Esos demonios imaginarios o los de tus cuentos de la infancia no son más que distracciones. Si te hubieras molestado en leer los pergaminos de historia, lo entenderías. Un paladín debe ser práctico. Realista. Lo que deberías aprender se encuentra en los libros sagrados, aunque imagino que ni siquiera los habrás *leído*.

—Los... he leído —dijo Jenks a la defensiva, y masculló—: Casi todos.

—Ajá.

El anciano dio un empujón repentino a la rueda de entrenamiento y los múltiples brazos de madera comenzaron a girar a una velocidad sorprendente.

Esto pilló desprevenido a Jenks, que tuvo que agacharse para escapar del gran brazo superior y saltar como una rana sobre el que amenazaba sus tobillos. Cayó al suelo, rodó y se levantó al tiempo que el brazo que simulaba un puñetazo en las tripas se lanzaba a por su estómago. Jenks se retorció y se dobló hacia atrás como un bailarín. El brazo más pequeño que venía de la otra dirección llegó más rápido que los demás y Jenks lo paró con el broquel y atravesó el corazón del objetivo: una almohadilla de lona rellena de paja. La espada roma de madera golpeó con contundencia y Jenks dejó escapar una fiera sonrisa de triunfo.

—¡Ja! —gritó—. Así se acaba con un demonio jabélico.

Bikleman dio una patada a la una de las barras rectas que atravesaban la rueda y el extremo acolchado golpeó a Jenks de lleno en la entrepierna. El muchacho emitió un chillido agudo y silbante, cayó sobre las rodillas y soltó la espada sobre el polvo. Se encogió y, adquiriendo un preocupante tono violáceo, se desplomó de lado.

El anciano se acercó cojeando y se quedó mirándolo con una sonrisa.

—¡Qué ladinos esos jabélicos! ¿Verdad, muchacho?

Jenks intentó gritar. Intentó condenarlo a las fosas más profundas del infierno. Intentó decirle que no le había dolido lo más mínimo. Intentó ponerse de pie y demostrar que no estaba herido.

Pero no pudo hacer nada.

Bikleman se dio la vuelta y escupió a favor del viento con gran precisión y velocidad, y alcanzó el corazón del objetivo justo en el centro.

—Buena sesión, Jenks —dijo con indiferencia—. Quizás mañana puedas enseñarme cómo se lucha contra un puercoespín muerto viviente o alguna sandez semejante.

Jenks se giró y vomitó.

El anciano lo miró desde arriba durante un momento.

—Eres un buen muchacho, Jenks. Pero debes ser un *hombre* aún mejor. Tú me miras y ves un vejestorio, pero en su día fui paladín, como ya sabes. Fue mucho antes de que tú nacieras, pero aún no he olvidado qué se siente —en los músculos y en los huesos, en la mente y en el corazón— al cruzar la espada con un soldado enemigo. No con un monstruo, sino con un guerrero entrenado en el arte de matar. No hay nada más aterrador, te lo aseguro, que un guerrero habilidoso con armadura, armas y corazón que quiere que tu sangre manche su hoja. Lo recuerdo de cuando empezaron las cruzadas de Rakkis. No pasa una noche sin que sueñe con el choque del acero y los gritos de los moribundos. Cubierto hasta los tobillos con la sangre de mis hermanas y hermanos. De mis amigos. —Sacudió la cabeza—. Las personas se convierten en monstruos cuando la sed de batalla se apodera de ellas. No es necesario inventarnos más.

A pesar de sus palabras, sonreía con bondad.

—Te veo en la cena.

El anciano se giró y volvió al pueblo cojeando y silbando un himno de batalla que cantó con sus compañeros cuando partieron a la guerra.



ERA RÁPIDO, ÁGIL Y EXPERTO EN EL USO DE
LA ESPADA, LA LANZA Y EL ARCO.
SOLO QUE AHORA NO QUEDABA NADIE A
QUIEN ENFRENTARSE.

Por fin, Jenks se levantó, pero volvió a sentarse y apoyó la espalda contra la columna central de la rueda de entrenamiento. Una vez que gran parte del inmenso dolor había pasado, se centró en él y dejó que fuese lo que es. Dolor. Agonía. Se obligó a aceptarlo como parte del precio que había de pagar para convertirse en guerrero.

Bikleman cojeaba porque una lanza le había atravesado la cadera. El viejo Redharn, el herrero, tenía media docena de cicatrices de hojas y flechas. Y así ocurría con muchos otros: la mitad de los ancianos y ancianas, muchos de los cuales habían sido soldados que marcharon a la guerra con un objetivo sagrado. Al igual que Redharn, lucían las cicatrices que habían ganado en una batalla u otra, y, en las noches de invierno, entretenían a sus amigos con historias de coraje y lucha.

