CLASSIC DRAGONLANCE®

DRAGONES del DESTINO

MARGARET WEIS Y TRACY HICKMAN

minotauro

DRAGONES DEL DESTINO

DRAGONLANCE DESTINOS:

VOLUMEN 2

Margaret Weis
& Tracy Hickman

minotauro

Destinos nº 02/03 Dragones del Destino

© 2023 Wizards of the Coast LLC.
© 2025 Wizards of the Coast LLC. All Rights Reserved.
Originally published as *Destinies n.º 02/03 Dragons of Fate.*

DUNGEONS & DRAGONS, WIZARDS OF THE COAST, DRAGONLANCE,
and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC and are used with permission.
All Rights Reserved. Licensed by Hasbro. All dragonlance characters and the distinctive likenesses thereof
are property of Wizards of the Coast LLC. This edition published by arrangement with Del Rey,
an imprint of Random House, a division of Penguin Random House LLC.

All characters in this book are fictitious. Any resemblance to actual persons, living or dead, is purely coincidental.
All Wizards of the Coast characters, character names, and the distinctive likenesses thereof, and all other Wizards
trademarks are property of Wizards of the Coast LLC.

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.
Copyright © 2025 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición.
Reservados todos los derechos.

Traducción: © Patricia Nunes Martínez
Diseño de cubierta: David G. Stevenson
Ilustración de cubierta: Philipp Urlich
Diseño editorial: Alexis Capitini
Mapa: Jared Blando © Wizards of the Coast
Revisado por: dtm+tagstudy

ISBN: 978-84-450-1885-9
Depósito legal: B. 13.918-2024
Printed in EU / Impreso en UE.

Ilustraciones interiores de stock.adobe.com por los siguientes contribuyentes: Libro 1: t_dalton; Capítulo 1: Mateusz; Capítulos 2, 3, y 6: aksol; Capítulo 4: Turaev; Capítulos 5, 7, 40 y Libro 2: Danussa; Capítulo 8: VictoriaBat; Capítulos 9 y 23: channarongsds; Capítulo 10: Татьяна Гончарук, ilonitta; Capítulos 11 y 33: Good Studio; Capítulo 12: AkimD; Capítulos 13 y 38: vectortatu; Capítulo 14: Christos Georghiou; Capítulo 15: ilyakalinin; Capítulo 16: pandavector; Capítulo 17: kuco; Capítulo 18: Rustic; Capítulos 19 y 39: Rawpixel.com; Capítulo 20: acrogame; Capítulo 21: silvano audisio; Capítulo 22: Dmitriy Vlasov; Capítulo 24: ~ Bitter ~; Capítulo 25: Nick_D_Zen; Capítulo 26: Aleksandr; Capítulo 27: MicroOne; Capítulo 28: jenesesimre; Capítulo 29: Rashevskyi Media; Capítulo 30: arkadiwna; Capítulo 31: desertsands; Capítulo 32: Oleksandr Babich; Capítulo 34: PikePicture; Capítulo 35: istry; Capítulo 36: asiah; Capítulo 37: Alexander Pokusay; Capítulo 41: warmtail

US. Canada,
Asia, Pacific & Latin America:
Wizards of the Coast, Inc. Way
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-800-324-6496

European Headquarters:
Hasbro UK Ltd Newport,
Gwent NP9 0YH GREAT
BRITAIN

Visit our web site at www.wizards.com

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual
(Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Queda expresamente prohibida la utilización o reproducción de este libro o de cualquiera de sus partes con el propósito de entrenar o alimentar sistemas o tecnologías de inteligencia artificial.

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

PEFC Certificado
Este libro procede de bosques gestionados de forma sostenible
PEFC
PEFC/14-38-00305 www.pefc.es

Inscríbete en nuestra newsletter en: www.edicionesminotauro.com
Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro
Twitter: @minotaurolibros

CAPÍTULO 1

Dalamar el Oscuro estaba a siglos de distancia de aquellos que habían quedado atrapados en el tiempo debido a la destrucción del Ingenio de Viajar en el Tiempo. Sin embargo, los tenía en mente mientras salía del estudio de Astinus cargando una bolsa de terciopelo negro, donde se hallaban los restos destrozados del Ingenio.