Y, en cuanto a los luchadores más jóvenes del pueblo...

Bueno, había toda una generación que nunca regresó de las cruzadas. Jenks inventaba historias en su cabeza sobre su valiente caída, sobre cómo habían luchado a pesar del dolor y hasta la última gota de sangre. Todos eran héroes. No cabía duda.

Pero eran especulaciones. Había una enorme diferencia entre las edades de los habitantes del pueblo: la generación que se unió a la lucha en las cruzadas desapareció por completo. No quedaba nadie entre los que eran unos años más jóvenes que Bikleman y los que apenas eran mayores que Jenks. Nadie regresó. Ni siquiera los más jóvenes: los chicos y chicas que dejaron los estudios y el pueblo para ser escuderos o aprendices de arqueros y piqueros.

Todos desaparecieron.

Todos murieron.

Por desgracia, nadie conoce sus historias. Se escribieron canciones sobre ellos —algunas incluso se cantaban en la iglesia—, pero Jenks sabía que eran cuentos inventados. Tan falsos como en sus jabélicos y goblins imaginarios. La congregación cantaba baladas escritas por las familias o los amigos de los caídos. Canciones sobre el valor y el coraje para alegrar el corazón y hacer su pérdida más llevadera.

Jenks sabía que debería haber partido con la compañía, pero de niño era débil y enfermizo. Para cuando había ganado su propia batalla contra la fragilidad y la enfermedad, la guerra había terminado.

Ahora, con diecisiete años, Jenks ansiaba luchar. Ya no enfermaba y, gracias a interminables horas de entrenamiento semana tras semana y mes tras mes, era fuerte. Era rápido, ágil y experto en el uso de la espada, la lanza y el arco.

Solo que ahora no quedaba nadie a quien enfrentarse.

Ahí sentado, lloró y ansió la oportunidad de ser un auténtico guerrero, de proteger a sus seres queridos ante una amenaza brutal. Era su mayor sueño y, si bien entrenaba noche y día, sabía que era en vano.

—La guerra ha terminado —dijo en voz alta—. Pero quizás haya otra...

Fue entonces cuando comenzaron los gritos.



Jenks se encontraba en la linde del pueblo. Se agachó tras la esquina de un granero y se quedó mirándolo.

A él.

Era un hombre, pero no se parecía a ninguno de los que Jenks conocía. Era incluso más alto que el gran Gorf y más musculoso que Redharn el herrero. Era como ver cobrar vida a una criatura de las antiguas leyendas. El forastero tenía los hombros gigantescos, el pecho profundo, unos guanteletes enormes y unos ojos negros que parecían exudar frío invernal. Se asemejaba a una estatua de un museo de la muerte. Iba completamente armado con una mezcla de metales familiares y desconocidos. La mayor parte estaba cubierta de oro auténtico, si bien el brillante metal lucía muescas y hendiduras de mil batallas. Las hombreras eran más anchas que sus ya poderosos hombros, y de cada una nacía un bosque de pinchos. También llevaba pinchos en la rodela, las grebas, los codos y hasta en las pesadas botas. En la armadura se veía un patrón grabado con símbolos de muerte: cráneos y huesos. ¿Y era un símbolo Zakarum lo que lucía en el pecho? Jenks vio que la poca piel que no le cubría la armadura, principalmente el grueso cuello y la cabeza desprovista de cabello, estaba tatuada con unos dibujos primitivos, espantosos y siniestros.



Y sus armas.

Cuchillos con empuñaduras lisas: armas que no estaban hechas para la corte ni para exhibiciones. Y colgando de uno de sus musculosos hombros llevaba el mango de una maza que parecía demasiado grande y pesada para que nadie pudiera usarla en un combate real. El cuerpo del arma tenía la forma de una campana sagrada, solo que el borde de la campana lo conformaba un cúmulo de pinchos afilados como dagas, había dos pinchos curvados como garfas que salían de la base y tenía una bola de hierro en el extremo del mango alargado. El mero hecho de que este hombre portara un arma de tal tamaño era aterrador. Prometía cosas horribles.

El forastero —este guerrero— recorrió la calle principal del pueblo con la vista. Su mirada se detuvo un instante en los rostros de la gente se ocultaba tras carretas, cortinas a medio abrir o puertas entornadas. Algunos susurraron que se trataba de un bárbaro de los baldíos; otros insistieron en que era un druida que había venido a practicar magia oscura. En ambos casos, la gente comenzó a hacer señales de protección en el aire y a murmurar plegarias sagradas.

A continuación, su mirada sombría se dirigió al alto campanario de la única iglesia de Llamada del Santo. Este alojaba una campana Zakarum más antigua que el propio pueblo, forjada y bendecida en el este y trasladada al oeste durante la cruzada. La historia contaba que se habían dejado campanas como aquella en muchos campamentos con la esperanza de que a su alrededor se alzaran pueblos de creyentes. Como fue el caso de Llamada del Santo.

La campana de la torre era el antiguo tesoro de aquel pueblo humilde, pero, gracias a ella, la opulencia de todos residía en la fe. La sombra de su torre, con el sol de la tarde a su espalda, se proyectaba a lo largo del centro de la calle y terminaba a escasos centímetros de las botas rematadas de acero del forastero.

Se arrodilló lentamente, tocó la sombra con los dedos y cerró los ojos durante un largo momento. Jenks lo vio inhalar y exhalar profundamente antes de asentir para sí mismo. Entonces, el guerrero se irguió cuan alto era y miró a su alrededor.

—Habitantes de Llamada del Santo —dijo con una voz atronadora—. Soy Klath-Ulna de la Tribu del Oso. Mi pueblo son los Hijos de Bul-Kathos y a mí se me conoce como el Dorado.

El eco de sus palabras rebotó entre los edificios, agitó las ventanas y espantó a los pájaros de los árboles.

—Busco algo de gran importancia —continuó—. La campana de hierro de aquel campanario. Traédmela y me iré sin causar ningún daño. Negaos o resistíos y acabaré con todas las vidas de este lugar. Hasta el último hombre, mujer y niño. Os doy mi palabra.

Dicho esto, levantó el brazo, asió la maza de guerra por el mango, la blandió y la cabeza cubierta de pinchos dio un profundo mordisco a la sombra de la torre. El impacto pareció agitar la propia tierra. De él emergieron unas fisuras que agrietaron el alio del suelo. Jenks oyó los gritos ahogados y de asombro de la atenta multitud.

Entonces, reinó el silencio. Nadie se movió. Ni una sola persona se ofreció a llevarle la campana al bárbaro. Esto infundió ánimo a Jenks, pues le hizo pensar que todo el pueblo uniría fuerzas y derrotaría a este hombre.

El silencio se mantuvo mientras la mirada del bárbaro viajaba de una cara a otra. A continuación, emitió un gruñido que mezclaba ira y repulsa.

—Pues iré a por ella yo mismo —exclamó y dio un único paso desafiante hacia el interior de la sombra del campanario. Miró a su alrededor—. ¿No hay ningún campeón que ose enfrentarse a mí? ¿No existe ningún guerrero en este pueblo que desee siquiera demostrar su honor?

Permaneció inmóvil con la maza sujeta relajadamente en una mano.

El silencio fue su única respuesta.

Jenks vio cómo la boca del hombre reflejó primero decepción y después se curvó lentamente hacia arriba con oscuro deleite.

—¿ERES LO MEJOR QUE ESTE
PUEBLO TIENE QUE OFRECER? —
PREGUNTÓ KLATH-ULNA.

—Eso pensaba —dijo levantando la maza de guerra—. Me entristece ver que no queda honor en esta tierra. Ni campeones. Qué pena. ¿Qué historias contaréis cuando me marche? ¿Qué mentiras os devolverán vuestro orgullo? ¿Qué fábulas tejeréis para los viajeros?

Nadie salió de su hogar ni de su tienda. Nadie se prestó al desafío. Y nadie se ofreció a llevarle la campana. Los segundos se hacían eternos.

Klath-Ulna escupió al polvo.

Jenks profirió un grito —agudo como el de un cuervo asustado—, tropezó hacia atrás, se giró y huyó.



Klath-Ulna no dejó de mirar al frente, aunque podía sentir los ojos clavados en él. Podía imaginar las palabras susurradas, las maldiciones y las plegarias. Serían como las de otros pueblos.

¿Cuántos iban ya? No se acordaba. Algunos acabaron intactos, pero muchos otros quedaron reducidos a cenizas, con el suelo empapado de sangre y cadáveres insepultos a merced de los carroñeros. Hacía mucho tiempo que los nombres de esos pueblos habían caído en el olvido. Nunca supo los nombres de los muertos. No significaban nada para él. Nada en absoluto.

Este pueblo no sería diferente.

La iglesia se cernía sobre él y podía *sentir* la llamada de la campana. Quería que la encontrase. Lo necesitaba.

Y, por fin, una figura salió de la densa sombra junto a las grandes puertas de roble y una astilla de luz centelleó con el brillo intenso del acero que sostenía.

Klath-Ulna se detuvo al pie de las escaleras de la iglesia.

Él había esperado que no se presentara nadie o que lo hiciera todo el pueblo.

A veces ocurría eso. Los pueblos desprovistos de grandes campeones se armaban con espadas oxidadas, horcas y guadañas. Pero esto era distinto. Era un chico el que apareció al final de la escalera. De unos dieciséis o diecisiete años. No era un hombre adulto. Portaba un casco antiguo y abollado, una camisa de cota de malla oxidada, grebas desaparejadas y un broquel minúsculo.