Una y otra vez volvía a ver el momento en que había entrado en la Sala de Artefactos de la Gran Biblioteca de Palanthas, a petición de Astinus, y se había encontrado al monje, al hermano Kairn, inmóvil entre los restos del Ingenio. El suelo estaba cubierto de engranajes, tornillos, joyas, trozos de metal, una cadena rota…

—Le he ordenado que no se mueva hasta tu llegada —le había explicado Astinus—, para ver si tú podías recuperar el Ingenio.

—Pero ¿dónde se hallan los que viajaron con el hermano Kairn? ¿Lady Destina y Tasslehoff? —había preguntado Dalamar, horrorizado—. ¿Dónde están? ¿Qué hay de la Gemagrís de Gargath que la señora porta?

—El hermano Kairn ha regresado solo —le había contestado Astinus, con una frialdad enloquecedora.

Dalamar había empleado su magia para recoger los fragmentos del Ingenio y meterlos en su bolsa. Astinus le había dado permiso para llevar los restos del Ingenio a Justarius, el jefe del Cónclave, y poder determinar si sería posible repararlo; y para explicarle a Justarius la catástrofe que había dejado a cuatro personas y la Gemagrís de Gargath atrapados en el tiempo.

Dalamar regresó primero a su propia torre, la Torre de la Alta Hechicería de Palanthas, para asegurarse que todo estuviera en orden. Al parecer, su *Shalafi*, Raistlin Majere, estaba entre los atrapados en el tiempo. Conociendo a Raistlin, Dalamar no se habría sorprendido de encontrar a su *Shalafi* de nuevo como señor de la torre, y sintió un gran alivio cuando los Túnicas Negras que la vigilaban le informaron que nada extraño había ocurrido durante su ausencia.

—Me voy a la torre de Wayreth —les dijo Dalamar—. Cerrad los portales mágicos para todos excepto para mí. Nadie debe salir o entrar.

Al no tener ni idea de cuánto tiempo estaría fuera o qué peligros podía encontrarse, Dalamar cargó los componentes de sus conjuros y seleccionó varios pergaminos mágicos con conjuros que podría lanzar con rapidez cuando los necesitara.

Mientras lo preparaba todo, valoró si debía informar a los dioses de la magia de lo que había averiguado sobre la localización de la Gemagrís. Sabían que Caos estaba rondando por el mundo, pero nada más. Y los otros dioses no sabían ni eso. Los dioses de la bondad y los de la maldad creían ambos que la Gemagrís seguía oculta, como lo había estado durante miles de años.

Si Astinus era el dios Gilean, como creían algunos, solo él sabía que la piedra había viajado hacia atrás en el tiempo; pero Dalamar no tenía ningún temor de que Astinus fuera a intervenir. Nunca intervenía, sino que simplemente registraba lo que veía mientras permanecía sentado, con la mano sobre la Esfera del Tiempo. Cuando el mundo llegara a su fin, el último sonido sería el de la pluma de Astinus escribiendo.

—Mejor si me ocupo de este desastre rápida y calladamente, sin interferencias divinas —se dijo Dalamar para sí.

No tenía tiempo para enviarle aviso a Justarius de que iba a visitarlo. Caminado por los senderos de la magia, Dalamar llegó a la torre de Wayreth sin ser esperado, y la repentina aparición del señor de la torre de Palanthas, materializándose en el vestíbulo, provocó la confusión y la alarma entre los magos guardianes.

Cada señor o señora arreglaba la torre de acuerdo con sus gustos. Como los magos llegaban desde todo Ansalon para realizar la Prueba en la Torre de la Alta Hechicería de Wayreth, Justarius había diseñado el vestíbulo para que resultara acogedor. Tapices celebrando la magia colgaban de las paredes. Una gran alfombra cubría el suelo de mármol.

Los magos guardianes estaban jugando al khas en un tablero que habían preparado, cuando la llegada de Dalamar activó la campana de alarma, que se oyó por toda la torre. Los dos guardines se pusieron en pie de un salto, listos para defender sus posiciones. Ambos reconocieron inmediatamente a Dalamar, que era el único archimago elfo de la historia en adoptar la túnica negra.

—Tengo que hablar con Justarius —dijo Dalamar.

Los guardianes enviaron a llamar a la aprendiza jefe. Una vez esta se recuperó de la impresión, se acercó a él.

—Maestro, esto es un inesperado…

Dalamar la interrumpió.

—Debo hablar con Justarius sobre un asunto de la mayor urgencia.

—Me temo que el maestro no se encuentra aquí, señor —le dijo la aprendiza—. Ha ido a su casa para comer con su esposa y su hijita recién nacida.

—Ve a buscarlo —ordenó Dalamar—. Ahora.

—Sí, maestro. Inmediatamente, maestro.

Acompañó a Dalamar a una de las antecámaras donde los estudiantes solían esperar para realizar la Prueba. La salita estaba amueblada con sillas y una mesa, donde los nerviosos candidatos podían repasar sus conjuros. Dalamar había olvidado que no había comido en todo el día hasta que la aprendiza había mencionado

la comida. Los aprendices le sirvieron pan con mantequilla cremosa y miel, y le llevaron una jarra de vino élfico. Cuando acabó de comer, Justarius ya había llegado.

Este estaba de buen humor después de su visita a su familia, pero cuando vio la expresión de Dalamar, su alegría se evaporó.

—¿Qué ha pasado?

Dalamar miró alrededor. Los aprendices habían desaparecido y los habían dejado solos. Pero las paredes tenían oídos, sobre todo en las torres mágicas, y por eso, él no quería decir más de lo necesario.

—La Gemagrís.

Justarius se puso serio.

—Vayamos a mis habitaciones. Allí podremos hablar tranquilamente.

Guio a Dalamar a sus aposentos privados.

La gente siempre se sorprendía de que dos hombres que eran tan diferentes y que deberían haber sido enemigos jurados, fueran, de hecho, muy buenos amigos. Ambos eran devotos a la magia y a los dioses que servían.

Justarius era un humano de cincuenta y pocos años que llevaba la túnica roja de los devotos de Lunitari, la diosa neutral de la luna encarnada. Caminaba con una muleta, porque su Prueba en la torre lo había dejado tullido de cuerpo, aunque más fuerte de espíritu y determinación. Aún era vigoroso y ágil. Solo unos cuantos mechones canosos en el pelo y la barba revelaban su edad.

Dalamar era un elfo de Silvanesti, de pelo negro y ojos almendrados. Vestía la túnica negra de Nuitari, el dios de la luna negra. Tenía más de cien años y estaba en la flor de la vida. Como espía del Cónclave, Dalamar había servido a Raistlin Majere después de que su *Shalafi* se hubiera hecho con la Torre de la Alta Hechicería de Palanthas. Raistlin había descubierto su traición, y Dalamar aún tenía en la carne las marcas de la ira de su S*halafi*.

Los aposentos del amo estaban amueblados pensando más en la comodidad que en la elegancia, con varios sillones grandes y mullidos confortablemente usados. Las paredes estaban cubiertas de estanterías con libros. Justarius colocó un conjuro de sal-

vaguarda en la puerta y, apoyándose en la muleta, se volvió hacia su acompañante.

—Has mencionado la Gemagrís. ¿Tienes noticias?

—Las peores posibles —contestó Dalamar, muy serio—. Lady Destina y la Gemagrís han viajado hacia atrás en el tiempo hasta la Tercera Guerra del Dragón. Tasslehoff Burrfoot está con ella, al igual que Sturm Brightblade y Raistlin Majere, ambos vivos y coleando. Esta es la mala noticia. Y esto es lo que hace la mala noticia aún peor.

Colocó la bolsa de terciopelo negro sobre una mesa y la abrió.

—Mira dentro.

Justarius miró dentro de la bolsa y vio una barra, dos orbes, una cadena, multitud de joyas y trozos rotos de metal. Se quedó mirando los objetos con una expresión que parecía ser de confusión, entonces se dio cuenta de lo que estaba viendo y alzó la mirada hacia Dalamar, horrorizado.

—¿Es el…? —Justarius no pudo acabar la frase.

—El Ingenio de Viajar en el Tiempo —afirmó Dalamar—. O mejor dicho, era el Ingenio. En este momento, es un montón de chatarra. Estalló en pedazos, dejando atrapados a los que viajaron hacia el pasado.

Justarius se lo quedó mirando boquiabierto, falto de palabras.

Dalamar suspiró y se pasó la mano por la larga melena negra.

—Esperaba que pudieras ser capaz de repararlo. De ser así, podríamos enviar a alguien a rescatarlos.

—Podemos intentar arreglarlo —dijo Justarius, pero no parecía demasiado esperanzado—. Llevémoslo a mi laboratorio.