Y una espada.

A Klath-Ulna le pareció gracioso. La espada parecía de buena calidad. Era una espada de batalla auténtica. Al contrario que el resto de su equipo, se notaba que estaba bien cuidada, afilada y engrasada. Sin embargo, la hoja parecía intacta; no presentaba hendiduras ni muescas. Una espada nueva, pues. Impoluta, nunca antes puesta a prueba y empuñada por un crío.

—¿Eres lo mejor que este pueblo tiene que ofrecer? —preguntó Klath-Ulna.



Mientras Jenks se colocaba la armadura a toda prisa, había ensayado sus palabras. Habló alto y claro, pero su garganta ahogaba las palabras en balbuceos sin sentido. Tragó saliva y volvió a intentarlo.

—Soy Jenks Grindelson —dijo—. Soy el protector de Llamada del Santo y no puedes entrar en esta iglesia. No te llevarás nuestra campana sagrada. Márchate y no sufrirás ningún daño.

Klath-Ulna lo miró fijamente durante tres segundos antes de echar la cabeza hacia atrás y soltar una carcajada. Pareció sacudir el mundo entero.

De la frente de Jenks brotó un sudor frío y grasiento a causa del miedo. Podía sentir cómo le corría por la espalda en líneas heladas bajo la camisa. Tenía las manos tan resbaladizas que debía ajustar el agarre de la espada una y otra vez. Rezaba porque su cara no mostrase el terror que sentía en su corazón.

—Chaval —dijo Klath-Ulna señalándose los tatuajes del cuello—, ¿sabes qué es esto?

Jenks no creyó que pudiese contestar.

—Son la crónica de mi búsqueda de otros tesoros como esta campana. Cada uno narra la historia de un pueblo como este. Pueblos Zakarum repletos de creyentes.

Repletos de personas que creían que su fe los salvaría. —Dio un paso corto hacia delante—. Ahora esos pueblos son ceniza. Esos creyentes que buscaban refugio de la oscuridad no son más que huesos ennegrecidos entre las ruinas. La luz no pudo protegerlos.

El escalón de piedra sobre el que se encontraba Jenks pareció inclinarse bajo sus pies.

—Algunos pueblos eran cinco veces más grandes que Llamada del Santo. Otros contaban con una docena de guerreros o más, combatientes expertos de las cruzadas. Dejé que vistieran sus armaduras y recibieran las bendiciones de sus sacerdotes. Se enfrentaron a mí con lanzas consagradas por santos y espadas con plegarias y bendiciones grabadas. Y te advierto, muchacho, de que de nada les sirvió, pues soy Klath-Ulna el Dorado. Los asesiné a todos, y eran verdaderos guerreros.

Se acercó y puso un pie sobre el primer escalón.

—¿Y qué eres tú? Un chaval con una armadura maltrecha y una espada que no conoce la sangre, sin edad suficiente para saber limpiarse el culo y menos aún para enfrentarse a una batalla. —Sacudió la cabeza—. Nadie más en este pueblo tiene la osadía o las agallas para dar la cara y mucho menos para enfrentarse a mí. Pero..., muchacho..., no tienes la menor oportunidad. He pisado cientos de campos de batalla. He vadeado ríos de sangre. Ni siquiera con los tatuajes que me lo recuerdan alcanzo apenas a contar los *pueblos* que he destruido ni el número de personas que he asesinado. Sin embargo..., admiro ese espíritu. De verdad. Así que voy a hacer esto para honrar la valentía que pugna por nacer en ti, joven.

En lugar de explicarse, el bárbaro apoyó la maza contra el muro. A continuación, con los ojos fijos en Jenks, se desabrochó las cintas de la pesada placa del pecho. La armadura cayó, pero movió la mano con una rapidez reptiliana, la cogió y la dejó en el suelo. Se retiró los avambrados cubiertos de pinchos y las grebas. Por último, se quitó la camisa de algodón y se quedó únicamente con los pantalones de piel, los zapatos y los feroces tatuajes esparcidos por su piel.

—Ahora el combate será justo —añadió—. Quizás tengas algo que hacer, muchacho. Aunque... te doy una última oportunidad para que me dejes coger la campana y sigas con tu vida.

Cogió la maza que, de algún modo, parecía aún más amenazadora sin la

Y, A CONTINUACIÓN, ALZÓ LA MAZA DE GUERRA Y
LA DIRIGIÓ HACIA LA CABEZA DE JENKS.
EL ARMA DEBÍA PESAR CIEN KILOS, PERO KLATH-ULNA
LA BLANDÍA COMO SI FUESE UNA VARITA DE SAUCE.

armadura.

—Hazte a un lado.