El laboratorio era el corazón latiente de la Torre de la Alta Hechicería. Ahí los magos realizaban experimentos para crear nuevos conjuros y trabajaban para perfeccionar o mejorar los ya existentes. Las paredes estaban cubiertas de estanterías de metal que contenían tarros, botellas y latas de componentes para conjuros, todos pulcramente etiquetados y colocados por orden alfabético. Como el riesgo de incendio era muy elevado, dada la naturaleza de algunos de los conjuros, no se guardaba ningún grimorio en el laboratorio, aunque podían ser llevados dentro. Los que estaban trabajando o estudiando ahí se sentaban sobre taburetes de metal.

El familiar olor de los componentes para conjuros envolvió a Dalamar al entrar: especias intensas, productos químicos ácidos, hierbas secándose y el desagradable olor a podredumbre. Echó una rápida mirada alrededor. No se esperaba ver ningún experimento secreto; Justarius era demasiado cuidadoso para eso. Pero podía hacerse una idea del campo de estudio al que estaba dedicándose el archimago. Sin embargo, no vio nada de interés.

Cuando entraron los dos amos, los aprendices trabajando en el laboratorio se pusieron en pie rápidamente, como muestra de respeto. Justarius les ordenó que se marcharan, cerró la puerta y lanzó un conjuro de cierre sobre ella.

Con mucho cuidado, Dalamar vació la bolsa sobre una mesa de trabajo de mármol, cuya superficie lisa no contenía ninguna runa ni otro símbolo mágico que pudiera interferir con la magia del Ingenio.

Justarius miró desanimado la pila de brillantes joyas, los numerosos pequeños engranajes y las ruedecitas, la cadena y los orbes.

—¿Encontraste todas las piezas? ¿Esto es todo?

—No tengo forma de saberlo —respondió Dalamar, encogiéndose de hombros con impotencia—. Los restos estaban esparcidos por toda la Sala de Artefactos de la Gran Biblioteca. Lancé un conjuro de revelación que hizo que las partes mágicas brillaran, y recogí todas las que pude encontrar. Pero podría haberme dejado alguna. Y como el Ingenio estalló durante la realización de su magia, también es posible que alguna pieza se quedara en el pasado.

Justarius se sentó en un alto taburete y dejó su muleta al lado. Dalamar acercó otro taburete. Juntos, en taciturno silencio, examinaron los restos del Ingenio. Justarius cogió la barra y uno de los orbes y trató de juntarlos. Cuando no lo logró, movió la cabeza, desanimado, y devolvió las piezas a la mesa.

—Cuéntame cómo ha ocurrido esto —dijo.

—Como sabes, Astinus me pidió que le prestara el Ingenio de Viajar en el Tiempo, para que sus estetas pudieran emplearlo en sus estudios —comenzó Dalamar.

—Siempre he pensado que eso fue un error —refunfuñó Justarius.

—No supe cómo decirle que no a un dios —repuso Dalamar.

Justarius gruñó, aceptando la explicación.

—Continúa.

—Ya te hablé de la mujer humana, Destina Rosethorn, y de cómo fue al reino de los enanos para buscar la Gemagrís de Gargath.

—La maldita gema donde Reorx encerró a Caos —dijo Justarius—. ¡Imbécil!

—¿Destina o Reorx? —preguntó Dalamar, con una tenue sonrisa.

—¡Los dos! —gruñó Justarius—. Sigue con tu historia.

—Cuando Destina regresó a Palanthas, le tendí una trampa para arrebatársela, empleando a mis magos más poderosos. La Gemagrís les desbarató el plan, y casi le costó la mano a uno de ellos. Entonces, Destina se fue con la gema a la Gran Biblioteca con la intención de robar el Ingenio de Viajar en el Tiempo para poder regresar al tiempo de la Guerra de la Lanza. Su padre murió en la lucha y ella quería devolverlo a la vida.

—Lo que significaría que cambiaría la historia —concluyó Justarius, frunciendo el ceño.

—Para eso necesitaba la Gemagrís. A su favor diré que ella creía que el cambio sería minúsculo, una simple gota en el enorme río del tiempo. Y podría ser que hubiera tenido razón.

Justarius resopló con fuerza.

Dalamar sonrió levemente.

—Tú y yo sabemos que estaba equivocada, pero teniendo la posibilidad, maestro, ambos podríamos haber hecho lo mismo para recuperar a alguien a quien amamos.

Justarius guardó silencio, pensando, quizás, en su amada esposa y la niñita que había tenido en sus brazos hacía muy poco.

—El tiempo para juzgar ha pasado. Continúa.

—Destina consiguió robar el Ingenio, sin duda con la ayuda de la Gemagrís. Sin embargo, no sabía hacerlo funcionar, y le pidió al kender, Tasslehoff Burrfoot, que la ayudara. Como sabes, él aprendió a usarlo.

Justarius gruñó y se llevó la mano a la cabeza.

—La historia es complicada, así que dame tiempo —continuó Dalamar—. Según el hermano Kairn, Destina se trasformó en una mujer kender llamada Mari. Así, pidió a Tas que la llevara a la Torre del Sumo Sacerdote para salvar a su padre; pero Tasslehoff tenía otra idea. Quería llevarla a la posada El Último Hogar para presentársela a sus amigos. Fue la misma noche que Goldmoon llegó a la posada con la santa Vara de Mishakal.

Justarius estaba muy serio.

—Comienzo a ver por dónde va esto.

—El hermano Kairn intentó detener a Destina y a Tas, pero acabó arrastrado con ellos. Porque él había sido la última persona en usarlo, el Ingenio de Viajar en el Tiempo se quedó con él. Raistlin Majere estaba allí con el Bastón de Mago, y Destina llevaba la Gemagrís. Impulsivamente, Destina le cogió el Ingenio a Kairn y activó su magia con la intención de llevar a Sturm Brightblade a la Torre del Sumo Sacerdote para salvar a su padre. Raistlin la golpeó a ella con el bastón para tratar de detenerla. Pero Tasslehoff vio a Raistlin atacar a su amiga, así que golpeó al mago con la Vara de Mishakal. Las magias sagrada y arcana chocaron, con la Gemagrís en el centro.

—Que los dioses nos salven —murmuró Justarius.

—Un poco tarde para eso —replicó Dalamar, seco—. El Ingenio transportó a Sturm Brightblade, Raistlin Majere, Destina y Tasslehoff al lugar correcto: la Torre del Sumo Sacerdote. Pero al tiempo incorrecto: al tiempo de la Tercera Guerra del Dragón. Al parecer, el Ingenio era demasiado frágil para soportar tal confluencia de fuerzas poderosas y se destrozó; lanzó al hermano Kairn de vuelta aquí y dejó a los otros atrapados, incapaces de regresar. Y ahora, la Gemagrís está con ellos en uno de los momentos más cruciales de la historia. Sin duda, por intervención de Caos.

Justarius permaneció en un silencio anonadado durante un largo momento.

—¿Estás seguro de esta información? —preguntó finalmente.

—Acabo de salir del estudio de Astinus, donde he visto pruebas de ello —contestó Dalamar—. El hermano Kairn me mostró los escritos de Astinus de ese tiempo, miles de años en el pasado.

Vi a Sturm Brightblade en la lista de caballeros que defendían la torre, junto con Huma Feigaard. Dos magos de guerra: Magius y Raistlin, también aparecían en la lista.

—Eso parece muy exagerado.

—Me temo que la alteración ya ha comenzado —explicó Dalamar—. Buscamos a lady Destina y al kender, Burrfoot, en los escritos de Astinus, esperando leer lo que hubiera escrito de ellos, pero… las páginas estaban en blanco.

Justarius frunció más el ceño.

—¿Cómo pueden estar las páginas en blanco? Astinus habría registrado lo que pasaba.

—Dijo que era porque la historia de ese momento aún se tenía que escribir. Que quizá podamos evitar ahogarnos, pero las aguas están creciendo.

—¿Qué, en nombre del Abismo, pretendía decir con eso? —preguntó Justarius, impaciente.

—Las aguas del Rio del Tiempo crecen despacio. Lo que ocurre en el pasado aún tiene que alcanzarnos en el presente, lo que significa que tenemos tiempo para salvar la situación yendo al pasado para rescatar a los cuatro antes de que causen un daño irreparable.

—Como la Gemagrís está con ellos, puede que ya sea demasiado tarde —aventuró Justarius.

—Mi *Shalafi* está con ellos —explicó Dalamar—. Raistlin realizó un estudio muy profundo sobre viajar en el tiempo, como estoy seguro de que sabes, porque eso fue lo que, finalmente, acabó con él. Comprende los peligros de viajar en el tiempo. Hará lo que pueda para asegurarse de que el tiempo permanezca inalterado.