—No... puedo —dijo Jenks con un hilo de voz—. La campana está vinculada a nuestra luz. Su repicar mantiene a raya la oscuridad. Es el corazón de este pueblo.

Jenks veía en su mente los rostros de sus padres, sus tíos y tías, sus primos y primas; todos y cada uno de los miembros de su familia que partieron a la guerra. Era como si, en ese momento, estuvieran a su lado, invocados por su necesidad y la amenaza del bárbaro. Jenks sintió la mano de su padre en el hombro y el beso de su madre en la mejilla. Y si esa mano y esos labios estaban fríos, no lo estaban tanto como el hielo que corría por las venas de Jenks.

«Ayudadme», rogó en su mente. «Akarat, guía mi espada. Concédeme velocidad y sabiduría».

El bárbaro llenaba el espacio que había frente a él; tan real y mortífero como todo el odio y el horror del mundo.

Jenks sacudió la cabeza.

—No puedo dejar que nos la arrebatase. No puedo.

—Debes hacerlo —dijo Klath-Ulna—. No hay nada que puedas hacer para detenerme. No, déjame decirlo de otra forma: no hay nada que puedas hacer que cambie algo. Nada de lo que ocurra aquí se recordará. No habrá baladas ni poemas. Nada. Solo el polvo arrastrado por los vientos indiferentes del tiempo.

Jenks quería llorar. Quería gritar. Quería correr y esconderse.

En cambio, con la fuerza que puedo reunir, alzó la espada que nunca había visto la guerra, la hoja que nunca había probado la sangre.

—No te lo permitiré —dijo—. Si intentas coger la campana, yo, Jenks Grindelson de Llamada del Santo, te mataré. Lo juro.

Klath-Ulna suspiró.

En realidad, no quería matar al muchacho. No por pena, puesto que de poco le servía, sino porque se trataba de una lucha inútil. El chico no significaba nada. No hay gloria en matar a un mozo imberbe en un pueblo lleno de cobardes.

Alzó la maza de guerra y dejó que Jenks la viese. El arma pesada estaba cubierta de runas estampadas con el oro de otra campana que había tomado de una torre de otro pueblo Zakarum.

—Te he ofrecido vivir, muchacho—dijo—. Pero ansías la muerte y eso es lo que tendrás.

Sin embargo, fue Jenks quien asestó el primer golpe.



Jenks sabía que solo tenía una oportunidad y era la sorpresa. Blandió la espada dibujando un círculo sobre su cabeza y, mientras descendía hasta el escalón inferior, la descargó sirviéndose del peso de la espada, de todo su peso y de todo su miedo para potenciar el golpe.

Klath-Ulna se movió con una velocidad sorprendente y apartó el pecho desnudo de la trayectoria de la hoja cortante. Aun así, la punta de la espada de Jenks le trazó una línea de color rojo intenso desde la clavícula hasta las costillas. La sangre brotó de un color rojo oscuro en la penumbra de la iglesia.

Jenks no perdió el tiempo y avanzó precipitadamente, blandiendo la espada sin descanso con la esperanza de que todo terminase rápidamente y sabiendo que no podía arriesgarse a dejar que el bárbaro recobrara el equilibrio.

Klath-Ulna esquivó un segundo golpe y usó la parte inferior del puño para machacar el tercero.

—Eres rápido, muchacho. —Se rio, claramente impresionado—. Y tienes coraje. Puedes morir sabiendo que me hiciste sangrar cuando otros muchos mejores que tú no lo consiguieron.

Y, a continuación, alzó la maza de guerra y la dirigió hacia la cabeza de Jenks.

El arma debía pesar cien kilos, pero Klath-Ulna la blandía como si fuese una varita de sauce. Jenks gritó y se agachó justo antes de que la enorme maza desgarrara

el aire a escasos centímetros de su cabeza. El arma golpeó la puerta principal de la iglesia y la hizo añicos. Las astillas volaron como flechas. Jenks sintió una docena de pinchazos seguidos del cálido fluir de la sangre.

Klath-Ulna volvió a sacudir la maza, pero esta vez a la altura de la cintura. Jenks se puso de cuclillas y volvió a incorporarse de un salto mientras dirigía la punta de la espada hacia delante.

No vio venir el puñetazo que le acertó en el pecho. Lo único que supo es que volaba de espaldas por las ruinas de las puertas. Golpeó el suelo del interior y se deslizó unos doce metros. De algún modo, seguía sujetando la espada, pero sentía como si le hubieran aplastado el pecho. Se apoyó sobre las manos y las rodillas mientras tosía, sorprendido de seguir aún con vida.

Tras él, los restos de la puerta salieron despedidos cuando la maza la golpeó de nuevo. Klath-Ulna ya estaba dentro y se acercaba sigilosamente hacia él mientras alzaba el arma.