—A no ser que se le ocurra cómo emplear este desastre para su propio provecho —replicó Justarius, sarcástico—. Podemos despertarnos mañana y encontrarnos con que Raistlin es un dios.

Dalamar no dijo nada. Ambos conocían a Raistlin y sabían que lo que Justarius decía era cierto. Contemplaron las piezas del Ingenio. Justarius tocó cautelosamente algunas de las joyas con el índice.

—No sé nada de crear artefactos, y menos aún de repararlos —dijo.

—Estaba pensando en que podríamos encontrar información sobre el Ingenio en tu Libro de Plata —sugirió Dalamar—. Como el amo anterior, Par-Salian, le dio el Ingenio a Caramon y le dijo cómo usarlo, puede que registrara información sobre él.

Cada Torre de Hechicería poseía un Libro de Plata, que contenía poderosos conjuros solo conocidos por los propios amos de las torres. Originalmente, había habido cinco Libros de Plata. Solo quedaban dos; los otros o habían sido destruidos por sus amos por miedo a que cayeran en las manos equivocadas o se habían perdido en la destrucción de las torres.

—El libro está en mi despacho, guardado con un conjuro de salvaguarda que solo yo puedo anular —explicó Justarius, mientras cogía la muleta—. Por favor, no te molestes. Yo iré a buscarlo.

Dalamar sonrió comprensivo. Todos los amos guardaban celosamente los secretos de su Libro de Plata. Por mucho que le gustara y confiara en Justarius, Dalamar no le hubiera permitido estar en la misma sala mientras él cogía su propio Libro de Plata.

Justarius no tardó en regresar, cargando trabajosamente con el inmenso libro en una mano y agarrado a la muleta con la otra. Dejó el libro sobre la mesa de mármol con un repique metálico. El Libro de Plata, como su nombre indica, tenía la cubierta de ese metal.

Este libro contenía mil conjuros o más, pero, por suerte, estaban indexados y con referencias cruzadas. Los diferentes amos también habían añadido las descripciones de los artefactos que habían creado, notas sobre antiguos artefactos y otra información que consideraban que podía resultar útil a las futuras generaciones.

Justarius sonrió satisfecho cuando localizó una página escrita con la caligrafía de Par-Salian titulada: «Ingenio de Viajar en el Tiempo».

La entrada era larga y, según Par-Salian, contenía toda la información por él conocida sobre el Ingenio. Justarius y Dalamar se inclinaron sobre el libro y lo estudiaron juntos. Al principio se desanimaron, al encontrar que gran parte de lo que leían ya lo sabían.

El Ingenio de Viajar en el Tiempo había sido forjado en el Yunque del Tiempo. El propio Yunque estaba perdido y nadie

había sido capaz de descubrir quién había forjado el Ingenio o cuándo. Su primera mención había sido en el Libro de Plata de Wayreth, después del Cataclismo, que había sacudido la torre, abierto la tierra y desenterrado una cámara bajo la torre, de la que no se sabía nada previamente. La señora de Wayreth en aquel momento había encontrado el Ingenio en esa cámara, junto con el poema que proporcionaba las instrucciones para su uso.

La maestra había registrado su descubrimiento en su Libro de Plata y había puesto el Ingenio bajo llave para mantenerlo a salvo.

Cuando Par-Salian pasó a ser el señor de Wayreth, muchos siglos después, leyó sobre el Ingenio en el Libro de Plata y lo buscó, luego hizo un estudio sobre él.

«El Ingenio es viejo y frágil. Aunque fue forjado en el Yunque del Tiempo, que ya está perdido, espero o bien replicar el Ingenio o crear uno nuevo para remplazarlo en caso de que se rompa», había escrito Par-Salian.

Había llegado hasta a dibujar un diagrama del Ingenio, y había dejado una lista de materiales seleccionados, junto a sugerencias de conjuros que podrían usarse para que el Ingenio funcionara. Al parecer, eso había sido lo más lejos que había llegado.

«He llegado a la conclusión de que la magia usada para crear el Ingenio no se puede reproducir —había escrito Par-Salian—. Puedo imaginarme a algún artesano de hace mucho tiempo añadiendo magia al metal fundido y martilleando las piezas con un martillo mágico sobre el Yunque mágico. Si algo le pasara a este Ingenio, un creador de artefactos podría repararlo, pero creo que no sería posible crear uno nuevo sin el Yunque.