Jenks se tiró hacia delante y rodó hecho un ovillo mientras la maza chocaba contra el suelo. El impacto volvió a alcanzar a Jenks y lo arrojó hacia un lado. Topó contra una fila de bancos y los derribó uno a uno, como si fueran las fichas de un juego.

—Akarat, sálvame —gritó Jenks mientras luchaba por levantarse. Vio como Klath-Ulna se acercaba a zancadas por el pasillo, así que se giró y corrió.

La puerta que llevaba a la torre era gruesa, de roble pesado con franjas de hierro. Jenks la cerró de un golpe tras de sí y echó el cerrojo. Dentro había una estantería con himnarios y atrancó la puerta con ella.

A continuación, corrió por la escalera de caracol parando en cada rellano para lanzar muebles en dirección contraria. Había medio barril de aceite de lámpara y lo arrojó por los escalones para que resbalasen.

La puerta inferior se estremecía con cada golpe. Uno. Otro. Y, al final, salió despedida hacia dentro con la madera hecha trizas y las franjas de hierro torcidas. Los remaches reventados silbaron y golpearon los muros.

Klath-Ulna atravesó el umbral de la puerta y dirigió la mirada hacia arriba. Durante un instante, Jenks y él se observaron. El asesino seguía luciendo una sonrisa, pero algo había cambiado en ella. ¿Le impresionaba su nivel de resistencia? Eso pensó Jenks, aunque de poco le valdría cuando estuviese muerto.

El bárbaro subió las escaleras al tiempo que destruía las frágiles defensas sin apresurarse. Jenks siguió subiendo hasta que no pudo correr más. Ahí estaba la campana. De hierro. Pura. Sagrada.

Jenks colocó una mano sobre ella con la mente llena de plegarias desesperadas.

«Que la luz me conceda fuerza. Akarat, acompáñame. Te necesito. Estoy haciendo lo que puedo, pero no lo conseguiré solo. ¡Ayúdame!».

En el exterior, las nubes se abrieron y un haz de luz pura y nítida descendió a través del campanario. Bañó su cara y su cuerpo de oro y llenó su corazón de una valentía renovada. Jenks ajustó el agarre de la espada y la alzó para que la luz —la valiosa luz— del sol tocara el acero y le concediese su gracia. Sintió que sus brazos cobraban fuerza de nuevo.

Miró la campana y entre lágrimas gritó:

—Juro que no dejaré que te lleve con él. Lo juro por mi vida.

Entonces oyó un paso detrás de él.

Se giró mientras Klath-Ulna subía a la plataforma del campanario.

—¿Por qué estás dispuesto a morir para defender esta campana?

—No es solo una campana —protestó Jenks—. Esta es mi iglesia, mi fe. La luz está de mi lado.

Klath-Ulna bajó el arma y negó con la cabeza.

—No tienes ni idea de cómo funciona el mundo, ¿verdad? Crees que sí, pero tener fe no es lo mismo que entenderlo. Ese es el problema de este mundo. Los inocentes como tú ansían una muerte sin sentido. Crees que por estar ahí, bañado por la luz, esa es tu armadura. Crees que has nacido para proteger esta campana. Que es tu *destino*. Te niegas a ver la verdad, Jenks de Llamada del Santo. No puedes ver más allá de lo que te han enseñado, y esa es tu debilidad. Lo sé porque he luchado contra muchos, *cientos*, que creían lo mismo que tú. La luz no los salvó a ellos y tampoco te salvará a ti.

—¡Mientes! Conozco la verdad. Eres un enviado del mal y yo estoy del lado de Akarat. Esta iglesia, esta campana... son sagradas y tus mentiras no podrán cambiarlo.

—Admiro tu actitud, muchacho —dijo Klath-Ulna—. De verdad. He luchado contra campeones y reyes con menos valor. Me recuerdas a alguien..., a un amigo, a un hermano..., con quien fui a la guerra por primera vez. Era como tú: tenía el

EN CADA SOMBRA VEÍA LOS OJOS DEL
CHICO, SENTÍA EL PESO DE SU FE, DE
SU DETERMINACIÓN.

coraje de diez hombres. Pero, ¡ay...! El coraje no es suficiente. La pureza del alma no es suficiente. Ninguna de estas cosas salvó a mi amigo. Lloré por él y maté a su asesino. Y conocí la crueldad de este mundo y sus falsas creencias de primera mano.

Hizo una pausa.

—No quiero matarte. *Debería*, pero vuelvo a hacerte la misma oferta. Dame la campana y os perdonaré la vida a ti y a tu pueblo. Tu corazón puede salvar a tus amigos y familiares, muchacho, pero debo llevarme la campana. Ahora..., apártate.

Jenks lloraba y no le importaba. Alzó la espada una vez más.

—He jurado dar la vida para proteger Llamada del Santo. Esta campana es el pueblo. Si te la llevas, ¿de qué sirve mi vida? Siempre seré el muchacho que falló al pueblo y a la Iglesia.

Sacudió la cabeza lentamente y con obstinación.

—Tendrás que matarme para llevártela. Y no te lo pondré fácil.

Klath-Ulna lo miró fijamente.

—Hasta *hablas* como mi amigo.

Había tal tristeza en sus ojos que, por un instante, Jenks creyó que el asesino cedería, se daría la vuelta y se marcharía.

Sin embargo, se había sembrado la duda en su corazón y sentía cómo enraizaba en su alma.

—No —dijo Jenks—. La luz es pura. Es la verdad.

Sentía el calor de la luz en su mejilla. Lo aclaraba todo. Levantó la espada por encima de su cabeza y pronunció una plegaria en voz alta.

Nadie acudió en su ayuda.

Con un profundo suspiro, Klath-Ulna también alzó su arma.

Klath-Ulna bajó a la calle. Por primera vez en más años de los que podía contar, sintió el peso de la maza de guerra. O quizás fuera el de su corazón, lastrado por los recuerdos de su amigo perdido. Y por lo que acababa de hacer.

Los pinchos de la maza brillaban con un intenso tono carmesí. El campanario quedó cubierto de salpicaduras de sangre. El chico no se había rendido. Luchó hasta el final, incluso cuando sabía que se estaba muriendo. Con el pecho destrozado, un brazo fracturado, los huesos de la mejilla triturados, un ojo ciego y el otro cubierto de un velo rojo de sangre, Jenks luchó. Con la boca llena de dientes rotos, aulló plegarias a la luz y maldiciones a Klath-Ulna. Malherido y mutilado, intentó mantenerse firme entre el bárbaro y la campana.

Murió sin soltar la espada. Incluso entonces, en el suelo y con la hoja rota, el chico intentó apuñalar a Klath-Ulna.

El último paladín de Llamada del Santo había muerto. Klath-Ulna se situó sobre él. Observó cómo su pecho destrozado ascendía y descendía, ascendía y descendía... hasta que se detuvo. La frustración que sentía por este combate sin sentido casi le hizo darle una patada a la espada del chico para que la soltara.

Casi.

En cambio, el bárbaro permaneció allí un largo momento como en una especie de vigilia. No había hecho nada parecido desde que su amigo falleciera hacía tanto tiempo. Vio la sombra de su antiguo compañero en la máscara mortuoria de Jenks Grindelson.

—Maldito seas, muchacho —suspiró.

Entonces, cogió la campana y se fue.

Cuando salió a la calle con la armadura de nuevo abrochada, se encontró con una docena de vecinos en la plaza, todos aferrados a algún tipo de arma. Vieron la campana y la ausencia de Jenks, y Klath-Ulna notó el cambio en sus rostros. Ira y dolor, miedo y derrota.

Caminó hacia ellos. Cuando empezaron a rodearlo, se limitó a decir:

—No.

Nada más.

Se dieron la vuelta llorando y Klath-Ulna abandonó Llamada del Santo.

En las montañas, tras medio día de camino, se detuvo donde había atado a su caballo. Retiró un caldero que colgaba de la silla, encendió un fuego y, conforme

caía la noche, cortó unos agujeros para los ojos y una ranura para la boca en la armadura con la ayuda de una lima. Luego se la probó. Lo que para los vecinos de Llamada del Santo fue una campana era para él un casco a su medida. Como debía ser. Completaba la armadura que llevaba, y eso era lo importante. Permaneció un buen rato bajo la luz de la luna con los ojos cerrados, los brazos extendidos y los puños apretados.

Sacó el conjunto de armadura completo del caballo de carga y se lo puso. Se colocó el casco y esperó sentirse completo, sentir el orgullo ardiente que lo había impulsado durante tanto tiempo. Este era el acto final de un viaje que había consumido muchos años de su vida.

Pero el casco le pesaba mucho. Su orgullo se mezclaba con la melancolía cuando pensaba en el muchacho. Jenks.

A pesar de vivir engañado por su fe en la luz, el chico era puro. Auténtico. Valiente.

Klath-Ulna sintió que esa pureza le quemaba la piel como una llama. En cada sombra veía los ojos del chico, sentía el peso de su fe, de su determinación.

Se volvió hacia su caballo y, en esos pocos pasos, las piezas de la armadura hicieron un sonido extraño. Era como si cada elemento por separado quisiera perseguirlo con el eco de cada campana que había reunido para forjarlos. Esto hizo que se detuviese y hasta que un escalofrío recorriera su cuerpo.

Tomó las riendas de su caballo, pero, antes de montar, Klath-Ulna volvió la mirada hacia el camino por el que había venido. En dirección a Llamada del Santo.