»El estudio correcto de la creación de artefactos es un arte casi perdido hoy en día, algo que lamento. Los jóvenes magos solo quieren aprender cómo lanzar bolas de fuego y realizar otros conjuros tan espectaculares. Los días de los grandes creadores de artefactos, como el venerado Ranniker, han desaparecido».

Dalamar y Justarius fueron pasando las páginas, y descubrieron que toda mención del Ingenio concluía ahí.

—Al parecer, Par-Salian estaba más interesado en inventar un nuevo Ingenio que en conservar el antiguo —comentó Justarius,

mientras cerraba el libro, decepcionado—. No dice nada de cómo volver a montar lo que se rompa.

—Según la leyenda, la última vez que se rompió el Ingenio, un gnomo lo arregló —dijo Dalamar, pensativo—. Supongo que podríamos…

—¡No! —exclamó Justarius con firmeza—. No tendré nada que ver con los artefactos infernales de los gnomos. Su entusiasmo supera a sus conocimientos técnicos, lo que significa que sus invenciones tienen una desafortunada tendencia a estallar.

—Cierto —coincidió Dalamar, sonriendo—. Quizá Par-Salian intentara crear un nuevo Ingenio y este no funcionó. Y por eso concluye que se necesitaría el Yunque del Tiempo. Lo que tiene sentido.

Justarius se quedó sentado, frunciendo el ceño al libro.

—Ranniker. ¿Por qué me resulta tan familiar ese nombre? Me parece recordar haberlo oído antes en relación con el Ingenio y la Gemagrís.

—Estás pensando en Ungar, el mago que instó a Destina a llevarle la Gemagrís. Destrozó el Reloj de Ranniker, que nos mostraba una visión fatalista del destino.

—Ah, sí. ¿Ungar sigue languideciendo en tu mazmorra?

—Acabaré por dejarle ir —respondió Dalamar, con frialdad.

Justarius soltó un bufido.

—Destruyó un artefacto mágico raro y valioso, construido por el creador de artefactos más dotado de todos los tiempos. Eres más bueno con él de lo que yo lo sería. Pero estoy pensando en algo diferente. Cuando me hablaste del reloj por primera vez, el nombre «Ranniker» me despertó algo en la memoria. Recoge las piezas del Ingenio y reúnete conmigo en mi despacho.

Justarius cogió el Libro de Plata y se lo llevó de nuevo a su escondite. Dalamar recogió con mucho cuidado todas las piezas del Ingenio y fue al despacho, donde ya encontró a Justarius dando instrucciones a un Túnica Blanca que le hacía las funciones de secretario.

—Hace algún tiempo recibí una carta de una joven maga que me pedía que la tuviera en cuenta para la Prueba. El nombre es

Ranniker. La encontrarás en el archivo marcado como «Rechazados».

El secretario salió y estuvo fuera un rato, buscando en el archivo, porque el número de candidatos rechazados era grande. Finalmente regresó y le pasó la carta a Justarius, que se fijó en el nombre del candidato y asintió satisfecho.

—Alice Ranniker. Recuerdo preguntarme en su momento si sería un familiar lejano del gran Ranniker —le pasó la carta a Dalamar—. Como puedes ver, no estaba cualificada para presentarse a la Prueba. Su lista contiene muy pocos de los conjuros más rudimentarios requeridos para demostrar que se es experto en el arte. Dudo que pudiera hacer hervir el agua con magia.

—Pero sí dice que tiene amplios conocimientos sobre artefactos —indicó Dalamar—. ¿No pensaste en preguntarle sobre su trabajo en ese campo?

—Dado que si un mago falla la Prueba, el precio es la muerte, no quise animar en absoluto a esta joven —respondió Justarius—. Hice que mi secretario le enviara una respuesta estándar: «Continúa con tus estudios y contacta con nosotros más adelante». Eso fue hace más de un año, y no he vuelto a saber de ella.

—Y estás pensando que podría ser capaz de reparar el Ingenio. Vive en Solanthas, pero no dice exactamente dónde —repuso Dalamar—. Según recuerdo, un miembro del Cónclave vive en Solanthas.

—Estás pensando en Bertold. He sido huésped en su casa —dijo Justarius—. Me pondré en contacto con él. Me temo que reparar el Ingenio es una vaga esperanza —añadió, sombrío.

—Pero es mejor que no tener ninguna —replicó Dalamar.