Había otros muchachos en ese pueblo. Otros jóvenes que crecían en fuerza y pureza de fe. Se preguntó si los ecos metálicos de su armadura serían como campanas que los llamasen a la guerra. ¿Habría renovado la determinación y las fuerzas de la siguiente generación de paladines al llevarse la campana? ¿Vendrían a buscarlo a él o a otros como él?

No había duda.

Lo entristeció saber que no se trataba de un simple pensamiento: era una profecía.

Cerró los ojos durante un largo momento, se montó en el caballo, cambió de dirección y partió hacia el este.



No estuve allí, pero he visto estas cosas. Yo, Tejal, sufro la maldición de tales conocimientos, de tales visiones.

Nadie ganó aquella batalla. Quien diga lo contrario no entiende cómo se desarrolla la historia ni cómo funciona el corazón de los humanos.

Klath-Ulna no ganó ese combate. El chico, Jenks, no perdió.

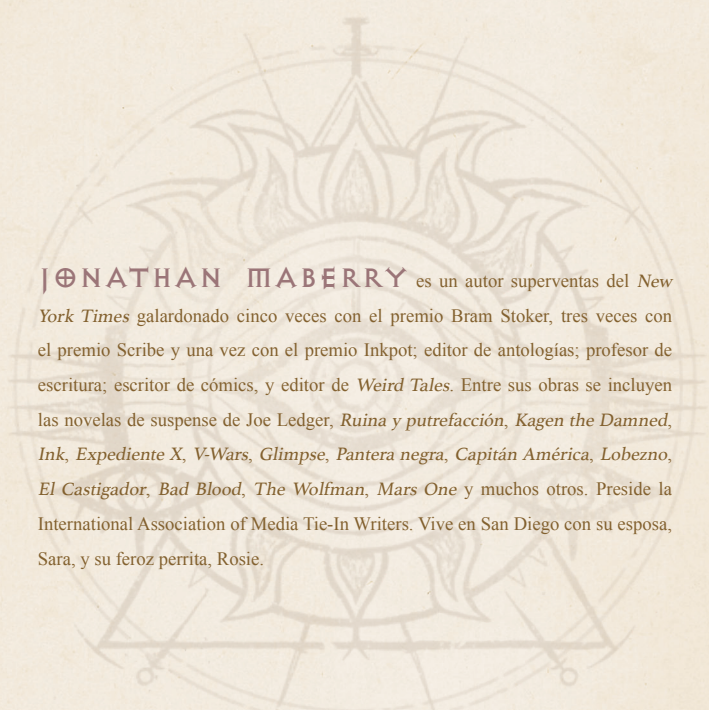
Jenks se convirtió en una leyenda entre los suyos. Gracias a su firmeza, y aun habiendo perdido la vida, muchos jóvenes de Llamada del Santo cambiaron las cartas y los dados por las espadas. Jenks les enseñó que hay mucho por lo que merece la pena luchar. Incluso por lo que dar la vida.

Esas espadas se alzan aún hoy, refulgentes como espejos en las llamas de la guerra, y la esperanza da fuerzas a los brazos que las sostienen.

En cuanto a Klath-Ulna... Su historia continúa. Ríos de oro —y sangre— lo aguardan. Incluso tras una misión tan larga para construir un conjunto de armadura a partir de las campanas de las iglesias de una fe que le había dado la espalda. Con el casco que le faltaba, creyó que volvería a sentirse completo. Que estaría, de algún modo que ni siquiera alcanzaba a expresar, en su hogar.

Pero no existe un hogar para alguien como él. Y nunca lo habrá. La guerra lo reclama. La sangre canta a su alma. La conquista exige su lealtad. Seguirá vertiendo y derramando sangre, pero, después de Llamada del Santo..., quienes lo conocen susurran que nunca volvió a ser el mismo.





JONATHAN MABERRY es un autor superventas del *New York Times* galardonado cinco veces con el premio Bram Stoker, tres veces con el premio Scribe y una vez con el premio Inkpot; editor de antologías; profesor de escritura; escritor de cómics, y editor de *Weird Tales*. Entre sus obras se incluyen las novelas de suspense de Joe Ledger, *Ruina y putrefacción*, *Kagen the Damned*, *Ink*, *Expediente X*, *V-Wars*, *Glimpse*, *Pantera negra*, *Capitán América*, *Lobezno*, *El Castigador*, *Bad Blood*, *The Wolfman*, *Mars One* y muchos otros. Preside la International Association of Media Tie-In Writers. Vive en San Diego con su esposa, Sara, y su feroz perrita, Rosie.



TEJAL TIENE MUCHAS
MÁS HISTORIAS QUE
CONTAR. PRONTO
HABRÁ MÁS RELATOS
CORTOS DE LOS
HEDAJI...